

CARCASSONNE + RZKA + CHŁOPI + OPACI

Przygotowanie:

- umieścić płytkę startową (lub płytki rzeki; z ciemnym rewersem) na stole
- pozostałe **płytki** potasuj i połóż zakryte (w kilku stosach, żeby się nie przewracały)
- połóż obok tor punktacji
- każdy z graczy:
 - otrzymuje 8 pionków **podwładnych** w jednym kolorze
 - stawia jednego z podwładnych na torze punktacji na wartości 0

Dążymy do tego, żeby:

- dokładać nowe płytki do tych, na których mamy dominację, zwiększając swój obszar wpływu
- stawiać podwładnych na wolnych terenach, rozpoczynając dominację
- zamykać tereny, zwalniając podwładnych i zyskując punkty

W swojej turze gracz:

- 1) dobiera **płytkę** ze stosu i kładzie przy krawędzi innej płytki tak, aby tereny były zgodne
 - gdy nie da się nigdzie dopasować płytki, odrzuć ją i dobierz kolejną
- 2) może postawić dostępnego **podwładnego** na terenie na płytce którą właśnie położył:
 - **teren** na którym może pojawić się podwładny to:
 - **drogi**
 - **miasta**
 - **klasztory**
 - **poli i ogrody**
 - teren ten (w połączeniu z innymi płytkami) nie może być zajęty przez podwładnego innego gracza
 - **teren ten nie może stać się domknięty w momencie stawiania podwładnego**
- 3) **zwalnia podwładnych** (wszystkich graczy) na terenach które zostały domknięte przez nową płytkę:
 - domknięta droga ma początek i koniec lub się zapętla
 - domknięte miasto ma mury tworzące obwód, nie może mieć „dziur” wewnątrz
 - domknięty klasztor otacza 8 innych płytek
 - każdy z tych graczy otrzymuje **punkty** według punktacji i oznacza je na torze punktacji:
 - punkty z dróg (+1 za każdą płytkę z drogą)
 - punkty z miast (+2 punkty za każdą płytkę z miastem oraz +2 punkty za każdą płytkę z herbem)
 - punkty z klasztorów (+1 za płytkę z klasztorem oraz +1 za każdą płytkę sąsiadującą (max. 8 sąsiadów))

Koniec gry:

- gdy zostaną ułożone wszystkie płytki

Punktacja końcowa:

- + punkty z toru punktacji
- + punkty z dróg (+1 za każdą płytkę z niedomkniętą drogą)
- + punkty z miast (+1 punkty za każdą płytkę z niedomkniętym miastem oraz +1 punkt za każdą płytkę z herbem)
- + punkty z klasztorów (+1 za płytkę z niedomkniętym klasztorem oraz +1 za każdą płytkę sąsiadującą (max 8))

Pamiętaj:

- jeżeli na obszarze jest wielu podwładnych, punkty otrzymuje gracz, który ma przewagę, w przypadku remisu wszyscy z tych graczy otrzymują komplet punktów
- w dodatku **Chłopi**:
 - podwładny ustawiany jest również **na polach**
 - dostaje się na koniec +3 punkty za każde domknięte miasto sąsiadujące z polem na którym stoi podwładny
 - nie można zabrać takiego podwładnego podczas gry
- w dodatku **Rzeki**:
 - najpierw rozkłada się płytki rzeki (kolejno gracze po jednej płytce), a dopiero potem zaczyna grę
 - rzeka nie może zakręcać w tę samą stronę więcej niż raz
 - po położeniu płytki rzeki, gracz może ustawić na niej podwładnego według ogólnych zasad (ale nie na rzece)
 - nie stosuje się zwykłego kafelka startowego
- w dodatku **Opaci**:
 - każdy gracz dostaje dodatkowo 1 pionek opata
 - opata stawia się na klasztorach (zamiast podwładnego) lub również **na ogrodach** (tylko opat)
 - zamiast akcji postawienia podwładnego, można cofnąć opata z niedomkniętego terenu (gracz dostaje punkty za niepełny teren, ale ma dodatkowy dostępny pionek)