Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Oblężenie i obrona

W tym dodatku do **Carcassonne** miasto i jego okolice zostało zaatakowane przez najeźdźców. Uczyń ze swoich podwładnych obrońców, by wzmocnić linie obrony i zdobyć punkty. Jednakże możesz stracić obszar, jeśli zbyt mało zainwestowałeś w obronę.

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

Zawartość i przygotowanie gry

Zawartość

18 płytek terenu (oznaczone)
2 płytki twierdzy (dwustronne)
3 katapulty
12 podwładnych



17 symboli oblężenia



1 płytka rzeki z symbolem oblężenia



3 katapulty



12 podwładnych, po 2 w każdym kolorze



2 płytki twierdzy

Przygotowanie gry

Każdy z graczy otrzymuje 2 dodatkowych podwładnych w swoim kolorze. Sugerujemy grać z rozszerzeniem **Opat**.

Na środku stołu należy ułożyć **obydwie płytki** twierdzy stroną zależną od ilości graczy (2-3 **lub** 4+) w takim sposób, by pasowały do siebie.

Bez względu na to czy rozgrywka będzie odbywać się z dodatkiem **Rzeka**, czy bez: Należy umieścić **płytkę źródła** przy jednym z fragmentów rzeki na płytce twierdzy. Jeśli gra ma rozgrywać się bez dodatku **Rzeka**, wówczas do drugiego fragmentu należy dołożyć płytkę jeziora, by zakończyć również tę część rzeki. Tak stworzony obszar stanowić będzie obszar startowy zamiast płytki startowej.



Przykład przygotowania gry bez dodatku Rzeka.

Jeśli rozgrywka ma odbywać się z dodatkiem **Rzeka**, wówczas 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.

Twierdza

1. Ułożenie płytki terenu

Płytki twierdzy razem tworzą **twierdzę** *Carcassonne*.
Każda płytka twierdzy liczy się jako 6 płytek terenu.

Jeśli gra odbywa się z dodatkiem **Rzeka**, wówczas płytki rzeki dokładane są jak zwykle do momentu, gdy wszystkie nie zostaną dołożone. Jeśli pierwszą dobraną płytką rzeki będzie zakręt, wówczas musi zostać dołożony w taki sposób, by oddalać się od płytek twierdzy. Poza tym obowiązują standardowe zasady układania rzeki.



2. Ułożenie podwładnego

Ułożenie podwładnego na stanowisku obrony

Twierdza Carcassonne posiada **3 stanowiska obrony**:

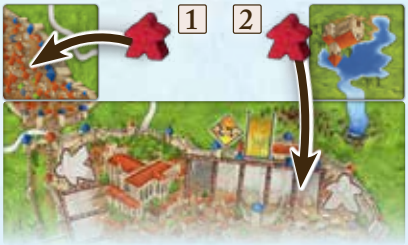

Dla rycerzy


Dla podróżników


Dla mnichów i opatów

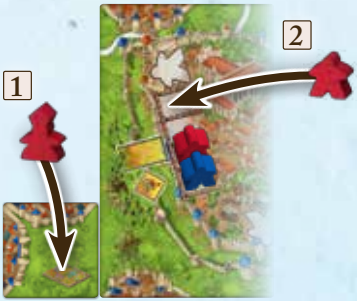
Jeśli gracz w swoim ruchu ułoży na planszy podwładnego jako **rycerza**, **podróżnika**, **mnicha** lub **opata**, wówczas może ułożyć podwładnego z zapasów na wolnym miejscu w rzędzie odpowiedniego stanowiska obrony.
Rząd zawiera **wyłącznie** pola ustawione blisko siebie, **nie** obejmuje pola podwładnego **ani** pola katapulty (więcej za moment).

Każdy rząd może zawierać więcej niż 1 podwładnego gracza.



1. ułożył rycerza w mieście i decyduje się na ułożenie 1 podwładnego na stanowisku obrony.

2. Jako że ułożył na planszy rycerza, jego podwładny musi trafić na stanowisko obrony dla rycerzy.



1. ułożył opata w ogrodzie i decyduje się na ułożenie 1 podwładnego na stanowisku obrony.

