Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Zamki i mosty

W tym dodatku do **Carcassonne** nowe budynki zmieniają wygląd okolicy. Dogodnie rozmieszczone mosty poprawiają podróż traktami, w zamkach rycerze są adorowani przez białogłowe, a chłopi podejmują pracę w stodołach, aby zdobywać punkty poza miastem.

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

Zawartość i przygotowanie gry

Zawartość

16 płytek terenu (oznaczone)
6 płytek stodoły
6 płytek zamku
12 mostów



15 płytek terenu



1 płytka terenu z rzeką



6 płytek stodoły



6 płytek zamku



12 mostów

Przygotowanie gry

Płytki zamków, stodół oraz mostów należy położyć obok planszy punktacji, stanowią one zasób ogólny.

Jeśli rozgrywka ma odbywać się z dodatkiem **Rzeka**, należy dołożyć płytkę z rzeką do pozostałych płytek rzeki przed jej rozłożeniem.

Pozostałe płytki terenu należy pomieszać z innymi płytkami terenu.

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.

Most

1. Ułożenie płytki terenu

Budowa mostu



Jeśli w zasobie znajdują się mosty, obowiązuje dodatkowa zasada ułożenia płytek. Zasada ta obowiązuje **wszystkie** płytki terenu, które na dwóch przeciwnych krawędziach posiadają **wyłącznie** pola (bez traktów itp.).



Przykładowe płytki z polami na przeciwległych krawędziach.

1



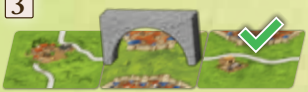
Gracz może ułożyć płytkę tak, że co najmniej jedna krawędź zostaje połączona z **nieukończonym traktem**.

2



Jeśli płytka zostanie w ten sposób ułożona, gracz **musi** zabrać 1 most z zasobów i położyć go tak, by połączyć trakt. Most **przedłuża** trakt jak płytka z prostym odcinkiem traktu.

3



W związku z tym w kolejnej turze gracz może kontynuować trakt układając płytkę tak, by połączyć ją z otwartą drogą z drugim końcem mostu.

Na płytce może znajdować się **1 most**. Pola **nie** są rozdzielane mostami.



Ważne: Trakt może zawierać dowolną ilość mostów. Jednakże **nie można** dołożyć płytki w taki sposób, by dwa mosty stykały się ze sobą.

2. Ułożenie podwładnego



Jak zwykle gracz może ułożyć podwładnego na właśnie ułożonej płytce, nawet jeśli w **Kroku 1** położył na niej most. Podwładny może zostać położy na obszarze **pod** mostem. Mosty **nie** stoją na przeszkodzie innym figurom.



Podwładny może również zostać położony **na** moście. Jako że most jest częścią traktu, obowiązują zwykłe zasady układania podwładnego (np. trakt nie może być już zajęty).

3. Punktacja

Jeśli trakt z co najmniej 1 mostem zostanie ukończony, jego właściciel otrzymuje **1 punkt** za każdą płytkę terenu. Z kolei za każdy most wchodzący w skład traktu gracz otrzyma **3 punkty**. Przy rozpatrywaniu przewag traktu z mostami, obowiązują zwykłe zasady rozstrzygania.



ukończył budowę traktu z 1 mostem i otrzymuje 3 punkty za płytki terenu i 3 punkty za most; w sumie 6 punktów.

Ważne: Jeśli trakt przebiega pod jednym z mostów wchodzących w jego skład, gracz otrzymuje **1 punkt** za płytkę z traktem i **3 punkty** za stojący na niej most.



ukończył budowę traktu z 2 mostami. Zarówno on, jak i otrzymują po 7 punktów za 7 płytek terenu i dodatkowo 6 punktów (2x3) za 2 mosty.

W końcowej punktacji każdy most jest wart **1 punkt**.

1. Ułożenie płytki terenu



Budowa zamku

Jeśli w zasobie znajdują się zamki, w momencie ukończenia miasta składającego się dokładnie z **2 płytek terenu**, gracz **może** wybudować zamek.



Gracz zabiera płytkę zamku z zasobów ogólnych i kładzie na ukończonym mieście. Jeśli znajduje się w nim **zwykły podwładny** w dowolnym kolorze, należy położyć go na płytce zamku. Od teraz nie jest to rycerz, a **białogłowa**.

1



1. ukończył miasto składające się z 2 płytek i kładzie na nim płytkę zamku.

2



2. Jako że znajdował się tam już rycerz, zostaje on położony na zamku.

Jeśli w takim mieście znajduje się postać z **innego dodatku**, która nie jest zwykłym podwładnym, wówczas na takim mieście **nie może** zostać wybudowany zamek.

Ważne: Budując zamek, gracz **nie** otrzymuje punktów za miasto pod nim.

2. Ułożenie podwładnego

Jeśli gracz wybudował miasto w **Kroku 1** i nie ma na nim **żadnej** białogłowy, wówczas może ją tam umieścić kładąc zwykłego podwładnego.

