


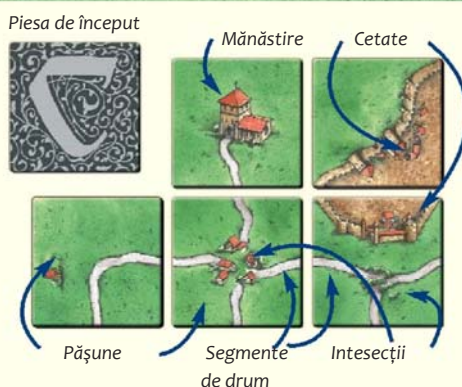
Carcassonne

Un joc ingenios pentru 2-5 jucători de la 10 ani în sus, de Klaus-Jürgen Wrede

Orasul Carcassonne din sudul Frantei este renumit pentru fortificatiile sale unice în stil roman si medieval. Jucatorii dezvoltă regiunea din jurul orasului Carcassonne si își plasează discipolii pe drumuri, în cetăți, în mănăstiri sau pe pășuni. Pentru a câștiga jocul, fiecare jucator se folosește de îndemânarea si talentul sau în dezvoltarea zonei si în amplasarea hotilor, cavalerilor, calugarilor si, respectiv, a fermierilor.

Componente

- 72 piese pătrate de joc ilustrate cu mănăstiri și cu segmente de cetăți, drumuri și pășuni (piesa de început este mai închisă la culoare pe verso).
- 40 discipoli în 5 culori: 
Discipolii pot fi folosiți ca și hoți, cavaleri, călugări sau fermieri. Unul din cei opt discipoli ai fiecărui jucător este pionul ce ține scorul.
- 1 tablă de scor:
pentru calcularea punctelor.
- 1 set de reguli și sumarul pieselor.



Scurtă descriere

Rând pe rând, jucătorii așează piesele de joc, astfel formând și dezvoltând drumuri, cetăți, pășuni și mănăstiri. Pentru a câștiga puncte, jucătorii își pot plasa discipolii pe aceste piese. Punctele se câștigă atât în timpul jocului cât și la sfârșit. După calcularea scorului final, jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul.

Pregătirea jocului

Așezați piesa de început cu fața în sus, în centrul mesei de joc. Restul pieselor se amestecă și se pun cu fața în jos, în câteva teancuri, astfel încât să aibă acces la ele toți jucătorii. Pentru a avea suficient loc de desfășurare, tabla de scor se amplasează la marginea mesei.

Fiecare jucător își ia 8 discipoli de aceeași culoare și plasează câte unul în spațiul mare din colțul stânga jos al tablei de scor. Cei 7 discipoli rămași îi așează în fața sa pe masă.

Jucătorii pot folosi orice metodă doresc pentru a decide cine începe jocul.

Desfășurarea jocului

Începând cu primul jucător, rundele se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul care este la rând, efectuează acțiunile enumerate mai jos, în următoarea ordine:

1. **Trebuie** să tragă și să așeze o nouă **piesă de joc**.
2. **Poate** să își plaseze **un discipol** din rezerva sa pe piesa ce tocmai a așezat-o.
3. Dacă, prin așezarea piesei de joc, se închid mănăstiri, drumuri și/sau cetăți, acestea se punctează în acel moment.

Rândul său se încheie și următorul jucător își va juca rândul în același mod.

Așezarea pieselor de joc

Inițial, jucătorul trebuie să tragă o piesă din cele cu fața în jos. Se uită la ea, o arată și celorlalți jucători (pentru a îl sfătui cum să o așeze "mai bine"), după care o așează pe masă, ținând cont de următoarele reguli:

- Noua piesă de joc (în exemple este marcată cu un contur **roșu**) **trebuie** așezată astfel încât să se învecineze cu o piesă așezată anterior cel puțin la o margine. Piesa nu poate fi așezată colț în colț cu o piesă anterioară.
- Noua piesă de joc trebuie așezată în așa fel încât toate segmentele de pășune, cetate sau drum ilustrate pe ea să continue segmentele de pășune, cetate sau drum de pe piesele învecinate (mănăstirile sunt complete).



segmentele de drum și de pășune se continuă



segmentul de cetate se continuă



La o margine se continuă segmentul de cetate iar la cealaltă margine se continuă segmentul de pășune.



