



2. Követő állítása

A **cirkuszigazgatót** felállíthatod egy követőd helyett a megszokottak szerint: egy útra, egy városra, egy kolostorra vagy egy mezőre fektetheted. Ugyanúgy viselkedik, mint egy hagyományos követő, azzal az egy kivétellel, hogy nem állíthatod fel artistaként.

3. Pontértékelés

Ha a játék folyamán lezáródik és értékelésre kerül egy olyan út, város vagy kolostor, amelyiken a cirkuszigazgató áll, akkor először megkapod a hagyományosan járó pontokat.

Ezután kapsz még **2 pontot** minden olyan **cirkusz- és artistalapkáért**, amely oldalasan vagy átlósan közvetlenül a cirkuszigazgató mellett fekszik. Ezeket a pontokat akkor is megkapod, ha hagyományos értékelés során nem kapnál a cirkuszigazgató után pontot (mert például valaki megszerezte a többséget egy lezárt úton). Az értékeléshez nem szükséges, hogy legyen cirkuszsátor vagy artista a lapkákon, a pontokat így is, úgy is megkapod.

Az értékelés után a cirkuszigazgatót vedd vissza magadhoz.

A játék vége

A játék végén is ugyanilyen módon kapod meg a pontokat a cirkuszigazgató után. Akkor is kapsz pontokat a cirkuszigazgató után, ha a mezőn fekszik, vagy egy befejezetlen épületen áll.



*Lezáród azt az utat, amelyen a **cirkuszigazgató** áll. Az **útért 5 pontot**, a **4 cirkusz- és artistalapkáért további 8 pontot** kapsz. Összesen **13 pontot** nyersz.*

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



© 2017
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
www.piatnikbp.hu
www.facebook.com/PiatnikBudapest



A játékra vonatkozó szabályok más kiegészítésekkel együtt

Erre akkor van szükséged, ha valamilyen kérdés merül fel a szabályokról, amikor a „Vár a porond!” kiegészítést egyéb kiegészítővel játsszátok együtt. Különbözőt ezt a részt nyugodtan átugorhatod.



CIRKUSZLAPKÁK, CIRKUSZSÁTOR ÉS ÁLLATKORONGOK

Cirkuszértékeléskor a következő figurák után kapsz pontokat:

- Hagyományos követő
- Apát (Alapjáték)
- Nagy követő (1. Kieg.)
- Szekér (5. Kieg.)
- Polgármester (5. Kieg.)
- Cirkuszigazgató (10. Kieg.)

Cirkuszértékeléskor a következő figurák után nem kapsz pontokat:

- Építőmester (2. Kieg.)
- Malac (2. Kieg.)
- Istálló (5. Kieg.)
- Pásztor (9. Kieg.)

8. Kieg. Építhetsz hidat a hagyományos szabályok szerint a cirkuszlapkára, akár áll rajta sátor akár nem.

A várban álló követőd után akkor kapsz pontot a cirkuszértékeléskor, ha a vár legalább egy része a cirkuszsátor körül áll.



ARTISTALAPKÁK ÉS ARTISTÁK

Általánosan érvényes a kiegészítésekre: A következőből álló piramisba csak hagyományos követő állítható be. Sem nagy követő (1. Kieg.) sem más különleges követő nem.

3. Kieg. Ha a tündért az artistákhoz állítod, akkor minden artistának fizet.

Kapsz 1 pontot a lépésed előtt mindegyik követődért, amelyik a piramisban áll, ha a tündér még ott áll.

Használhatsz egy „bűvös utat” arra, hogy egy követődet a piramisba juttasd.

4. Kieg. Ha a toronnyal fogságba ejtesz egy piramisban álló követőt, akkor te döntöd el azt, hogy a piramisból melyik követőt fogod el.

8. Kieg. Egy artistalapkára csak akkor építhetsz hidat ha nem áll rajta artista.

Ha egy artistalapkán már áll egy híd, akkor arra már nem állíthatok artistát.

A következőből álló piramis nem számít „épületnek”, tehát nem vált ki pontértékelést a várra.

A CIRKUSZIGAZGATÓ



Általánosan érvényes a kiegészítésekre: A cirkuszigazgató hagyományos követőnek számít, ezért a kiegészítésekben ugyanúgy viselkedik, mint egy hagyományos követő.

