



# CARCASSONNE

## OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

### **Ez nem opcionális szabály, több annál! (Bernd Eisenstein)**

A játékban (a kezdőkártyán kívül) 71 területkártya van. Mivel célszerű, hogy mindenkire ugyanannyiszor kerüljön sor, a játék kezdetén, a játékoszám függvényében véletlenszerűen el kell távolítani néhány területkártyát:

2 játékos esetén 1 területkártyát

3 játékos esetén 2 területkártyát

4 játékos esetén 3 területkártyát

5 játékos esetén 1 területkártyát

### **Ez a játék nem babra megy!**

A nagyobb építkezéseket bátorítandó az ún. babvárosok (ezek a legkisebb városok, két területkártyával létrehozhatók; a kezdőkártya például egy fél-bab) csak fele annyi pontot érnek, azaz egy kész babvárosért nem 4, hanem csak 2 pont jár. *(Bizonyos kiadásokban ez hivatalos szabály volt.)*

### **A városnak kenyér kell!**

A játék végén, a rétek kiértékelésénél egy játékos ugyanazért a városért többször is megkaphatja a 3 pontot (természetesen ehhez az kell, hogy több olyan, egymással össze nem függő rét legyen, ami érintkezik ezzel a várossal, és ahol e játékosnak van a legtöbb parasztja).

### **Kolostort mindenkinek!**

A játék kezdetén minden játékos kap egy kolostorkártyát, amelyet képpel felfelé maga elé helyez. Bármikor, amikor a játékoson a sor, megteheti, hogy nem húz új területkártyát, hanem helyette a lokostorkártyáját rakja le.



# CARCASSONNE

## **Átgondolt vidékfejlesztés** (*Bernd Eisensten gyűjtése*)

Minden játékos kap a játék kezdetén 3 területkártyát. Amikor rajta van a sor, a játékos e három területkártya közül választja ki azt, amit lerak. Köre végén húz egy újabb területkártyát, hogy megint három legyen a kezében. Amikor elfognak a felhúzható területkártyák, a kézben lévő területkártyákat kell sorban lerakni; a játéknak (ahogy rendesen) akkor van vége, ha már elfogyott az összes területkártya.

## **Közös vidékfejlesztés** (*Bernd Eisenstein gyűjtése*)

A megkevert, képpel lefelé lévő területkártyák közül hármat képpel felfelé kell fordítani. Az éppen soron lévő játékos vagy e három területkártya egyikét választja, vagy a képpel lefelé lévők közül húz. Ha a három felcsapott területkártya egyikét veszi el, ahelyett újat kell felcsapni.

## **Az elődök pontatlansága** (*Bernd Eisenstein gyűjtése*)

A játékos nem teheti le alattvalóját a frissen lerakott területkártyára; ám lerakhatja bármelyik, már korábban lerakott olyan területkártyára, amin nincs alattvaló. Az alattvalók lerakására egyebekben a rendes szabályok vonatkoznak.

## **Veszélyes épületek** (*Bernd Eisenstein gyűjtése*)

A végső kiértékelésnél az el nem készült utakért, városokért és kolostorokért nem jár pont.



# CARCASSONNE

## **Mérnökök** (*Tobias Stapelfeld*)

A területkártyákat ki kell osztani a játékosok között, akik bármikor megnézhetik saját területkártyáikat. Mivel így a játékban sokkal nagyobb szerep jut a stratégiának, célszerű a kolostorokat egyenlő arányban kiosztani a játékosok között.

## **Életutak** (*Tobias Stapelfeld*)

Ha egy játékos nem tud vagy nem akar lerakni alattvalót, választhat az alábbi lehetőségek közül egyet:

- \* egy kis idénymunka: egy útépitőjét áthelyezheti egy szomszédos üres rétre;
- \* a városi levegő szabaddá tesz: egy parasztját áthelyezheti egy szomszédos, üres és befejezetlen városra;
- \* kegyúrváltozás: két lovagját rárakhatja egy másik játékos kolostorára, ekkor ellenfele visszakapja elűzött szerzetesét a készletébe;
- \* rablólovag: egy lovagjával kivonul az ugyanazon a területkártyán található útra, amely így része lesz a lovag városának.

