Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

6. kiegészítés - Gróf, Király és Szentély

Ez a kiegészítő 4 mini-kiegészítésből áll, melyekkel egyenként vagy akár együtt is kiegészíthetjük az alapjátékot. A Carcassonne Grófja és a Folyó II. kiegészítéseket nem ajánlott egy játszmán belül együtt használni. Ezekkel kialakulhatnak olyan helyzetek, ahol már nem tudunk megfelelő lapkát lehelyezni.

Tartalom

• 1 Gróf fafigura • 36 Tájlapka

Király és Rablólovag (7 Lapka)

Az 5 lapkát bekeverjük az alapjáték lapkái közé.

Ez a lapka két egymástól elválasztott városrészt mutat. Ezzel a játék során több lapkát köthetünk össze.

A **Királyt** a játék elején félretesszük. Amint az egyik játékos befejezi első várát, magához veszi a Királyt. Ha egy másik játékos a továbbiakban befejez egy **nagyobb várat** (azaz ő helyezi le a város utolsó lapkáját), megkapja a Királyt. Az a játékos, akinél a játék végén a Király van, minden kész városért kap plusz 1 pontot.

A **Rablólovag** úgy működik, mint a Király. A Rablólovagot mindig az kapja meg, aki a **leghosszabb utat** befejezi. Az a játékos, akinél a játék végén a Rablólovag van, minden kész útért kap plusz 1 pontot.

Szentélyek és az eretnek (5 Lapka)

Az 5 tájlapkát bekeverjük az alapjáték tájlapkái közé.
A szentélyeket ugyanúgy helyezzük le és pontozzuk, mint a kolostorokat. Ha egy alattvalót a szentélyre helyezünk, azt eretneknek fogjuk nevezni.

A szentélyek lehelyezése

Egy szentélyt nem helyezhetünk közvetlenül (szomszédosan) több kolostor mellé. Egy Kolostort nem helyezhetünk közvetlenül (szomszédosan) több szentély mellé.
Ha egy játékos egy másik játékos kolostora mellé helyez egy szentélyt (függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan) és ráhelyezi eretnekjét, azzal kihívja a szerzetest. Ugyanez történik, ha egy játékos egy másik játékos szentélye mellé helyezi le szerzetesét. Saját szerzetest vagy eretneket is kihívhatunk.