2. Jako że ułożył na planszy opata, jego podwładny musi trafić na stanowisko obrony dla mnichów i opatów.

Jeśli gracz nie może bądź nie chce ułożyć podwładnego na stanowisku obrony, nic się nie dzieje.

Pole podwładnego



Każde z trzech stanowisk obronnych posiada jeden punkt w kształcie podwładnego: jest to **pole podwładnego**. Jeśli gracz ułoży podwładnego jako chłopa, może dodatkowo ułożyć jednego podwładnego na dowolnym stanowisku obronnym. Jednak **nie** układa go w rzędzie, ale właśnie na **polu podwładnego** w wybranym przez siebie stanowisku. Jeżeli znajduje się tam już jeden lub więcej podwładnych, kładzie go **na szczycie**.

Nie ma limitu ilu podwładnych może zostać ułożonych w tym miejscu.
Nie ma również znaczenia, ilu podwładnych gracza znajduje się w linii obok.



1. ułożył chłopa na polu i decyduje się na ułożenie 1 podwładnego na stanowisku obrony. Może wybrać spośród wszystkich.

2. wybrał stanowisko obrony podróżnych i umieszcza podwładnego na odpowiednim polu podwładnego.



1. ułożył chłopa na polu i decyduje się na ułożenie 1 podwładnego na stanowisku obrony. Może wybrać spośród wszystkich.

2. wybrał stanowisko obrony mnichów i opatów i umieszcza podwładnego na odpowiednim polu podwładnego. Jako że znajduje się tam już podwładny, kładzie swojego na nim.

Rozpoczęcie kontrataku

Jeśli gracz umieścił podwładnego na jednym z 3 stanowisk obronnych i zajmuje **ostatnie** pole w rzędzie, wówczas rozpoczyna się **kontratak** z tego stanowiska obrony. Pole podwładnego nie musi być zajęte, by rozpocząć kontratak. Rozpatrzenie kontrataku następuje w **Kroku 3** (patrz *Kontratak*).



Ilość wolnych miejsce w każdym z rzędów zależy od ilości graczy. W grze dla 3 graczy ciemniejsze pole z **3** również liczy się jako wolne miejsce. W grze dla 5 graczy pole z **5+** również jest wolne. W grze dla 2 i 4 graczy należy zignorować ciemne pola.

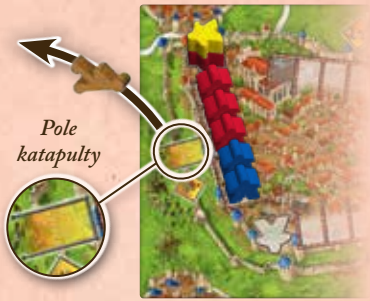


W grze dla 2 osób gracz umieścił podwładnego na stanowisku obrony rycerzy. Tym ruchem zajął ostatnie wolne pole w rzędzie i rozpoczął kontratak (ciemne pole ma znaczenie przy rozgrywce dla 3 graczy).

3. Punktacja

Kontratak

Jeśli w **Kroku 2** został rozpoczęty kontratak, należy wykonać następujące działania: **przed** zwykłą punktacją wszyscy posiadający podwładnych w punkcie tym punkcie obrony otrzymują **3 punkty** za każdego **swojego** podwładne-go. Dotyczy to również tych znajdujących się w polu podwładnego. Następnie wszyscy ci poddani wracają do zasobów swoich graczy. Jeśli przy stanowisku obrony znajduje się **katapulta**, również zostaje usunięta z planszy. Dopiero po tym następuje zwykłe podliczenie punktów.



rozpoczął kontratak na stanowisku obrony mnichów i opatów.
otrzymuje 2x3 = 6 punktów.
otrzymuje 4x3 = 12 punktów.
otrzymuje 1x3 punktów.

Następnie wszyscy podwładni z tego stanowiska obrony wracają do zasobów graczy, usunięta zostaje także katapulta. Następnie rozpatruje się zwykłe podliczenie punktów.

Na koniec gry, przed punktacją, na wszystkich **3 stanowiskach obrony** rozpatrzone zostaną 3 finałowe kontrataki bez względu na to, ilu obrońców znajduje się w rzędach. Wszyscy uczestnicy obrony otrzymają po **3 punkty** za podwładnego jak zwykle. Przy rozpatrywaniu punktów za pola twierdza jest traktowana jako ukończone miasto.

