

Carcassonne

Oštroumna igra postavljanja pločica za 2-5 igrača u dobi +8g. od Klaus-Jürgena Francuski gradovi na jugu pokrajine Carcassonne poznati su po svojim utverdama još iz rimskog i srednjevjekovnog doba. Igrači razvijaju područje oko Carcassonnea i postavljaju svoje sljedbenike na putove, u gradove i samostane, te na polja. Vještine igrača u razvoju ovog kraja, te korištenju svojih lopova, vitezova, svećenika i seljaka biti će presudne u odretivanju pobjednika.

Sadržaj

- 72 pločice krajolika (uključujući 1 početnu pločicu sa drugačijom pozadinom), koje prikazuju dijelove gradova, cesta, polja, te samostana. 12 pločica rijeke NISU dio osnovnog seta (vidi ispod), ali imaju istu pozadinu kao i početna pločica.
- 40 sljedbenika u pet boja  Svaki sljedbenik može se koristiti kao vitez, lopov, seljak ili svećenik. Jedan od igračevih sljedbenika koristi se i kao Oznaka bodovanja
- 1 Traka za bodovanje, koristi se za praćenje bodova 
- Pravila igre i pregledni list



zadnja strana početne pločice



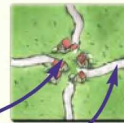
samostan



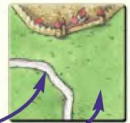
dio grada



križanje



dio ceste



dio polja

Pregled igre

Igrači postavljaju pločice krajolika iz kruga u krug. Čineći to, pojavljuju se i rastu ceste, gradovi, polja i samostani. Na njih igrači mogu postaviti svoje sljedbenike kako bi zaradili bodove. Igrači bilježe bodove kroz samu igru i na njezinom kraju. Igrač s najviše prikupljenih bodova na kraju pobjeđuje.

Priprema

Postavite početnu pločicu na sredinu stola. Promiješajte preostale pločice krajolika licem nadolje i postavite ih u nekoliko kupova licem nadolje, tako da budu lako dostupni svim igračima. Postavite Traku za bodovanje blizu jednog ruba stola kako bi ostavili dovoljno prostora igračima pri postavljanju pločica. Svaki igrač uzima 8 sljedbenika u njegovoj boji i postavlja jednu svoju Oznaku bodova na veliki prostor u donjem lijevom kutu Trake za bodovanje. Svaki igrač postavlja preostalih 7 sljedbenika ispred sebe na stol kao zalihu. Igrači odlučuju između sebe tko će biti početni igrač, koristeći metodu po svom izboru.

prednja strana početne pločice



Igranje igre

Igrači vuku poteze u smjeru kazaljke na satu, počevši od početnog igrača. Kada je na potezu igrač vrši slijedeće radnje **po slijedećem redoslijedu**:

- Igrač **mora** povući i postaviti novu **pločicu krajolika**,
- Igrač **smije** postaviti **jednog** od njegovih **sljedbenika** iz zalih na pločicu krajolika koju je **upravo postavio**,
- Ako su, postavljajući pločicu krajolika **samostani**, **ceste** i/ili **gradovi** završeni, oni sada donose bodove. Igračev potez je gotov i slijedeći igrač u smjeru kazaljke na satu povlači svoj potez po istim pravilima.

Postavljanje pločica krajolika

Prvi igrač **mora** povući pločicu krajolika s jednog od kupova pločica licem nadolje. Pogleda pločicu i pokaže je ostalim igračima (kako bi ga mogli savjetovati o "najboljem" mjestu za nju) i postavlja je na stol, prateći slijedeća pravila:

- Nova pločica (s **crvenim** rubovima u primjeru) **mora** biti postavljena sa barem jednim podudarnim rubom na prethodno postavljenu pločicu. Nova pločica ne smije se doticati samo vrhom na prethodnu.
- Nova pločica mora biti postavljena tako da se svi dijelovi polja, gradova i cesta na njoj nastavljaju na polje, grad ili cestu sa svih već postavljenih pločica (samostani se uvijek završavaju unutar pojedinačne pločice)



dijelovi ceste i polja se nastavljaju



dio grada se nastavlja



s jednog ruba nastavlja se dio grada, a s drugog ruba nastavlja se dio polja



ovo je neispravno postavljena pločica

U rijetkim slučajevima kada se povučena pločica ne može postaviti prema pravilima (i svi se igrači s time slažu), igrač odbacuje pločicu iz igre (u kutiju) i povlači drugu pločicu.

