

A KÖDBE ZÁRT Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Sűrű köd kúszik a mezők fölé, elterül és elnyeli egész Carcassonne-t. Még a legbátrabb lovagok is megremegnek, szinte hallani a páncéljuk csörömpölését, amikor meghallják az elbeszélést: „A köd felébreszti a Katarok lelkét, amik eljönnek, hogy igazságot tegyenek!”

Azért, hogy Carcassonne városában ismét béke honoljon, együtt kell működnetök a szellemek elijesztésén.

Tartalom

A játék felépítése és az alapszabályok (1. szint).....	2. oldal
Innentől játszotok a játékkal.....	7. oldal
2. szint (Kastélyok és Temetők).....	7. oldal
3. szint (A kutyák).....	9. oldal
4. szint.....	10. oldal
5. szint (A megbabonázott temető).....	10. oldal
6. szint.....	11. oldal
Áttekintés.....	12. oldal



A KÖDBE ZÁRT Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

Üdvözlünk **A ködbe zárt Carcassonne** játékban! Itt bemutatjuk a Carcassonne világ első kooperatív játékának új elemeit és szabályait. Ha már ismeritek a Carcassonne játékot, akkor igazán könnyen érthetőek lesznek számotokra a szabályok. A játékot 6 izgalmas szintre osztottuk, amiket együtt kell teljesítenetek. Először is elmagyarázzuk nektek a játék szerkezetét és folyamatát az első szint alapján. A következő szintek magyarázata a 7. oldaltól olvasható.

A JÁTÉK RÉSZEI ÉS A FELÉPÍTÉS

Nézzük meg először a **60 tájlapkát**. A tájlapkák zöld mezőjén **utak, városok, kastélyok** és **temetők** láthatók.



Tájlapka egy várossal



Tájlapka egy kastéllyal, úttal és ködfelhővel



Tájlapka egy temetővel és várossal



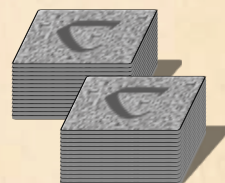
Ezekon kívül a tájlapkák többségén **köd** látható. A ködfoltokon mindig láttok egy vagy több szellemet, akiket el kell ijeszteni a játék során. Később elmagyarázzuk, hogyan működnek a szellemek (5. oldal)

A játék előkészítését kezdjétek azzal, hogy az új **startlapkát** középre fektetitek. Az 1. szint berendezéséhez ki kell válogatnotok a tájlapkák közül és **vissza** kell tenni a játék **dobozába** mind az **5 temetőt** és **5 kastélyt**. A maradék lapkákat keverjétek meg, és képpel lefelé alakítsatok ki belőlük húzópaklikat az asztalon úgy, hogy azokat mindenki elérje.



Startlapka

(4 összefüggő normál tájlapkát ábrázol)



Lefordított lapkákból álló paklik

Megjegyzés: A további szintek felépítése ettől valamennyire eltérő, de erről majd bővebben a 7. oldaltól olvashattok.

← Azután itt van az **értékelőtábla**, amit a játéktábla mellé az asztal szélére kell fektetnetek.



Tegyétek az értékelőtábla mellé a **szintáttekintést**. Ezen láthatjátok, hogy mely lapkára van (nincs) szükségetek, és hány pontot kell elérnetek az adott szinten.



Az 1. szinten ez 50 pont. Ezért helyezték a **céllapkát** az értékelőtábla 0/50-es mezőjére

A **kutyát** tegyétek **vissza a dobozba**.



A pontjelölő figura

Végül nézzük a **Meeple** (ejtsd: Miepl; eredete az angol „My-People”, magyarul az „én embereim”) figurákat, továbbiakban: **követők!** Ezek a figuráitok a játékban, amik megjelenése eltér az alapjátékban megszokott figuráktól, mert ezek: **őrző követők**. Az egyszerűség kedvéért ezeket az őrzőket a továbbiakban egyszerűen csak **követőknek** fogjuk nevezni. A játékban **30 követőt** találtok, színenként 5-öt – a következő színekben: **piros**, **zöld**, **kék**, **sárga**, **fekete** és **rózsaszín**.

Minden játékos válasszon egy szintet és vegyen el a színében **5 követőt**. Ezek adják a játékosok saját készleteit. Ezután állítsatok **1 követőt** a nem használt színből az értékelő-tábla 0/50. mezőjére. Ez lesz a pontjelölőtök. A maradék követőket tegyétek vissza a játék dobozába.

Figyelem: 2 játékos esetén fejenként 3 követő kaptok, 2 különböző színben.

A szólójátékban 3 követőt veszel magadhoz 4 különböző színben.



Végül tegyétek a **15 szellemet** az értékelőtábla mellé, ez lesz a közös készletetek. Állítsatok a szellemek közül 3-at a startlapján látható szellem szimbólumokra.



A JÁTÉK CÉLJA

Egymás után kerültk sorra és minden lépésükben lefektettek egy tájlapkát. Így alakul a táj és az egyre növekvő játéktérre felállítjátok a követőiteket azért, hogy pontokat gyűjtsenek. A szellemek azonban folyamatosan felbuknának - és az a feladatotok, hogy eljesszétek őket. Együtt kell elérnetek a céllapkát, így a szinttől függően egy bizonyos pontszámot el kell érnetek. De legyetek óvatosak! Ha túl sok szellem van a játéktéren, vagy ha már nem tudtok újabb tájlapkát húzni, akkor elveszítitek a játékot. Mindannyian együtt játszotok a játék ellen. Mutassátok meg egymásnak a tájlapkákat, amikor felhúzzátok és együtt döntsetek róla, hogy hová teszitek le. Különösen a későbbi szinteken kell jól együttműködnötök!

A JÁTÉK MENETE

A játékban az óramutató járásával megegyező irányban egymás után kerültk sorra. Az a játékos kezd, aki a szabályt olvassa. Minden lépésben van egy bizonyos sorrendje az akcióknak, amelyeket végre kell hajtaniotok. Úgy magyarázzuk el, mintha Te lennél az éppen soron lévő játékos, aki a következő akciókat hajtja végre a megadott sorrendben. Elsőként felsoroljuk az akciókat, azután részletesen ismertetjük őket.