1. Ułożenie płytki terenu

Postęp najeźdźców

W momencie gdy gracz wylosuje płytkę z 1 lub 2 **symbolami oblężenia**, należy wykonać następujące działania:

Przed ułożeniem płytki terenu gracz musi ułożyć 1 katapultę przy stanowisku obrony wskazanym na płytce.

Jeśli dobrana płytka zawiera dwa symbole, rozpatruje się je od lewej do prawej. Tylko **1 katapulta** może znajdować się na polu katapulty. Jeśli katapulta ma trafić do miejsca, które jest już zajęte, natychmiast rozpoczyna się **atak** na to stanowisko obrony (patrz *Atak*).



dobrał płytkę z 2 symbolami oblężenia. Najpierw umieszcza katapultę przed stanowiskiem obrony podróżnych. Następnie powinien umieścić drugą katapultę przed stanowiskiem obrony rycerzy. Jest już tam katapulta, więc zamiast tego rozpoczyna atak na to stanowisko obrony.

W przypadku wylosowania płytki z „?", gracz **musi** wybrać, przed które stanowisko obrony trafi katapulta.

Atak

Stanowisko obrony jest atakowane. Wszyscy gracze otrzymują **3 punkty** za każdego **swojego** podwładnego znajdującego się w **atakowanym** stanowisku obrony. Za podwładnych na polu podwładnego również otrzymują punkty.

Ważne: Jeśli gracz **nie** posiada żadnego podwładnego w atakowanym stanowisku obrony, musi (jeśli to możliwe) wrócić do swoich zasobów **podwładnego** z planszy gry. Rodzaj podwładnego zależy od rodzaju **atakowanego stanowiska obrony**.

Jeśli na planszy znajduje się kilku podwładnych odpowiadających temu typowi, gracz wybiera jednego z nich. Jeśli kilku graczy musi usunąć swoich podwład-nych, wówczas robią to zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od aktywnego gracza.
Następnie gracze wracają podwładnych z **zaatakowanego** stanowiska obrony do swoich zasobów, usuwają również katapultę.



dobrał płytkę z „?" i wybrał stanowisko obrony mnichów i opatów. Znajduje się przed nim katapulta, wobec czego następuje atak. i otrzymują po 3 punkty.
nie posiada żadnego podwładnego na stanowisku obrony i musi usunąć 1 mnicha lub opata z planszy.
i usuwają podwładnych z punktu obrony oraz katapultę.

Po rozpatrzeniu wszystkich ataków i przyznaniu punktów, płytka zostaje ułożona jak zwykle.

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

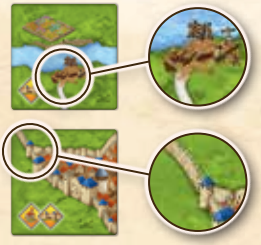
Specjalne płytki terenu



To nie jest koniec traktu. Sprawia jednak, że trakt rozdziela się w czterech różnych kierunkach.



Wszystkie odnogi traktu muszą zostać zakończone, aby go ukończyć. Trakt przebiega nad miastem. Miasto nie jest rozdzielone mostem. Pola po lewej i po prawej stronie traktu są przez niego rozdzielone.



Koniec traktu poniżej rzeki rozdziela pole na dwa.

Ten róg rozdziela pole na dwa.

Podsumowanie



Kontratak

Rząd obrońców został zapełniony →
3 punkty za każdego podwładnego w tym rzędzie →
usunięcie wszystkich obrońców oraz katapulty, jeśli obecna.



Postęp i atak

Gracz wylosował płytkę terenu z symbolem/-ami oblężenia:



Postęp: **Zanim** ułożona zostanie płytka terenu, ułożenie 1 katapulty na polu katapulty przed stanowiskiem obrony wskazanym na płytce (jeśli „?“, **musi** wybrać które).
Jeśli pole katapulty jest już zajęte →
Atak: **3 punkty** za każdego podwładnego w atakowanym stanowisku obrony. Jeśli gracz nie ma tam podwładnego → musi odpowiedniego usunąć z planszy.



Usunięcie wszystkich podwładnych i katapulty z atakowanego stanowiska obrony.

© 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