

## A TÜNDÉR (FAFIGURA)



A tündér nem tartozik egyik játékoshoz sem.  
A játék kezdetekor a játékefelület mellett áll.

### 2. Követő állítása

#### A tündér áthelyezése

Minden lépésedben, amikor **nem teszel le** (vagy nem mozgatsz) követőt, áthelyezheted a tündért egy olyan tájlapkára, amelyen már az egyik saját követőd áll. A tündért szorosan a követőd mellé kell állítanod.

Ha a tündér egy követőddel együtt áll egy tájlapkán, akkor segít neked.  
A tündérnek **3 különleges tulajdonsága van:**

#### 1. Tájlapka lefektetése

- **1 pontod hoz a lépésed kezdetekor**

Ha lépésed megkezdésekor egy követőd a tündér mellett áll valamelyik tájlapkán, rögtön 1 pontot kapsz.

#### 1b. A sárkány lép

- **Megvéd a sárkánytól**

A sárkányt nem lehet olyan tájlapkára léptetni, amelyen a tündér áll. Minden követő, aki a tündérrel egy tájlapkán áll, védve van a sárkánytól.



A sárkánytól balra áll a tündér.  
A sárkánynak az első lépést felfelé kell tennie.

#### 3. Pontértékelés

- **3 pont terület értékelésekor**

Egy olyan terület értékelésekor (város, út, kolostor, mező stb.), amelyen tündér áll, a következő történik: Ha a követőd a tündérrel egy területen áll +3 pontot kapsz, függetlenül attól, hány pont jár még az értékeléskor. A követődet visszaveszed, a tündér a helyén marad.



A **kék** leteszi a tájlapkát, és ezzel be is fejezi a várost. A **kék** 8 pontot kap. A tündér **neked** +3 pontot hoz, így összesen 11 pontot kapsz.

## A JÁTÉKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK MÁS KIEGÉSZÍTÉSEKKEL EGYÜTT

Erre a szakaszra akkor van szükséged, ha valamilyen kérdés merül fel a szabályokról, amikor a Hercegnő és sárkányt egyéb kiegészítőikkel játsszátok együtt. Különben ezt a részt nyugodtan átugorhatod.



### VULKÁN

**5. kiegészítés** | Ha vulkánlapkával sikerül megszerezned egy építési területet egy **ingatlan** számára, akkor felállíthatod az ingatlanod.



### SÁRKÁNY

**2. kiegészítés** | Ha a sárkány megeszi az utolsó lovagodat egy városban, akkor a **polgármestered** azonnal visszatér hozzád.

**6. kiegészítés** | A sárkány nem léphet a **gróf városára**.

**8. kiegészítés** | A sárkány nem eszi meg azt a követőt, amelyik egy váron áll.



### HERCEGNŐ

**2. kiegészítés** | Ha egy játékosársad eltávolítja az utolsó lovagodat a városból, akkor az ott álló **építőmestered** is azonnal visszatér hozzád.

**2. és 5. kiegészítés** | Ha eltávolítasz egy lovagot a városból, akkor nem állíthatsz másik figurát: **apátot** (alapjáték), **építőmestert** és **malcot** (2. kiegészítés), **polgármestert**, **ingatlant** vagy **kocsit** (5. kiegészítés), **juhászt** (9. kiegészítés) vagy **tündért**.



### BŰVÖS ÚT

**2. kiegészítés** | Az **építőmester** és a **malac** nem használhatja a bűvös utat.



### TÜNDÉR

**2. kiegészítés:** Amikor az **építőmesterrel** dupla lépést teszel, a tündérért csak a lépésed elején, egyszer kapod meg a pontot.

**4. kiegészítés:** A tündér nem véd meg az elfogástól, ha az a toronylapka lerakásakor történik.

**2. és 5. kiegészítés** | Ha áthelyezed a tündért, akkor nem állíthatsz másik figurát: **apátot** (alapjáték), **építőmestert** és **malcot** (2. kiegészítés), **polgármestert**, **ingatlant** vagy **kocsit** (5. kiegészítés), **juhászt** (9. kiegészítés).

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!



© 2005, 2016  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
info@hans-im-glueck.de



Importálja és forgalmazza  
a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)  
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

3.

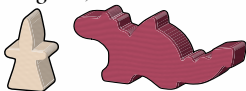
## Hercegnő és sárkány



Ez a kiegészítés csak a Carcassonne alapjátékkal együtt játszható. A játékhoz tetszés szerint felhasználhatod a teljes kiegészítőt vagy annak csak egyes elemeit. Ezt a kiegészítést szabadon kombinálhatod más Carcassonne-kiegészítésekkel.

