



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Katapult



Vándor csepürágók érkeztek, és hozták legújabb bolond találmányukat: egy katapultot. Hiába a számolatlan baleset, a felséges mulatságra tódul a nép...

Tartalom

- 12 területkártya (katapulttal)
- 24 katapultjelző
- 1 katapult
- 1 vonalzó

A kiegészítő csak az alapjátékkal (Carcassonne) együtt játszható! Természetesen az összes korábbi kiegészítővel kompatibilis.

Az alapjáték szabályai mind érvényesek!

Alant a kiegészítő speciális szabályai olvashatók.

A szabálykérdéseket ezen a címen várjuk:

RioGames@aol.com, www.carcassonne.de

Előkészületek

A területkártyákat a többi közé kell keverni. A játéktér mellé kell készíteni a katapultot és a vonalzót. Minden játékos kap négy katapultjelzőt, minden fajtából egyet:

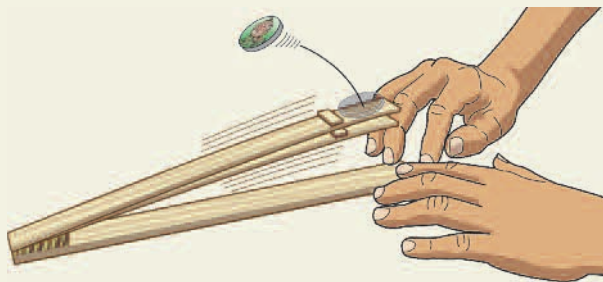


A játék menete

A területkártyák húzása és lerakása a szabályok szerint történik.



Amikor egy játékos egy **katapultos** területkártyát húz, köre végén választania kell egyet katapultjelzői közül, és azt ki kell lőnie a katapulttal. Utána sorban, az óramutató járása szerint a többiek is mind kilövik saját **ugyanilyen** jelzőjüket. Mindenki csak egyszer lőhet a katapulttal.



Az egyes katapultjelzők hatása alant olvasható.

Miután mindenki lőtt a katapulttal, a játékosok visszaveszik jelzőjüket, és a játék folytatódik, a bal oldali szomszéd húz területkártyát.

A katapultjelzők



Találat (alattvalók eltávolítása)

A cél a **többi játékos alattvalóinak eltalálása**. Ha a jelző eltalál egy alattvalót (nem szükséges azt ledöntenie, azt annak tulajdonosa azonnal **visszaveszi** maga elé.

Ha a jelző több alattvalót talál el, azokat mind le kell venni. Az eltalált saját alattvalót is le kell venni! Ha egy ledöntött alattvaló nekidől egy másiknak, az utóbbit is le kell venni - ilyesformán afféle láncreakcióra kerülhet sor.



Csábítás (alattvalócsere)

A cél az, hogy a jelző a játéktér egy vagy több területkártyáján állapodjon meg - ha legurul a térképről, nincs semmi hatása. Ha a térképen állapodott meg, meg kell állapítani (ha szükséges, a vonalzó segítségével), melyik **ellenséges** alattvaló van hozzá a legközelebb, és ezt a játékos kicserélheti egy saját alattvalójára - akár maga elől a készletéből, akár a térképről elvéve azt. A lecserélt alattvaló visszakerül tulajdonosa elé.



Célba lövés (verseny)

A cél az, hogy a katapultjelző az éppen lerakott katapultos területkártyán állapodjon meg. Akinek a legközelebb van a kilőtt jelzője ehhez a területkártyához, **5 pontot** kap. Egyenlőség esetén minden érintettnek jár az 5 pont.



Elkapás (egyik kilövi, a másik elkapja)

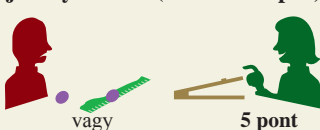
A játékos lerakja a vonalzót maga és bal oldali szomszédja közé, középtájt. Ezután igyekszik jelzőjét a vonalzó mögé löni; ha ez történik a szomszéd igyekszik elkapni a jelzőt.

A lehetőségek:

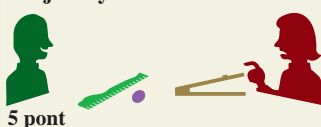
sikerült elkapni



jó helyre ment (és nem elkapva)



nem jó helyre



nem sikerült elkapni



Ezután az elkapó lesz a kilövő és bal oldali szomszédja az elkapó, és így tovább, míg mindenki sorra nem kerül.



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174

www.riograndegames.com

Tördelés: Christof Tisch

Kérdések és vélemények:

RioGames@aol.com

Minden a Carcassonne-ról:

www.carcassonne.de

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)