

KERESKEDŐ ÉS ÉPÍTÉSZ

- 24 új területkártya (9-en van bor, 6-on búza, 5-ön posztó, 4-en nincs árucikk)
- 20 árucikk (9 bor, 6 búza, 5 posztó), az előkészületek során a kiértékelő tábla mellé kell őket tenni
- 12 új alattvaló (minden színben 1 disznó és 1 építész)
- húzózsák

Ez a kiegészítő csak az alapjátékkal (Carcassonne) együtt játszható! A kiegészítő kombinálható az 1. kiegészítővel (Fogadók és katedrálisok).

Az eredeti szabályok mind érvényben maradnak!

Alant csak a kiegészítő szabályait olvashatjátok.

Amikor elkészül egy olyan város, amelyben található legalább egy **árucikk**, először a szokott módon ki kell értékelni a várost. Ezután az a játékos, aki befejezte a várost (vagyis lerakta az utolsó területkártyát), minden egyes, a városban található árucikkért kap egy megfelelő árucikket a készletből. A kapott árucikkeket kirakja maga elé, hogy a többiek is jól láthassák azokat. Az árucikkek megszerzésénél nem számít, volt-e lovagja az adott városban, sőt még az sem, volt-e egyáltalán lovag a városban.

A piros játékos fejezte be a várost. A kék játékos kap 10 pontot, a piros játékos pedig kap 2 búzát és 1 bort.



Az árucikkek (és az általuk megszerezhető pluszpontok)

A játék végén az a játékos, akinek a legtöbb bora van, 10 pontot kap; ugyanígy 10-10 pontot kap az a játékos, akinek a legtöbb búzája, illetve posztója van. Egyenlőségnél az érintettek mind megkapják a 10-10 pontot.

Példa (kétszemélyes játék): A kék játékos 20, a piros játékos pedig 30 pontot kap.



Az új alattvalókat, a **disznót** és az **építész**t ugyanígy kell játékba hozni, mint a többi alattvalót; ugyanígy csak az éppen lerakott területkártyára lehet lerakni akár az egyiket, akár a másikat, és azon a területkártyán nem lehet másik alattvaló.

A **disznót** csak rétre lehet lerakni, és növeli a parasztok számára a városok értékét. A **játékos csak olyan rétre rakhatja le disznóját, ahol már van egy paraszta**. A disznó a játék végéig a réten marad. A végső kiértékelésnél a játékos az adott réten található városokért nem 3, hanem 4 pontot kap, de természetesen csak akkor, ha a rétet az övé. Annak eldöntésénél, hogy egy rét kié, csak a parasztok számítanak, a disznók nem.



A kék játékosé a rét. Mivel a réten van disznója, mindkét befejezett városért 4 pontot kap, vagyis összesen 8-at.

A piros játékosnak kevesebb paraszta van a réten, az nem az övé, nem kap pontot, a disznója nem ér semmit.

Az **építész** útra, illetve városra lehet lerakni, és lehetővé teszi, hogy tulajdonosa **“duplázzon”**. Az útra lerakott építész esetében ez az alábbi módon történik:

- 1.** A játékos lerak az útra egy útépitőt (alapjáték szerint).
- 2.** A következő vagy egy későbbi körében a játékos lerak egy olyan területkártyát, amely **folytatja ezt az utat**, és erre lerakja **építészét**.
- 3.** A következő vagy egy későbbi körében a játékos olyan területkártyát rak le, amely **folytatja vagy lezárja ezt az utat**, nyomban húz egy **újabb területkártyát**, és azt azonnal le is rakja (ez a **“duplázás”**, és csak ilyenformán hajtható végre).



A két játékos megteheti, hogy:

- 1) Lerak egy útépitőt.
- 2) Lerakja építészét.
- 3) Folytatja az utat, húz egy újabb területkártyát, és az is lerakja valahová.

További szabályok

- Nincs láncreakció, hiába folytatja második területkártyájával a játékos az utat, amelyen az építész van, nem húzhat egy harmadik területkártyát.
- Amíg az építész az úton tartózkodik, és az út nincs befejezve, addig lehetőség van a **“duplázásra”**. Amikor az út elkészül, az út kiértékelése után az útépitő(k) és az építész(ek) visszakerülnek tulajdonosuk (tulajdonosaik) készletébe.
- **“Duplázásnál”** a játékos mind az elsőként, mind a másodikiként húzott területkártyára lerakhatja egy-egy alattvalóját. Amennyiben első területkártyájával befejezi az utat, a másodikra akár le is rakhatja éppen most visszakapott építészét.
- Ugyanazon az úton több játékosnak is lehet építészé.
- Az útépitő(k) és az építész között tetszőleges számú útszakasz lehet.
- Az összes eddig szabály érvényes a városra lerakott építészre is, lényegében csak az **“út”** szót kell **“városra”**, az **“útépitőt”** pedig **“lovagra”** cserélni.
- Az építész mind városra, mind útra lerakható, rétre azonban sosem.



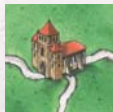
A két játékos megteheti, hogy:

- 1) Lerak egy útépitőt.
- 2) Lerakja építészét.
- 3) Befejezi az utat, és lerak egy lovat a területkártyán lévő városdarabra. Ezután az utat ki kell értékelni, így útépitőjét és építészét visszakapja.
- 4) A **“duplázáskro”** húzott második területkártyára nyomban le is rakja építészét.

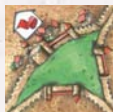
A húzózásák

Nyomdatechnikai okokból előfordulhat, hogy az alapjáték, illetve a kiegészítő(k) területkártyáinak hátoldalai színezésben kissé eltérnek egymástól. Ilyen esetben célszerű a területkártyákat a **húzózásákba** tenni, és onnét húzni.

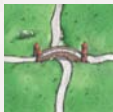
Speciális területkártyák



A kolostorban, mint kereszteződésben három út fut össze.



Három, egymásra össze nem függő városdarab.



A hidak nem kereszteződések. A bal oldali kártyán az utak megszakítás nélkül haladnak tovább, de a rétet négy külön rétre szabadlják. A jobb oldali kártyán az egyik út a városnál, a másik a kis házikónál véget ér, és az utak a rétet három külön rétre szabadlják.



©2003 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Birnauer Straße 15, 80809 München
 Tel: 089-3005419, Fax: 089-302336
 E-Mail: info@hans-im-glueck.de

Fordítói: Thaur (thaur@freemail.hu)