4. Kieg. Egy cirkuszigazgatóval lezárhatsz egy tornyot, akkor is, ha kissé ingatagon áll a tornyon.


5. Kieg. Amikor cirkuszigazgatót értékelsz egy istálló értékeléskor, mindenképpen megkapod a pluszpontjait függetlenül attól, hogy az istálló lehelyezéséből vagy a mezők összekapcsolásából ered az értékelés.





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

- **20 új tájlapka** ( jelöléssel azért, hogy a lapkákat kényelmesen ki tudd válogatni)

ebből: **12 cirkuszlapka**



8 artistolapka

- **16 állatkorong**

1 x elefánt (7), 2 x tigris (6),

3 x medve (5), 5 x fóka (4),

4 x majom (3), 1 x bolha(1)



Hátlap

- **1 cirkuszsátor fafigura**



- **6 cirkuszigazgató fafigura**



ELŐKÉSZÜLETEK

Keverd a **20 új tájlapkát** az alapjáték lapkái közé, majd a megszokottak szerint rendezd el valamennyit. A **16 állatkorongot** fedtesd az asztalra, majd számokkal (valamint állatokkal) lefordítva keverd össze, és a **cirkuszsátor fafigurával** együtt helyezd készenlétbe a játékfelület mellé. Mindenki vegyen el egy **cirkuszigazgató fafigurát** a saját színében.



CIRKUSZLAPKÁK, CIRKUSZSÁTOR ÉS ÁLLATKORONGOK

1. Tájlapka lefektetése

A cirkuszlapkát az alapjáték szabályai szerint helyezd le.

Abban a **különleges esetben**, ha ez az **első** cirkuszlapka, amit lefektetsz, akkor húzz egy lefordított **állatkorongot** és képpel lefelé rakd a sátorhelyére, majd helyezd rá a **cirkuszsátor fafigurát**. További cirkuszlapka lefektetésekor a cirkuszsátort csak **3. Pontértékelés** fázisban helyezd át az aktuálisan lehelyezett cirkuszlapkára.

2. Követő állítása

Amikor **cirkuszlapkát** fektetsz le, akkor a megszokottak szerint állíthatsz követőt az útra vagy a városra, illetve követődet a mezőre fektetheted, de nem állíthatod a sátorhelyre.

Te éppen egy cirkuszlapkát fektetsz le, és követőt állítasz rá. Ezután a lapka sátorhelyére ráfektetsz egy lefordított állatkorongot, végül ráállítod a cirkuszsátort.



3. Pontértékelés

Amikor a játék folyamán egy **további cirkuszlapkát** fektetsz le, akkor egymás után a következő lépéseket viszed véghez:

1.) Ha a cirkuszlapka lehelyezésével egy értékelést idézel elő, akkor először azt hajtod végre (és leveszed az értékelt követőt/követőket a játéktületről).

2.) Az új cirkuszlapka lehelyezésével az a cirkuszlapka, amelyiken a cirkuszsátor áll, értékelésre kerül, ez az értékelés a **cirkuszértékelés**:

Fordítsd fel azt az állatkorongot, amelyiken a cirkuszsátor áll. Az értékeléskor te is és a játékosársaid is pontokat kaptok azok után a követők után, akik a cirkuszsátort körülvevő 8 tájlapkán állnak, éppen úgy, ahogyan a cirkuszsátor lapkáján álló követő után.

Minden követő után annyi pontot kaptok, amennyit az állatkorong mutat.

Vegyétek figyelembe:

A cirkuszigazgató és az artista (erről később olvashatsz) is követőnek számít. Ők ugyanúgy pontot érnek, ha a sátor körül állnak.



1.) **Te** éppen egy új cirkuszlapkát fektetsz le, amivel lezáród a **kék** útját. A **kék** 3 pontot kap és visszaveszi a követőjét.

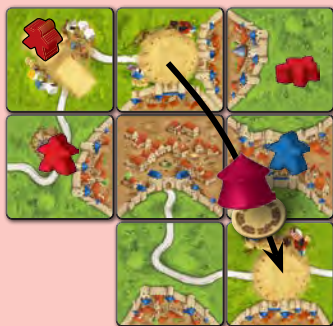


2.) A **Te** általad lefordított állatkorong főke van, ami minden követőnek 4 pontot hoz. **Neked** 3 követő áll a cirkuszsátor körül, **12 pontot kapsz** utánuk. A **kék** 4 pontot kap.