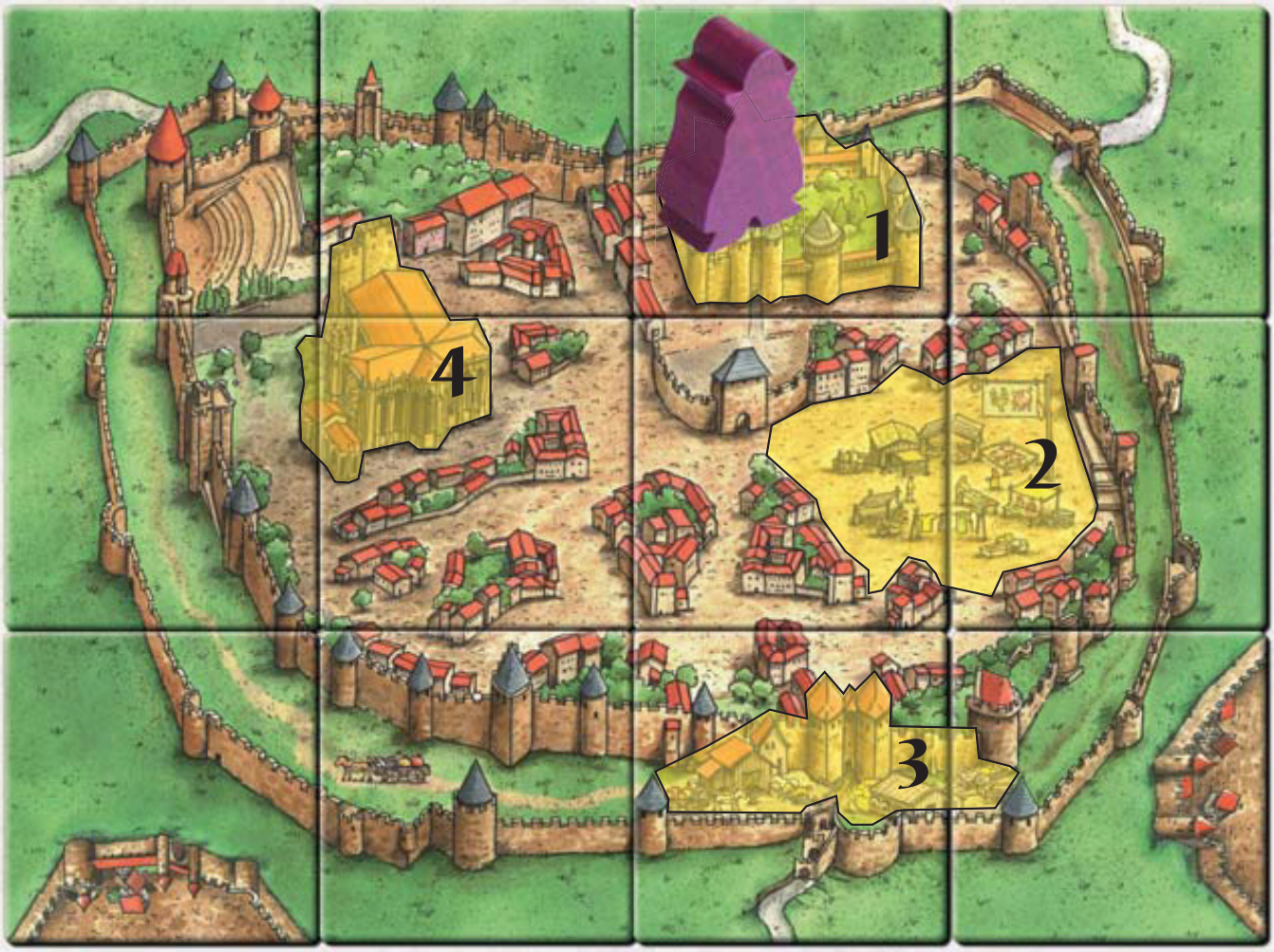
A kihívás

A kihívás arról szól, ki fejezi be először az épületét. Az a játékos, akinek építménye először készül el, 9 pontot kap, a másik játékos pedig semmit. Mindkét alattvaló visszakerül a tulajdonosok készletébe.

Ha egy kihívás nem vezet eredményre a játék végéig, úgy mindkét játékos a kolostor pontszámításának megfelelően kap pontot.

Az a játékos, aki szentélyt helyez le, az alapszabályoknak megfelelően a szentély helyett lehelyezheti alattvalóját a mezőre, az útra vagy akár a városba is.

Carcassonne Grófja (12 lapka és egy fafigura)



A játék előtt a 12 tájlapkát egymáshoz illesztve az asztal közepére helyezzük. A rajta látható város – mely maga Carcassonne – a játék kiindulópontjaként szolgál. A szokásos kezdőlapkára nem lesz szükség.

A város négy negyedből áll:

1. A Kastély 2. A Piac 3. A Kovácsműhely 4. A Katedrális

A fafigurát, Carcassonne grófját ráhelyezzük a városban található kastélyra, ezután a játék a szokásos szabályoknak megfelelően elkezdődik.

Alattvalók a városban

Amikor egy játékos egy lapka lerakásával értékelést vált ki, ahol legalább egy játékos pontot kap, de ő maga semmit, készletéből ráhelyezhet egy alattvalót saját választása szerint a város egyik negyedére. Ha a játékos egyidejűleg több értékelést vált ki,

egyik értékelésből sem kaphat pontot, ha ezzel a lehetőséggel szeretne élni. Ám körönként csak egy alattvalót helyezhet Carcassonne-ba.

Ha a játék folyamán egy terület (város, út, kolostor) elkészül, az értékelés előtt minden játékos kihelyezheti alattvalóit erre a területre a kérdéses városnegyedből. (Kivétel: A Gróf az aktuális városnegyedben van – lásd lejjebb.) Az ilyen mezőkre a már elfoglalt területekre is helyezhetünk alattvalót. Ezután következik az értékelés.

Az alattvalókat az alábbiak szerint helyezzük le:

- A Kastélyból egy értékelendő városba.
- A Kovácsműhelyből egy értékelendő útra.
- A Katedrálisból egy értékelendő kolostorra.
- A Piacról egy értékelendő mezőre.
  (A Piacon található alattvalók csak a játék végén helyezhetőek ki.)