■ Postavljanje sljedbenika

Nakon što je igrač postavio pločicu krajolika, on **može** postaviti jednog od svojih sljedbenika prema ovim pravilima:

- Igrač može postaviti samo 1 sljedbenika u svome potezu.
- Igrač ga mora uzeti iz svoje zalihe.
- Igrač ga može postaviti samo na pločicu koju je upravo postavio.
- Igrač mora odrediti gdje će postaviti sljedbenika na pločicu, odnosno kao:

viteza



na dijelu grada

ili

lopova



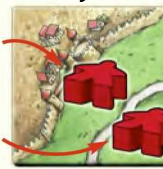
na dijelu ceste

ovdje

ili

ili ovdje

seljaka



na dijelu polja (polegnite seljaka na stranu)

ili

svećenika

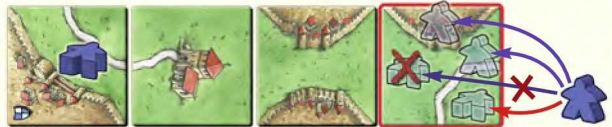


u samostanu

Igrač ne smije postaviti sljedbenika na dio polja, grada ili ceste, ako se taj dio spaja na dio s druge pločice (nebitno koliko je udaljen) koja također ima sljedbenika (od bilo kojeg igrača, uključujući i svojeg) na sebi. Pogledajte sljedeće primjere:



Plavi može postaviti samo seljaka, jer već postoji vitez na spojenom dijelu grada



Plavi može postaviti svojeg sljedbenika kao viteza ili lopova, ali samo kao seljaka u malom polju gdje ukazuje crvena strelica. U većem području polja već postoji seljak na spojenom dijelu.

Kada je igrač postavio sve svoje sljedbenike, nastavlja s postavljanjem pločica krajolika u svakom potezu. Također, sljedbenici ne mogu biti opozvani, sljedbenici se vraćaju igraču kada se samostani, ceste ili gradovi buduju. Igračev potez je gotov i slijedeći igrač u smjeru kazaljke na satu radi svoj potez i tako redom.

Upamtite: Ako su tijekom postavljanja pločice gradovi, ceste i/ili samostani završeni, oni se buduju prije nego idući igrač započne svoj potez.

■ Bodovanje završenih samostana, cesta i gradova

■ ZAVRŠENA CESTA

Cesta je završena kada oba njezina kraja završe na križanjima, dijelu grada ili samostanu, ili kada cesta formira cijelu petlju. Može biti puno dijelova ceste između krajeva.

Igrač koji ima lopova na završenoj cesti pribraja po jedan bod za svaku pločicu završene ceste (računa se broj pločica; pojedini dijelovi na pločici broje se samo jednom)

Igrač pomiče svoju Oznaku bodova po Traci za bodovanje za broj mjesta jednak osvojenim bodovima. Ako prijedete 50 na Traci za bodovanje, polegnite vašu oznaku na stranu kako bi time označili rezultat bodova veći od 50 i nastavite bodovati dalje po Traci.



Crveni je zaradio 4 boda



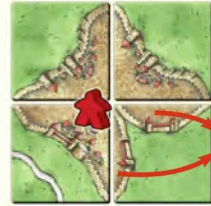
Crveni je zaradio 3 boda

ZAVRŠENI GRAD

Grad je završen kada ga okružuju gradske zidine bez prekida u zidu ili praznina u gradu. Grad može biti sastavljen od više dijelova grada.

Igrač koji ima viteza u završenom gradu osvaja po dva boda za svaku pločicu u gradu (broje se pločice, a ne dijelovi). Svaka zastavica na dijelu grada broji se kao 2 boda.

Crveni osvaja 8 bodova (3 pločice grada i 1 zastavica)



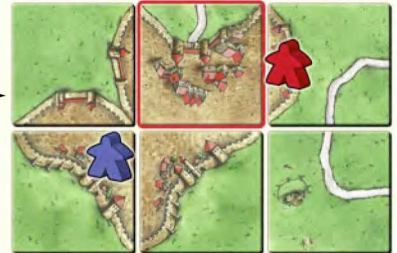
Crveni osvaja 8 bodova (4 pločice grada i niti jedna zastavica)

Što ako završeni grad ili cesta imaju više od jednog sljedbenika?

Moguće je, da se kao rezultat pametnog postavljanja pločica pojavi više od jednog lopova na cesti ili više od jednog viteza u gradu. Na završenoj cesti ili gradu, igrač s najviše lopova (na cesti) ili s najviše vitezova (u gradu) osvaja sve bodove.