Aceasta este o așezare **incorectă**

În cazurile rare, în care piesa trasă nu se potrivește nicăieri și toți jucătorii sunt de acord, jucătorul o va înlătura în cutie apoi va trage o nouă piesă.

Plasarea discipolilor

După ce așează o piesă, jucătorul își **poate** plasa unul din discipoli, ținând cont de următoarele reguli:

- Poate plasa doar un discipol pe tură.
- Trebuie să ia discipolul din rezerva sa.
- Poate plasa discipolul doar pe piesa ce tocmai a așezat-o.
- Trebuie să aleagă unde își plasează discipolul pe noua piesă, fie ca:

Hoț



pe un segment de drum

sau

Cavaler



pe un segment de cetate

sau

Călugăr



într-o mănăstire

sau

Fermier



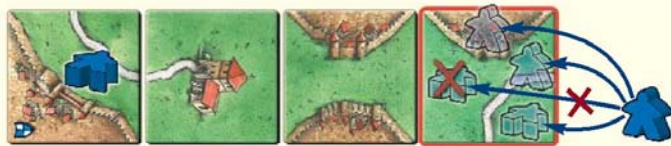
pe un segment de pășune

Fermierii se pun pe o parte!

- Jucătorul nu are voie să plaseze un discipol pe un segment de pășune, cetate sau drum dacă acel segment se leagă de un segment de pe altă piesă (indiferent cât de departe) care are deja un discipol (al oricărui jucător, inclusiv al său) plasat pe el. Vezi următoarele exemple:



Albastru poate așeza discipolul doar ca fermier deoarece există deja un cavaler în segmentul alăturat de cetate.



Albastru își poate așeza discipolul ca și hoț sau cavaler, dar ca și fermier îl poate așeza doar în segmentul mic de pășune (unde indică săgeata de jos). Deja este un fermier în pășunea mare.

Dacă și-a folosit toți discipolii, un jucător va continua să joace piese la fiecare tură. Chiar dacă nu se pot lua înapoi după ce au fost plasați, discipolii se restituie jucătorilor când se punctează mănăstirile, drumurile și cetățile.

Rândul se încheie și următorul jucător în ordinea acelor de ceasornic, își va juca rândul.

Nu uitați: Dacă, prin plasarea piesei, se închid cetăți, drumuri și/sau mănăstiri, acestea se punctează înainte de a trece la următorul jucător.

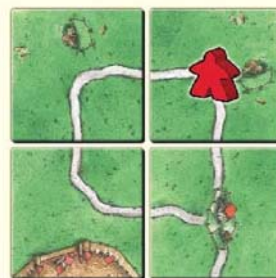
Punctarea drumurilor, cetăților și a mănăstirilor închise

UN DRUM ÎNCHIS

Un drum se consideră închis atunci când segmentele sale de la ambele capete se leagă de o intersecție, un segment de cetate sau o mănăstire, sau atunci când formează un circuit complet. Între capete, un drum poate avea mai multe segmente.

Jucătorul care are un hoț pe un drum închis câștigă câte un punct pentru fiecare piesă ce formează drumul (se numără piesele; segmentele separate de pe o piesă se numără o singură dată).

Fiecare jucător își mută pionul pe tabla de scor cu un număr de puncte egal cu cele câștigate. Dacă el trece de 50, își va așeza pionul pe o parte pentru a indica un scor mai mare de 50 și îl va deplasa în continuare atunci când va câștiga puncte.



Roșu câștigă 4 puncte



Roșu câștigă 3 puncte

O CETATE ÎNCHISĂ

O cetate se consideră închisă atunci când este complet înconjurată de ziduri. O cetate poate fi formată din mai multe segmente.

