Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Turnieje i godła



W tym dodatku do **Carcassonne** gracze biorą udział w królewskim turnieju. Wybierz swoich rycerzy, podróżników i chłopów z największych obszarów i zdobądź najwięcej nagród. Jeśli zwyciężysz, zostanie wzniesiony cenny posąg z twoim godłem, by to uczcić.

6

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

Zawartość i przygotowanie gry

Zawartość

9 płytek terenu (oznaczone)

12 płytek nagrody

1 płytka turnieju (dwustronna z/bez rzeki)

30 godeł

1 korona



8 płytek terenu



1 płytka terenu z rzeką



12 płytek nagrody



1 korona



6 zestawów po 5 godeł każdy (0,1,2,3,5)



1 płytka turnieju

Przygotowanie gry

Każdy z graczy otrzymuje zestaw 5 godeł w swoim kolorze. Umieszcza je zakryte przed sobą.

Jeśli rozgrywka toczy się z dodatkiem **Rzeka**, należy odłożyć płytkę turnieju, a nową płytkę rzeki dołożyć do pozostałych płytek rzeki przed jej rozłożeniem.

W innym wypadku należy płytkę turnieju położyć na środku stołu zamiast płytki startowej stroną **bez rzeki**.

Wszystkie płytki nagrody należy postasować i ułożone w stos odłożyć na bok. Pozostałe płytki terenu należy pomieszać z innymi płytkami terenu.

Płytki terenu należy podzielić w **określoną ilość stosów** zależną od ilości graczy (patrz poniższa tabela) i ułożyć w **ustalonej kolejności**. Wszystkie nadmiarowe kafelki, których nie można rozłożyć po równo w stosach należy położyć na wierzchu **pierwszego stosu**. Na szczycie **każdego** stosu należy położyć określoną ilość zakrytych **płytek nagrody** (wg tabeli). Pozostałe płytki nagrody utworzą **ostatni stos**.

Koronę należy ułożyć we wskazanym miejscu startowym:

Ilość graczy	2	3	4	5	6
Ilość stosów płytek	6	6	5	4	3
Płytki nagród na stos	2	2	2	3	3
Miejsce ułożenia korony					





Przykład ułożenia korony oraz stosów w przypadku 4 graczy (bez dodatku Rzeka). 4 pozostałe płytki nagród tworzą 6 stos.

Powodem takiego ułożenia stosów jest zapewnienie odpowiedniej ilości tur na przygotowanie kolejnego turnieju. Tabela uwzględniająca wykorzystanie innych dodatków dostępna jest na stronie: wydawnictwo.bard.pl

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.

Płytka turnieju

1. Ułożenie płytki terenu

Płytka turnieju liczy się jako 6 sąsiadujących ze sobą płytek.



Jeśli gra toczy się bez dodatku **Rzeka**, płytka turnieju zastępuje płytkę startową. Jeśli gra toczy się z dodatkiem **Rzeka**, płytka zostaje dodana do jej biegu w momencie wylosowania pierwszego zakrętu rzeki. **Przed** jego dołożeniem do rzeki należy w sposób pasujący dołożyć płytkę turniejową, a następnie dołożyć zakręt.



wylosował płytkę z zakrętem rzeki. Musi najpierw ułożyć płytkę turniejową, a dopiero po niej wylosowaną płytkę.

2. Ułożenie podwładnego

Na płytce turniejowej nie można położyć żadnego podwładnego.

3. Punktacja

Godła

1. Ułożenie płytki terenu



Nominacja podwładnego na turniej

Jeśli w czasie **swojej** tury gracza ułoży on płytkę terenu, która powiększy obszar, na którym znajduje się przynajmniej jeden jego **podróżny**, **rycerz** lub **chłop**, wówczas może **nominować** odpowiedniego podwładnego na turniej. Aby to zrobić, gracz patrzy na swoje **godła** i umieszcza jedno z nich **pod wybranym podwładnym** tak, by nikt poza nim nie znał wartości godła.



przedłużył trakt, na którym jest jego podróżny. Decyduje się nominować go i umieszcza pod nim godło o wartości 2 cyfrą w dół.

Ważne: Jeśli płytka z **chłopem** jest połączona bezpośrednio i po przekątnej z **8** płytkami przed położeniem płytki, **nie może** on zostać nominowany. Jednak jeśli dokładana płytka ma być 8. płytką, chłop może zostać nominowany.

