



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne BigBox

*A nagy kezdőszett az alapjátékkal
és 11 kiegészítéssel*



DIZED™

HAGYD KI A SZABÁLY OLVASÁSÁT!

A Carcassonne-hoz van egy interaktív ismertető (német illetve angol) nyelven, amellyel játszva megismerheted a szabályokat. Ez az "oktatóanyag" lépésről lépésre vezet végig az első játékon. Csak látogass el az alábbi weboldalra vagy töltsd le a Dized alkalmazást, majd indítsd el a Carcassonne alkalmazást.

Ezek után már nem lesz szükséged ennek a szabálynak az elolvasására. Jó szórakozást kívánunk a játékhoz!

iOS • ANDROID • DIZED.COM

TARTALOM

Ezzel a Carcassonne Big Box kiadással szeretettel várjuk a klasszikus Carcassonne lapkalerakó játék minden rajongóját.

Ez a tökéletes belépő szintű csomag a **Carcassonne** világába. Ne féljete a hosszú játékszabálytól!

Egyszerűen kezdjétek el az alapjátékkal játszani, és egyelőre hagyjátok ki a **földműveseket**.

A második alkalomtól kezdve bevehetitek a játékba a földműveseket is. A további játékokban először az **1. kiegészítést (Fogadók és Katedrálisok)**, majd a **2. kiegészítést (Kereskedők és Építőmesterek)** tegyétek az alapjátékokhoz. Az is könnyen megoldható, hogy csak valamelyik kiegészítésből származó alkatrészeket használjátok az alapjátékkal, például a nagy meeple figurákat az 1. kiegészítésből és az építőmestert a 2. kiegészítésből.

A **Folyó és az Apát mini** kiegészítők, amelyeket tetszés szerint vehettek be a játékba. És ha már van némi tapasztalatotok, megnézhetitek az összes **Minit**. A mini kiegészítések önmagukban nem bonyolultak, azonban, amikor többet is bevesztek egyszerre a játékokba, akkor előfordulhatnak összetett játékhelyzetek.

Az is lehetséges, hogy a Big Boxban található összes kiegészítőt együtt játsszátok.

Egy ilyen játék 90-120 percig tart, és kicsivel több figyelmet vár el tőletek.

A **Carcassonne**-világában egyébként sokkal több bővítmény található!

Jó szórakozást kívánunk a játékhoz, a kipróbáláshoz és a kombináláshoz!

AZ ALAPJÁTÉK

Az alapszabályok – 3

A földművesek – 8

KIEGÉSZÍTÉSEK

A folyó – 9

Az apát – 9

Fogadók és katedrálisok – 10

Kereskedők és építőmesterek – 12

A repülőszerkezetek – 15

A sürgönyök – 15

A kompok – 17

Az aranybányák – 18

Varázsló és boszorkány – 19

A rablók – 20

A gabonakörök – 21

MELLÉKLETEK

Lapkalista – 22

Játékfigurák – 24

Lépések áttekintése – 24

Impresszum – 24



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

A dél-francia Carcassonne város a rómaiak korából ránk maradt, egyedülállóan megépítetterődjéről híres. A játékosok követőikkel útra kelnek, hogy megcsinálják szerencséjüket Carcassonne útjain, a városokban, a mezőkön és a kolostorokban. A táj alakítása a játékosok kezében van! A felállított követők – az útonállók, lovagok, földművesek és szerzetesek – segítenek a sikerhez vezető úton!

AZ ALAPJÁTÉK

kb.:35 perc

A JÁTÉK RÉSZEI ÉS A FELÉPÍTÉS

Üdvözlünk **Carcassonne**! városában! Az útmutatónk egyszerű szabályain keresztül megismertetünk téged egy modern klasszikus játékkal. A szabályok elolvasása után már meg tudod mutatni és el tudod magyarázni játéktársaidnak, hogyan is működik ez a játék. Akkor már semmi nem akadályozza majd, hogy elkezdjétek a Carcassonne játékot! A játékot először is fel kell építened. Mialatt építesz, megismertetünk az alkatrészekkel:

Nézzük meg először a **72 TÁJLAPKÁT**. A tájlapkák zöld mezőjén utak, városok és kolostorok láthatók.



Tajlapka egy városrészlettel



Tajlapka egy útrészlettel



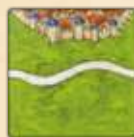
Tajlapka egy kolostorral



Normál hátlapos tájlapkák

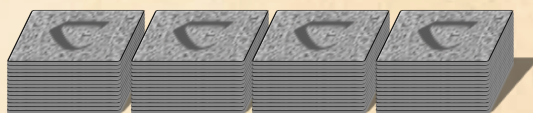


Sötétebb hátlapos tájlapkák



Startlapka

A játék előkészítését kezd azzal, hogy a **startlapkát** (sötét hátlapos tájlapka) fektesd középre. A maradék lapkákat keverd meg, és képpel lefelé alakíts ki húzópaklikat belőlük az asztalon úgy, hogy azokat mindenki elérje.



Több pakli a lefordított lapkákból

Helyezd készenlétbe a **8 darab 50/100 PONTLAPKÁT**. Ezekre majd később, a játék értékelésekor lesz szükséged.



Előlap



Hátlap

Itt van még az **értékelőtábla**, amit helyezz a játéktáblánál az asztal szélére.

Végül nézzük a **Meeple** (ejtsd: Miepl; eredete az angol „My-People”, magyarul az „én embereim”) figurákat továbbiakban: **követők**! A játékban **48 követőt** találsz, színenként 8-at - a következő színekben: **fekete**, **piros**, **zöld**, **rózsaszín**, **kék** és **sárga**. Adj minden játékosnak (magadat is beleértve) **7 követőt**, a kiválasztott színben. Ezek jelentik a játékosok készleteit. Ezután állítsd minden játékos **8. követőjét** az **értékelő-tábla 0. mezőjére**. A maradék követőket tedd vissza a játék dobozába. Készen is vagy a játék felépítésével!



Meeple

A JÁTÉK CÉLJA

Mielőtt nekikezdünk a szabályismertetésnek, tisztázzuk, miről is szól a **Carcassonne**, és mi a játék célja. Lépésről lépésre játékosársaidal tájlapkákat tesztel le. Így alakulnak ki a hosszú utak, hatalmas városok emelkednek, benépesülnek a kolostorok vagy növekszik a termékeny földterület. A követők útonállók, lovagok, szerzetesek vagy földművesek szerepében jelenhetnek meg. Ők játék közben, sőt a játék végén is pontokat szereznek neked. Az izgalmas játék legvégén, a végső értékelés után derül ki, hogy kinek van a legtöbb pontja, és ki a játék győztese. Vágjunk is bele!

A JÁTÉK MENETE

A Carcassonne játékot az óramutató járásával megegyező irányban játsszuk, a legfiatalabb játékos kezd. Az éppen soron lévő játékos a következő akciókat hajtja végre a megadott sorrendben. A játékot az utána következő játékos folytatja és így tovább.

Elsőként felsoroljuk az akciókat, azután részletesen ismertetjük őket. Pontosan így tudod majd te is elmagyarázni a játékosársaidnak, miután **elolvastad a szabályt**.

A lapkákon ábrázolt utak, városok és kolostorok alapján magyarázzuk az akciókat.

No de mik azok az akciók?

1. Tájlapka lefektetése:

Amikor soron vagy, **pontosan 1 új** lefordított **tájlapkát kell** húznod, amelyet az egyik oldalával az asztalon fekvő lapkákhoz kell illesztened.



2. Követő állítása:

A lépésed végén **lehetesz** a készletedből **1 követőt** arra a tájlapkára, amelyet **éppen** lehelyeztél.



3. Értékelés és pontozás

Minden olyan **értékelést** végre **kell** hajtani, amelyet 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 tájelemek illeszkedjenek egymáshoz.



Ezt a lapkát tetted le. Jól illeszkedik az út az úthoz, a mező pedig a mezőhöz.

2. Követő állítása útonállóként

Miután a tájlapkádat letetted, a **lapkád**on futó **útra** követőt állíthatsz **útonállóként**. Ez csak akkor lehetséges, ha az úton nem áll másik útonálló.

Az út még nincsen lezárva, ezért még nem történik értékelés (**3. akció**) a játékot a következő játékos folytatja.

A játékosársad húz egy új tájlapkát és lehelyezi.

Jobbra a falutól az úton már áll egy követő (útonálló), ezért a játékosársad arra az útra nem állíthat követőt.

Helyette ő az éppen lerakott lapkán a városra helyez egy követőt lovagként.



Az éppen lerakott tájlapkára **útonállót állítottál** . Mivel az úton nem áll másik útonálló, ezért ez a lehelyezés problémamentes volt számodra.



Mivel az út már foglalt, így a **kék játékos követője** a városra állítja lovagként.

3. Értékelés és pontozás

Amint egy **út mindkét végén lezáródik**, értékeljük. Az útnak egy faluba, egy városba, egy kolostorba vagy önmagába kell futnia. Nézzük meg, hogy van-e értékelés! Igen, van – az út mindkét vége le van zárva! Habár egy játékosársad tette le a tájlapkát, az a te utadat zárta le.