1. Tájlapka lefektetése

Amikor soron vagy, pontosan 1 új tájlapkát kell húznod, amit egyik oldalával a játékfelülethez kell illesztened.



2. Szellem és követő állítása

Ha van **ködfelhő** az imént lerakott lapkán, akkor gondoskodnod kell a szellemről (lásd a *Szellemek állítása* című részt az 5. oldalon)

A lépésed végén **lethetsz** a készletedből **1 követőt** arra a tájlapkára, amelyiket **éppen lehelyeztél**.



3. Pontértékelés

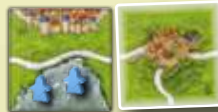
Minden olyan **értékelést** végre kell hajtaniod, amit a tájlapkád lehelyezésével idéztél elő.



Az utak

1. Tájlapka lefektetése

Azon a tájlapkán, amelyet húztál, 3 út látszik (egy faluból indulnak ki). A lapkát a tájhoz illeszted. A lehelyezésnél ügyelj arra, hogy a lapkát egy nyitott úthoz illeszd, az út folytatódjon és a tájlemek is illeszkedjenek.



Te **♣** ezt a lapkát tetted le. Jól illeszkedik az út az úthoz, a mező pedig a mezőhöz.

2. Egy követő állítása

Miután a tájlapkádat letetted, a **lapkádön futó útra követőt állíthatsz**. Ez csak akkor lehetséges, ha az úton nem áll másik követő.



Az éppen lerakott tájlapkára te **♣** egy követőt állítottál. Mivel az úton nem áll másik követő, ezért ez a lehelyezés lehetséges volt számodra.

A játékot a következő játékos folytatja. A játékosársad húz egy új tájlapkát és lehelyezi. Jobbra a falutól az úton már áll egy követő, ezért a játékosársad arra az útra nem állíthat követőt. Helyette ő az éppen lerakott lapkán a másik útra állít egy követőt.



Mivel az egyik út már foglalt, így a kék **♣** követőjét a másik útra állítja.

3. Pontértékelés

Amint egy út **mindkét végén lezáródik, értékelitek.**

(Pl. az út egy faluba, egy városba vagy önmagába fut.)

Az út mindkét vége lezárult, ezért értékelitek. Egy játékosársad tette le a tájlapkát, de olyan utat zárt le, amelyiken a te követőd áll.

Az utat alkotó **minden lapka 1 pontot** ér. Ez az út 3 lapkából áll, így 3 pontot kapsz.



Most használjuk a pontozótáblát! Ezen láthatjátok, hogy melyik célt kell elérni a fennmaradó lapkákkal. Minden pontszerzéssel egyre közelebb kerülsz a célhoz.



*Mivel a csapattársad váltotta ki az értékelést, ezért ő a 3 pontnak megfelelően 3 mezővel lépteti előre a pontozótáblán a pontjelölőt. Végül **vissza** kell vened a követőt az éppen értékelt útról a készletedbe.*



Visszaveszed azt a követőt, aki éppen értékelésre került, és 3 pontot szerzett. A kék követője a játéktelületen marad, mert még nem lett értékelve, ugyanis egy másik tájlemez áll, ami még továbbra is nyitott.

Tökéletes, már értitek a játék legfontosabb lépéseit, nem is volt nehéz, ugye?

Most nézzük meg a játék többi területét:

A városok

1. Tájlapka lehelyezése

Mint mindig, húzol egy tájlapkát azért, hogy lefedtesd.

A tájlapkák lehelyezésekor ügyelned kell arra, hogy a tájlemez folytatódjanak.

A városrészletet egy nyitott városhoz kell illesztened.



2. Egy követő állítása

Ez után ellenőrizd, hogy áll-e már követő a városban, ha még nem áll, akkor ráállíthatod a lapkára az egyik követőt.



Olyan ügyesen tetted le a lapkádat, hogy a nyitott várost egy lapkával kibővítetted. A város még szabad, tehát ráállíthatod követőt.



3. Pontértékelés

Egy kicsit felgyorsítjuk az idő múlását, és azt feltételezzük, hogy a következő körben ezt a tájlapkát húztad. Letheted a tájlapkát úgy, hogy illeszkedjen a városodhoz. Így a terület (jelen esetben a város) lezáródott. Egy várost akkor tekintünk lezártnak, ha teljes egészében városfal veszi körül. Mivel egy követőd a városban áll, így értékel a várost.

A várost alkotó **minden tájlapka 2 pontot** ér. Továbbá minden pajzs további 2 pontot ér.

Az értékelés után visszaveszed a követőt és a készletedbe teszed.



Tehát 8 pontot kapsz! Éppen úgy, mint a többi értékelésnél, itt is visszaveszed a követőt a készletedbe.

1a. Tájlapka lehelyezése

Mint mindig, húzol egy tájlapkát azért, hogy letedd. Ezen a lapkán az út mellett kód van. A kód mindig **eltakar** egy mezőt vagy utat, de soha nem egy várost. Mint mindig, utat az úthoz, és mezőt a mezőhöz kell illesztened és közben nem kell figyelned a ködre. Tehát kódos utat lehelyezhetsz egy kód nélküli úthoz, vagy fordítva. Ugyanez vonatkozik a kódos mezőkre is.



Ezt a tájlapkát húztad út és kód van rajta. Együtt gondolkodtok azon, hogy hova tudnátok letenni. Végül a jobb szélén lévő lapkához teszed azért, hogy meghosszabbítsd az utat, és a lehelyezéskor egyszerűen figyelmen kívül hagyod a kódot.

1b. Kőd lezárása

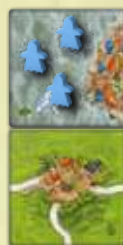
Most ellenőrizd, hogy a kód teljesen lezárult-e. A kód akkor tekinthető lezártnak, ha minden oldalon van zárt körvonala (azaz már nem lehet nagyobb, ez úgy működik, mint egy város).