Jucătorul care are un cavaler într-o cetate închisă câștigă câte două puncte pentru fiecare piesă ce formează cetatea (se numără piesele, nu segmentele). Fiecare steag de pe piesele cu segmente de cetate, îi aduce jucătorului încă două puncte.

Roșu câștigă 8 puncte (3 piese cu cetate și un steag).



Roșu câștigă 8 puncte (4 piese cu cetate, nici un steag).



Dacă o piesă are două segmente de cetate, nu se punctează cu 4 puncte, ci tot cu 2.

Ce se întâmplă în cazul în care o cetate sau un drum închis are mai mult de un discipol?

Este posibil ca, prin așezări inteligente ale pieselor de joc, să fie mai mulți hoți pe un drum sau mai mulți cavaleri într-o cetate. Jucătorul cu cei mai mulți hoți (pe drumul închis) sau cavaleri (în cetatea închisă) câștigă toate punctele.

Când doi sau mai mulți jucători au același număr de hoți pe un drum sau același număr de cavaleri într-o cetate, fiecare din ei câștigă numărul total de puncte aferente drumului sau cetății.

Noua piesă unește segmente separate de cetate și astfel se închide o cetate.



Și **Albastru** și **Roșu** câștigă cele 10 puncte pentru cetate, deoarece amândoi au câte un cavaler în cetatea închisă.

O MĂNĂSTIRE ÎNCHISĂ

O mănăstire este închisă când piesa cu mănăstirea este complet înconjurată de piese de joc. Jucătorul care și-a plasat un călugăr în mănăstire câștigă 9 puncte (un punct pentru mănăstire și câte unul pentru celelalte piese care o înconjoară).



Roșu câștigă 9 puncte

RETURNAREA DISCIPOLILOR PUNCTAȚI

După ce se punctează un drum, o cetate sau o mănăstire (numai atunci!), discipolii plasați pe aceste piese se returnează jucătorilor respectivi. În următoarele ture, jucătorii își pot folosi discipolii restituiți la fel ca și până acum: hoți, cavaleri, călugări sau fermieri.

Se poate întâmpla ca un jucător să plaseze un discipol, să puncteze un drum, o cetate sau o mănăstire și să își recupereze discipolul în aceeași tură (întotdeauna în această ordine):



Roșu câștigă 4 puncte

(Excepție: o cetate din două segmente nu se punctează cu 2 puncte pe piesă)

1. Încheie un drum, o cetate sau o mănăstire prin așezarea noii piese.
2. Plasează un cavaler, hoț sau călugăr.
3. Punctează cetatea, drumul sau mănăstirea închisă
4. Primește înapoi cavalerul, hoțul sau călugărul.



Roșu câștigă 3 puncte

FERMELE

Fermele sunt segmente unite de pășune. Fermele nu se punctează, ci există doar pentru a plasa fermieri pe ele. Fermierii se punctează numai la final. Fermierii rămân pe toată durata jocului pe segmentele de pășune unde au fost plasați și nu se înapoiază jucătorilor! Pentru a sublinia acest aspect, fermierii se plasează pe segmentele de pășune pe o parte! Fermele sunt mărginite de drumuri, cetăți și de capătul suprafeței formate din piesele de joc.



Toți cei 3 fermieri au ferma proprie. Drumurile și orașele separă fermele una de alta.



După ce a fost așezată noua piesă de joc, fermele celor 3 fermieri s-au unit.

Observație: jucătorul care a așezat noua piesă nu-și poate plasa un fermier deoarece segmentele de pășune legate au deja fermieri.

Sfârșitul jocului

Jocul se termină când a fost așezată ultima piesă. Apoi se calculează scorul final.