## **Szabályszegés** (*Tobias Stapelfeld*)

A szabály az előző opcionális szabály (*Életutak*) továbbfejlesztése. Ha egy játékos, miután lerakott vagy áthelyezett egy alattvalót, elkölt 1 pontot, újra cselekedhet: lerakhat vagy áthelyezhet egy alattvalót.

## **Hegyek** (*Tobias Stapelfeld*)

A játékos a felhúzott területkártyát képpel lefelé is lerakhatja, de csak úgy, hogy kizárólag réthet illeszkedhet: ez lesz a hegy. Hegy mellé csak rét illeszthető. A hegyre is lerakható alattvaló: a bányász. A bányász a kiértékelésig mindenképp a hegyen marad.



# CARCASSONNE

Ha egy ilyen területkártyáról 1 vagy 2 távolságra (azaz vele szomszédosan, vagy egy szomszédjával szomszédosan) van olyan város, amelyben címer is van, a bányász **a**) az adott város kiértékelésénél úgy számít, mintha maga is lovag lenne a városban, **b**) a végső kiértékelésnél úgy számít, mintha paraszt lenne a várossal érintkező réten.

## **Átalakítás (Tobias Stapelfeldt)**

Miután a soron lévő játékos lerakta területkártyáját, ahelyett hogy lerakná rá egy alattvalóját, megteheti, hogy először csökkenti pontjai számát annnyival, amennyit gondol, majd amennyivel csökkentette pontjai számát, felvehet annyi már lerakott, de még üres területkártyát. Csak olyan területkártyát vehet fel, amelynek még legalább két oldala szabad, azaz legfeljebb két területkártya határolja, és a játékkeret még ideiglenesen sem szabdalhatja darabokra. A felvett területkártyát azonnal le kell raknia, és erre lerakhatja egy alattvalóját is - persze, csak a szabályokat követve. Ezt a két lépést annyiszor megismételheti, ahány pontot elköltött az elején. A kiértékelés a rendes szabályok szerint történik. *(Esetleg nem árt megtiltani kész utak/városok/kolostorok megbontását az angol fordító szerint.)*

## **A döntés joga (Robert Voetter)**

A kezdőjátékos annyi területkártyát húz, ahányan játszanak. Megnézi őket, majd kioszt mindenkinek egyet:

- a) képpel felfelé      b) képpel lefelé

Amikor rájuk kerül a sor, a játékosok nem húznak, hanem a kapott területkártyát rakják le. Miután már mindenkire sor került, az előző kezdőjátékos bal oldali szomszédja lesz az osztó, és ő húz annyi területkártyát, ahányan játszanak, és így tovább.



# CARCASSONNE

## **Alattvalóhiány (Holger Peine)**

Minél több a játékos, annál kevesebb alattvalóval rendelkeznek:

2 játékos: 7-7 alattvaló

3 játékos: 6-6 alattvaló

4 játékos: 5-5 alattvaló

## **Folyók és kikötők (Manfred Stenzel)**

Ahhoz, hogy ez az opció alkalmazható legyen, két Carcassonne-alapjáték szükséges, és az egyik készletben az utakat kékre kell festeni: ezek lesznek a folyók. Három olyan területkártya van, ahol az út városból indul: ezek az utak is folyók, és ezek a városok a kikötők. Két kolostorból is indul út, ezek az utak is folyók, és ezek a kolostorok piacterek.

Mivel a játéktérület sokkal nagyobb, a végső kiértékelésnél a parasztok egy-egy befejezett városért csak 2 pontot kapnak, nem 3-at.

Alattvaló folyóra is lerakható. Egy folyón több alattvaló is lehet, de csak ugyanazon szabályok szerint, mint úton.

Ha egy folyó mindkét vége le lett zárva, de nem kikötővel vagy piactérral, úgy kell kiértékelni, mint egy utat.

Ha a folyót kikötő zárja le, az a játékos, akié a kikötő, kap 2 pontot; ha piactér, az a játékos, akié a piactér, 3 pontot kap.