Soha nem fogsz tudni bezárni egy olyan kódot, amelyik egyik oldalához egy **kód nélküli** mező vagy út került.

Miután bezártál egy a kódot, eltávolítod **az összes szellemet** az összes **érintett ködlapkáról**, és visszahelyezed őket a közös készletbe.

Most elmagyarázzuk nektek, hogy a szellemek egyáltalán hogyan kerültek oda.

Ezt a kódot már nem fogod tudni bezárni.



A körben ezt a tájlapkát teszed le, amivel le is zárod a kódot. Mind a három szellem leveszed a ködről.

2a. Szellem állítása

Ha a kód nem záródik le, akkor annyi szellemet kell elhelyezned az éppen lefektetett lapkán, amennyi szellemszimbólum van rajta.

Ha a lapka **legalább egyik oldalán** a kódot egy másik ködhöz illeszted, és így kibővítet az a kódot, akkor **1 szellemmel kevesebbet** kell állítanod, mint amennyit a lapka mutat. Ha csak egy szellemet mutat a lapka, akkor az is előfordulhat, hogy egyet sem kell a lapkára tenni.



Először lefekteted az 1 lapkát. Ott látsz 2 és ezért 2 szellemet teszel rá. Egy későbbi fordulóban ügyesen odaillesztetted a 2 lapkát a ködhöz. Mivel csak 1 van rajta, nem kell szellemet odatenned. Szép munka volt!



Szellemkészlet

Fontos: Ha **kevesebb** szellem van a közös készletben, mint amennyit fel kellene tenned a lapkára, akkor **abban a pillanatban elvesztettétek a játékot** (lásd 6. oldalon).

2b. Követő állítása

A **ködre sosem állíthatsz követőt**. Az viszont megengedett, hogy a kód mellett látszó **útra** vagy városra, a megszokott szabályok szerint egy követőt **állíts** (a későbbi szinteken akár kastélyra is, erről bővebben a 7. oldalon olvashattok). Egy útra akkor is állíthatsz követőt, ha azt kód borítja.



3. Pontértékelés: értékelés vagy a szellemek eltávolítása

A ködfoltokat lezárhatod, de ezek soha nem váltanak ki pontértékelést (a fent leírtak szerint azok által távolítjátok el a szellemeket). Szokás szerint azonban normál pontértékelést kiválthatsz az éppen elhelyezett lapkával.

Ha az imént elhelyezett lapka – akár köddel, akár anélkül – pontértékelést vált ki, akkor mindig 2 lehetőség van:


- vagy a leírtak szerint elfogadod a pontokat,
- vagy eltávolíthatsz **legfeljebb 3 szellemet pontosan 1 választott lapkáról**, és visszahelyezheted őket a közös készletbe.

Speciális eset: Ha egy lapka több értékelést is kivált, az aktív játékos szabadon dönti el, hogy azokat hogyan használja fel.





Közös értékelés

A területek összekapcsolásával is támogathatjátok egymást. Ez azonban csak közvetetten lehetséges, és jó együttműködést igényel. Ha megteszitek, lényegesen több pontot érhetnek el az utakkal és a városokkal. Elmagyarázzuk, hogyan működik ez az útnál.

A lapkát, amit bűztál, leteheted az úthoz és bezárhatod vele azt az utat. De mivel már ott áll egy játékosársad  követője, ezért te nem állíthatod arra az útra a saját követődet. Ezért úgy döntesz, hogy a lapkát úgy illeszted oda, hogy az utak ne legyenek közvetlenül egymással összekötve.




A következő körök egyikében felhúzod ezt a lapkát és a nyitott úthoz illeszted. Ezzel összekapcsolod a két utat, amin most 2 követő   áll. Mivel lezárjátok az utat, így értékelitek. Az értékelés során mind a ketten egyenként 4 pontot kaptok, tehát összesen 8 pontot. Visszaveszitek a követőiteket a készleteitekbe.



Nem számít azonban, hogy egy színből több követő áll-e egy területen. Csak akkor kaptok további pontokat, ha különböző színű követők érintettek egy tájélem értékelésében. Minden további szín után annyi pontot kaptok, ahány pontot kap a szokásos módon értékelt tájélem álló egy követő. Természetesen ez a városokra is vonatkozik.

A JÁTÉK VÉGE

A ködbe zárt Carcassonne játékban mindannyian együtt nyertek vagy veszítetek. **Nincs végső értékelés sem.** A játék végét különböző helyzetek válthatják ki:

GYŐZELEM: Elértétek vagy átléptétek a pontozótáblán a céllapkát . Tehát elegendő pontot gyűjtöttétek (50 pont az 1. szinten) és győztétek! Gratulálunk, most feljebb léphettek a következő szintre.

VERESÉG:

1. Nincs több tájlapka, amit felhúzhattok, és még nem értékétek el a pontozótáblán a céllapkát.

Sajnos **veszítettétek**, újra meg kell próbálkoznotok ezzel a szinttel.

2. Szellemeket kell elhelyezni a játéktéren, de a közös készletben nem maradt elég:

Sajnos **veszítettétek**, újra meg kell próbálkoznotok ezzel a szinttel.

Most már tudjátok, hogyan kell játszani **A ködbe zárt Carcassonne** első szintjét. Amint teljesítettétek az első szintet, továbbléphettek a következőre. A következőkben elmagyarázzuk hogy milyen dolgok változnak az egyes szintekben és milyen új szabályokat vezettek be a különböző szinteken. Minden olyan szabály, amelyet nem módosítunk/távolítunk el kifejezetten, érvényben marad.



2. SZINT

A 2. szinttől 2 új típusú tájlapka kerül a játékba. A felépítés pontosan olyan, mint az 1. szinten, de ezúttal az **5 kastélyt** és az **5 temetőt** bele kell kevernetek a többi tájlapka közé. Most már benne van az összes tájlapka a játékban. Ezenkívül még több pontot kell gyűjteni, nevezetesen 75 pontot. Ezért tegyétek a céllapkát a pontozótábla 25-ös mezőjére. Ezen a szinten ezt a céllapkát 2-szer kell elérnetek. Azért, hogy jobban lássátok a céllapkát, először a lapka szürke oldalával helyezétek le, és amikor először áthaladtok rajta, akkor fordítsátok át a színes oldalára. Amint másodszer is elértek, győztetek.