Lássuk, hogy mennyi pontot kapsz! Az utadat alkotó **minden lapka 1 pontot ér**. Mivel az utad 3 lapkán halad át, így 3 pontot kapsz – szuper!





Most használjuk a pontozótáblát! Azért, hogy a megszerzett pontokat ne kelljen mindig megjegyeznetek, az egyik követőtökkel léptek előre az értékelőtáblán. Tehát most előre léphetsz 3 mezőt a követőddel az értékelőtáblán. Minden értékelés után visszakapjátok a kiértékelt követőtöket, akiket **vissza kell tennetek a készletekbe.**



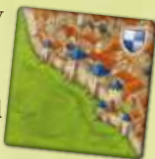
Visszaveheted azt a követőt, aki éppen értékelésre került, és 3 pontot szerzett neked. A kék követő a helyén marad, mert nem volt érintett az értékelésben. A város ugyanúgy nyitva áll, mint előtte.

Tökéletes, már érted a játék legfontosabb lépéseit, nem is volt nehéz, ugye? Most nézzük meg a játék többi területét:

A városok

1. 1. Tájlapka lehelyezése

Mint mindig, húzol egy tájlapkát azért, hogy lefedtesd. A tájlapkák lehelyezésekor ügyelned kell arra, hogy a tájelemek folytatódjanak. A városrészletet egy nyitott városhoz kell illesztened.

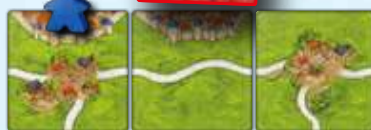


2. Egy követő állítása lovagként

Ez után ellenőrizd, hogy áll-e már lovas a városban, ha még nem áll, akkor felrakhatod a lapkára a követőt, mint lovagot.



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



3. Értékelés és pontozás

Egy kicsit felgyorsítjuk az idő múlását, és azt feltételezzük, hogy a következő körben ezt a tájlapkát húztad. Leteheted 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 lovagod a városban áll, így értékeled, és megkapod érte a pontokat. **A várost alkotó minden tájlapka 2 pontot ér. Továbbá minden pajzs további 2 pontot ér.**



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

A kolostorok

1. Tájlapka lehelyezése

Mint mindig, húzol egy tájlapkát azért, hogy letedd. A tájlapkának itt is illeszkednie kell a már lent lévőkhöz. Kolostor mindig egy tájlapka közepén áll. Amikor le akarod tenni, akkor ügyelned kell a lapka szélén lévő a tájelemekre (az eddig megszokottak szerint).



2. Követő állítása szerzetesként

A kolostorra is állíthatasz követőt, de őt szerzetesnek nevezzük, és pontosan a lapka közepére, a kolostorra kell helyezned.



A kolostor a lapka közepén áll. Ide tebed a követőt, mert itt a mező a mezőhöz illeszkedik.



3. Értékelés és pontozás

A kolostort akkor értékelheted, ha teljes egészében tájlapkák veszik körül. Minden érintett tájlapka, beleértve magát a kolostort is, **1 pontot** ér.



Hurrá! Ezzel a tájlapkával teljesen körbeépítetted a kolostort. 9 pontot kapsz érte, és a követődöt  is visszaveheted!



Gyorsan történnek az események, ugye? Most már az alapszabályokat tudod, elkezdheted a Carcassonne játékot játszani. Még van néhány apró részlet, ezért összefoglaljuk a fontosabb lépéseket.

Összefoglalás

1. Tájlapka fektetése

- Az új tájlapkát, amelyet húztál, **mindig** úgy kell a játéktáblához illesztened, hogy a tájelemek folytatódjanak.
- Abban a nagyon ritka esetben, ha a tájlapka sehová sem illeszthető, akkor azt vissza kell tenned a játék dobozába, és egy újabbat kell húznod helyette.

2. Követő állítása

- Az egyik követődöt mindig arra a tájlapkára teheted, amelyet éppen lehelyeztél.
- A követő állításakor ügyelned kell arra, hogy ne álljon már másik követő azon a területen.

3. Értékelés és pontozás

- Egy **út** akkor van lezárva, ha mindkét vége egy faluban, egy városban, egy kolostorban vagy önmagába végződik. Minden útlapka 1 pontot ér.
- Egy **város** akkor van lezárva, ha teljes egészében városfal veszi körül. A várost alkotó minden tájlapka, továbbá a városban minden pajzs 2 pontot ér.
- Egy **kolostor** akkor van lezárva, ha teljes egészében, 8 lapkával körbe van építve. Minden kolostor 9 pontot ér.
- A pontozásra mindig a lépés végén kerül sor! Pontozáskor minden olyan játékos pontokat kap, akinek az értékelt területen követője áll.
- Pontozás után minden játékos visszaveszi az értékelt követőjét.
- Ha több játékos is azonos területen áll, akkor egy város vagy út értékeléskor az a játékos kapja az összes pontot, aki többségben van. Egyezőség esetén minden érintett játékos az összes pontot megkapja. **(Figyelem! Ez hogyan történhet? Egy részletes példa következik.)**

Több követő egy területen

Az általad  húzott lapka meghosszabbíthatná az utat, de mivel az úton már áll egy útonálló,  arra nem állíthatsz követőt. Így amellet döntesz, hogy a lapkát úgy teszed le, hogy az utak nem kapcsolódnak össze.



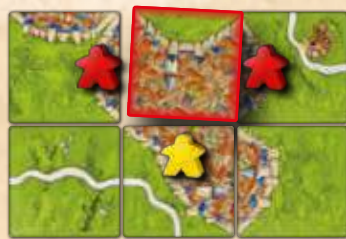
A következő körben ezt a lapkát húzod, és a nyitott úthoz illeszted. Az így összekapcsolt úton 2 követő áll. Mivel az út lezáródott, értékeliük. Te  és játéktársad  4-4 pontot kaptok.



Annak a reményében, hogy megszerezheted a sárga 🟡 játékosztól a várost, leteszed a lapkát és a városra állítod a követőt 🟡. Ezt megteheted, hiszen a város nincs összekapcsolva egyetlen másik városrészsel sem. Amennyiben később sikerül a megfelelő lapkát felhúznod, és ide betenned, összekapcsolhatod a városrészeket. Két követőddel többségben leszel a városban, így átveszed azt a sárga játékosztól.



Szerencséd van, mert felhúzd az odaillő lapkát. Mivel többségben vannak a lovagjaid 🟡 a városban, így egyedül te zsebeled be a 10 pontot a kész városért. Az értékelés és pontozás után mindketten visszaveszitek a készletekbe a követőiteket.



A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

Egyszer a Carcassonne játék is véget ér... ezt természetesen nagyon sajnáljuk, de azt is szeretnénk tudni, hogy ki nyerte a játékot! A játék akkor ér véget, amikor egyik játékos már nem tud tájlapkát húzni és letenni. Ekkor kezdődik a **záró értékelés** és a győztes megállapítása.

Amikor a játék véget ér, kiosztjuk a pontokat azokért a területekért, amelyeken követők állnak:

- Minden út tájlapkánként 1 pontot ér. Éppen úgy, ahogy a játék alatt.
- Minden nyitott város 1 pontot ér tájlapkánként és pajzsonként.
- A kolostor önmagában 1 pontot ér, és még 1 pontot minden tájlapka, amely körül veszi, akárcsak a játék alatt.
- Minden mező annyiszor 3 pontot ér, ahány zárt város fekszik a mezőn.

Ez a földművesek értékelése, amelyet az áttekinthetőség kedvéért később írunk le részletesen.

A kezdetekben figyelmen kívül hagyhatjátok ezt az értékelési szempontot, majd néhány játék után bevetethitek a játékba.

A földműveseket a 8. oldalon magyarázzuk el.

A VÁROS VÉGSŐ ÉRTÉKELÉSE:

A zöld 🟢 a nagy nyitott városért 8 pontot kap. (5 pont a városrészek és 3 pont a pajzsok után.) A fekete 🟤 nem kap semmit, mert a zöld 🟢 2 lovagjával többségben áll a városban.



A KOLOSTOR VÉGSŐ ÉRTÉKELÉSE:

A sárga 🟡 4 pontot kap a nyitott kolostorért. (3 pont a kolostort körülvevő tájlapkák és 1 pont a kolostorlapka után.)

A VÁROS VÉGSŐ ÉRTÉKELÉSE:

A kék 🟠 3 pontot kap a nyitott városért. (2 pont a városrészt és 1 pont a pajzsért.)

AZ ÚT VÉGSŐ ÉRTÉKELÉSE:

A piros 🔴 3 Pontot kap a nyitott útért. (3 pont az útrészekért.)

Amint a végső értékelés során kapott pontok mértékében előre léptetek a pontozó táblán, kialakult a végső eredmény, és megtudtuk, hogy ki lett a játék nyertese! Gratulálunk! Amikor már egy – két Carcassonne partin túl vagytok, vegyétek be a játékba a földműveseket a mezőkkel. Tanulmányozzátok a melléklet pótlapon a stratégiai tippeket, leírásokat és a kiegészítés leírását. Tanács: Aki eléri, vagy átlépi az 50-es mezőt a pontozó táblán, az fektesse le a pontozó tábla mezőjén a követőjét. A fekvő követők pontjaihoz majd adjatok hozzá 50 pontot a játék végén az értékeléskor.

