



Klaus-Jürgen Wrede

CARCASSONNE

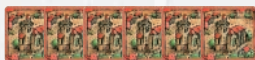
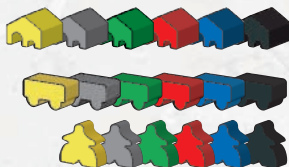
APÁTSÁG ÉS POLGÁRMESTER



E kiegészítő új eszközöket kínál ahhoz, hogy a játékosok növeljék befolyásuk Carcassonne vidékén. Kereskedők járnak áruikkal a városok és a kolostorok között, a mind nagyobbra növő városok polgármestereket választanak, a gyarapodó parasztok istállókat építenek, az Egyház pedig apátságok alapításával igyekszik nagyobb hatalomhoz jutni.

Tartozékok


- 12 területkártya
- 6 fa istálló
- 6 apátságház
- 6 fa szekér
- 6 fa polgármester



Előkészületek

A játék előtt mindenki megkapja saját polgármesterét, szekerét és istállóját, valamint egy apátságházat; ezeket készletébe, alattvalóihoz teszi. Az eredeti szabályok (az itenni változtatásokat leszámítva) érvényben maradnak!

Apátság

 A soron lévő játékos dönthet úgy, hogy nem területkártyát húz, hanem inkább apátságházát rakja le. Apátság bárhová lerakható, ahonnan csak egy területkártya "hiányzik", azaz egy olyan "lyukba", amelyet már mind a négy oldalról egy-egy területkártya határol. Ha nincs ilyen "lyuk", az apátságház nem rakható le. Ezután a játékos egy alattvalóját szerzetesként lerakhatja erre az apátságra.

Miután a játékos lerakta az apátságházát (valamint alkalmazsint arra szerzetesét), az apátság "lezárja" az öt érintő térképelemeket, és az így elkészült utakat, városokat és kolostorokat ki kell értékelni.

Az apátság éppen úgy készül el, mint a többi kolostor, és ha van rajta szerzetes, ennek alapján jár érte pont.



A két játékos lerakja apátságházát, lezárva ezzel a piros játékos útját, aki 1 pontot kap az útéért, valamint visszakapja alattvalóját. Az apátság alatti város és az apátságtól jobbfelé induló út még nem készült el.

Polgármester



A játékos polgármesterét egy alattvalója helyett rakhatja le, de csak vársora, és a városban nem lehet sem lovag, sem másik polgármester (vagyis a polgármester lerakása a rendes szabályok szerint történik, leszámítva, hogy csak városra lehet lerakni). Amikor elkészül a város, az alattvalók "ereje" továbbra is 1, a nagy alattvalóké 2, a polgármester "ereje" pedig annyi, ahány címer van a városban. Ha a városban egy címer sincs, a polgármester "ereje" 0, nem számít semmit sem. A városért járó pontok száma nem változik. A kiértékelés után a játékosok, miként lovagjaikat, polgármesterüket is visszakapják.



A városban 3 címer van, így a polgármester "ereje" 3, így a városért a két játékos kapja meg a 18 pontot.

Istálló



A játékos istállóját egy alattvalója helyett rakhatja le, azonban csak rétre, még hozzá a réten is csak oda, ahol négy területkártya találkozik, és e területkártyák közül az egyiket éppen most rakta le ez a játékos. E "találkozási pontban" csak rétet lehet, semmi más. A réten lehet paraszt, de nem lehet másik istálló sem. Az istálló a játék végéig ott marad, ahová lerakták.

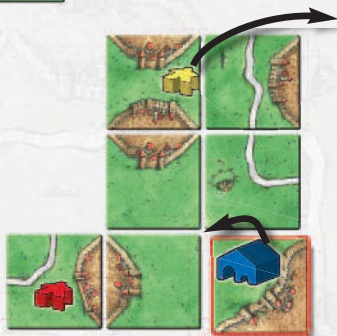


A jobb oldali képen az istálló nem rakható le, mert a "találkozási pontban" város is van, nem csak rét.

Kiértékelés az istálló lerakása után

Ha a réten, ahová az istálló került, van legalább egy paraszt, a rétet **azonnal** ki kell értékelni olyasképp, mint a játék végén: akinek vagy akinek a legtöbb parasztjuk van a réten, a rétet érintő minden elkészült városért **3 pontot** kapnak.* Az, hogy az istálló tulajdonosáé a többség vagy sem, nem számít. Ezután a játékosok visszakapják parasztjaikat.