Calcularea scorului final

PUNCTAREA DRUMURILOR, CETĂȚILOR ȘI A MĂNĂȘTIRILOR INCOMPLETE

Jucătorul care a plasat un hoț pe un drum incomplet sau un cavaler într-o cetate incompletă câștigă câte un punct pentru fiecare segment de drum sau de cetate. Fiecare steag valorează câte un punct. Pentru a determina cine câștigă punctele pentru drumurile și/sau cetățile incomplete cu mai mulți discipoli, se folosesc aceleași reguli ca și în cazul drumurilor și cetăților închise cu mai mulți discipoli. Jucătorul care are un călugăr într-o mănăstire incompletă câștigă un punct pentru mănăstire și câte un punct pentru fiecare piesă ce o înconjoară.

PUNCTAREA FERMIERILOR (pentru aprovizionarea cetăților închise)

- Numai cetățile închise pot fi aprovizionate de fermieri.
- Pentru a aproviziona o cetate, fermierul trebuie să fie într-o fermă ce mărginește acea cetate. Distanța nu este importantă.
- Pentru fiecare cetate aprovizionată de un fermier, jucătorul respectiv câștigă 4 puncte, indiferent de mărimea cetății sau a fermei.
- Un fermier poate aproviziona mai multe cetăți învecinate cu ferma sa.
- Mai multe ferme pot aproviziona o cetate. În acest caz, jucătorul cu cei mai mulți fermieri în fermele care aprovizionează cetatea respectivă câștigă cele 4 puncte. Dacă doi sau mai mulți jucători sunt la egalitate cu cei mai mulți fermieri, fiecare dintre aceștia câștigă cele 4 puncte.



Roșu câștigă 3 puncte pentru drumul incomplet. **Galben** câștigă 5 puncte pentru mănăstirea incompletă.

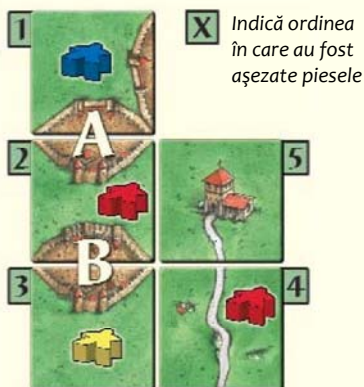
Albastru câștigă 3 puncte pentru cetatea incompletă din dreapta jos. **Verde** câștigă 8 puncte pentru cetatea incompletă din stânga. **Negru** nu câștigă nici un punct, deoarece **Verde** are mai mulți cavaleri în cetate decât el.



Albastru câștigă 8 puncte. **Roșu** câștigă 4 puncte. Nici un fermier nu câștigă puncte pentru cetatea incompletă.



Albastru câștigă 8 puncte.



X Indică ordinea în care au fost așezate piesele

Roșu câștigă 4 puncte pentru cetatea A, fiindcă are 2 fermieri care aprovizionează cetatea, iar **Albastru** și **Galben** au doar un fermier. **Roșu** câștigă 4 puncte pentru cetatea B, deoarece are 2 fermieri, iar **Galben** are doar unul.



În acest exemplu, **Roșu** și **Galben** câștigă câte 4 puncte pentru fiecare cetate (A și B), amândoi având 2 fermieri care aprovizionează cetățile. **Albastru** nu câștigă nici un punct pentru cetatea A, deoarece are un singur fermier care aprovizionează cetatea.

Jucătorul cu cele mai multe puncte la final este învingător!

Sfaturi:

- Așezați fermierii astfel încât să se vadă mai ușor fermele fiecărui jucător.
- Pentru a puncta mai ușor fermierii, îndepărtați discipolii de pe hartă după ce punctați mănăstirile, cetățile și drumurile incomplete.