Köszönjük a figyelmeteket. A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kívánunk!



Pontlapka

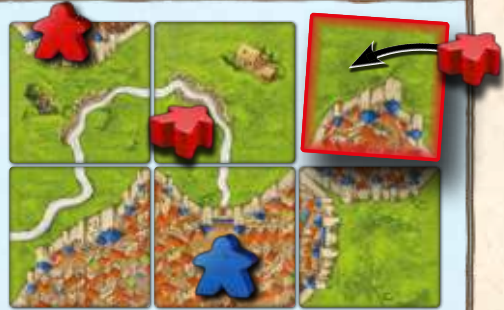
1. Tájlapka lehelyezése

Az eddig megszokottak szerint húzol egy tájlapkát és lefekteted. A tájelemeknek természetesen illeszkedniük kell egymáshoz. Carcassonne-ban a zöld területet **mezőnek** nevezzük.



2. Követő lehelyezése földművesként

Minden olyan követőt, akit mezőre fektetünk, **földművesnek** hívunk. Fektetjük? Igen! Az útonállóval, lovaggal, szerzetessel ellenben, a földművest a mezőre fektetjük. Így jobban látod, hogy ezt a követőt nem kapod vissza, mert csak a játék végén szerez neked pontot. Ezt részletesen a „Földművesek értékelése” bekezdésben olvashatod. Természetesen ügyelned kell arra, hogy csak olyan mezőre fektethetsz földművest, amelyiken még nem fekszik másik követő. A mezőket városok és utak választják el egymástól. A példában 3 egymástól elválasztott, különálló mező látható.



Igazán nagy a mező, amelyikre a követőt éppen lefekteted. A mező a te lapkádtól kiindulva az út mellett egészen addig a városig tart, amelyiken már áll követő.

3. Földművesek értékelése

Ahogy azt már olvashattad, a földművesek nem kerülnek vissza hozzád a játék alatt és sajnos pontokat is csak a játék végén hoznak. Tehát jól gondold meg, hogy hová fektetsz követőt. Tegyük fel, hogy lejátszottuk a partit, és elérkeztünk a végső értékeléshez: Nem a mezők lapkái érnek pontot, hanem a mezőnkkel határos városok.

Minden mezőn álló kész város 3 pontot ér.



A piros ★ és a kék ★ nagy mezőjén három zárt város áll A, B és D. A két játékos 9-9 pontot kap a játék végén a földművesük után. Sajnos a C város nem kész, így azután nem jár pont. Nézzük meg, hogy van-e még olyan játékos, aki pontot kap! A sárga ★ és a fekete ★ is közös mezőn osztozik. Mivel a fekete ★ van többségben ezen a mezőn, így ő kapja meg a 4 város után járó összes pontot (12 pont). A játéktér szélénél a kis mezőn a sárga ★ földművese fekszik. Ő 6 pontot kap a két vele határos, lezárt város A és B után.

Most, hogy már ismered a földművesek titkait, még egyszer röviden összefoglaljuk a legfontosabbakat:

- A földműveseket **fektetve** helyezzük a játéktérre.
- A földművesek **csak a játék végén** hoznak pontot.
- Minden **zárt város**, amely a földműves mezőjén található, 3 pontot ér.
- Éppen úgy, ahogyan más területeken a többi követőt, a földműveseket is be lehet csempészni a már elfoglalt mezőkbe.
- Itt is érvényben van az a szabály, hogy aki többségben van, az kapja meg az összes pontot. Ha több játékosnak is egyformán sok földművese fekszik egy közös mezőn, akkor az érintettek a teljes pontot megkapják.

A FOLYÓ

Első, „mini” kiegészítésként a **Folyó** vár rád a Carcassonne-ban, a kiegészítés megszépíti és változatosabbá teszi a játék kezdetét.

Alkatrészek

A Folyó kiegészítés **12 sötét hátlapú tájlapkából** áll, amelyek a hagyományos start tájlapkát helyettesítik. A startlapkára nem is lesz szükségetek, ezt tegyétek vissza a játék dobozába.

Előkészületek

Keressétek ki a speciális „**forrás**” lapkát, valamint a „**tó**” lapkát. A maradék folyólapkákat lefordítva keverjétek össze, és alakítsatok ki belőlük egy paklit. A tólapkát helyezétek a pakli aljra, a forrás lapkát pedig fektessétek le középre startlapkaként.

A játék menete

A játék a megszokottak szerint kezdődik, csak most nem a hagyományos tájlapkából húztok, hanem a folyólapkákból. Mindenki egymás után húz és lerak egy folyólapkát. Miután lekerült az összes folyólapka, a hagyományos tájlapkákkal folytatjátok a játékot. A folyólapkákra az **alapszabályok szerint állíthatok követőt** (a folyóra nem). Természetesen a lapkákon a tájelemeknek illeszkedniük kell egymáshoz és a felhúzott folyólapkát mindig **a folyó nyitott végéhez kell illeszteni**. Tehát a folyót addig hosszabbítjátok meg a folyólapkákkal, míg a folyó megszakítás nélkül a forrásból a tóba vezet. Nem tehetek le egymás után két olyan folyólapkát, amin a folyó ugyanabba az irányba kanyarodik, mert a folyó így visszakanyarodna önmagába. Amint lekerült az összes folyólapka, a játék az eddig megszokottak szerint mehet.



AZ APÁT

Az **Apát** a második mini kiegészítés, amelyet be szeretnénk neked mutatni. Az Apáttal a **kert** is bekerül a játékba, amelyet néhány tájlapkán láthattok.

Alkatrészek és előkészületek

A kiegészítés 6 apátból áll, a játékosok színeiben. Mindenki vegye magához a színének megfelelő apátot.



1. Tájlapka lehelyezése

A felhúzott tájlapkát az eddig megszokottak szerint helyezed le.

2. Egy követő vagy egy apát állítása

Ha **kolostor** vagy **kert** tájlapkát teszel le, akkor **vagy** hagyományos követőt, vagy apátot állíthatsz rá. Az apátot csak kolostorra vagy kertre állíthatod. A követőt a szokásos szabályok szerint helyezheted le (**kertre nem**).

3. Pontok kiszámítása

Ha egy kolostor vagy egy kert 8 tájlapkával teljesen körbe van építve, akkor éppen úgy, ahogyan az alapjátékban, 9 pontot kapsz az apát révén. A kertet tehát ugyanúgy pontozzuk, ahogyan a kolostort. Az apátnak ezen kívül még van egy különleges tulajdonsága. Ha bármelyik

2. akciód során **nem** állítasz követőt, visszaveheted az apátodat a játékfelületről. Azonnal átlépsz a **3. akcióra** (ami a pontozás) és megkapod a kertet vagy kolostorod aktuális értékét. Az apátot a játék végén ugyanúgy értékeljük, mint a szerzetest.



Leteszelsz egy tájlapkát kerttel, de nem állítasz rá követőt. Inkább visszaveszed a korábban lerakott apátodat, amiért 6 pontot kapsz.

A következő néhány oldalon bemutatjuk a BigBoxban található többi kiegészítést is.

Az újonnan hozzáadott szabályokat az eddig megszokott 3 lépés szerint rendezzük:

1. Tájlapka lehelyezése — 2. Egy követő állítása — 3. Értékelés és pontozás

Ha ezen lépések valamelyikét nem módosítja az adott kiegészítés akkor ezeket, általában nem említjük meg újra, hogy a szabályokat a lehető legegyszerűbben mutassuk be. Néhány helyen mégis be kell mutatnunk egy változatlan lépést, hogy kizárjuk az esetleges félreértéseket. Mivel az alapszabályok természetesen változnak a bővítéseknel, nem mindig minden szabály illik pontosan mindegyik lépésre, de úgy tartjuk logikusnak, hogy ezeket mégis a játék normál ritmusába beillesztve mutassuk be.



FOGADÓK ÉS KATEDRÁLISOK

Kb.: + 15 perc

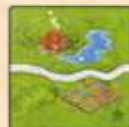
A játék részei és a felépítés

18 tájlapka (jelöléssel ★) ezek közt találsz 6 tájlapkát **tóparti fogadóval** és 2 tájlapkát **katedrálissal**. Keverd az új tájlapkákat a többi lapka közé.

6 nagy méretű meeple figura



Adj mindenkinek magadat is beleértve, egy nagy meeple figurát a színében.



Fogadó



Katedrális

Fogadó - és Katedrálislapkák

3. Értékelés és pontozás

Út értékelése tóparti fogadóval

Amint egy olyan **út záródik** le mindkét végén amelyiken egy vagy több **fogadó áll**, értékeljük. Az utazód **2 pontot** hoz minden fogadó mellett elhaladó utadat alkotó **lapkáért** (a megszokott útért járó 1 pont helyett).



Fogadó

Mivel az utad ★ 5 lapkán halad át és még 1 fogadó is áll mellette, így 10 pontot kapsz!

Ezért az utadért ★ is csak 10 pontot kapsz, attól függetlenül, hogy 2 fogadó is áll mellette.

Figyelem: A végső értékeléskor a **nem lezárt** fogadó melletti utakért **nem kapsz pontot**.