Kada je dvoje ili više igrača izjednačeno u broju lopova ili vitezova, tada svatko osvaja ukupni broj bodova za cestu ili grad.

Nova pločica krajolika spaja razdvojene dijelove grada u jedan završeni grad



Crveni i Plavi osvajaju svih 10 bodova za grad jer su izjednačeni s 1 vitezom u završenom gradu (koji se sastoji od 5 pločica)

ZAVRŠENI SAMOSTAN

Samostan je završen kada njegovu pločicu u potpunosti okružuju druge pločice krajolika. Igrač sa svećenikom postavljenim na samostan osvaja 9 bodova. (1 za pločicu sa samostanom i po jedan za svaku pločicu koja ga okružuje)



Crveni osvaja 9 bodova

VRAĆANJE SLJEDBENIKA NAKON OSVAJANJA BODOVA U IGRAČEVU ZALIHU

Nakon osvajanja bodova za cestu, grad ili samostan (i samo tada), sljedbenici koji su sudjelovali u osvajanju bodova vraćaju se u zalihu pripadajućeg igrača. Vraćeni sljedbenici mogu se koristiti od strane igrača kao bilo koja vrsta sljedbenika (lopov, seljak, vitez, svećenik) u daljnjem tijeku igre.

Moguće je da igrač postavi svog sljedbenika, osvoji bodove i vrati ga natrag u zalihu. Sve u jednom potezu (u uvijek ovim redosljedom).



Crveni osvaja 4 boda

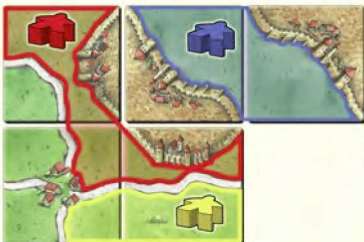
1. Završite cestu, grad ili samostan s novom pločicom.
2. Postavite lopova, viteza ili svećenika
3. Osvojite bodove za završeni grad, cestu ili samostan
4. Vratite sljedbenika u zalihu.



Crveni osvaja 3 boda

FARME

Spojeni dijelovi polja zovu se farme. Za farme se ne osvajaju bodovi kada se završe tijekom igre. Igrači mogu postavljati seljake na dijelove polja, ali se bodovi osvajaju na kraju same igre. Seljak ostaje na dijelu polja gdje je postavljen do isteka cijele igre i nikada se ne vraća u igračevu zalihu! Da bi to naglasili, postavite seljaka postrance na dio polja. Farme su omeđene cestama, gradovima i rubovima područja odigranih pločica krajolika.



Sva tri seljaka imaju svoje vlastite farme. Dijelovi grada i cesta odvajaju ove farme jednu od druge.



Postavljanjem nove pločice krajolika, sva 3 igrača imaju seljaka na farmi.

Opaska: Igrač koji je postavio novu pločicu krajolika ne može postaviti seljaka jer spojeni dijelovi polja već imaju seljake.

Kraj igre

Na kraju igračeva poteza u kojem je uzeta posljednja pločica krajolika, igra se završava. Slijedi završno zbrajanje bodova.

Završno zbrajanje bodova

BODOVANJE NEZAVRŠENIH CESTA, GRADOVA I SAMOSTANA

Za svaku nezavršenu cestu ili grad, igrač koji ima lopova na cesti ili viteza u gradu osvaja po jedan bod za svaku pločicu dijela ceste ili grada. Zastavice nose po 1 bod svaka. Za nezavršene ceste i gradove sa više od jednog sljedbenika, koristite pravila za završene ceste i gradove kako bi odredili tko osvaja bodove. Za nezavršeni samostan, igrač sa svećenikom na samostanu osvaja 1 bod za samostan i po 1 bod za svaku pločicu krajolika koja ga okružuje.

BODOVANJE SELJAKA (za opskrbljivanje završenih gradova)

- Samo se završeni gradovi koriste u bodovanju seljaka.
- Seljak mora biti na farmi koja graniči s gradom kojeg opskrbljuje. Udaljenost seljaka od grada je nebitna.
- Za svaki grad kojeg farma opskrbljuje, igrač koji je postavio najviše seljaka na farmu osvaja po 3 boda, bez obzira na veličinu grada. Ako su igrači izjednačeni u broju seljaka, svaki osvaja po 3 boda.
- Farma može opskrbljivati i nekoliko gradova koji graniče s njom.
- Nekoliko farmi može opskrbljivati jedan grad. U tom slučaju svaka se farma boduje posebno, kako je već ranije opisano.