3. Punktacja

Punktacja białogłowy

Jeśli gracz nie ułożył podwładnego w **Kroku 2** i **nie** zabrał swojego opata z planszy, wówczas może zabrać **1 białogłowę** z wybranego zamku do swoich zasobów.

Natychmiast przechodzi do **Kroku 3** swojej tury i otrzymuje **1 punkt** za każdego **rycerza** i **białogłowę** na planszy (bez względu na ich kolor).

Gracz otrzymuje także **1 punkt** za właśnie zabraną białogłowę. **Następnie** odbywa się standardowa punktacja.

Ważne: Jeśli gracz nie ułożył swojego podwładnego, ale zmienił rycerza w białogłowę dzięki budowie zamku, wówczas **nie** może zabrać **jej** z powrotem do zasobów i punktować w tej samej turze.



nie ułożył podwładnego na planszy w tej turze i zamiast tego punktuje swoją białogłowę, która znajdowała się już w zamku na początku tury. Zabiera białogłowę z powrotem do zasobów i otrzymuje za to 1 punkt. Dodatkowo otrzymuje 1 punkt za każdą białogłowę i rycerza na planszy. W sumie otrzymuje 5x1 = 5 punktów.

W czasie punktowania chłopów każdy z zamków jest wart **3 punkty**, jeśli styka się z punktowanym polem.

Stodoła

1. Ułożenie płytki terenu



Budowa stodoły

Gracz może wybudować stodołę, jeśli w zasobach znajdują się jej płytki, a w czasie ułożenia płytki terenu spełnione zostały następujące warunki:

- Ułożona płytka musi być jedną z **4 płytek**, które stykają się **4 rogami**.
- Te **4 rogi** nie mogą zawierać żadnych elementów innych niż pole (np. traktu, murów miasta itp.).
- 4 płytki muszą tworzyć jedno pole, na którym znajduje się **przynajmniej 1 chłop** gracza, który **nie** został jeszcze przeniesiony do stodoły (więcej za moment).

Jeśli wszystkie 3 warunki zostały spełnione, gracz może zabrać stodołę z zasobów i umieścić ją w miejscu **stykania się** 4 rogów.



ułożył płytkę terenu w taki sposób, że na złączeniu rogów czterech płytek widać tylko pole. Jako że posiada na nim chłopa, może wybudować stodołę.
bierze stodołę z zasobów i układa ją w miejscu styku 4 rogów płytek.



W tym wypadku mury miasta uniemożliwiają wybudowanie stodoły.

Po wybudowaniu stodoły gracz musi natychmiast przenieść na nią 1 swojego chłopa i przeprowadzić jego punktacje w **Kroku 3**.

Chłop leżący na stodole nie może zostać przeniesiony na inną i ponownie punktować. Chłopi na stodołach są traktowani jak chłopi.
Nie ma ograniczenia w ilości stodół wybudowanych na pojedynczym polu.



wybudował stodołę i przenosi na nią swojego chłopa z tego pola, by zdobyć za niego punkty w Kroku 3.

2. Ułożenie podwładnego

Gracz **nie może** bezpośrednio położyć podwładnego na stodole.

3. Punktacja

Jeśli gracz wybudował stodołę w **Kroku 1** i przeniósł do niej chłopa, w tym momencie otrzymuje **1 punkt** za każdego **chłopa** (bez względu na kolor) na planszy. Chłopi w stodołach liczą się jako chłopi.

Następnie odbywa się standardowa punktacja.



wybudował stodołę i teraz punktuje chłopa, który został na nią przeniesiony. Otrzymuje 1 punkt za każdego chłopa na planszy, czyli 4 punkty.

Chłopi na stodołach biorą udział w podliczaniu chłopów w końcowej punktacji jak zwykle.

Ważne:
Gracz może wybudować maksymalnie **1 budynek** w swojej turze:
1 most **lub** 1 zamek **lub** 1 stodołę.

Specjalne płytki terenu



Na niektórych płytkach trakt kończy się w wiosce i rozdziela dwa sąsiadujące fragmenty pola, podczas gdy inny trakt **nie** kończy się w wiosce.



Miasto nad rzeką rozdziela pole na dwa osobne segmenty.



Obydwa trakty kończą się w wiosce.



Most

Typ: Pionek neutralny
Zasady budowania: Na dwóch przeciwległych końcach właśnie ułożonej płytki; jako kontynuacja traktu.
Specjalna zdolność:
Gdy trakt jest ukończony → **3 punkty** za most.
W punktacji finałowej → **1 punkt** za most.



Zamek

Zasady budowania: Na właśnie wybudowanym mieście składającym się z 2 płytek.
Specjalna zdolność: Gracz może położyć na zamku zwykłego podwładnego jako białogłowę. Jeśli gracz **nie** ułożył podwładnego → może usunąć jedną ze swoich białogłowych otrzymując **1 punkt** za nią + po **1 punkcie** za każdego rycerza i białogłowę na planszy.



Stodoła

Zasady budowania: Na styku 4 rogów płytek przedstawiających tylko pole.
Specjalna zdolność: Gracz może przenieść na nią chłopa z tego samego pola, na którym zbudowano stodołę → **1 punkt** za każdego chłopa na planszy.

© 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