AZ UTAK VÉGSŐ ÉRTÉKELÉSE:

Ezt a fogadó melletti utat nem sikerült lezárnod ★, ezért nem kapsz pontot.

Egy város katedrálissal értékelése

Amikor te vagy egy játékos társad lezár egy olyan **várost katedrálissal**, amelyikben áll egy lovagod, értékeled és megkapod érte a pontokat. A **várost katedrálissal alkotó minden tájlapka 3 pontot ér** és minden pajzs további 3 pontot hoz.



Tebát 27 pontot kapsz
★ 9*3=27.
(7 lapka és 2 pajzs).



EGY NYITOTT VÁROS
KATEDRÁLISSAL VÉGSŐ
ÉRTÉKELÉSE:

Az igaz, hogy a városodban ★ áll egy katedrális, de mivel nem zártad le, nem kapsz érte pontot.

Itt részletesen megismerkedhetsz az új táblapokkal



Ezen a táblapán négy különálló város áll, közepén egy mezővel.



Ez a kereszteződés falu nélkül is különválasztja az utakat. A lapkán tehát 3 különálló út van. A fogadó csak a tőle jobbra és balra haladó utak értékét emeli, a lefelé haladó útra nem érvényes.



A mező eddig a sarokig tart, ebben a sarokban le van zárva.



A kolostor mindkét oldalon lezárja az utakat.



A városhoz vezető kicsi utakra nem állíthatok követőt. Az utak itt csak azt a célt szolgálják, hogy elhatárolják egymástól a mezőket. A kereszteződés ill. a falu mindkét oldalon lezárja az utakat.

A nagy Meeple-k azaz a nagy követők

2. Egy nagy követő állítása

Ahelyett, hogy egy hagyományos követőt állítanál, állíthatsz egy nagy követőt, az eddig megismert szabályok betartásával.

3. Értékelés és pontozás nagy követővel

Amikor egy tájegység értékelésére kerül sor és te az értékelt tájegységen a nagy követőddel állsz, akkor a nagy követőd 2 hagyományos követőnek felel meg.

Megjegyzés: Ne felejtse el, hogy egy értékelés során mindenki megkapja az értékelt terület után járó teljes pontszámot, akinek egyformán sok (a legtöbb) követője áll az értékelt területen. Ha neked van a legtöbb követőd az éppen értékelt területen, akkor te egyedül kapod meg a területért járó teljes pontszámot. Értékelés után a nagy meeples figurád ugyanúgy, mint a hagyományos követőid, visszakerül a készletedbe. A következő körtől újra használhatod.

Ezzel a lapkával lezáród a terület.



Te egy nagy követővel állsz a városban, a kék pedig egy hagyományos követővel áll a városban. Te vagy többségben a nagy követőddel, ezért tiéd a városért járó 8 pont, a kék pedig nem kap semmit.

Ezzel a lapkával a kék zárja le a területet.



Te egy nagy követővel állsz a városban, a kék pedig két hagyományos követővel áll a városban. Mindketten egyformán többségben vagytok a városban, így mindketten egyformán megkapjátok a 12 pontot.

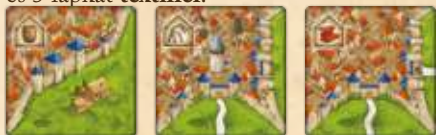
Ha a nagy követődet egy mezőre fektetted földművesnek, akkor az a játék végéig fekvé marad ugyanúgy, mint a hagyományos követők, csak 2 hagyományos követőnek számít majd az értékeléskor.



Te egy nagy követődet fektetted a mezőre földművesnek a kék pedig egy hagyományos követőjével fekszik ugyanazon a mezőn. Mivel te vagy többségben a nagy követőddel, ezért tiéd a mezőn álló 3 lezárt város után járó 9 pont, a kék pedig nem kap semmit.

A játék részei

24 tájlapka (jelöléssel ) ezek közt találsz 9 lapkát borral, 6 lapkát kukoricával és 5 lapkát textillel.



20 árulapka

(9x bor, 6x kukorica, 5x textil)



6 építőmester



6 malac



A felépítés

Keverd az új tájlapkákat a többi lapka közé. A 20 árulapkát helyezd készenlétebe.

Adj mindenkinek magadat is beleértve egy építőmestert és egy malacot a színében.

Új tájlapkák

Itt részletesen megismerkedhetsz az új tájlapkákkal



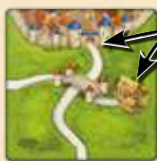
A híd nem **útkereszteződés** és nem **falu**.

Az utak balról jobbra és felülről lefelé folytatódnak. A **mezőket** az utak elválasztják egymástól. Ezen a lapkán tehát 4 különálló mező van.



A kolostor lezárja a 3 utat.

A **mezőket** az utak elválasztják egymástól. Ezen a lapkán tehát 3 különálló mező van.



Az egyik út a városba fut és ott ér véget, a másik pedig a kis házba fut. A **mezőket** az utak elválasztják egymástól. Ezen a lapkán tehát 3 különálló mező van.



Ezen a tájlapkán **3 különálló város** van, közepén egy mezővel, amire fektethetsz földművesnek követőt.

Az árulapkák

3. Értékelés és pontozás

Városok áruszimbólummal

Amikor te vagy egy játékostársad lezár egy olyan várost, amin áruszimbólum van, a következők történnek:

- 1.) A megszokottak szerint értékeled a várost.
- 2.) **Árulapkát** adsz a várost **lezáró játékosnak** (mert ő lett a város kereskedője). Ez akár te magad is lehetsz. Minden a **városban látható 1 áruszimbólumért** adj **1 megfelelő árulapkát a közös készletből** a várost lezáró játékosnak.

Annak nincsen jelentősége, hogy a várost lezáró játékosnak vagy másik játékosnak áll-e lovagja a városban.

Az árulapka ettől függetlenül jár a várost lezáró játékosnak. Amikor kapsz egy árulapkát, akkor azt **felfordítva** tedd magad elé, és így gyűjtsd őket a játék végéig.



Te  lezárod a várost. A  10 pontot kap a városért. Te lettél a város kereskedője, 1 bor és 2 kukorica árulapkát kapsz.

Az árulapok értékelése a játék végén

A játék végén számoljátok meg fajtánként (bor, kukorica, vagy textil) hogy kinek mennyi árulapja gyűlt össze egy-egy fajtából. Akinek egy áruajtából a legtöbbet sikerült összegyűjtenie, az 10 pontot kap. Egyezőség esetén az egyezőségben érintettek mind megkapják a teljes pontszámot.



Nézzünk egy példát, 2 játékos esetén:
 te 20 pontot kapsz,
 a kék 30 pontot kap.

Építőmester és malac

Az **építőmester** és a **malac** különleges figurák, akiknek a hagyományos követőktől eltérő tulajdonságaik vannak.

Az építőmester

2. Egy építőmester állítása

Ahelyett, hogy egy hagyományos követőt állítanál, állíthatsz egy **építőmestert** az éppen lefektetett lapkára, de csak **útra** vagy **városra**. Az építőmestert csak olyan tájegységre teheted, amelyiken már legalább **1 követő** áll.



Az építőmestered akkor kerül vissza a készletedbe, amikor az adott tájegységen már nem áll követőd. Ez általában egy értékelés következtében történik, de egyes játékbővítések használatakor ez más módon is megtörténhet.

Az építőmesternek a játék további menetére a következő hatásai vannak:

1. Tájlapka lehelyezése és egy duplalépés

Ha egy **későbbi lépésedben** egy tájlapkát illesztasz ahhoz az úthoz vagy városhoz, amelyiken az építőmestered áll, akkor először is végig csinálod a lépésed a megszokottak szerint, majd megcsinálsz teljesen egy újabb lépést (ami során tájlapkát húzol, fektetsz le, esetleg követőt állítasz és esetlegesen kiváltasz egy értékelést).



Az építőmesterek további érdekes tulajdonságai

(Ezek kiegészítőszabályok. A legjobban teszed, ha akkor olvasod el őket, amikor kérdésed van. Minden itt álló szabály ugyanolyan érvényű a városra, mint az útra. Tehát, amikor a szöveget olvasod, akkor gondolatban helyettesítsd be az útonálló helyére a lovacot, illetve az út helyére a várost.)

- **Nincs láncreakció.** Tehát, ha egy 2. lapot fektetsz ahhoz az úthoz, amelyiken az építőmestered áll, nem húzhatsz és nem fektethetsz le egy 3. tájlapkát.
- Egészen addig, míg az utad nyitva áll, amikor rád kerül a sor fektethetsz az utadhoz egy újabb tájlapkát, tehát addig biztosíthatsz magadnak egy 2. lépést, míg az adott utad nyitva van.
- Egy úton több játékos építőmestere is állhat.

Nézzünk egy további példát, kicsit összetettebb lépésekkel, ami során megnézzük, hogyan leszel építőmester és hogyan lépsz egy második lépést.