Fontos: Minden **értékelt követő a tájlapkán marad** az értékelés után. A cirkuszértékelés miatt nem veszel le követőt a játékelületről.

3.) Az értékelés után vedd le az állatkorongot a játékelületről, és lefordítva tedd a készlet mellé. Végül tegyél egy új lefordított állatkorongot az éppen lefektetett cirkuszlapkára, és helyezd át rá a cirkuszátort.

3.) **Te** egy új lefordított állatkorongot húzol, amelyet lefordítva ráfektetsz a cirkuszlapkára, majd áthelyezed rá a cirkuszátort.



A játék vége

Fontos: Amikor a játék

vége ér, **elsőként a cirkuszátort** értékel, majd azután végezd el az összes többi értékelést.

A cirkuszátor-lapkák tulajdonságai

A sátorlapka lezár egy utat és elválasztja egymástól a mezőket.

ARTISTALAPKÁK ÉS ARTISTÁK



1. Tájlapka lefektetése

Az artistalapkát az alapjáték szabályai szerint helyezd le.

2. Követő állítása

Amikor **artistalapkát** fektetsz le, akkor a megszokottak szerint állíthatsz követőt az útra vagy a városra, illetve követődöt a mezőre fektetheted.

Ezeken kívül lehetőség van arra, hogy **artistaként** állítsd fel a követődöt az artistalapkára.

Amikor a játék folyamán egy új tájlapkát fektetsz az **artistalapka mellé** oldalával vagy átlósan **közvetlenül** hozzáillesztve, akkor egy további **követőt állíthatsz fel artistaként.**

1.) **Te** éppen egy artistalapkát fektetsz le, és ráállítod az egyik artistahelyre az **egyik követődöt.**



2.) A **kék** egy új lapkát fektet le, és a követőd mellé állítja az **egyik követőjét.**

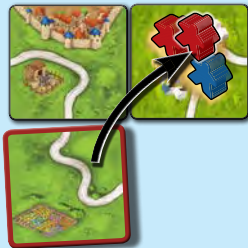


Mindig két artista álljon egymás mellett az artistalapkán jelölt artistahelyeken. Ha harmadik artistát állítasz, akkor azt a vállukra kell állítanod úgy, hogy a három követő egy „piramist” alkosson. Maximum 3 artista állhat egy artistalapkán.

Az egy piramist alkotó követők színei nem játszanak szerepet. A piramist felépíthetitek azonos vagy különböző színű követőkből.

Amikor a játék folyamán egy **új artistalapkát** fektetsz le, egy másik **artistalapka mellé**, akkor te dönthetsz arról, hogy a követődet melyik artistalapkára állítod artistaként.

3.) **Te** később odaillesztesz általában egy új lapkát, és befejezed a piramist.



3. Pontértékelés

Ha három artistából áll egy piramis, akkor teljesítettétek a feltételt, a piramis értékelhető lett. De a piramist nem értékelheted azonnal, amikor elkészült, mert az artistáknak egy ideig be kell mutatniuk a tudásukat.

Amikor rád kerül a sor a játékban, és a **2. Követő állítása** fázisban úgy döntesz, hogy nem állítasz követőt, sem más egyéb figurát, akkor értékelhetsz egy kész piramist. A piramist alkotó **minden artista 5 pontot** hoz a tulajdonosának. Az értékelt artistákat a tulajdonosaik vegyék vissza magukhoz.

Kiegészítő szabályok:

- Ismét állíthatsz artistákat egy új piramis megalkotásához egy olyan artistalapkára, amelyiken korábban már egy piramist értékeltek.
- Akkor is értékelhetsz egy piramist, ha nem áll benne egy követőd sem.

A játék vége

Amikor a játék véget ér, minden artistalapkán álló artista **5 pontot** hoz a tulajdonosának, függetlenül attól, hogy a piramis elkészült-e vagy sem.

Az artistalapkák tulajdonságai

Az artistalapkák lezárják az utakat és elválasztják egymástól a mezőket.



A későbbi lépésedben **te** nem állítasz követőt, hanem úgy döntesz, hogy értékelsz egy piramist. **Te** 10 pontot kapsz, a **kék** pedig 5 pontot kap.