Kada su svi završeni gradovi bodovani na ovaj način, zbrajanje bodova i igra su gotovi.

Igrač s najviše bodova je pobjednik. Ako su igrači izjednačeni u vrijednosti, onda s veseljem dijele pobjedu.



Plavi osvaja 6 bodova. **Crveni** osvaja 3 boda. Niti jedan seljak ne osvaja bodove za nedovršeni grad.

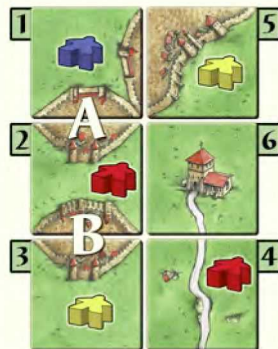


Plavi osvaja 9 bodova.



X Označava poredak postavljanja pločica.

Crveni osvaja 6 bodova za opskrbu gradova **A** i **B**, jer on ima 2 seljaka na donjoj farmi u odnosu na 1 od **Žutog**. **Plavi** također osvaja 3 boda za grad **A** i seljaka na gornjoj farmi.



U ovom primjeru, **Crveni** i **Žuti** osvajaju po 6 bodova za svaki od dva grada (**A** i **B**) jer svaki ima po 2 seljaka na donjoj farmi. **Plavi** osvaja 3 boda za grad **A** i svojeg seljaka na gornjoj farmi.

Savjeti:

- Radi lakšeg zbrajanja bodova, uklanjajte sljedbenike kako bodujete nezavršene ceste, gradove i samostane.
- Ako želite znati više o varijantama igre i bodovanja, posjetite našu web stranicu: www.riograndegames.com

© 2000 Hans im Glück Verlags-GmbH
If you have comments, questions, or suggestions, please write:
Rio Grande Games at:
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174 or
RioGames@aol.com or
visit our website at
www.riograndegames.com



Prijevod i obrada:
<http://igranje.org>



IGRANJE.ORG



Pravila za korištenje proširenja s 12 pločica rijeke

Izbacite početnu pločicu iz igre. Počnite igru sa postavljanjem izvora kojim započinje rijeka. Stavite sa strane pločicu jezera i promiješajte ostalih 10 pločica rijeke, te ih postavite licem nadolje. Povlačite pločice iz tog kupa prije nego nastavite s pločicama iz osnovne igre. Postavljajte ove pločice tako da se rijeka povezuje s dijelom rijeke s prethodne pločice. Nemojte postavljati pločice tako da rijeka stvara "U" krivinu. Postavljajte sljedbenike na ove pločice kao i u normalnoj igri. Ne postavljajte sljedbenike na rijeku- Kada se odigraju 10 pločica rijeke, sljedeći igrač postavlja jezero i igra se nastavlja sa normalnim pločicama.

Ovo su pločice iz osnovne igre (i broj komada od svake)



A 2x



B 4x



C 1x



D 4x
uključujući početnu pločicu
(s tamnom pozadinom)



E 5x



F 2x



G 1x



H 3x



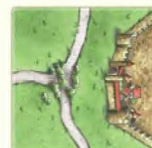
I 2x



J 3x



K 3x



L 3x



M 2x



N 3x



O 2x



P 3x



Q 1x



R 3x



S 2x



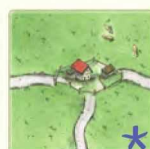
T 1x



U 8x



V 9x



W 4x



X 1x

★ Ove pločice mogu imati male razlike u grafici (ovce, kuće itd.)

Pregled zbrajanja bodova

Završeno kroz igru

Cesta
(lopov)

1 bod po pločici



Grad
(vitez)

2 boda po pločici +
2 boda po zastavici



Samostan
(svećenik)

9 bodova



Nezavršeno na kraju igre

Cesta
(lopov)

1 bod po pločici

Grad
(vitez)

1 bod po pločici +
1 bod po zastavici

Samostan
(svećenik)

1 bod za svaku pločicu
(pločicu samostana i
pločice koje ga okružuju)

