

Carcassonne

A FOLYÓ II.

- A játékot a folyó elkészítésével kell kezdeni.
- Félre kell tenni a forrás és az elágazás kártyáját, valamint a folyó tűzhányóskét befejező kártyáját. A többi folyókártyát meg kell keverni.
- A forrást ki kell tenni az asztalra, és a legfiatalabb játékos illessze hozzá az elágazást.
- Ezután a játékosok játéksorrendben felhúznak és leraknak egy folyókártyát, a már lentiekhez illesztve. A kártyák bármelyik folyóághoz lerakhatók.
- Utoljára kerül sor a tűzhányós tó lerakására.
- A folyó tetszés szerint kanyaroghat, de nem lehet egymás után két jobb- vagy balkanyar, és a két folyóág nem egyesülhet.



Így nem rakható le a folyókártya.



- A játékosok, akár csak a rendes játékban, az általuk lerakott folyókártyára lerakhatják egy-egy alattvalójukat, amennyiben ezt a szabályok amúgy megengedik. Magára a folyóra nem lehet alattvalót rakni.

– A játékos, aki lerakta a tavat a tűzhányóval, nem rakhat le alattvalót; ellenben újra ő következik, és ezzel elkezdődik a rendes játék.

A folyókártyákon látható fogadónak, kondának és tűzhányónak csak a megfelelő kiegészítők használatakor van szerepe.



A **konda** miatt eggyel több több pont jár városenként annak a játékosnak, akinek a legtöbb parasztja van az adott réten, ha disznója is van az adott réten (vagyis kettővel több pontot kap városenként).* (*Kereskedő és építész*)



A **fogadó** ugyanúgy működik, mint a *Fogadók és katedrálisok* kiegészítő többi fogadója.



A **tűzhányós** kártyára nem rakható alattvaló, azonban nyomban rákerül a sárkány (*Grófkisasszony és sárkány*). Ekkor is e folyókártya lerakása után újra az ezt lerakó játékos következik.

* Egy német játékos BGG-s szabályértelmezése alapján. Szerinte a német szöveg nem egyértelmű, de ez a valószínűbb változat. A másik lehetőség, hogy a legtöbb paraszttal bíró játékosnak plusz egy pont jár városenként ezen a kondás mezőn, és még egy, ha disznója is van itt. - Thaur