* A disznóval (*Kereskedő és építész*) 4 pont is járhat városonként, és a disznók is visszakerülnek tulajdonosaikhoz.

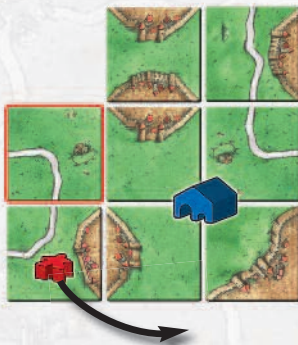


Az istálló lerakása után a sárga játékos 6 pontot kap a két elkészült városért, valamint visszakapja alattvalóját.

Kiértékelés rétek egyesítésénél

Olyan rétre, ahol istálló van, nem rakható le a paraszt. Ha azonban egy területkártya lerakásával sikerül egyesíteni istálló és parasztos rétet, a rétet azonnal ki kell értékelni.

Ilyenkor a legtöbb paraszttal rendelkező játékos vagy játékosok **csak 1 pontot** kapnak befejezett városokként (disznóval 2 pontot). A kiértékelés után a parasztok visszakerülnek tulajdonosaikhoz.



A megjelölt területkártya lerakásával sikerült az istálló rétet egyesíteni a **piros játékos** rétével. A **piros játékos** 2 pontot kap a rétet érintő két elkészült város miatt, valamint visszakapja alattvalóját.

Kiértékelés a játék végén

A játék végén az istálló tulajdonosa minden, a rétet érintő elkészült városért **4 pontot** kap. Ha egy réten több istálló is van, tulajdonosaik mind megkapják a teljes pontszámot.

A sárkány (*Grófkisasszony és sárkány*) nem képes megenni (vagyis nem képes eltávolítani) az istállót, és istálló nem ejthető foglyul torony (*A torony*) segítségével.

Szekér



A játékos szekerét egy alattvalója helyett rakhatja le, de csak olyan útra, városra vagy kolostorra, ahol nincs másik bábu. A szekér **nem** rakható le rétre.

Út, város, kolostor kiértékelésénél a szekér normál alattvalónak számít. A kiértékelés után a szekeret tulajdonosa vagy visszaveszi, vagy pedig **átmozgatja** egy szomszédos útra, városra vagy kolostorra, amennyiben az még nem készült el és üres (nincs rajta bábu). Ha nincs a szomszédban üres és el nem készült út, város vagy kolostor, a játékosnak vissza **kell** vennie szekerét.

Ha egy kiértékelés után több szekér is "felszabadul", tulajdonosaik sorban, az óramutató járása szerint döntenek, kezdve az éppen soron lévő játékosal.



A **kék játékos** 4 pontot kap az útért, és utána szekerét átrakhatja a kolostorra vagy a kereszteződésből lefelé kiinduló útra. Szekerét nem mozgathatja sem rétre, sem arra az útra, amelyen már ott van a **piros játékos** egy alattvalója.



A kék játékos 2 pontot kap az útért, és ezután szerekét a még el nem készült városra rakja. A szekeret nem rakhatja sem a piros játékos alattvalójához, sem a már elkészült útra.



A kék játékos 14 pontot kap a városért, és átrakja szekerét a még el nem készült útra. A szekeret nem rakhatja a már elkészült útra.

Magyarázatok az új területkártyákhoz



A területkártyán két, egymással nem összefüggő városrész látható. A címeres városrész érinti alul a rétet, ez ennek a rétnek a kiértékelésénél fontos lehet.



Két, egymással össze nem függő városrész.



Az út nem szakad meg. Fent az út két részre vágja a rétet, alul azonban nem; ez a rétek kiértékelésénél fontos lehet.



Az út itt véget ér.



Az út érinti a várost, így a kártyán a rétet három részre van vágva.



A kút nem fejez be utat, hanem az út három irányba fut tovább.

Ha bármilyen kérdésed lenne a kiegészítővel vagy az alapjátékkal kapcsolatban, weboldalainkon valószínűleg találsz rá választ: www.hans-im-glueck.de, www.carcassonne.de



© 2
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Játszd a Carcassonne-nal
ingyen az interneten:

www.brettspielwelt.de



fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)