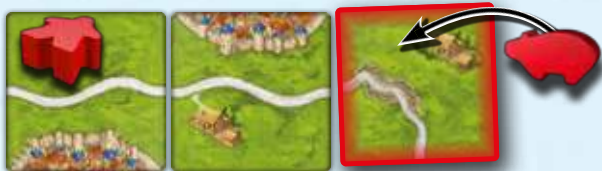
3. Értékelés és pontozás

Az építőmesternek nincsen hatása a szokásos értékelésre. Egy terület többségének megállapítása során **nem** kell figyelembe venni. Minden esetben egy értékelést követően visszaveszed az építőmestert a készletedbe.

A malac

2. Egy malac állítása

Ahelyett, hogy egy hagyományos követőt állítanál, állíthatsz egy malacot az éppen lehelyezett tájlapkára. A **malacot** azonban csak mezőre teheted, még hozzá olyan **mezőre**, amelyiken **már ott** fekszik egy **földművesed**. A malacot akkor is leteheted egy mezőre, ha már egy játékosársad malaca azon a mezőn van. Ha malacod olyan mezőn áll, amiről le kell vened a földművesedet (ez egyes kiegészítések használatakor előfordulhat), akkor a malacodat le kell vened a földműveseddel együtt és vissza kell tenned a készletedbe.



Mivel már fekszik egy földművesed  a mezőn, ráállíthatod a malacodat.

3. Értékelés és pontozás

A malac a játék végéig a mezőn marad. A malacod felértékeli a meződön álló városokat. Ehhez azonban neked kell többségben lenned azon a mezőn, amelyiken a malacod áll. Azonban a többség megállapításához **nem** számíthatod bele a malacodat. Amennyiben te vagy többségben a mezőn, úgy minden **lezárt város** után, amelyik a meződön áll, **4 pontot** kapsz a szokásos 3 pont helyett. Természetesen csak akkor, ha azon a mezőn áll a **te malacod**, amelyiken te vagy többségben.



Te  vagy többségben a mezőn. Mivel ezen a mezőn áll a malacod, így minden lezárt városért 4 pontot kapsz, ez most 8 pontot jelent neked. A kék  nincsen többségben, ezért ő nem kap pontot.

Megjegyzés: Akkor is több pontot kapsz, ha megosztva egy vagy több játékosársaddal együtt vagy egy olyan mezőn többségben, amelyiken a malacod áll.



A kék  a zöld  és te  vagytok egyformán többségben ezen a mezőn. Mivel ezen a mezőn áll a te  malacod és a kék  a malaca így ti minden lezárt városért 4 pontot kaptok. A mezőn 2 lezárt város áll, így 8 pontot kaptok mindketten. A zöld  is többségben van, de mivel nem áll itt a malaca, ezért ő csak 3 pontot kap minden lezárt város után. Ő tehát 6 pontot kap.

Szorgos felfedezőként különböző repülőszerveket alkottok, hogy beteljesítsék az emberiség repülés iránti vágyát. Számos szerkezetet alkottatok, amiket ki is próbáltok. A fel- és leszállás még nem megy igazán zökkenőmentesen.

A játék részei

8 tájlapka (jelöléssel)

1 speciális kocka (2x 1, 2 és 3-as értékekkel)

A felépítés

Keverd az új „repülő” tájlapkákat a többi lapka közé és tedd készenlétbe a kockát.

2. Egy követő állítása

Állíthatsz az útra egy követőt, vagy fektethetsz a mezőre egy követőt,

VAGY a repülőszervezetre állítasz egy követőt és evvel játékba hozod: a repülőszervezet függőleges, vízszintes, vagy átlós irányba mutat – ebbe az irányba repül majd a követő. Ekkor dobj a kockával. A dobásod eredménye megadja, hogy a jelzett irányba egyenes vonalban hány lapka távolságra (1-3 lapka) repül el a követő. Ha lehetséges, a követőt át kell tenni arra a lapkára, ahová a repülés végén érkezik. Választhatsz, hogy érkezés után a lapka melyik területére állítod a követőt, de a következőket figyelembe kell vened:

A követőt...

... **ráállíthatod egy nem lezárt** tájegységre (út, város, kolostor)

... **ráállíthatod egy nem lezárt, foglalt** tájegységre, amelyiken másik követő (egy játékosársadé, vagy a tiéd) áll. Így kerülhet több követő is egy városra, vagy kolostorra.

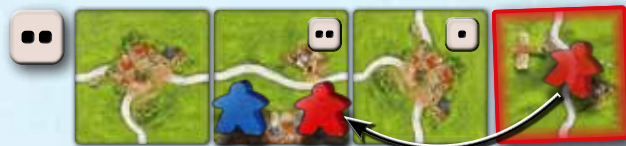
... **nem fektetheted mezőre**, akkor sem, ha a mezőn szabad, mert még nem fekszik rajta másik követő

... **nem állíthatod üres területre** ahol még nem fekszik tájlapka

Ha nem tudod a követőt a repülőszervezettel játékba hozni (mert abban az irányban csak lezárt területek vannak, vagy nincsen még ott tájlapka), akkor vedd vissza a készletedbe a követőt. Ebben a lépésedben nem állíthatsz másik követőt vagy más egyéb figurát.

Egy „repülő” tájlapkát húztál. Miután letetted és megállapítottad a repülés irányát, ráállítasz egy követőt a repülőszervezetre, majd dobod a kockával. A dobásod eredménye 3. Mivel ott még nem fekszik tájlapka, ezért visszaveszed a készletedbe a követőt.

Ha 2-es dobást volna, akkor ráállíthatod volna a követőt a kolostorra, attól függetlenül, hogy a kék már a kolostoron áll, vagy ráállíthatod volna a követőt a városra, függetlenül attól, hogy a sárga már a városban áll. Az útra semmi esetre sem állítható volna, mert az út már le van zárva.



Egy „repülő” tájlapkát húztál. Miután letetted és ráállítad a repülőszervezetre dobod a kockával. A dobásod eredménye 2. Beállítod a követőt a városba a kék mellé, mivel a mezőre nem fektetheted a követőt, az út pedig már le van zárva.

A SÜRGÖNYÖK

A királynő megjutalmazza azokat az alattvalóit, akik célirányosan terjesztik a hírnevét. Sürgönyöket küld nekik, amik jutalmakat, további gazdagságot és előnyöket hoznak a számukra.

A játék részei

8 sürgönylapka



előoldal



bátoldal

6 női meeple figura (továbbiakban követőnő)



A felépítés

Keverd meg a sürgönyöket, majd lefordítva rendezd mind egy toronyba az értékelőtábla mellé. Állítsd mindenki követőnőjét az értékelőtábla 0-as mezőjére a hagyományos követője mellé. Így mindenkinek 2 figurája (1 követő és 1 követőnő) áll majd az értékelőtáblán.

3. Értékelés és pontozás

Minden alkalommal, amikor egy értékelés során pontot szerzel, döntened kell arról, hogy melyik figuráddal lépsz az értékelőtáblán. Minden esetben, amikor az egyik figurád egy sötét mezőn landol (0, 5, 10, 15,...), **kapsz egy sürgönyt**. Elveszed a sürgönyökből kialakított torony legfelső lapkáját, majd megfordítod és **döntesz**:

vagy megcsinálod a **sürgönyakciót**

vagy elfogadod a **2 pontot** (a sürgöny jobb alsó sarkában a pecséten látod).

Miután valamelyik lehetőséget kiválasztottad és megcsináltad, utána a sürgönyt becsúsztatod a sürgönyökből kialakított torony legalsó helyére.

A sürgönyakciók részletesen



1 „A, legkisebb” város kiértékelése: Pontokat kapsz egy városodért (nem kell figyelembe vened a többségi szabályt). Annyi pontot kapsz, amennyit azért a városért a játék végén kapnál. Ha több városban is állnak követőid, annak a városnak a pontjait kapod meg, amelyik a játék végén a legkevesebb pontot hozná neked. A követőd továbbra is a városban marad.



2 A „legkisebb” út kiértékelése: Az 1-es sürgönnyel azonos, csak ez egy útra vonatkozik.



3 A „legkisebb” kolostor kiértékelése: Az 1-es sürgönnyel azonos, csak ez egy kolostorra vonatkozik.



4 Plusz egy teljes lépés: Éppen úgy, mint az építőmesternél, megcsinálsz egy további teljes akciót.



5 Pajzsoként 2 pont: 2 pontot kapsz minden pajzs után azokban a városokban, ahol van legalább 1 követőd (nem kell többségben lenned).



6 Lovagoként 2 pont: 2 pontot kapsz minden egyes lovagodért (a városokban álló követőkért). A lovagok továbbra is a helyükön maradnak.



7 Földműveseként 2 pont: 2 pontot kapsz minden egyes földművesért a mezőn. A földműveseid továbbra is a helyükön maradnak.



8 Egy követő kiértékelése és visszavétele a játéktérről: Válaszd ki az egyik olyan területet, amelyiken áll egy követőd. Ha te vagy többségben a kiválasztott területen, akkor az adott terület után megkapod a játékvégi pontozásnak megfelelő pontszámot. A kiválasztott területről a követődet tedd vissza a saját készletedbe. Ha nem te vagy a többségben a kiválasztott területen, akkor csak visszaveszed a követődet a készletedre.