Kastély



Temető

A kastélyok

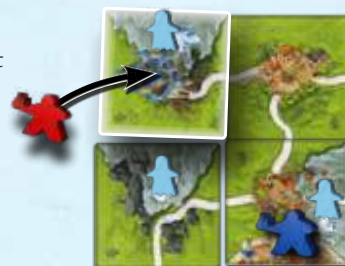
1. Tájlapka lehelyezése

A szokásos módon húzol egy tájlapkát, amin egy kastély van. A kastély mellett egy utat is láatsz, amely a kastélyban ér véget. Mint mindig, lefektetéskor csak a szélekre kell figyelned.



2. Követő állítása

Az út helyett a követőt a kastélyra is állíthatod. Szokás szerint csak 1 követőt állíthatsz.



3. Pontértékelés

A kastélyt értékeled, amint teljesen tájlapkák veszik körül. A lépése végén értékelitek a kastélyt. A kastély közvetlen közelében 5 köd van, maga a kastély is mutat egyet. Tebát 12 pontot kaptok. Vissza veszed a követőt.

Hurrá! Játéktársad ezzel a lapkával teljesen körbeépítette a kastélyt. A lépése végén értékelitek a kastélyt. A kastély közvetlen közelében 5 köd van, maga a kastély is mutat egyet. Tebát 12 pontot kaptok. Vissza veszed a követőt.



1a. Tájlapka lehelyezése

A szokásos módon húzol egy tájlapkát, amin egy temető van. A temető mellett egy várost is látsz. A szokásos módon helyezed le a tájlapkát. Most semmi különös nem történik.



1b. Egy követő eltemetése

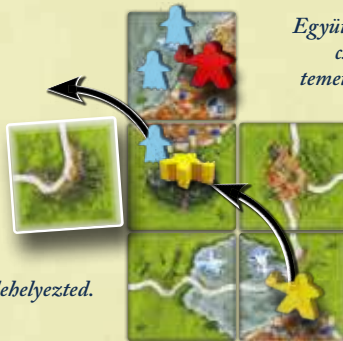
Amint körbe építesz egy temetőt a 4 oldalán (fent, lent, balra és jobbra), azonnal el kell temetned egy követőt. Ez azt jelenti, hogy egy követőt, amelyik már a játékelületen áll, át kell helyezni a temetőre. Ez a követő a játék végéig ott marad.

Ezután vedd le az összes szellemet erről a temetőlapkáról. Azt, hogy miért vannak szellemek a temetőben, elmagyarázzuk a következő bekezdésben.

Különleges eset: Ha nincs követő a játéktéren, akkor ki kell választanotok egyet a készletekből.

Ha egy kutya van az eltemetett követő mellett, akkor az kikerül a játékból.

A temetőt már egy korábbi lépésben lehelyezted. Most egy lapkát illesztesz a temetőhöz.



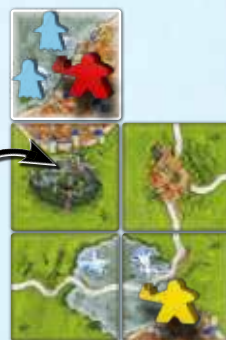
Együtt úgy döntöttetek, hogy egy csapatársatok helyezi a temetőbe a követőjét, és eltemeti.

Mostantól ő eggyel kevesebb követővel játszik. De ez lehetővé tette, hogy legalább 1 szellemet eljesszen, amelyet visszahelyezett a közös készletbe.

2a. Szellem állítása

Minden alkalommal, amikor legalább 1 szellemet a ködbe kell helyeznetek, akkor még 1 szellemet el kell helyeznetek 1 nyitott temetőben. A temető mindaddig nyitva van, amíg még nem veszik körül tájlapkák mind a 4 oldalán.

Ha több nyitott temető van, eldönthetitek, hogy hová tesztitek az extra szellemet. Ha nincs nyitott temető, akkor nem kell további szellemeket elhelyeznetek a temetőkben.



Lefektetsz egy lapkát, amelyikre 2 szellemet kell rátenni. Sajnos a temető még nincsen teljesen körbezárva, ezért 1 további szellemet kell elhelyezned egy temetőben. Aztán ráállítod a követődet a városra.

2b. Őrző követő állítása


Magára a temetőre nem szabad követőt állítani, de a szokásos módon állíthatsz követőt a lapka egy másik tájlemére (útra vagy városra).





3. SZINT

A 2. szinthez hasonlóan a 3. szinten is az összes lapka játékban van. Miután összekeverték mind a 60 lapkát, osszátok szét őket 3 azonos méretű pakliba, egyenként 20 lapkával.

Továbbiakban ezek szimbolizálják azt az időt, ami még rendelkezésetekre áll a pontszerzéshez. Nem dönthettek arról, hogy melyik pakliból húztok. Először teljesen fel kell használni egy paklit, mielőtt eljutnátok a következőhöz.

Azonban minden paklihoz el kell érnetek egy bizonyos számú pontot. Ezeknek a pontoknak a jelöléséhez szükségetek van a 2 kutyalapkára .

Helyezzétek az I. kutyát (Rufus ) a pontozótábla 15. mezőjére. El kell érnetek ezt a pontszámot, mielőtt felhasználjátok az 1. pakli lapkáit.

Helyezzétek a II. kutyát (Ronja ) a 0/50 mezőre, megjelölve az 50 pontot, amelyet el kell érnetek azelőtt, hogy elfogynak a 2. pakliból a lapkák. A 3. paklival újra el kell érnetek a 0/50 mezőt, ezért tegyétek a céllapkát erre a mezőre.

Tehát összesen 100 pontot kell gyűjteni a győzelemhez.




A kutyák




A két kutya nemcsak azt jelzi, hogy melyik pontszámot kell elérnetek egy pakli használata során, hanem segít elijeszteni a szellemeket is.