### TARTALOM

- 30 tájlapka (♣ jelöléssel, azért, hogy a lapkákat kényelmesen ki tudd válogatni)
- 1 sárkány fafigura
- 1 tündér fafigura



### ELŐKÉSZÜLETEK

Keverd az új tájlapkákat az alapjáték lapkái közé, majd a megszokottak szerint rendezd el valamennyit. A **sárkány** és a **tündér** fafigurákat helyezd készenlétbe a játékfelület mellé.

### AZ ÚJ TÁJLAPKÁK

Az új tájlapkáknak van néhány különleges tulajdonsága, ezeket ismerheted meg ebben a bekezdésben:



**Kolostor a városban:** Ha erre a tájlapkára állítasz követőt, akkor pontosan meg kell határoznod a követőd helyét, hogy a városra, a kolostorra, vagy a mezőre állítod azt. Azért, hogy egyértelműen jelezd, hogy a követőd milyen szerepben használsz, javasoljuk, hogy fektetve tedd a kolostorra. A kolostort akkor kell értékelni, amikor a kolostorral határos 8. tájlapkát mellé teszed, függetlenül attól, hogy a város felépült-e vagy sem. Fektethetsz szerzetest a város kolostorára akkor is, ha a városban már áll egy lovag. Értelemszerűen ez fordítva is igaz, üres városba állíthatsz lovagot akkor is, ha a kolostorban már van szerzetes.



**Alagút:** Az út megszakítás nélkül folytatódik az alagútban, ahogyan az alsó és a felső mező is.

A tájlapkákon 4 új szimbólumot látsz (ezek részletes leírását a 2-4. oldalakon olvashatod):



**Vulkán**  
(itt tűnik fel a sárkány)



**Sárkány**  
(a sárkány útra kel)



**Hercegnő**  
(eltávolítja a lovagokat a városokból)



**Bűvös út**  
(különböző helyeken követők tűnnek fel)



## 1. Tájlapka lefektetése



A **vulkán (6 tájlapka)**: Amikor egy vulkán tájlapkát húzol, az alapjáték szabályai szerint kell azt lehelyezned, de nem állíthatsz rá követőt. Áthelyezheted a **tündért** (lásd 5. oldalon). Majd fogod a **sárkányt** és az eredeti helyéről (a játék kezdetekor a játéktábla szélén áll) áthelyezed **erre a tájlapkára**. A játékot a következő játékos folytatja.

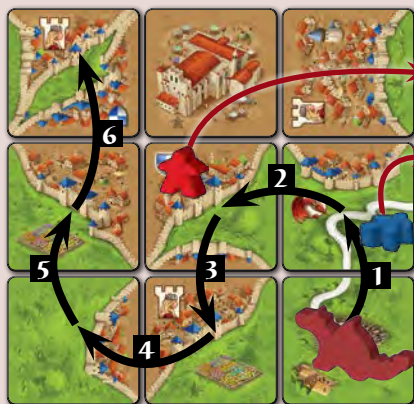


A **sárkány (12 lapka)**: Amikor egy olyan lapkát húzol, amelyen sárkány látható, akkor azt az alapjáték szabályai szerint le kell helyezned, ezután állíthatsz rá követőt. Ezt követően a játék rövid időre félbeszakad: **a sárkány lép!**

## 1b. A sárkány lép

Az éppen soron lévő játékostól kiindulva, minden játékos **egy tájlapkával továbblépteti a sárkányt** vízszintes vagy függőleges irányban. A sárkány **6 tájlapkát** lép, függetlenül a játékosok számától. (**Kivétel:** zsákutca lásd lent) A sárkány nem léphet kétszer ugyanarra a tájlapkára. Az a tájlapka, amelyiken a tündér áll, tabu a sárkánynak. (lásd lent). Minden esetben, amikor a sárkány olyan mezőre lép, amelyen egy követő vagy más figura áll, azt a tulajdonosának vissza kell vennie. Miután léptettek a sárkánnyal, a játék a szokott módon folytatódik. A 3. oldalon találsz egy listát arról, hogy a sárkány melyik figurát eszi meg és melyeket nem.

**Zsákutca:** Amikor a sárkány lépése során olyan tájlapkára érkezik, ahonnan a szabályok betartásával már nem léptethető tovább, lépése véget ér.



