Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Wróżka i smok

W tym dodatku do **Carcassonne** przerażający smok błąka się po okolicach Carcassonne. Zaplanuj swoje ruchy tak, by pozostać poza jego zasięgiem, przywołaj wróżkę dla ochrony przed nim i wykorzystaj magiczne portale, by odzyskać utracone obszary.

Dodatek może być użyty tylko z podstawową wersją gry ***Carcassonne****. Można go połączyć z innymi dodatkami.*

Zawartość i przygotowanie gry

Zawartość

26 płytek terenu (oznaczone)

1 podwójna płytka źródła

1 podwójna płytka jeziora ze smoczą kryjówką (dwustronna)

1 smok i 1 wróżka



1 smok



1 wróżka



6 x smocza kryjówka



10 x symbol smoka



6 x magiczny portal



1 podwójna płytka źródła



1 podwójna płytka jeziora

Przygotowanie gry

Jeśli rozgrywka toczy się z dodatkiem **Rzeka** (zalecamy), należy zamienić płytkę źródła na **podwójną płytką źródła**. **Podwójną płytkę jeziora** należy odłożyć chwilowo na bok. Pozostałe płytki rzeki (w tym płytkę jeziora z **Rzeki**) należy dołożyć do pozostałych płytek rzeki przed jej rozłożeniem. Jeśli rozgrywka toczy się bez dodatku **Rzeka**, należy zignorować powyższe polecenie i usunąć wszystkie płytki rzeki z gry. Pozostałe płytki terenu należy pomieszać z innymi płytkami terenu. 5 losowych płytek należy odłożyć z powrotem do pudełka.

Smoka i wróżkę należy położyć w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Każdy nowy element z dodatku jest wyjaśniony w odniesieniu do 3 akcji:

1. **Ułożenie płytki terenu**
2. **Ułożenie podwładnego**
3. **Punktacja**

Jeśli akcja nie jest dokładnie objaśniona, obowiązują zasady z gry podstawowej.

Nowe płytki rzeki

1. Ułożenie płytki terenu

Podwójna płytka źródła i podwójna płytka jeziora liczą się jako 2 płytki terenu.

Podwójna płytka źródła



Podwójna płytka źródła to nowa płytka startowa. Dokładając płytkę rzeki gracz może zdecydować, do której odnogi chce ją dołożyć.

Jeśli gracz wylosuje płytkę jeziora, kończy budowę jednej z odnóg. Kolejne płytki rzeki mogą być dokładane tylko do drugiej odnogi. Oprócz tego obowiązują zasady rzeki z gry podstawowej.

Pamiętaj: Zakręty rzeki nie mogą skręcać w tym samym kierunku dwa razy pod rząd.

Podwójna płytka jeziora



Podwójna płytka jeziora jest dokładana jako ostatnia płytka rzeki. Gracz może wybrać, którą stroną zostanie ona dołożona. Płytka musi zostać położona zgodnie z podstawowymi zasadami dodatku Rzeka.

2. Ułożenie podwładnego

Po położeniu podwójnej płytki jeziora gracz może umieścić na zakręcie rzeki swojego podwładnego jako opata lub chłopa. Następnie należy umieścić smoka w jego kryjówce (patrz *Smocza kryjówka*).

3. Punktacja

1. Ułożenie płytki terenu

2. Ułożenie podwładnego



Jeśli gracz położył płytkę ze smoczą kryjówką, musi zabrać smoka z jego dotychczasowego miejsca, umieścić go na płytce i **skierować** w odpowiednią stronę (patrz *Ustawienie smoka*). Gracz nigdy nie może położyć podwładnego na płytce ze smokiem.

3. Punktacja

Ustawienie smoka



Czasami gracz musi obrócić smoka i **ustawić** go w jednym z **4 kierunków**.
Kierunek wybiera się według poniższych wytycznych:

- Smok **musi** być ustawiony w stronę sąsiedniej płytki.
- Smok **musi** być ustawiony w stronę podwładnego znajdującego się od niego w **linii prostej**. Dziury w planszy zasłaniają widok. Jeśli w linii prostej od smoka nie ma żadnego podwładnego, należy zignorować ten warunek.



Gdy rzeka jest ukończona, smok może przemieszczać się wyłącznie w tym kierunku, gdyż żadna inna płytka nie została dołączona.