Amint elértek vagy átléptek egy kutyás mezőt a pontjelölővel, a következőképpen jártok el:

Azonnal odateszitek Rufust  a játékfelületen egy olyan követhöz, amelyik nincsen eltemetve. Ezután levehettek az érintett lapkát közvetlenül körülvevő **2 különböző lapkáról legfeljebb 3-3 szellemet** beleértve azt a lapkát, ahová Rufust állítottátok. A szellemeket a szokásos módon tegyétek vissza a közös készletbe.

A követőd mellé állítod Rufust. Kiválasztod azt a lapkát, amelyen Rufus most fekszik, és eltávolítasz 2 szellemet. Ezenkívül kiválasztod a temetőt, és visszahelyezel 3 szellemet a készletbe. 1 szellemet, azonban ott kell hagynod.

Ezután elveszed a következő paklit és ráteszed az előző pakliból megmaradt lapkákat. Ettől kezdve kicsit több időtök van arra, hogy elérjétek az 50 pontot a 2. pakli célját. Ugyanezt az elvet kövessétek Ronjával  is.



8 pontot szereztél az utolsó lapkával, és a pontjelölőt áthelyezed a pontozótábla 16-os mezőjére. Mivel átlépted a 15-ös mezőt, amelyen Rufus található, sikeresen végeztetek az első paklival!



3. Pontértékelés

A kutya addig marad a követőnél, amíg azt ki nem értékelték. **Miután** értékelték a követőt, értékelték a kutyát is.

A kutya értékelése független attól, hogy a követő értékelésekor pontot kaptok vagy szellemeket távolítottatok el. A kutyáért annyi pontot kaptok, ahány szellem az adott pillanatban a játéktáblán található. **Szellemenként 1 pontot** kaptok.

Fontos! Nem szabad feladni a kutyák által szerzett pontokat, azért hogy szellemeket távolítsatok el.

A pontozás után tegyétek vissza a kutyát dobozba. Megérdemel egy kis pihenést a következő játékig.

Rufus és Ronja itt is pontosan ugyanúgy működnek.



Bezárod a várost. Miután értékelted a várost, értékeled Rufust. Ezt követően a követőt visszateszed a készletbe, Rufust pedig kiteszed a játékból.

4. SZINT

A 4. szint felépítése pontosan olyan, mint a 3. szint felépítése. Az elején azonban 2 szellemet tegyetek vissza a dobozba - a 4. szinten csak 13 szellem van játékban.

Ezenkívül most paklinként több pontot kell elérnetek. Az 1. paklival 20 pontot kell elérnetek. Tegyétek Rufust a 20-as mezőre. A 2. paklival összesen 60 pontot kell elérnetek. Tegyétek Ronját a 10-es mezőre a pontozótáblán. A 3. paklival további 60 pontot kell szereznetek, tehát összesen 120-at. Ezért helyezétek a céllapkát a 20. mezőre. Különben ezen a szinten nincsenek speciális szabályváltozások, csak a megnövekedett pontszám.

5. SZINT

Most különösen nehéz lesz a játék, mert a temetőket megbabonázták, és másképp működnek ezen a szinten, mint amit megszoktatok. Már ismeritek a felépítést, csak az értékek különbözőek.

Ezért röviden összefoglaljuk: Az előző szintekhez hasonlóan az összes lapkát összekeveritek, és 3 azonos méretű paklira osztjátok őket. Ismét 2 szellemet tesztek vissza a dobozba.

Az 1. paklival 15 pontot kell elérnetek. Tegyétek Rufust a 15-ös mezőre. A 2. paklival összesen 50 pontot kell elérnetek. Tegyétek Ronját a 0/50-es mezőre a pontozótáblán. A 3. paklival további 50 pontot kell szereznetek, tehát összesen 100-at. Ezért helyezétek a céllapkát a 0/50-es mezőre.

A megbabonázott temető

1a. Tájlapka lehelyezése

A szokásos módon húzol és leteszel egy tájlapkát, amin egy temető van.

1b. Egy követő eltemetése

Amint 8 lapkával körbeépítesz egy temetőt (mint a kastélynál), azonnal el kell temetned egy követőt. Egy tetszésed szerint kiválasztott követőt amelyik már a játéktérületen áll, áthelyezed a temetőre. Ezzel a temetőt lezárta.

Figyelem: A megbabonázott temető nem tud szellemeket befogadni és 4 lapkával még nincs lezárva.

2a. Szellem állítása

Az éppen lehelyezett **temetőt környező minden olyan lapkára**, amelyiken **köd van 1 szellemet** kell elhelyezned.

Nem számít, hogy a köd zárt-e vagy nyitott, hogy már állnak ott szellemek vagy sem.

2b. Követő állítása

Magára a temetőre nem szabad követőt állítani, de a szokásos módon állíthatsz követőt a lapka egy másik tájlelemére.



Sajnos egy temetőt húztál. Lehelyezed a sarokra az üres helyre. A temető körül 3 tájlapka van köddel, amikre összesen 3 szellemet állítasz.

3a. Pontértékelés

Amikor a lépésedben lezársz egy tájlelemet, értékeled a megszokottak szerint.

3b. Lefordított tájlapkák

A megbabonázott temetőkkal egymás után elveszítetek tájlapkákat. Mindaddig, amíg legalább 1 temető nyitva áll, a lépésed végén húznod kell egy lapkát **anélkül, hogy megnéznéd**. Ezután ezt a lapkát **lefordítva** 1 nyitott temetőhöz kell fektetned. A lefordított lapkát bármilyen tájhoz illesztheted, de a **temetőkön kívül** semmit sem zár be. Más tájlelemek, ahol egy lefordított lapka fekszik „megbabonázottnak számítanak”, és már **nem zárhatók le**.

Ha több temető is nyitva van, akkor is csak 1 lefordított lapkát húzol, majd eldöntöd, hogy melyikhez illeszted.

Egy lefordított lapkához, egy új, felfordított lapkát úgy illeszthetsz, hogy az új, felfordított lapka egy már lefektetett nyitott lapkához is illeszkedik legalább 1 oldalával. Egy lefordított lapkát bármikor illeszthetsz egy lefordított lapkához.