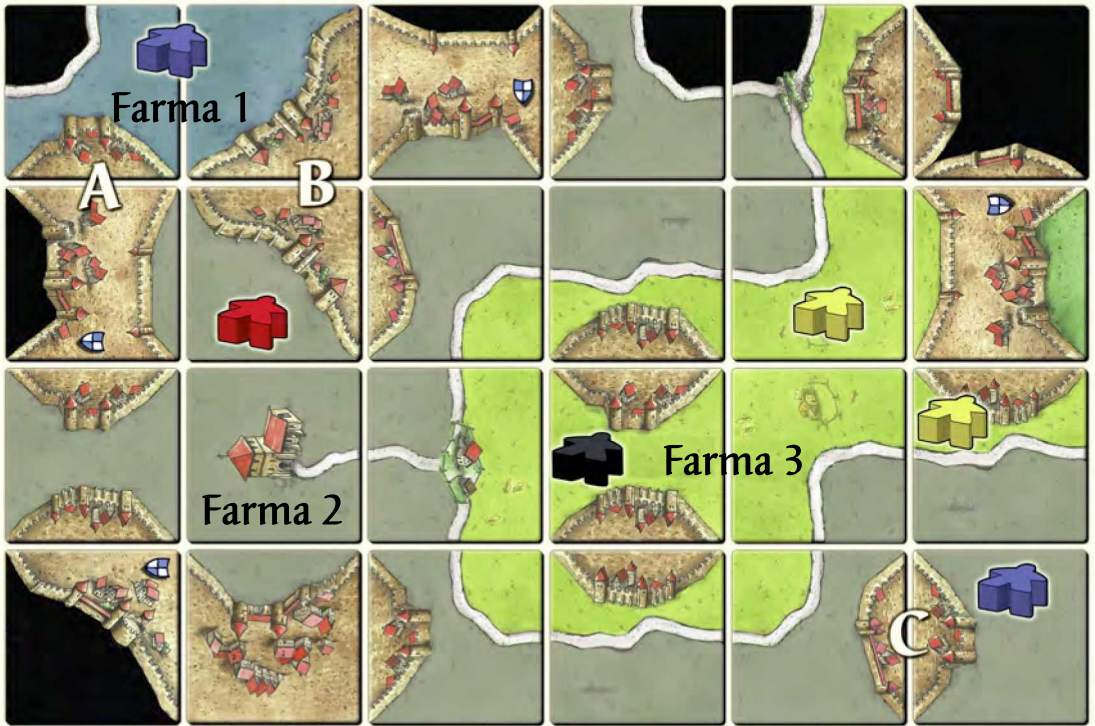


Farme oko završenih gradova

3 boda igraču koji ima najviše seljaka na svakoj farmi koja opskrbljuje svaki grad.

Primjer bodovanja seljaka:

Slijedeći prikaz je primjer zbrajanja bodova od farmi na kraju igre. Pravila za zbrajanje bodova sa farmi možete pronaći na strani 4 pod poglavljem **BODOVANJE SELJAKA**.



Farma 1: **Plavi** ima 1 seljaka na **Farmi 1** koja opskrbljuje završeni **Grad A i B**. **Plavi** osvaja 6 bodova, 3 za svaki grad.

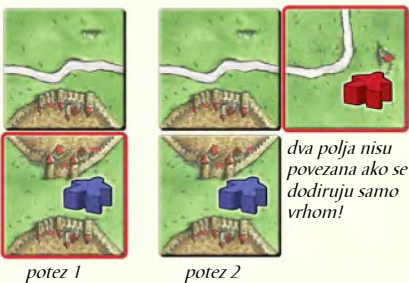
Farma 2: **Crveni** i **Plavi** imaju 1 seljaka na **Farmi 2** koja opskrbljuje tri završena grada (**Gradovi A, B i C**). Stoga, svaki osvaja 9 bodova, 3 za svaki grad.

Farma 3: sa **Žuti**, sa svoja 2 seljaka naspram 1 od **Crnog** upravlja **Farmom 3** i stoga osvaja 12 bodova za 4 završena grada. **Crni** ne osvaja ništa.

Uočite: Grad u donjem lijevom kutu nije završen i kao takav ne daje bodove igračima.

Također uočite: Farme su odvojene jedna od druge sa cestama, gradovima i rubom mape.

Kako može biti više od 1 seljaka na farmi?



potez 1

potez 2

potez 3

dva polja nisu povezana ako se dodiruju samo vrhom!

Potez 1: **Plavi** postavlja seljaka na polje.
Potez 2: **Crveni** postavlja pločicu koja je dijagonalna upravo postavljenoj pločici od **Plavog**. On to može učiniti jer ova dva polja još nisu povezana.

Potez 3: ovdje su dva polja povezana i tvore veće polje. tako sada polje ima 2 seljaka.

Na isti način igrači mogu imati 2 ili više vitezova u Gradu i 2 ili više lopova na cesti.

 = novo postavljena pločica