Hogyan történik ez részletesen?

Az értékelést kiváltó játékostól balra ülő kezd, ezután következik a többi játékos az óramutató járása szerint. Az értékelést kiváltó kerül utoljára sorra. Minden játékos kihelyezheti alattvalóit 0-tól akár az összesig a kérdéses városnegyedből az értékelendő területre. Ezután következik az értékelés a rendes szabályok szerint.
A ki nem helyezett alattvalók Carcassonne-ban maradnak. Az alattvalók Carcassonneból csak a fent leírt mezőre helyezhetőek le. Ezeket a játékosok szintén nem vehetik vissza önként.

A Gróf

Amikor egy játékos Carcassonne várába helyez egy alattvalót, a Grófot is ráhelyezheti egy tetszőleges városnegyedre. Abból a negyedből, ahol a Gróf tartózkodik, nem vehetünk el alattvalót.

Példa: Kiértékelünk egy várost. A Gróf a Kastélyon áll (Kastély – Város).

A Kastélyból egyik játékos sem helyezhet le alattvalót a városba.
Az ebben a negyedben található alattvalók addig maradnak zárolva, amíg a Grófot másik negyedbe nem helyezik. A Grófnak egyértelműen kell az egyik városnegyeden belül állnia és soha nem hagyja el Carassonne-t.

Különleges esetek más kiegészítőkkel kombinálva:

1. **kiegészítő:** A nagy alattvalót is behelyezhetjük Carcassonne-ba. Ez az alattvaló a normál játékszabályoknak megfelelően duplán számít, ha egy értékelésnél lehelyezzük.
2. **kiegészítő – Kereskedő és Építész:** Ha egy játékos duplakört hajt végre az Építész segítségével, és körének mindkét részében teljesíti az említett feltételeket, mindkét részében helyezhet le alattvalót Carcassonne-ba.

A folyó II. (12 Lapka)

A Folyót a játék elején helyezzük le. Az alapjáték kezdőlapkájára nincs szükség. A Forrást, az Elágazást és a Tó vulkánnal lapkákat félretesszük, a többi folyólapkát pedig képpel lefelé összekeverjük.

A Forrást az asztal közepére helyezzük. A legfiatalabb játékos helyezi le az Elágazást. Ezután a játékosok az óramutató járása szerint húznak egy-egy folyólapkát, majd lehelyezik őket a folyó jobb vagy bal ágának végére. Legutoljára helyezik le a Vulkánt. A Folyólapkákat - két eset kivételével - tetszőlegesen helyezhetjük le. (Nincs U-kanyar, a folyó ágai nem kapcsolódhatnak össze.)

A játékosok az alapjáték szabályaihoz hasonlóan itt is helyezhetnek a lapkákra alattvalót, ha szeretnének. Magára a folyóra nem helyezhető alattvaló.

Annak a játékosnak, aki a Vulkánkártyát rakja le, nem kell erre a lapkára alattvalót helyeznie, hanem elkezdhet egy újabb kört, vagyis elkezdi a normál játékmenetet.

Ha az említett kiegészítők nélkül játszunk, a Tanyának, a Disznókondának és a Vulkánnak nincs jelentősége.

A **Disznó konda**városonként plusz 1 pontot hoz annak a játékosnak, akihez ez a mező tartozik. Ez a Kereskedő és Építész kiegészítőben található disznó által hozott pontokhoz adódik.

Tóparti tanya

Tanyák és Székesegyházak, az 1. kiegészítés, a szabály első oldala.

Vulkán

Sárkány és a Hercegnő kiegészítő, a szabály első oldala. Az a játékos, aki ezt a lapkát lehelyezi, azonnal kezdhet egy új kört.

Fordította és szerkesztette: X-ta

www.jatekmester.com

A CARCASSONNE-ról mindent megtalálhattok a játék hivatalos weboldalán: www.carcassonne.de. Itt kérdéseitek megválaszolásra találnak, nyereményjátékokon vehettek részt, valamint megtalálhattok minden aktuális információt a kiadásra váró játékokról.

© 2007
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Spielen Sie CARCASSONNE auch kostenlos online:

www.brettspielwelt.de