© 2000 Hans im Glück Verlags-GmbH
© 2007 Rio Grande Games



Traducerea în limba română:

Games Unplugged SRL

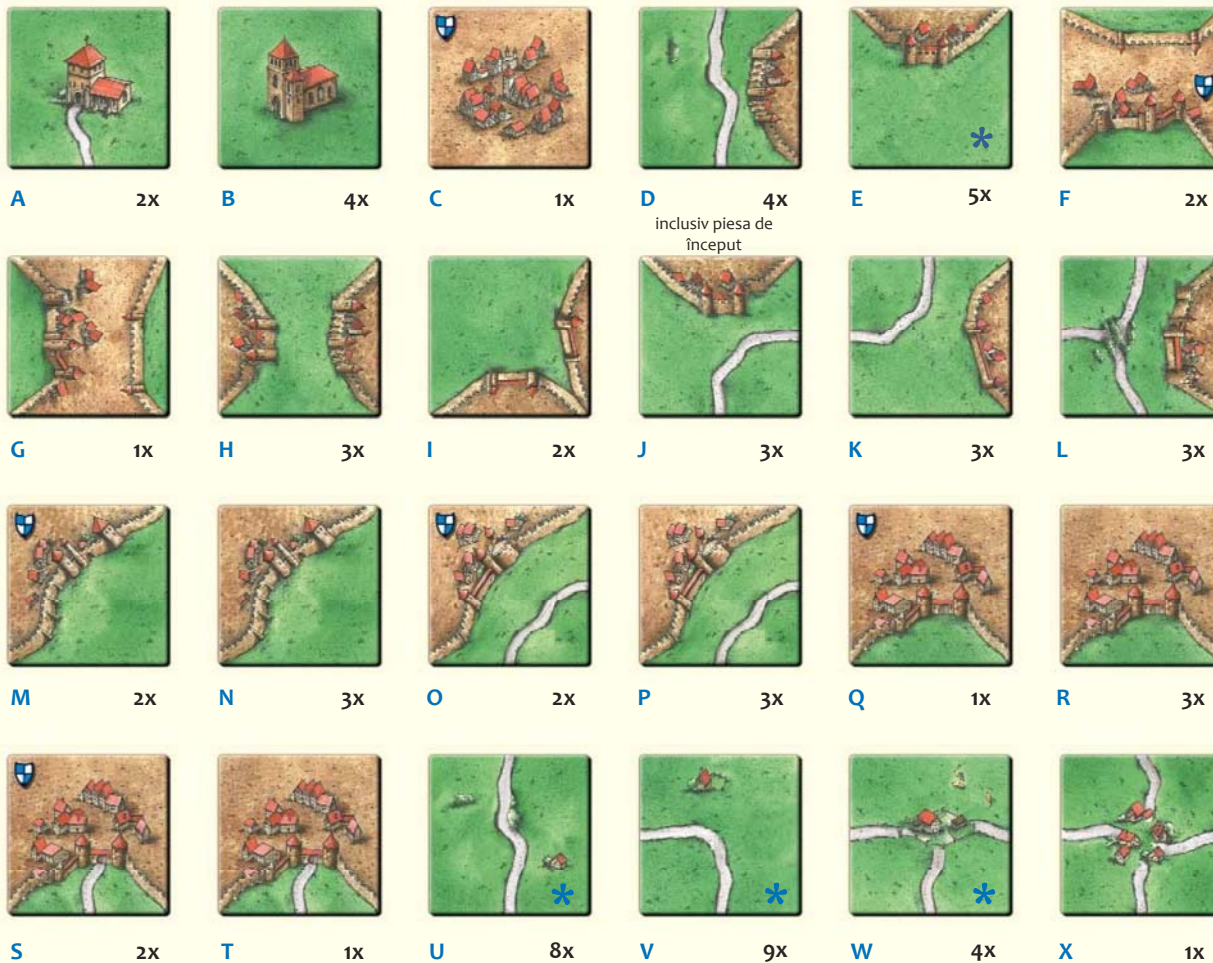
Importator și Distribuitor de Jocuri de Societate
www.boardgames.ro



Regulile extensiei Râul (12 piese)

Eliminați piesa de început a jocului de bază. Începeți jocul prin așezarea izvorului din care pornește râul. Puneți deoparte piesa cu lacul, după care amestecați cele 10 piese rămase și așezați-le cu fața în jos. Trageți din aceste 10 piese înainte de a începe piesele normale. Așezați fiecare piesă astfel încât râul să își continue cursul (să se lege de piesa de dinainte) și să nu formeze o cotitură în formă de "U". Pe aceste piese discipolii se plasează ca și în jocul normal. Nu se pot plasa discipoli pe râu. Când s-au terminat cele 10 piese cu râul, jucătorul următor așează piesa cu lacul, iar jocul continuă cu piesele normale.

