

CARCASSONNE MELLÉKLET

Szervusz, kedves Játékos! Már biztosan lejátszottál egy-két Carcassonne partit! Akkor jó helyen jársz, mert ezzel a leírással még izgalmasabbá tesszük a játékot!

Először is bemutatjuk neked a földműveseket. Milyen is lenne az élet Carcassonne-ban földművesek nélkül? Haladjunk lépésről-lépésre, nézzük meg, hogyan fejtik ki a hatásukat ezek a követők!

A földművesek

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

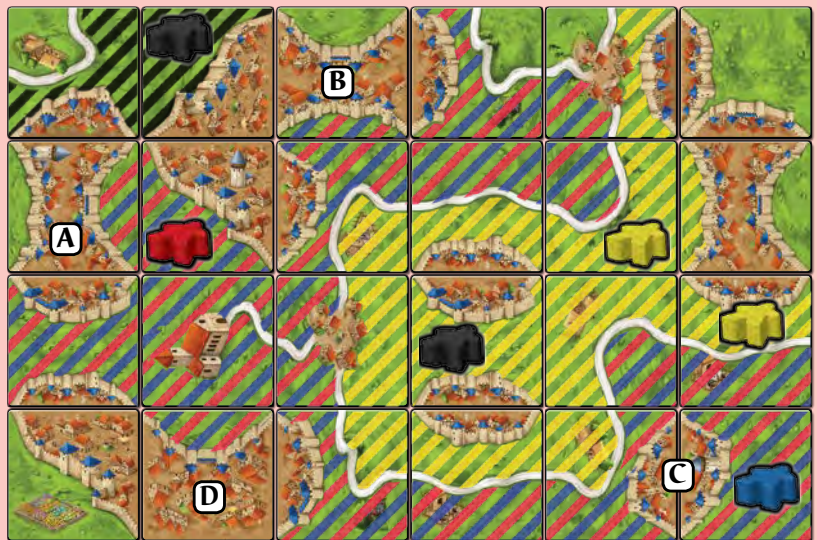
Minden olyan követőt, akit mezőre fektetünk, földművesnek hívunk. Fektetjük? Igen! Az útonállóval, lovaggal, szerzetessel ellenben, a földművest a mezőre fektetjük. Így jobban látod, hogy ezt a követőt nem kapod vissza, mert csak a játék végén szerez neked pontot. Ezt részletesen a „Földművesek értékelése” 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 követődöt éppen lefekteted. A mező a te lapkádtól kiindulva az út mellett egészen addig a városig tart, amelyiken már áll követőd.

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** játékos nagy mezején három zárt város áll **A**, **B** és **C**. A két játékos **9-9 pontot** kap a játék végén a földművesük után. Sajnos a **D** város nem kész, így azután nem jár pont. Nézzük meg, hogy van-e még olyan játékos, aki pontot kap! A **sárga** és a **fekete** játékos is közös mezőn osztozik. Mivel a **sárga** van többségben, így ő kapja meg a 4 város után járó összes pontot (**12 pont**).

A játékfelület szélénél a kis mezőn a **fekete** játékos 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 játékelületre.
- A földművesek csak a játék végén hoznak pontot.
- Minden zárt város, amely a földműves mezején 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 áll 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

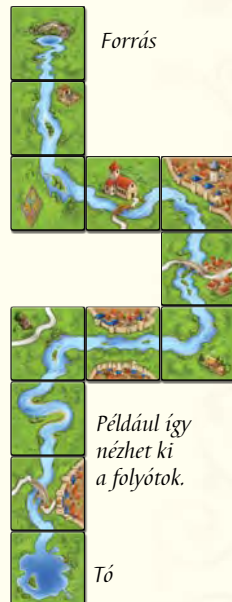
Keressétek ki a „forrás”  és a „tó”  lapkákat. A maradék folyólapkákat lefordítva keverjétek össze, és alakítsatok ki belőlük egy paklit. A pakli aljára kerüljön a tó, a forrást helyezzétek le startlapkaként..

A játék menete

Mindenki egymás után húz és lerak egy folyólapkát. Miután lekerült az összes folyólapka, a hagyományos tájlapkával folytatjátok a játékot.

Természetesen a lapkákon a tájelemeknek illeszkedniük kell egymáshoz.

A folyónak megszakítás nélkül kell a forrásból a tóba vezetnie. Nem tehető le egymás után két olyan folyólapka, amelyeken a folyó ugyanabba az irányba kanyarodik, azért, hogy a folyó ne térhessen vissza önmagába. Eközben persze felállíthatjátok a követőiteket, és 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 5 apátból áll, a játékosok színeiben. Mindenki vegye magához a színének megfelelő apátot.



A játék menete

1. Tájlapka lehelyezése

Ha kolostor vagy kert tájlapkát húzol, akkor az eddig megszokottak szerint helyezd le!

2. Egy követő vagy egy apát állítása

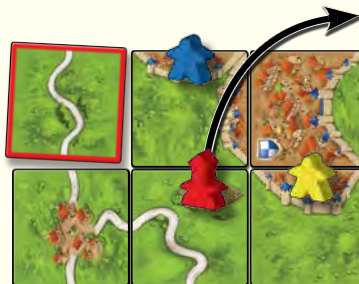
Ha kolostor vagy kert tájlapkát teszel le, akkor **vagy** hagyományos követőt, **vagy** apátot állíthatsz rá.

Az apátot kolostorra vagy kertre állíthatod. A követőt a szokásos szabályok szerint helyezheted le.

Pontok kiszámítása

Ha egy kolostor vagy egy kert teljes egészében körbe van építve tájlapkával, 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. Azonnal megkapod a kertet vagy kolostorod aktuális értékét. Az apátot a játék végén ugyanúgy értékeli, mint a szerzetest.



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

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!
Rajongók, kiegészítések, érdekességek: www.cundco.de.