Gracz położył płytkę ze smoczą kryjówką i umieścił na niej smoka. Jako że podwładny znajduje się w linii prostej od niego, smok musi zostać ustawiony w jego stronę.

Jeśli istnieje **kilka** możliwości ustawienia smoka, gracz wybiera jedną z nich.

1. Ułożenie płytki terenu



Przebudzenie smoka

Jeśli gracz wylosował płytkę z symbolem smoka **i** smok znajduje się na planszy, gra zostaje chwilowo przerwana:
Smok jest głodny!

Zanim płytka zostanie położona, smok wykonuje dokładnie **2 ruchy.**

Ruchy smoka:

Gracz **musi** przesuwać smoka w kierunku, w którym jest on aktualnie ustawiony (nie można go wcześniej zmienić). Smok porusza się przed siebie płytka za płytką do momentu, gdy nie będzie mógł wejść na kolejną płytkę.

Z każdej płytki, na którą wszedł smok należy **usunąć** wszystkich podwładnych i zwrócić ich do zasobów ich właścicieli.

Z końcem ruchu, smoka należy **ustawić** według opisanych wyżej reguł.

Jeśli smok wykonał 1 ruch, należy powtórzyć powyższe kroki, **ustawiając** i **poruszając** smoka, by wykonał w sumie 2 ruchy.





wylosował płytkę ze smoczym symbolem. Przed jej położeniem smok musi się dwukrotnie przemieścić.

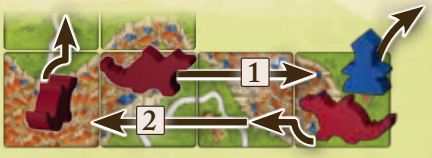
1. Smok porusza się przed siebie do momentu dotarcia do miejsca, z którego nie może przejść na kolejną płytkę. Następnie zostaje ustawiony w kierunku podwładnego (chłopa).

2. Smok ponownie porusza się zgodnie ze swoim ustawieniem. Gdy wkracza na płytkę z chłopem, zostaje on usunięty. Na płytce, gdzie smok zakończył swój ruch, należy ustawić go według zasad. decyduje się ustawić smoka w kierunku podwładnego.

3. Smok kończy ruch tutaj.

Wylosowana została płytka z symbolem smoka.





1. Smok porusza się przed siebie do momentu dotarcia do miejsca, z którego nie może przejść na kolejną płytkę; opat zostaje zabrany z planszy. Smok zostaje obrócony o 180° w kierunku dołączonej płytki.

2. Smok ponownie się porusza. Na końcu zostaje skierowany.

Po wykonaniu **2 ruchów** smokiem gracz układa płytkę terenu z symbolem smoka według zasad gry podstawowej i rozgrywa swoją turę jak zwykle.

Zauważ: Jeśli gracz wylosuje płytkę terenu z symbolem smoka, gdy ten nie znajduje się na planszy, należy zignorować jego efekt.

2. Ułożenie podwładnego | **3. Punktacja**

Wróżka

2. Ułożenie podwładnego

3. Punktacja



Ułożenie wróżki

Jeśli ma odbyć się punktacja, najpierw gracz zdobywa punkty jak zwykle.

Następnie: Jeśli gracz **ukończył** przynajmniej 1 **trakt** lub **miasto** w danej turze i nie otrzymał za to żadnych punktów, może umieścić wróżkę na planszy. Nie ma znaczenia, czy ktoś inny otrzymał punkty za ukończone miejsce. Gracz zabiera wróżkę z miejsca, gdzie aktualnie stoi (początkowo poza planszą) i układa ją na planszy **obok** jednego ze swoich podwładnych.



W tej turze ukończył trakt, za który nie otrzymał żadnych punktów. Oznacza to, że może przypisać wróżkę do jednego ze swoich podwładnych.

Punktacja wróżki

Jeśli jakiś obiekt, w którym znajduje się podwładny z wróżką będzie punktował, gracz otrzymuje **3 punkty**, nawet jeśli nie zdobędzie żadnych punktów za niego. Wróżka **nie może znajdować się na planszy sama**. Jeśli podwładny, do którego została przypisana, zostanie zdjęty z planszy, wróżka musi również zostać usunięta i położona obok planszy.

Gracz otrzymuje **3 punkty** na koniec gry, jeśli wróżka jest przypisana do jego podwładnego.

1. Ułożenie płytki terenu

Ochrona przed smokiem

Wróżka może przegnać smoka!