Piesele jocului de baza (și numărul acestora)



* Aceste piese pot avea mici diferențe grafice (oi, case etc.).

Calcularea scorului

Construcții închise în timpul jocului

Construcții incomplete la sfârșitul jocului

Drum
(Hoț)

1 Punct pentru fiecare piesă



Drum
(Hoț)

1 Punct pentru fiecare piesă

Cetate
(Cavaler)

2 Puncte pentru fiecare piesă +
2 Puncte pentru fiecare steag



Cetate
(Cavaler)

1 Punct pentru fiecare piesă +
1 Punct pentru fiecare steag

Mănăstire
(Călugăr)

9 Puncte



Mănăstire
(Călugăr)

1 Punct pentru fiecare piesă
(piesa cu mănăstirea și fiecare
piesă din jurul acesteia)



Fermieri ce aprovizionează o cetate închisă

4 Puncte câștigă jucătorul cu cei mai mulți
fermieri ce aprovizionează o cetate închisă.

Exemplu de punctare a fermierilor:

Mai jos este un exemplu de punctare a fermierilor la sfârșitul jocului. Regulile de calcul se găsesc la pagina 4, în secțiunea **PUNCTAREA FERMIERILOR**.



Cetățile **A și B: Albastru** are doi fermieri ce aprovizionează cetățile și câștigă 8 puncte, câte 4 pentru fiecare oraș. **Roșu** are un singur fermier ce aprovizionează cele două cetăți, deci nu câștigă nici un punct.

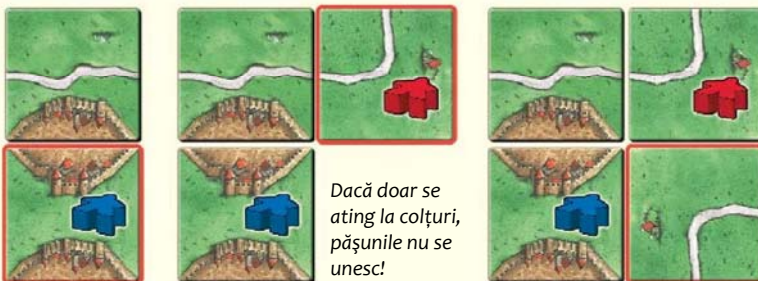
Cetatea **C: Roșu și Albastru** au câte un fermier ce aprovizionează cetatea C, fiecare câștigând astfel 4 puncte.

Ferma 3: Galben are doi fermieri, spre deosebire de **Negru** care are unul singur, deci **Galben** stăpânește ferma 3 și câștigă 16 puncte pentru cele 4 cetăți închise. **Negru** nu câștigă nici un punct.

Observația 1: Cetatea din stânga jos este incompletă, deci nici un jucător nu câștigă puncte pentru aceasta.

Observația 2: Fermele sunt despărțite între ele de drumuri, cetăți și de marginile hărții.

Cum poate avea o fermă mai mulți fermieri?



Tura 1

Tura 2

Tura 3

Dacă doar se ating la colțuri, pășunile nu se unesc!

= piesa nouă

Tura 1: Albastru plasează un fermier pe pășune.

Tura 2: Roșu așează o piesă în diagonală față de piesa așezată de **Albastru**. El își poate plasa un fermier pe pășune fiindcă acestea nu sunt unite.

Tura 3: Pășunile s-au unit pentru a forma una mai mare. Acum sunt doi fermieri pe pășune.

Procedând în același mod, jucătorii pot avea doi sau mai mulți cavaleri într-o cetate și doi sau mai mulți hoți pe un drum.