További szabályok:

- Minden pontot, amit a lépésedben kapsz külön-külön le kell lépned valamelyik pontozó figuráddal.
- Egy értékelő kör során csak **egy** sürgönyt kaphatsz, még akkor is, ha több terület értékelése miatt mindkét figurád a pontozótábla egy sötét mezőjére érkezik.
- Azonban egy sürgönyből szerzett pontokkal egy újabb sürgönyt szerezhetsz ugyanazon a körön belül, és ha azzal a sürgönnyel is pontokat szerzel, akkor ismét újabb sürgönyhöz juthatsz stb.

Fontos: Csak akkor kaphatsz sürgönyt, ha te vagy a soron. Ha egy játékosársad körében pontokat szerzel és egy sötét mezőn landol az egyik figurád, nem kapsz sürgönyt. Éppen úgy, mint a hagyományos követők, amikor egy követőnő áthalad a pontozótábla 0 mezőjén, akkor a gazdája magához vesz egy pontlapkát.

A játék végi értékelés

A játék végi értékeléskor már nem kapsz sürgönyt. A végső értékeléskor szerzett pontokat az egyik pontozófiguráddal lépd le (a másikat hagyd a helyén.) Végül add össze a megszerzett pontjaidat (ahol a követőd és a követőnő áll a pontozósávon) majd állítsd a követődet az összesen elért pontszámra, a követőnődet pedig tedd vissza a dobozba.

Fogadók és Katedrálisok Kiegészítés:

1. sürgöny: egy város katedrálissal 0 pont, ha most lenne a játék vége.
2. sürgöny: egy út fogadó mellett 0 pont, ha most lenne a játék vége.
- 6./7. sürgöny: a nagy meeple is 1 lovag és 1 földműves.

Kereskedők és építőmesterek Kiegészítés:

További lépés az építőmester által: Minden lépésben kaphatsz sürgönyt, ha a figuráddal egy sötét mezőre lépsz a pontozótáblán.

Carcassonne egyes útjai tavakhoz vezetnek, a tavakon pedig kompok kötik össze egymással egy-egy irányban az utakat. Ez új kihívások elé állítja az utazókat.

A játék részei

8 tájlapka (■ jelöléssel)

8 komp fából (■)

A felépítés

Keverd az új „kompos” tájlapkákat a többi lapka közé és tedd készenlétbe a fa kompokat.

1. Tájlapka lehelyezése

Amikor „kompos” tájlapkát húzol, akkor azt a szabályoknak megfelelően fektesd le.

2. Egy követő állítása

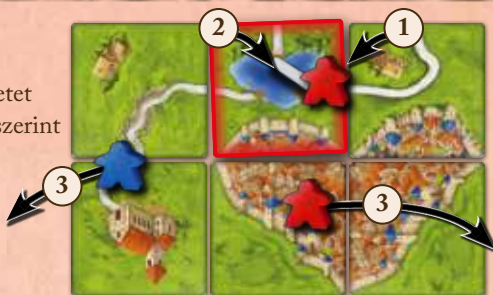
Állíthatsz a lapkára egy követőt. Ha az utat választod a követőállításra, akkor a követőt a 3 vagy 4 út végpont egyikére kell állítanod. **Ezután** fogsz egy **kompot** a készletből és ráhelyezed a tóra úgy, hogy az egyik stégtől a másik stégig vezessen. A komp összeköti az utat a két stég között. Az út véget ér egy olyan stégnél, amelyik nem kapcsolódik komphoz.



- ① Lefekteted a tólapkát és ráállítod a követőt.
- ② Ráhelyezel egy kompot és ezzel összekötöd a nyitott utadat a kék nyitott útjával.

3. Értékelés és pontozás

Amikor egy „kompos” tájlapka lehelyezésével egy utat vagy más területet lezársz, akkor azt a normál szabályok szerint kell kiértékelni.



- ① Lefekteted a tólapkát és ráállítod a követőt.
- ② Ráhelyezel egy kompot és ezzel lezáród a kék útja és a városod is.
- ③ A kék 3 pontot kap, te pedig 8 pontot kapsz. Ezután visszaveszitek a követőiteket.

A kompok helyzete nincsen rögzítve. A játék folyamán később változtathatsz egy komp állásán.

1. Egy olyan út meghosszabbítása amelyiken komp áll

Út meghosszabbítása és komp áthelyezése

Amikor egy tájlapkával meghosszabbítasz egy olyan nyitott utat, amelyik egy komphoz vezet, akkor (esetleges követő állítása után) áthelyezheted azt a kompot. Ezt úgy kell megtenned, hogy a komppal 2 út végét összekapcsolod. Úgy is áthelyezheted a kompot, hogy nem az éppen meghosszabbított úthoz kapcsolódjon. Az éppen lehelyezett lapkától kiindulva az úton az első kompot helyezheted át.

Különleges eset: Amikor úgy helyezel le egy tájlapkát, hogy az egyszerre több olyan utat is meghosszabbít, amelyik komphoz vezet akkor mindegyik irányba „kiindulva” áthelyezheted a legközelebbi kompot.

További szabályok: Egy komp egy lépésedben csak **egyszer** helyezhetsz át. Amikor egy olyan úthoz illesztesz „kompos” tájlapkát, amelyiken komp van, akkor először is követőt állítasz, majd újabb kompot hozol a játékból. Ezután egy (vagy esetenként több) kompot is áthelyezhetsz, amelyik az éppen meghosszabbított úthoz kapcsolódik.



A lehelyezett lapkával meghosszabbítasz egy utat, és a szaggatott vonallal jelzett nyíl irányában elindulva áthelyezed az első kompot az ① helyről a ②. Ezek után te és a sárga már nem ugyanazon az úton álltok.

A tólapkával kapcsolatos műveletek sorrendje a következő:

1. Tó tájlapka lehelyezése — 2. Egy követő állítása — 3. Egy komp állítása — Egy komp áthelyezése — 5. Értékelés és pontozás

Fogadók és Katedrálisok Kiegészítés: Ennek a kiegészítésnek a tavai nincsenek összefüggésben a fogadók melletti tavakkal. Tehát egy olyan út, amelyik csak komphoz kapcsolódik, 1 pontot hoz tájlapkánként.

Kereskedők és építőmesterek Kiegészítés: Amikor egy tájlapka lehelyezésével egy olyan utat hosszabbítasz meg, amelyiken egy építőmester áll, azért nem csinálhatsz dupla akciót.

Arany!! Nagy az izgalom, és sokan jönnek, hogy biztosítsák maguknak a nemesfémeket.

De az arany csak a végén kerül elosztásra.

A játék részei

8 tájlapka (■ jelöléssel)



1 értékelőlapka



16 aranyrúd fából

A felépítés

Keverd az új „aranyrudas” tájlapkákat a többi lapka közé és tedd készenlétbe a fa aranyrudakat.

1. Tájlapka lehelyezése

Amikor „aranyrudas” tájlapkát húzol, akkor azt a szabályoknak megfelelően fektesd le. Ezután erre a lapkára és egy szomszédos (lehet átlósan is szomszédos) lapkára tenned kell 1-1 aranyrudat. Tehát mindig 2 aranyrudat teszel le, amikor lefektetsz egy „aranyrudas” tájlapkát. Tehetsz aranyrudat olyan tájlapkára, amelyikre már korábban egy 1 vagy több aranyrudat rátettél. Az aranyrudat nem kell a tájlapka valamelyik tájegységéhez hozzárendelned (rátenned), mert egy aranyrúd mindig az egész tájlapkára érvényes (bővebben a **3. Értékelés és pontozás** címszó alatt).



Te leteszel egy „aranyrudas” tájlapkát. Utána leteszel 1 aranyrudat erre a lapkára és 1 aranyrudat a vele szomszédos bal felső lapkára.

2. Egy követő állítása

Állíthatsz a lapkára a szokásos módon egy követőt.

3. Értékelés és pontozás

Amikor lezársz egy olyan tájegységet, amelyiken arany van, akkor kiosztod az aranyat is. Aki többségben van a lezárt tájegységen az elveszi a tájegységhez tartozó összes lapkáról az összes aranyrudat. Egy út vagy város esetén minden olyan lapkáról leveszed az aranyrudakat, amelyik az éppen lezárt utat ill.- várost alkotja. Egy kolostor esetén magáról a kolostorról és a kolostort körülvevő 8 lapkáról is leveszed az aranyrudakat.

Egyezőség: Amikor több játékos is egyformán többségben van egy tájegységen a lezáráskor, vagy egyszerre több aranyrudas tájegység is lezáródik, akkor az érintettek közül sorban mindenki elvesz 1 aranyrudat, kezdve a soron lévő játékoskal, majd sorban a többiek is addig vesznek el aranyrudat, míg el nem fogynak az aranyrudak az érintett lapkákról. Az aranyrudakat mindenki maga előtt, a többiek számára láthatóan gyűjti.



Lezárod ezzel a tájlapkával a városod, majd elveszed a városodat alkotó lapkákról a 3 aranyrudat.



Lezárod ezzel a tájlapkával az utat. Te és a kék vagytok a jogosultak az aranyrudakra. Mivel te vagy a soron, ezért te veszel el 1 aranyrudat, majd a kék is elvesz 1 aranyrudat és végül te elveszed az utolsó 1 aranyrudat.