Jeśli smok wejdzie na płytkę, na której znajduje się również wróżka, natychmiast zostaje **usunięty z planszy.** Wróżka i podwładny, do którego została przypisana **pozostają** na planszy.

Jednakże **wszyscy inny podwładni** z tej płytki wracają do zasobów graczy. Posiadacz chronionego podwładnego **kładzie smoka przed sobą**. Ruch smoka się kończy i rozgrywka przebiega według normalnych zasad.



Gracz wylosował płytkę z symbolem smoka. Smok wyrusza w kierunku płytki z wróżką. Po drodze chłop zostaje zdjęty z planszy. Dzięki wróżce podwładny nie zostaje usunięty z planszy, w przeciwieństwie do smoka. Gracz , jako że jego podwładny był chroniony, kładzie smoka przed sobą.

Powrót smoka

Jeśli smok znajduje się **przed którymś graczem** na początku jego tury, gracz ten **musi** umieścić go na wybranej przez siebie płytce ze smoczym legowiskiem i ułożyć go według zwykłych zasad. **Następnie** losuje płytkę jak zwykle.

Zauważ: Jeśli któryś z graczy wylosuje płytkę ze smoczym legowiskiem, smok musi zostać na niej położony, nawet jeśli aktualnie znajduje się przed którymś z graczy.

Magiczny portal

1. Ułożenie płytki terenu

2. Ułożenie podwładnego



Po położeniu płytki z magicznym portalem gracz może położyć na tej płytce podwładnego jak zwykle **lub** położyć go na dowolnej płytce na planszy. Jeśli się na to zdecyduje, obowiązują standardowe reguły układania podwładnego (np. miejsce nie może być już zajęte). Dodatkowo gracz **nie** może umieścić podwładnego w ukończonych miejscach lub na płytce ze smoczą kryjówką. Opat jest uważany za podwładnego.



ułożył płytkę z magicznym portalem i zdecydował się umieścić podwładnego w nieukończonym i niezajętym dotychczas klasztorze na sąsiedniej płytce.

Ważne: Pola nigdy nie są uznane za zakończone, nawet jeśli zostały otoczone miastami, traktami itp.

3. Punktacja

Specjalne płytki terenu



Pojedynczy trakt, który **nie** kończy się po żadnej ze stron płytki.
Trakt biegnie tunelem pod miastem.
Dolne pole nie jest rozdzielone przez trakt.
Podobnie górne pole.



Ten róg rozdziela dwa pola.



Smocza kryjówka

Umieszcza się na niej smoka i **ustawia** odpowiednio (patrz *Smok*). Gracz nie może położyć w tym miejscu podwładnego.



Symbol smoka

Zanim zostanie ułożona płytka: Smok **porusza się** w linii prostej i **ustawia**. Następnie **znów** porusza się i ustawia. Jeśli smok wejdzie na pole z jednym lub więcej podwładymi, usuwa ich wszystkich.



Magiczny portal

Pozwala graczowi ułożyć podwładnego w dowolnym miejscu. Obowiązują zwykłe zasady układania podwładnych.



Wróżka

Typ: Postać neutralna
Zasady układania: Jeśli gracz ukończy trakt lub miasto nie zdo-bywając za nie punktów, może przyłączyć wróżkę do jednego ze swoich podwładnych na planszy.
Specjalna zdolność: Jeśli wróżka jest przyłączona do jednego z podwładnych, gracz otrzymuje **3 punkty**, gdy dane miejsce zostanie ukończone; Smok wchodzi na płytkę z wróżką → podwładny z przypisaną do niego wróżką nie zostają usunięci z planszy → smok zostaje umieszczony przed graczem → na początku kolejnej tury smok zostaje umieszczony na smoczej kryjówce.



Smok

Typ: Postać neutralna
Specjalna zdolność: Kieruje się na **podwładnych** i **dołączone płytki**. W przypadku kilku możliwości należy wybrać jedną.

© 2005, 2025
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München
www.hans-im-glueck.de
Projekt gry: Klaus-Jürgen Wrede
& Hans im Glück Team
Ilustracje: Marcel Gröber
EDYCJA POLSKA Tłumaczenie: Sławomir Jagiełło
Korekta i skład: Jolanta Lendzioszek

Wyłączny wydawca w Polsce:
MINDOK s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

Dystrybutor na Polskę:
Bard Centrum Gier
Kokosowa 5, 30-434 Kraków