W momencie układania płytki turnieju lub płytki nagrody (patrz *Posąg i godło*) gracz również może nominować podwładnego. Jednakże może dokonać tylko **1 nominacji** w swojej turze.

Przewagi na obszarach **nie** mają znaczenia dla nominacji.

2. Ułożenie podwładnego

3. Punktacja

Za każdym razem, gdy nominowany podwładny zostaje usunięty (np. po punktacji), również godło spod niego wraca do zasobów gracza.

Turniej i płytki nagrody

1. Ułożenie płytki terenu



W swojej turze gracz może dobierać płytki **wyłącznie** ze stosów **bez** płytek nagrody na szczycie (np. z **pierwszego stosu** na początku gry). Jeśli nie można dobrać płytki terenu z żadnego ze stosów, należy natychmiast rozstrzygnąć **turniej**.



W poprzedniej turze ostatnia płyta z 1. stosu została dobrana. nie może dobrać nowej płytki, gdyż na wszystkich pozostałych znajdują się płytki nagrody. W związku z tym należy natychmiast rozstrzygnąć turniej.

Rozstrzygnięcie turnieju



Na płytce turniejowej znajdują się pola z 3 kategoriami turniejów: **turniej traktów**, **miast** i **pól**. W zależności, na którym polu turnieju znajduje się korona, gracz musi wybrać spośród wcześniej nominowanych **podróżnych**, **rycerzy** lub **chłopów** stojących na godle. Gracz podnosi godło i odsłania jego wartość (podwładny pozostaje na swoim miejscu).

Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, inni gracze również odsłaniają 1 godło spod nominowanego podwładnego tego samego typu, co obowiązująca kategoria turnieju. Jeśli **żaden** z nominowanych podwładnych gracza nie pasuje do tego typu, jest on pomijany i **nie** bierze udziału w tur-nieju. Cyfra na godle wskazuje **wartość turniejową** podwładnego. Ta wstępna wartość wzrośnie w zależności od kategorii turnieju:

Turniej traktów



Gracz odkrywa godło jednego z nominowanych **podróżnych**. Do wartości na nim dodaje **1** punkt za każdą płytkę terenu tworzącą trakt, na którym stoi nominowany podróżny.



Godło wybranego podróżnego ma wartość 3. Trakt, na którym stoi, składa się z dwóch płytek, więc wartość turniejowa wzrasta do 5 (3+2).

Turniej miast



Gracz odkrywa godło jednego z nominowanych **rycerzy**. Do wartości na nim dodaje **1** punkt za każdą płytkę terenu tworzącą miasto na którym stoi nominowany rycerz.

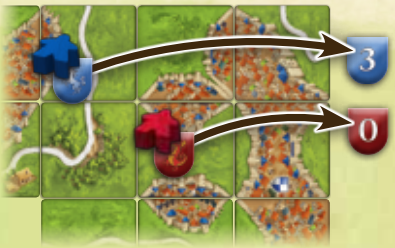


Godło wybranego rycerza ma wartość 1. Miasto, na którym stoi składa się z trzech płytek, więc wartość turniejowa wzrasta do 4 (1+3).

Turniej pól



Gracz odkrywa godło jednego z nominowanych chłopów. Każda płytka terenu **sąsiadująca** bezpośrednio i po przekątnej z płytką z nominowanym chłopem dodaje **1** punkt do wartości turniejowej. Jeśli tych płytek jest dokładnie 8, wartość może wzrosnąć dodatkowo o 1 punkt za każdą z 16 płytek sąsiadujących bezpośrednio lub po przekątnej z tymi 8 płytkami.



i odkrywają godła spod wybranych przez siebie chłopów. Chłop czerwonego jest otoczony przez 8 płytek terenu oraz 2 kolejnych sąsiadujących z tymi 8. Jego wynik to 10 punktów z płytek terenu oraz 0 z godła. Wynik niebieskiego to 8 (3 z godła i 5 z sąsiadujących płytek).

Zdobycie nagrody

Jeśli gracz zajmie **1** lub **2 miejsce** (także 3 przypadku rozgrywki w 5 i więcej graczy) w porównaniu **wyników turniejowych**, gracze dobierają **1 płytkę nagrody** z **pierwszego stosu**, na którym one leżą, zaczynając od gracza z naj-większym wynikiem. Płytkę nagrody zdobywca kładzie przed sobą zakrytą. W przypadku remisu gracze dobierają nagrody zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza. Jeśli remisujących graczy jest więcej niż płytek nagród na stosie, wówczas nie zdobywają oni nagrody. Niezabrane płytki nagrody należy przenieść na **ostatni stos** (patrz *Przygotowanie gry*).