### Példa 4 játékos esetén:

A Sárkány a jobb alsó tájlapkáról indul.

1. A játékos **felfelé** lépteti,
  2. B játékos **balra**,
  3. C játékos **lefelé**,
  4. D játékos **balra** lépteti a sárkányt.
- A D játékos nem léptetheti a sárkányt jobbra, mert ott már volt a sárkány
5. Ismét az A játékos van soron, ő a sárkányt **felfelé** lépteti.
  6. A sárkány léptetését a B játékos folytatja, ő szintén **felfelé** lépteti a sárkányt. A sárkány léptetése ezzel befejeződött.

A **piros** és a **kék** követők visszakérülnek eredeti tulajdonosaikhoz.

**Figyelem:** Addig, amíg nem fordítasz fel vulkán tájlapkát, és a sárkány még a játéktáblán kívül áll, nem kell a sárkányt léptetned. Ha sárkány tájlapkát fordítasz fel, akkor azt felfordítva a játéktáblán mellé kell fektetned és egy új tájlapkát kell húznod helyette. Amikor a sárkány bekerül a játékba, az összes felfordítva fekvő sárkány tájlapkát lefordítva be kell keverned a többi tájlapka közé, és a játékot a szokott módon kell folytatnod.

A következő lista magyarázatként szolgál. A kezdetekben át is ugorhatod. A szabályokat a 4. oldalon folytatjuk.




### 1b. A sárkányéltal (minden, amit a sárkány felfal)

Alapjában a sárkány mindent megeszik, ami húsból és vérből való.

Kiadás	Figurák
Alapjáték	<b>Követők</b> 
Alapjáték	<b>Apátok</b> 
1. Kiegészítés	<b>Nagy követők</b> 
2. Kiegészítés	<b>Építőmesterek</b> 
2. Kiegészítés	<b>Malacok</b> 
4. Kiegészítés	<b>Követők a torony tetején</b> 
5. Kiegészítés	<b>Polgármesterek</b> 
5. Kiegészítés	<b>Kocsik</b> (A kocsik legénysége  ízletes)
9. Kiegészítés	<b>A pásztorok és a pásztorokkal együtt álló juhok.</b> 

### 1b. A sárkány-diétalap (minden, amit a sárkány nem eszik meg)

A sárkány fél a tündértől (lásd 5. oldal) A váron álló követők szintén védelem alatt állnak éppen úgy, mint a (grófságokban) Carcassonne városán belül.

Kiadás	Figurák / Tájlapkák
Alapjáték	Tájlapkák 
3. Kiegészítés	Tündér 
4. Kiegészítés	A torony elemei 
5. Kiegészítés	Ingtatlanok 
8. Kiegészítés	Hidak 
8. Kiegészítés	Várak 

*Ez természetesen minden egyéb tájlapkára is érvényes.*

## HERCEGNŐ (6 TÁJLAPKA)



### 1. Tájlapka lefektetése

Ha olyan lapkát húzol, amelyen hercegnő látható, akkor azt az alapjáték szabályai szerint helyezed le. Ha a lapkát olyan városhoz illeszted, amelyikben már egy vagy több lovag áll, akkor az ott található lovagok közül egyet a választásod szerint visszaadhatsz a tulajdonosának.

### 2. Követő állítása

Ha ilyen módon eltávolítottál egy lovagot egy városból, akkor te nem állíthatsz követőt erre a tájlapkára, még ennek a tájlapkának a mezőjére vagy útjára sem. Ha viszont nem távolítottál el követőt, akkor a hagyományos módon állíthatsz követőt.



*Te* lehelyezed a hercegnős tájlapkát a várhoz, majd eltávolítod a **kék lovagot**.  
*Te* nem állíthatsz követőt ebben a lépésedben.

## BŰVÖS ÚT (6 TÁJLAPKA)



### 2. Követő állítása

Amikor egy bűvös út tájlapkát helyezel le, ráállíthatsz egy követőt erre vagy tetszés szerint egy már a játékfelületen fekvő tájlapkára. Természetesen a követő állítására vonatkozó alapszabályok betartásával. Tehát nem helyezheted olyan tájlapkára a követőt, amelyiken már egy másik játékosé áll, és nem állíthatod lezárt területre sem.

*Te* egy bűvös út tájlapkát helyezel le a bal oldalra, és egy követőt állítasz a jobb oldalon fekvő tájlapka városára.



A hasonló tulajdonságokkal rendelkező szereplők (apát, nagy követő, polgármester vagy kocsi) is használhatják a bűvös utat.