A kastélyokra is érvényes: Ha egy lefordított lapka fekszik egy kastély mellett, akkor azt már nem tudjátok lezárni.

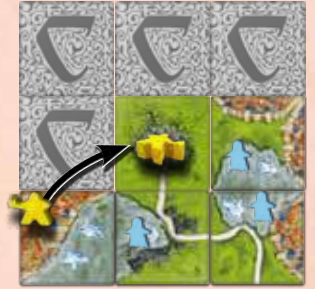
Emlékeztető: A temetőben a lefordított lapkák is beleszámítanak a temető befejezésébe, és így követő eltemetésébe.



A temető még nyitva van. Tehát a szokásos lépésed után húzol egy lefordított lapkát, és lefordítva a temetőhöz illeszted. Ez akadályozza a követőt. Az a követő már nem értékelhető.



A temető lezárult. Nem kell több lefordított lapkát húzni és letenni. Úgy döntötök, hogy a követőt temetitek el.



6. SZINT

Az utolsó szinten minden játékos 1 saját követőt állít a pontozótábla 0/50-es mezőjére.

Figyelem: Az egyéni játékokban és a két fős játékokban minden színből 1 követőt veszel el, tehát 6 követőt.

Tegyetek vissza a dobozba 3 szellemet. A tájlapkákat a szokásos módon keverjétek össze és rendezzétek 3 azonos méretű pakliba. Ezután tegyétek a kutyákat a 10. és 25. mezőkre, a céllapkát pedig a 0/50 mezőre.

Jól olvastátok, lényegesen kevesebb pontot kell elérni, mint korábban. De sajnós ez nem ok az örömré.

A temető az 5. szinten leírtak szerint működik. A játék nehezebbé válik.

3. Pontértékelés

A másik 5 szint értékelésével ellentétben most mindannyian megkapjátok a saját pontjaitokat.

Azonban csak akkor éritek el a kutyához, vagy a céllapkához szükséges pontszámot, ha a legutolsó játékos is elérte vagy meghaladta a szükséges pontokat. Csak ekkor kapjátok meg a kutyákat, hogy használjátok őket.

Tehát fontos, hogy mindannyian szerezzetek pontokat.



Ügyesen összekötötted a két városrészt és ezzel lezártad a várost és értékeled. Most mind a csapattársad mind pedig te egyaránt 6 pontot kaptok. Tehát a pontjelzőtáblán a sárga és piros követőt is 6 lépéssel előre kell léptetned.



© 2022 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de;
www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de

Szerzők: Klaus-Jürgen Wrede és Hans im Glück Team
A játékelemek illusztrátorai: Anne Pätzke és Marcel Gröber
Layout: Franz-Georg Stämmele és Hans im Glück


Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu



ÁTTEKINTÉS

Ezen az oldalon megtaláljátok az összes szint () felépítését és az akciók pontos sorrendjét. Mivel ez csak egy gyors áttekintés, ezért javasoljuk, hogy játék előtt olvassátok el az egész útmutatót.




1a. Tájlapka lehelyezése

- Carcassonne alapszabályait alkalmazzátok. A tájlapkák lehelyezésekor a ködöt figyelmen kívül hagyhatjátok.
-  Csak az aktív pakliból húzhattok.



1b. A köd lezárása

- A köd bezárása után vegyétek le az összes szellemet az érintett lapkákról.

1c. Követő eltemetése

-  Miután befejezték egy temetőt, 1 követőt el kell eltemetnetek.
-  Egy temetőt úgy zártok le, hogy mind a 4 oldalára lapkát fektettek. Ezután visszateszitek az összes ott álló szellemet a közös készletbe.
-  Egy temetőt akkor zártok le, ha a temető körül mind a 8 helyre lapkát fektettek.


2a. Szellemek állítása

- Amikor ködöt tesztek le, akkor szellemeket kell rátennemek. Azonban mindig 1 szellemmel kevesebbet, amikor a ködöt egy ködhöz illesztitek.
-  Amikor szellemeket kell tennetek a játéktérre, akkor 1 további szellemet kell tennetek egy nyitott temetőre.
-  Miután letettetek egy temetőt, a temetőt környező minden olyan lapkára, amelyiken köd van 1 szellemet kell tennetek.

2b. Követő állítása

- A szokásos Carcassonne szabályok szerint követőt állíthattok az éppen lehelyezett lapkára.

3a. Pontértékelés

- Amikor lezártok egy utat, várost vagy kastélyt, akkor értékelitek. Dönthettek úgy is, hogy a pontok helyett inkább levesztek 1 lapkáról maximum 3 szellemet.
- Ha egy területen több követő is van, akkor minden egyes követő színért megkapjátok a pontokat.
-  Most már több követő van a pontozó táblán. Minden szín külön-külön gyűjti a pontokat. Csak akkor válthattok ki egy jelölőt, amikor minden követő elérte vagy meghaladta azt.

3b. Kutyák


- Amikor elértek egy kutyát a pontozó táblán, akkor új paklit kaptok, és a kutyát egy követő mellé állítjátok. Azonnal eltávolíthatok legfeljebb 3-3 szellemet 2 különböző lapkából a kutya környezetéből.

3c. A megbabonázott temető

- A lépések végén egy lefordított lapkát kell húznotok a pakliból, amit lefordítva egy nyitott temető mellé kell helyeznetek. A rejtett lapkák soha nem egészítenek ki semmit.

A játék vége

A játék **azonnal**, véget ér, amikor:

- Győztetek, mert elértétek a kitűzött pontokat .
- Veszítettedek, mert nem tudtok elég szellemet tenni a közös készletből a játéktérre, vagy már nem tudtok újabb lapkát húzni.

A KÖDBE ZÁRT Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

A KIEGÉSZÍTÉS

SZELLEMEK, KASTÉLYOK ÉS TEMETŐK

A **ködbe zárt Carcassonne** nemcsak az első kooperatív Carcassonne, hanem új kiegészítőket is **Szellemek, Kastélyok és Temetők** ad az alapjátékhoz. Azokat az elemeket használjátok a játékban, amelyeket már ismertek és mégis teljesen új kihívásokkal néztek szembe. Alkalmazhatjátok csak egyes részeit a kiegészítésnek, és akár kombinálhatjátok is őket más bővítésekkel.