A piactér nem számít kolostornak, más módon nem ad pontot.

A kikötőt éppúgy lehet növelni, mint egy rendes várost, de a végső kiértékelésnél nem jár érte pont.

Amikor egy folyóhoz lerakják az első kikötőt, az összes játékos, akinek van a folyón alattvalója, megteheti, hogy amikor ezután rajta lesz a sor, nem húz területkártyát, hanem lerakja egy alattvalóját a kikötő melletti réteg valamelyikére. Egy rétdarabra csak egy alattvaló helyezhető. Az ilyen alattvaló az árucikk. Erre a célra célszerű más alattvalókat használni, például a Die neuen Entdecker figuráit.



# CARCASSONNE

Egy játékosnak legfeljebb 10 árucikke lehet. A végső kiértékelésnél minden egyes árucikk 2 pontot ér, továbbá az a játékos, akinek egy adott kikötőnél a legtöbb árucikke van, ezenfelül kap még 3 pontot.

## **Az én kolostoromnak állnia kell! (Frank Rudloff)**

A végső kiértékelésnél a befejezetlen kolostor után nem a tulajdonosá, hanem az ellenfel, kettőnél több játékos esetén a tulajdonos bal oldali szomszédja kapja a pontokat. Így mindenkinek érdekében áll saját kolostorait befejezni, illetve a többiek kolostorainak befejezését meggátolni. Mindez elősegítésére a játékosok mindig két területkártya közül választhatják ki azt, amelyiket lerakják.

## **Apácázárda (Achim Schopf)**

Ha egy játékos nem egy, hanem két alattvalóját rakja le egy kolostorra, abból apácázárda lesz. Ilyenkor tehát egyidejűleg két alattvalót rak le; ugyanakkor azt is megteheti, hogy a második alattvalót csak később rakja le egy kolostorára. Ezt csak akkor teheti meg, ha egyfelől ebben a körében nem rak le alattvalót, másrészt pedig az adott kolostor egyelőre nem ér többet 5 pontnál.

A kész apácázárda további 5, azaz összesen 16 pontot ér. Ha azonban az apácázárda nem készül el, az értékéből le kell vonni 5 pontot, vagyis egy be nem fejezett apácázárdáért vagy 0 pont jár, vagy jobbik esetben 1-3 pont.

Az apácázárdát el is lehet hagyni, visszavéve belőle az alattvalókat; ilyenkor természetesen egy pont sem jár a kolostorért. A visszavett alattvalók a következő körben már felhasználhatók.

## **Falvak (Achim Schopf)**

Az olyan városok, amelyek összesen két részből állnak (*az ún. babvárosok*) nem is városok, hanem csak falvak, ezért csak fele annyi pontot érnek; az ilyen városért nem csupán a lovagok kapnak fele annyi pontot (4 helyett 2), hanem a parasztok is csak a fele pontot kapják a végső kiértékelésnél. (*3 helyett 1-et?*)



# CARCASSONNE

## Vámok *(Alexandra Kremers)*

Útkeresztveződések is lehet tenni alattvalót: ő a vámszedő. Amikor elkészül egy, az adott útkeresztveződésből kiinduló út, a vámszedő harmadannyi pontot kap (felfelé kerekítve), mint amennyit az útépítő. Ha az adott útkeresztveződésből induló összes út elkészült, a játékos visszakapja vámszedőjét.

## Együtt egymás ellen!

Amikor a játékosok lerakják a frissen lerakott területkártyára alattvalójukat, nem kell tekintettel lenniük arra, hogy az adott város, út vagy rét már foglalt. Amikor egy város vagy út elkészül, a szokott módon az ott legtöbb alattvalóval rendelkező játékos kapja a pontokat, egyenlőség esetén pedig az érintettek mind megkapják a teljes pontszámot; ugyanez igaz a végső kiértékelésnél is (el nem készült városok és utak, valamint a rétek kiértékelése). *(Ez a variáns igazából a szabályok félreértéséből származik, de elég sokan így játsszák a Carcassonne-t.)*