Jeśli gracz posiada **najwyższy wynik turniejowy** i nie zremisował z nikim, wówczas **zachowuje również godło**, które odkrył i umieszcza je obok płytki nagrody. Inne odkryte godła trafiają do pudełka. Jeśli **jest** więcej niż jeden zdobywca pierwszego miejsca, **wszystkie** godła trafiają do pudełka.



W grze czteroosobowej ma 9 punktów turniejowych, 8, a 3. nie bierze udziału w turnieju. Czerwony i niebieski zdobywają po 1 płytce nagrody. Następnie niebieski i żółty odkładają swoje odkryte godła do pudełka. nie remisował, więc zachowuje swoje godło i kładzie je obok płytki nagrody przed sobą.

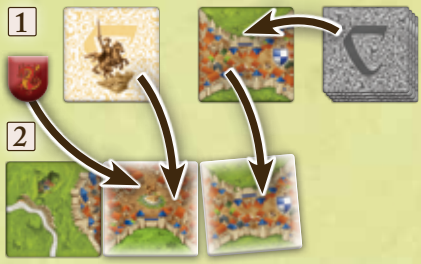
Po zakończeniu turnieju należy **przesunąć koronę** na kolejny turniej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Od teraz gracze mogą dobierać płytki z nowego stosu. Rozgrywka przebiega dalej jak zwykle.

Posąg i godło



W swojej turze gracz dobiera płytkę terenu i ogląda ją. Jeśli ten gracz posiada **także** płytkę nagrody, musi ułożyć ją jako **pierwszą**. Każda płyta nagrody zawiera fragment miasta z **posągiem**. Jeśli gracz **zachował** żeton **godła**, wówczas musi położyć go na płytce z posągiem (cyfrą do dołu). Pozostanie ono w tym miejscu do końca gry i przyniesie mu punkty w punktacji końcowej.

Dopiero po ułożeniu płytki nagrody gracz może ułożyć wylosowaną płytkę terenu i postępować jak zwykle.



1. ma przed sobą godło i płytkę nagrody. Najpierw dobiera płytkę terenu ze stosu i ogląda ją.

2. Następnie układa płytkę nagrody i kładzie godło na posągu w mieście. Kolejnym krokiem jest ułożenie dobranej płytki terenu i przeprowadzenie rundy jak zwykle.

2. Ułożenie podwładnego

Na płytce nagrody **nie** może zostać położony żaden podwładny.

3. Punktacja

Turniej finałowy

Turniej finałowy jest rozpatrywany jak zwykle. Płytki nagrody będą dobierane z **ostatniego stosu** (patrz *Przygotowanie gry*).

Po rozpatrzeniu turnieju finałowego gra odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara (nie są dobierane nowe płytki terenu) do momentu aż wszystkie płytki nagrody zostaną ułożone na planszy wraz z ewentualnymi godłami. Jeśli któryś z graczy nie posiada płytki nagrody, pasuje. Gdy wszystkie płytki nagrody graczy zostaną dołączone, gra się kończy. Pozostałe płytki nagrody należy zignorować.

Punktacja końcowa

Najpierw gracze usuwają wszystkie godła spod nominowanych podwładnych. Za **pozostałe** na planszy godła (na posągach) gracz otrzymuje **3 punkty** za każdy herb znajdujący się w mieście. **Nie** ma znaczenia czy zostało ukończone, czy nie.



posiada jedno godło w mieście z 4 herbami. Za każdy herb otrzymuje 3 punkty, co daje w sumie 12 punktów (4x3). *posiada dwa godła w tym samym mieście, więc punktuje herby dwukrotnie (za każde godło; 2x12), otrzymując 24 punkty.*

Specjalne płytki terenu



Trakt na dole płytki rozdziela pole na dwa osobne segmenty. Pole nad rzeką stanowi jedno pole.

Podsumowanie



Godła

Gracz dołożył płytkę do obiektu zajętego przez jego podróżnego, rycerza lub chłopa → może umieścić pod nim wybrane przez siebie godło wartością do dołu.



Rozstrzygnięcie turnieju

Gracze odkrywają zakryte godła i podliczają wartość turniejową.
→ **1. miejsce**: 1 płytka nagrody i godło
→ **2. miejsce (i 3 w grze 5+ graczy)**: 1 płytka nagrody
Remis: 1 płytka dla wszystkich remisujących lub nic
→ Przesunięcie korony zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

© 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