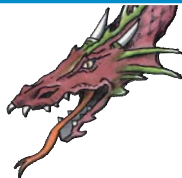




Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## GRÓFKISASSZONY ÉS SÁRKÁNY



Csak az alapjátékkal (Carcassonne) együtt játszható!  
Kombinálható a nagy és a kis kiegészítővel.

**Az eredeti szabályok mind érvényben maradnak.**

### Tartalom

• 30 új területkártya

• sárkány



• tündér



### Előkészületek

A **30 új területkártyát** az alapjáték területkártyái közé kell keverni, és a játék során a rendes szabályok szerint kell ezeket is lerakni. A **sárkányt** és a **tündért** egyelőre félre kell rakni; ezek nem tartoznak egyik játékoshoz sem, és a későbbiekben bármelyik kártyára lerakhatók.



### Tűzhányó (6 területkártya)

Ha egy játékos ilyen területkártyát húz fel, azt a szabályok szerint le kell raknia, de erre a területkártyára **nem** rakhat le alattvalót. Ezután, bárhol is van a **sárkány**, rá kell rakni **erre a területkártyára**.

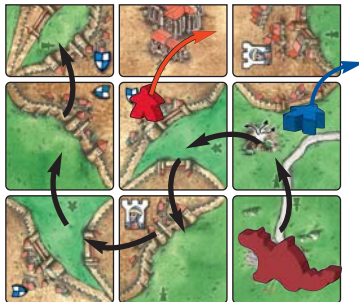


### Sárkány (12 területkártya)

Ha egy játékos ilyen területkártyát húz fel, azt a szabályok szerint le kell raknia, és a területkártyára alattvalót is lerakhat. Ezután a játékmenet egy rövid időre megszakad: **mozgásba lendül a sárkány!**

Elsőként az éppen soron lévő játékos lép a sárkánnyal, majd az óramutató járása szerint a többiek. Mindenki **egy területkártyát lép a sárkánnyal, vagy függőlegesen, vagy vízszintesen**. A sárkány, függetlenül a játékosok számától, mindig 6 kártyányit lép – kivéve, ha zsákutcába kerül. A sárkány mozgása során nem léphet kétszer ugyanarra a területkártyára, és nem léphet arra a területkártyára sem, amelyen ott a tündér. Amennyiben a sárkány olyan területkártyára lép, amelyen van alattvaló, az az alattvaló visszakerül tulajdonosához. Miután a sárkány befejezte mozgását, a játék rendezése folytatódik.

Ha a sárkány **zsákutcába** kerül, vagyis olyan területkártyára lép, ahonnan nem tud szabályosan továbblépni, a sárkány mozgása azonnal véget ér.



**Példa (4 játékos esetén):** A sárkány a jobb alsó sarokból indul. A játékos eggyel feljebb lép vele, B játékos eggyel balra, C játékos lefelé, D játékos megint balra (jobbra nem is léphetne a sárkánnyal). Megint A játékos következik, aki felfelé lép a sárkánnyal, majd B játékos szintúgy felfelé – és ezzel a sárkány mozgása befejeződött. A **kék**, illetve a **piros alattvaló** visszakerül tulajdonosa készletébe.

**Fontos:** Ha egy játékos akkor húz fel sárkányos területkártyát, amikor még nem volt lerakva tűzhányós területkártya (a sárkány nincs még a játéktéren), a sárkányos területkártyát, képpel felfelé, félre kell raknia és helyette újat kell húznia. Amint valaki felhúz egy tűzhányós területkártyát, és a sárkány felkerül a játéktérre, az addig félrerakott sárkányos területkártyákat vissza kell keverni a többi területkártya közé.

### Mágikus ajtó (6 darab)



Ha egy játékos ilyen területkártyát rak le, akkor alattvalóját rárakhatja **erre a területkártyára, vagy bármelyik már lerakott területkártyára**. A többi lerakási szabályt ilyenkor is be kell tartani, vagyis nem rakható le alattvaló olyan helyre (útra, városra, kolostorra, rétre), ahol már van alattvaló, ahogy olyan helyre sem, ami már ki lett értékelve.

### Grófkisasszony (6 darab)



Ha egy játékos ilyen területkártyát húz fel, azt a szabályok szerint kell letennie. Amennyiben a játékos a területkártyát egy olyan városhoz illeszti, amelyben van legalább egy lovak, onnét **egy** általa kiválasztott lovat el kell távolítania, visszaadva az alattvalót tulajdonosának. Ilyenkor azonban a játékos nem rakhat le alattvalót erre a területkártyára: sem a városra, de még rétre vagy útra sem. Amennyiben viszont a játékos egy üres városhoz illeszti a területkártyát, vagy új várost kezd, arra a városra a rendes szabályok szerint lerakhatja egy alattvalóját.

### Tündér (nem tartozik hozzá területkártya)

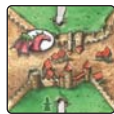


A játék elején a tündért a kiértékelő tábla mellé kell készíteni. A játék folyamán az a játékos, aki **nem rak le alattvalót**, a tündért rá- illetve átrakhatja bármelyik olyan területkártyára, amelyen **van egy saját alattvalója**.

A tündérnek **3 képessége** van:

- A sárkány nem léphet rá arra a területkártyára, amelyen ott a tündér, így az ezen a területkártyán lévő alattvaló biztonságban van a sárkánytól.
- Amennyiben valamelyik játékosra úgy kerül rá a sor, hogy a tündér olyan területkártyán áll, amelyen neki van alattvalója, nyomban kap 1 pontot.
- Amennyiben olyan út, város, kolostor vagy akár rét kiértékelésére kerül sor, amelynél ott áll a tündér, az a játékos, akinek alattvalójánál ott áll a tündér, a kiértékelés szerint neki járó pontokon felül 3 pontot kap. Ezután az alattvaló visszakerül tulajdonosához, a tündér pedig marad, ahol volt.

### Speciális területkártyák



**Alagút:** Az út nem szakad meg, azonban az alsó és a felső rét nincs összekötve (két külön rét).



**Kolostor a városban:** A játékosnak, amikor lerakja alattvalóját, el kell döntenie, hogy azt lovaként rakja-e le a városra vagy szerzetesként a kolostorra. Ha a kolostorra rakja, a kolostor (a rendes szabályok szerint) akkor kerül kiértékelésre, amikor ezt a területkártyát 8 másik területkártya veszi körül – természetesen nem szükséges, hogy a város is elkészüljön.

Ha a városban már van lovak, a játékos nem rakhat le lovakot, de alattvalóját ilyenkor is lerakhatja szerzetesként a kolostorra; értelemszerűen ugyanez igaz a fordított helyzetre is, ha a játékos alattvalóját szerzetesként rakja le, utóbb még lerakható lovak az üres városra.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH Játssz a Carcassonne-nal az interneten:

Hans im Glück Verlag

www.brettspielwelt.de

Birnauerstraße 15

80809 München

E-Mail: info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)