Most elmagyarázzuk, hogyan játszhattok a **Szellemek, Kastélyok és Temetők** kiegészítővel az alapjátékhoz viszonyított változásokkal.

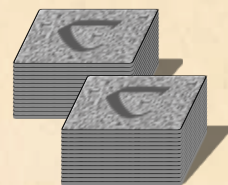
A JÁTÉK RÉSZEI ÉS A FELÉPÍTÉS

A játék előkészítését kezdjétek azzal, hogy az új **startlapkát** középre fektetitek. Az alapjáték startlapkáját tegyétek vissza a játék dobozába.





startlapka „A ködbe zárt Carcassonne” játékból

Keverjétek össze „A ködbe zárt Carcassonne” **60 tájlapkáját** (jelölve az alapjáték lapkáival és alakítsatok ki belőlük húzópaklikat az asztalon a szokásos módon.




Lefordított lapkákból álló paklik



Szükségetek van még egy **értékelőtáblára**, a legjobb, ha a kiegészítés értékelőtábláját használjátok és az alapjátékét bent hagyjátok a dobozban.

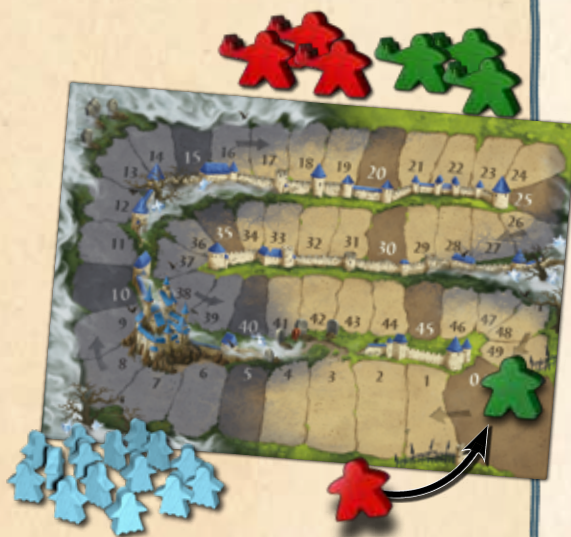
Minden játékos válasszon egy színt és vegyen el a színében **2 őrző követőt**  és az alapjátékból **5 hagyományos követőt** .

A játékban használt színekben megmaradt 3 őrző követőt tegyék a közös készletbe az értékelőtábla mellé. A nem használt színű őrző követőket tegyék a játék dobozába.

Ezután állíts egy 6. követőt az alapjátékból minden használt színből az értékelőtábla 0/50 mezőjére. A maradék követőket az alapjátékból tegyék vissza a játék dobozába.

Tegyék a **15 szellemet**  szintén az értékelőtábla mellé a közös készletbe.

A céllapkát  és **A ködbe zárt Carcassonne játékból** származó szintáttekintést hagyjátok a játék dobozában. A két kutyát  szintén a dobozban hagyhatjátok, mert ők nem szeretik a versenyjátékokat.



A játék célja és a játék menete az alapjátékkal megegyező. Egymás után kerültek sorra és minden lépésekben lefektettek egy tájlapkát azért, hogy pontokat gyűjtsenek. Ezenkívül itt-ott beépíthettek valamit egymásnak is. Meg kell azonban jegyeznetek, hogy - a kooperatív változathoz hasonlóan - szellemek is lesznek a játékokban. De ne aggódjatok, senki sem veszíti el a játékot, ha már nincs több szellem közös készletben. Ehelyett ezzel a kiegészítéssel mindenki a saját előnyére fordíthatja őket azért, hogy elűzze játékosársai követőjét.

A Köd és A Szellemek

1. Tájlapka lefektetése





Amikor soron vagy, pontosan **1 új tájlapkát kell** húznod, amit egyik oldalával a játékelülethez kell illesztened. Itt ugyanazokat a szabályokat kell betartanod, mint a kooperatív változatban (lásd a szabály 5. oldalát). Tehát figyelmen kívül hagyhatod a ködöt, a lapka lefektetésekor. Mert az mindig mező vagy út felett kerül el. A többi tájlelemre (városokra, utakra és mezőkre) vonatkozó szabályok továbbra is érvényben maradnak.

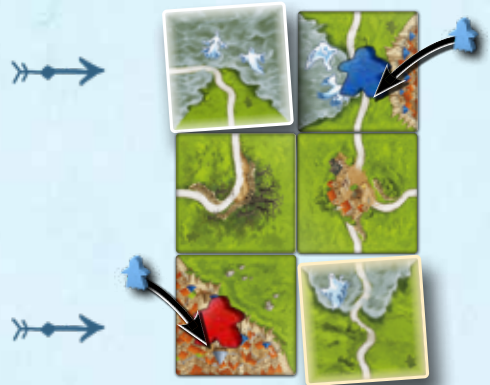
2a. Szellem állítása

A szellemek a ködben  már nem játszanak szerepet, figyelmen kívül hagyjátok őket.

Amikor olyan lapkát húzol, amelyiken **köd** van, akkor lehetőséged van szellemeket hozni a játékba.

Ez attól függ, hogyan illeszted le a lapkát:

- **Bővítod a ködöt:** Úgy fektetsz  le *egy ködös lapkát* hogy legalább 1 oldala megnövelje a már a játékelületen terjeszkedő ködöt. Akkor 1 szellemet  **kell** tenned egy játékosársad  egyik - a játékelületen álló - általad választott követője mellé. Nem számít, hogy bezárod-e a ködöt. A lapkát megfelelően kell a tájlelemekhez illesztened.
- **Elpusztítod a ködöt:** Amikor úgy teszel le *egy lapkát* hogy egy lapka legalább 1 köd nélküli oldala egy tájlapka ködös oldalához illeszkedik, akkor 1 szellemet  **kell** helyezni az egyik - a játékelületen álló - általad választott **saját** követőd mellé.
- Az is megtörténhet, hogy egy lapka egyik oldalával egyszerre bővítesz egy ködöt és egy másik oldalával pedig pusztítasz. Akkor először 1 szellemet **kell** tenned egy játékosársad 1 követője mellé, majd 1 szellemet **kell** tenned 1 saját követőd mellé.