Az aranylapkával kapcsolatos műveletek sorrendje a következő:

1. Aranyrudas tájlapka lehelyezése — **2. Aranyrudak lehelyezése** — **3. Követő állítása** — **4. Értékelés és pontozás** — **5. Aranyrögök elosztása**

A játék végi értékelés

A játék végi értékelés előtt vedd le a mezőkön marad aranyrudakat és tedd vissza a játék dobozába. A földművesek nem szerezhetnek aranyat.

A játék végi értékelés után sorban mindenkinél értékelitek a megszerzett aranyat. Minél több aranyrudat szerezteél, annál értékesebb egy aranyrúd a számodra. A pontok megállapításához mindenkinél használjátok a középre kirakott értékelőlapkát.

1 – 3	1
4 – 6	2
7 – 9	3
10+	4

A játékban 102 pontot és 7 aranyrudat szereztél. Az aranyrudak értéke a gyűjteményedben 3 pont/darab ($7 \times 3 = 21$ pont). Így összesen 123 pontot szereztél.

A varázsló és a boszorkány Carcassonne földjére érkezik. Míg a varázsló ereje felvirágoztatja az utcákat és a városokat, addig a helyiek gyanakodva figyelik a boszorkány képességeit.

A játék részei

8 tájlapka ( jelöléssel)

A felépítés

Keverd az új „mágikus” tájlapkákat a többi lapka közé és tedd készenlétbe a két figurát.



1 lila varázsló figura



1 narancssárga boszorkány figura

1. Tájlapka lehelyezése

Amikor „mágikus” tájlapkát húzol, akkor azt a szabályoknak megfelelően fektesd le, majd hozd játékba vagy helyezd át a varázsló vagy a boszorkány figurát, mielőtt a **2. Egy követő állítása** szakaszt elkezded. Állítsd a két figura közül az egyiket egy nyitott városra vagy nyitott útra (nem muszáj arra a lapkára állítanod, amelyiket éppen most fektetted le), és **nem** állhat a varázsló és a boszorkány **ugyanazon** az úton vagy városon.

Fontos: Ha nem tudod sem a varázslót, sem a boszorkányt fel- vagy áthelyezni, mert nincsen a játéktáblán nyitott út sem nyitott város, akkor le kell venned a játéktábláról a varázslót vagy a boszorkányt.

Különleges eset: Amikor egy tájlapka lehelyezésével összenyitasz egy utat vagy egy várost és így a varázsló és a boszorkány egy közös városba vagy útra kerül, akkor az egyiket **azonnal át kell helyezned**.

2. Egy követő állítása

Állíthatsz a lapkára a szokásos módon egy követőt vagy más figurát.

3. Értékelés és pontozás

Amikor lezársz egy olyan utat vagy várost, amelyiken a varázsló vagy a boszorkány áll, akkor a következők szerint módosul a pontozás:

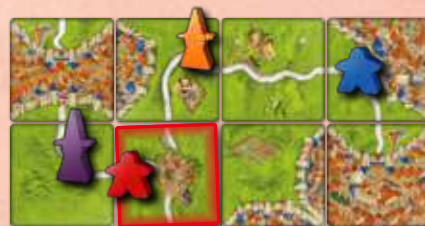
- A varázsló +1 pontot hoz minden tájlapkáért, amin az adott tájelem elterül.
- A boszorkány lefelezi a lezárt tájelemért járó pontokat (felfelé kerekítve).

Ha az értékelésben egy mágikus lény érintett volt, akkor azt le kell venned a játéktábláról. Egy későbbi lépésed során ismét felteheted a játéktáblára, amikor egy „mágikus” tájlapkát fektetsz le.



Lezárod  zzel a tájlapkával a várost, a város eredeti értéke 20 pont (8 lapka + 2 pajzs). Mivel rajta áll a varázsló  ezért extra 8 pontot ér a város (mivel 8 lapkából áll). Te  is és a kék  is 28 pontot kapsz.

Két út záródott le. A kék  útja 5 lapkából áll, de csak 3 pontot kap (5 lapka: 2 = 2,5, felfelé kerekítve 3) a boszorkány miatt. Az utad  3 lapkából áll, de 6 pontot kapsz a varázsló miatt.



A játék végi értékelés

A varázsló és a boszorkány a végső értékelést ugyanúgy befolyásolja, mint a játék folyamán az értékeléseket.

Fogadók és Katedrálisok Kiegészítés:

Ha egy olyan tóparti fogadóval rendelkező utat vagy katedrálissal rendelkező várost pontozol amelyiken boszorkány áll, először számítsd ki a pontokat a tóparti fogadó vagy a katedrális figyelembevételével, majd felezd le.

Egy befejezetlen út fogadóval a tó mellett vagy egy befejezetlen város katedrálissal, amelyek az alapszabályok szerint 0 pontot hoznak, a varázslóval tájlapkánként 1 pontot hoznak (a város címere továbbra is 0 pontot ér).

A rablók úton vannak és sarcot szednek. Amikor pontozás történik, ők is odatartják a markukat.

A játék részei

8 tájlapka ( jelöléssel)

 6 rabló figura

A felépítés

Keverd az új „rablós” tájlapkát a többi lapka közé és adj mindenkinek a színében 1 rablót.

1. Tájlapka lehelyezése

Amikor „rablós” tájlapkát húzol, akkor azt a szabályoknak megfelelően fektesd le, majd ráállíthatod a rablód a tájlapkát az értékelőtábla egy olyan mezőjére, amelyiken már áll legalább egy másik játékos pontozó figurája. Ha a rablód már az értékelőtáblán áll, akkor áthelyezheted azt. Ezután a sorrendben következő első olyan játékos, aki még nem helyezte el rablófiguráját, szintén elhelyezheti azt.

Te , ,  és  játékosok együtt, ebben a sorrendben. Te húzol egy rablós tájlapkát, ezért ráállítod a rablód a tájlapkát egy olyan mezőjére, amelyiken egy másik játékos pontozó figurája áll. Mivel a  és a  már felállította a rablóját, így a  az, aki utána még rablót állíthat.



2. Egy követő állítása

Állíthatod a lapkára a szokásos módon egy követőt vagy más figurát.

3. Értékelés és pontozás

Pontrablás

Amikor az a játékosársad kap pontot, amelyiknek a pontozófigurájával a rablód egy mezőn áll, akkor te megkapod a játékosársad által szerzett pont felét (felfelé kerekítve), a játékosársad az összes pontot megkapja. A kapott pontok mértékében előre lépsz a pontozó figuráddal a pontozósávon és végül visszaveszed a rablód a készletedbe.

További szabályok

- A rablód (függetlenül a rabolt pontoktól) mindig a következő pont felét kapja meg. Tehát nem várhatsz ki egy következő pontozást, hogy akkor majd több pontot rabolhass.
- Ha egyszerre több pontozó figura is a rablód mellett áll, és egy lépésben egyszerre többen is ellépnek a rablód mellől, akkor kiválaszthatod, hogy melyik pontjának a felét akarod elrabolni.
- Ha több rabló is áll egy pontozó figura mellett, és a figura egy pontozás közben előre lép, akkor az összes rabló megkapja a pontjainak a felét.
- A saját pontozó figurádtól nem rabolhatsz.
- Amikor egy játékos egy lépésében egyszerre több értékelés is kiváltódik, akkor a játékos eldöntheti, hogy milyen sorrendben lépi le a kapott pontokat. Ez a rabló szempontjából fontos lehet.



pontozótábláról a kék készletébe. Mivel a sárga csak rabolt pontokat kapna, ezért a sárga rabló  előre lép a kék követőjével  együtt a pontozótáblán. Később a sárga rabló  téged  vagy a kék  fogja megrabolni, attól függően, hogy ki kap elsőként pontot.

Te  5 pontot kapsz, a kék  elrabol tőled 3 pontot. Ezért a kék követő  3 pontot előre lép és a kék rabló  visszakerül a



A kék  kap 4 pontot. Te  és a zöld  2 pontot kaptok fejenként a rablóitok után. Ezután mindketten visszaveszitek a rablóitokat.

A játék végi értékelés

Ha a játék végi értékeléskor a rablód még a pontozótáblán áll, akkor 3 pontot kapsz érte, majd visszateszed a készletedbe.

A sürgönyök kiegészítés: Ha a figurád rabolt pontok következtében landol a pontozótábla egy sötét mezőjén, akkor húzhatsz egy sürgönyt.

Rejtélyes jelek jelennek meg a búzamezőkön, amelyek furcsa módon befolyásolják a mezőkön élő követők életét.

A játék részei

6 tájlapka (🌾 jelöléssel)

A felépítés

Keverd az új „gabonás” tájlapkákat a többi lapka közé.

Lépés

Amikor „gabonás” tájlapkát húzol, akkor azt a szabályoknak megfelelően fektesd le, csináld meg a lépésed, majd utána csináld meg a gabonakörös akciód, még azelőtt, hogy a következő játékos elkezdene a lépését.

Megjegyzés: A gabonakörök elválasztják egymástól az utakat és a mezőket. Nem teheted a követődet közvetlenül egy gabonakörre.