Ha nincs több szellem a készletben, nem állítasz szellemet. Vagy fordítva: Ha nincs olyan követő, amelyhez szellemet tehetnél, akkor kihagyod a 2a lépést.

Követő elűzése

Amikor a **3. szellemet** teszed egy követő mellé, akkor a **követőt és a szellemeket** vissza **kell** tenned a megfelelő készletbe. Annak nincsen jelentősége, hogy kihez tartozik az követő.



Elpusztítottad  a ködöt, és ezért egy újabb szellemet  kell tenned a követődhöz. Mivel ez a 3. szellem, a követőd megijed és elfut. Tehát visszaviszed őt a saját készletedbe, a mellette álló többi szellemet pedig a közös készletbe.

2b. Egy követő állítása


Miután esetlegesen szellemet állítottál, azután felállíthatod az egyik követődet a szokásos szabályok szerint az éppen lefektetett lapkán.

3. Pontértékelés


Végül megcsinálod az értékelést a már ismert szabályok szerint. De minden szellem, amelyik az értékelt követőd mellett áll, **-2 pontot** jelent. Tehát megtörténhet az, hogy egy értékeléskor mínuszpontokat csinálsz.

De ne aggódj, az értékelőtáblán soha nem lehet kevesebb, mint 0 pontod. Ezután visszateszed a szellemet és a követőt a megfelelő készletbe.



Ezzel a lapkával Te  lezárod a várost. A városért 8 pont kapsz. A kiértékelt követőd mellett azonban 2 szellem áll. Ezért a 8 pontból le kell vonnod 4-et. Így az értékelés során összesen 4 pontot kapsz.

Az őrző követők

Egy őrző követő  mellé sosem tehetsz szellemet. Tehát nem tudod megijeszteni és elűzni a játéktületről. Az őrző követőket egyébként ugyanúgy állítod, mint bármely más követődet. Tehát lehet gazda, szerzetes stb. is.

A Temetők

1. Tájlapka lefektetése

A temető lapkát ugyanúgy illeszted le, mint a többi tájlapkát.





2a. Egy szellem állítása

A kiegészítésben nem állítasz további szellemet a temetőre.

2b. Egy követő állítása


Ezeknek a lapkáknak **más a funkciója** a kiegészítésben, mint a kooperatív változatban.

Követőt  vagy őrző követőt  állíthatsz temetőként a temetőre.



3. Értékelés

A kiegészítésben a temetőt értékeled, amint minden oldalán tájlapka veszik körül (mint egy kolostor, vagy kastély esetén).

Ekkor elveszel egy további **őrző követőt**  a színedben a közös készletből, és a saját készletedbe teszed. Tehát több őrző követő áll rendelkezésedre. A temetőört is visszateszed a saját készletedbe.



Ezzel a lapkával teljesen körbeépítetted a temetőt. A lépésed végén értékeled. Most elveszel egy őrző követőt az általános készletből és a saját készletedbe teszed. Mostantól egyel több őrző követő áll rendelkezésedre. Végül a temetőört is visszateszed a készletedbe.

Ha már nincs több őrző követő a színedben a közös készletben, akkor már nagy előnyre tettél szert, és nem kapsz továbbiakat.



A Kastélyok

1. Tájlapka lefektetése


A kastélyos lapkát ugyanúgy illeszted le, mint a többi tájlapkát.



2a. Egy szellem állítása

A szellemek csak köd illesztésnél (lásd a 2. oldalon) kapnak szerepet ebben a jelenetben.

2b. Egy követő állítása

Úgy, mint a kooperatív változatban állíthatsz egy követőt egy kastélyra. Nem kell őrző követőt állítanod, akár hagyományos követőt  (az alapjátékból) is állíthatsz.




3. Pontértékelés




A kiegészítésben éppen úgy értékeled a kastélyt, mint a kooperatív játékban. A kastélyt értékeled, amint minden oldalán tájlapkák veszik körül. **2 pontot** kapsz minden, a kastélyt körbevevő **ködös** lapkáért beleértve magát a kastélyt is.

A Mezők és a Kőd

Ahogy az alapjátékban, ezt a kiegészítést is játszhatjátok a földművesekkel.

De vigyázatok: a köd úgy zárja be a mezőket, mint egy város. Emellett a földművesek is félnek a szellemektől. Ha őrző követőt  fektettek földművesnek, akkor az természetesen védve van a szellemektől.




Te  egy követőt fektettél földművesként a mezőre és a játéktársad egy őrző követőt  fektetett földművesként a mezőre. Tehát a  nem tudod elűzni egy szellemmel a mezőről.

A ködös lapka lefektetésével azonban elválasztod egymástól a két mezőt.

A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

A végső értékelés a klasszikus Carcassonne szabályok szerint történik. A kiegészítésből származó lapkákra a következők érvényesek:

- Minden szellem  a saját követődnél **-1 pontba** kerül.
- Minden olyan kastély, amelyen 1 követőd van, **1 pontot** kap minden **környező ködös lapkáért**, valamint magáért a **kastélylapkáért**.
- A temetőn maradt követőnek **nincs végső értékelése**.

Amint léptetek az értékelőtáblán a kapott pontok mértékében, már meg is van, hogy ki lett a győztes.

Gratulálunk neki! (Döntetlen esetén a játéknak több győztese van.)

Szellemet, Kastélyokat és Temetőket játszhatjátok más kiegészítésekkel kombinálva is. Azonban „saját felelősségére”, azaz azokhoz a partikhoz nem lesznek hivatalos szabályok.

Most nincs más teendőnk, mint megköszönni a figyelmeteket, és sok szórakozást kívánni a játékhoz!