4. Gabonakör akció

A lépésed után meghatározod, hogy minden játékos, kezdve a bal oldaladon ülő játékkal,

A ... felállít a készletéből egy követőt az egyik tájlapkán álló követője mellé. **vagy B** ... leveszi az egyik követőjét az egyik tájlapkáról és visszateszi azt a saját készletébe.

Közben vedd figyelembe a következőket:

- Vagy az A vagy a B lehetőségek közül kell választanod.
- A gabonakörlapkák határozzák meg, hogy ez az akció melyik típusú követőket érint:



Vasvilla gabonakör csak a **mezőn fekvő földműves** követőket érinti.



Buzogány gabonakör csak az **utakon álló utazó** követőket érinti.



Címerpajzs gabonakör csak a **városokban álló lovagokat** érinti.

- Amikor az A akciót választod, akkor csak a gabonakör által meghatározott területfajtára állíthatsz egy új követőt a készletedből egy már felállított követő mellé (földműves, utazó, vagy lovag)
- Ha egy játékos nem tudja megcsinálni a gabonakör akciót, mert nem áll követője a meghatározott területtípuson, akkor ő nem csinál gabonakör akciót. Az utána következő játékos gabonakör akciójával folytatódik a játék.
- Te, mint a soron lévő játékos, utolsóként csinálod meg a gabonakör akciót. Utánad a következő játékos „hagyományos” lépésével folytatódik a játék.

Példa az A választásra

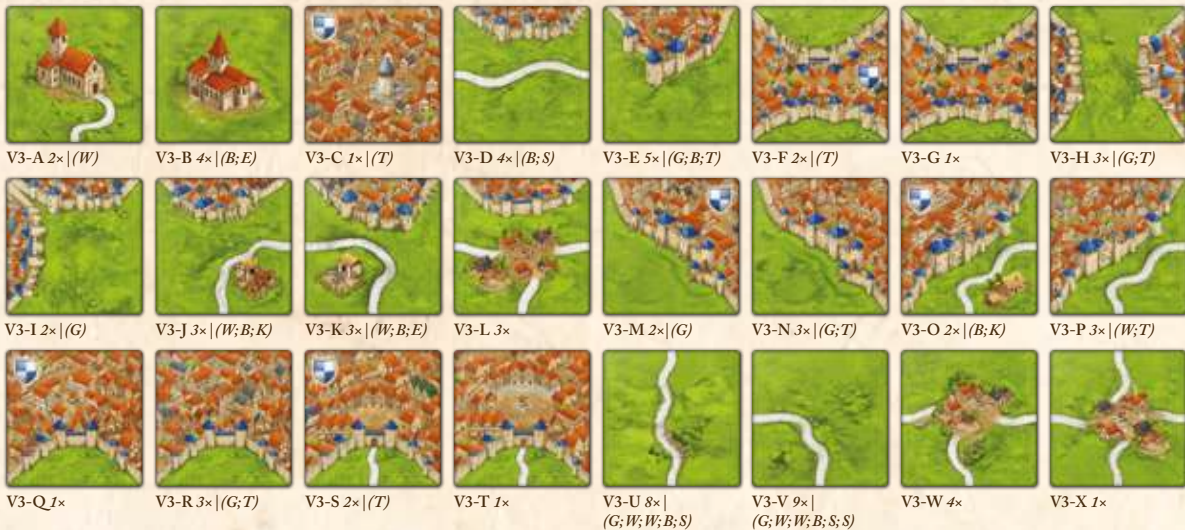


Példa a B választásra



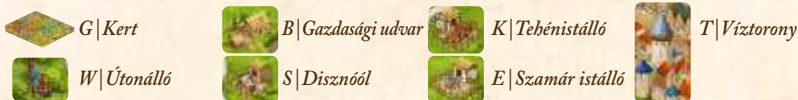
- 1 **Te** leraksz egy címerpajzsos gabonakör lapkát és ráállítasz egy lovagot a városra. Az A lehetőség mellett döntesz. Mindenki állíthat egy városban álló lovagja mellé egy lovagot a készletéből (nem kötelező).
- 2 A zöld **felállít** egy lovagot egy már meglévő lovagja mellé.
- 3 A kéknek **nem áll** lovagja a játéktérleten, ezért ő kibagyja a gabonakör akciót.
- 4 **Te** felállítasz egy lovagot a már meglévő lovagod mellé. A lapka felső városára nem állíthatsz lovagot, mert nem azon áll a lovagod. (A bal oldalon álló lovagod mellé is állíthattad volna az új lovagodat.)
- 1 A zöld **a vasvillás gabonakör** lapkát teszi le és rátesz egy követőt. A város lezárult, a zöld érték és 4 pontot kap. A B lehetőség mellett dönt, ezért mindenkinek vissza kell vennie egy földművesét egy mezőről.
- 2 A kék **visszaveszi** a készletébe a mezőn fekvő követőjét.
- 3 A piros **visszaveszi** a készletébe a mezőn fekvő követőjét.
- 4 A zöldnek **nincsen földművese** egyik mezőn sem, ezért neki nem kell visszavennie egy követőjét sem.

Carcassonne alapjáték (72 tájlapka + 8 pontlapka)



V3-D ezek a tájlemek ugyanígy vannak a startlapkán is (sötét hátlapos lapka) Sok lapkán kisebb jelenet van. A zárójelben lévő betűk azt mutatják, hogy melyek vannak a lapkákon.

A következőket jelentik:



V3-50/100 8x előoldal és hátoldal

A folyó (12 folyólapka)



V3-GoldW 1x

Fogadók és katedrálisok (18 tájlapka)



A gabonakörök (6 tájlapka)



Kereskedők és építőmesterek (24 tájlapka + 20 árulapka)



A repülőszerkezetek (8 tájlapka)



A sürgönyök (8 tájlapka)



bütyköl



A kompok (8 tájlapka)



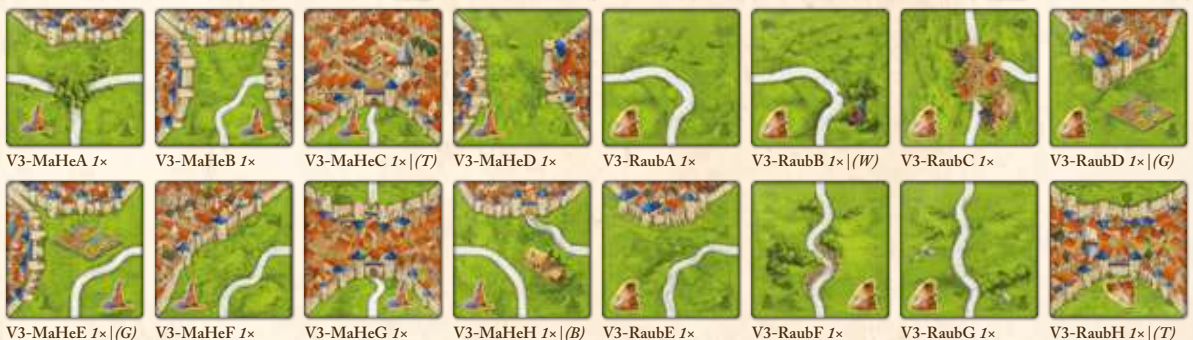
Az aranybányák (8 tájlapka)



Varázsló és boszorkány (8 tájlapka)



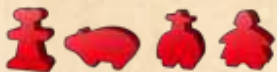
A rablók (8 tájlapka)



FIGURÁK ÉS ALKATRÉSZEK



Meeple-k azaz követők.



Különleges figurák **nem** követők.



Közösen használt figurák és alkatrészek.

LÉPÉSEK SORRENDJE

1. Tájlapka lehelyezése



Aranyrudak lehelyezése (Az aranybányák).



A varázsló vagy a boszorkány lehelyezése, vagy áthelyezése (Varázsló és boszorkány).



A rabló állítása az értékelőtáblára (A rablók).

2. Követők vagy más figurák állítása



hagyományos követő

(alapjáték)

VAGY



apát (Az apát) VAGY



nagy követő állítása

(Fogadók és katedrálisok)

VAGY



hagyományos követő (alapjáték)

VAGY



nagy követő állítása



repülőszerkezetet játékba hozása

(A repülőszerkezetek)

VAGY



építőmester állítása VAGY



malac állítása (Kereskedők és építőmesterek)

VAGY



az apát visszavétele (Az apát)

AZUTÁN



kompok lefektetése (A kompok)

AZUTÁN



kompok áthelyezés (A kompok)

3. Értékelés és pontozás



lépés a pontozótáblán a hagyományos követővel (alapjáték) VAGY



követőnővel (A sürgönyök)

4. Az értékelés után



Az aranyrudak kiosztása (Az aranybányák).



Sürgönyök végrehajtása (A sürgönyök).



A rabló visszavétele (A rablók).



A gabonakör akciók végrehajtása (A gabonakörök).



© 2021 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

Szerző: Klaus-Jürgen Wrede
A játék részeinek illusztrációja: Anne Pätzke & Marcel Gröber
Layout: Franz-Georg Stämmele

Különleges köszönet illeti a szabály alkotóit: Marion Haake,
Maik Neumann, Dieter Hausdorf és a tagokat:
www.carcassonne-forum.de

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



Rajongók, kiegészítések, érdekességek:
www.cundco.de

