



KLASSZ-JÚDEKSI VERSENY

CARCASSONNE

APÁTSÁG ÉS POLGÁRMESTER



E kiegészítő új eszközöket kínál ahhoz, hogy a játékosok növeljék befolyásuk Carcassonne környékén. Kereskedők járnak áruikkal a városok és a kolostorok között, a mind nagyobbra növő városok polgármestereket választanak, a gyarapodó parasztok istállókat építenek, az Egyház pedig apátságok alapításával igyekszik nagyobb hatalomhoz jutni.

Tartalom

• 12 területkártya

• 6 fa istálló



• 6 apátságkártya

• 6 fa szekér



• 6 fa polgármester



Előkészületek

A játék előtt mindenki megkapja saját polgármesterét, szekerét és fogadóját, valamint kap egy apátságkártyát; ezeket alattvalóihoz teszi. Az eredeti szabályok – az itteni változtatásokat leszámítva – érvényben maradnak!

Apátság



A soron lévő játékos dönthet úgy, hogy nem területkártyát húz, hanem inkább apátságkártyáját rakja le. Apátság bárhová lerakható, ahonnan csak "egy kártya hiányzik", azaz egy olyan "lyukba", amelyet már mind a négy oldalról egy-egy területkártya határol. Ha nincs ilyen "lyuk", az apátság nem rakható le. Ezután a játékos egy alattvalóját szerzetesként lerakhatja erre az apátságra. Miután a játékos lerakta az apátságkártyát (valamint arra a szerzetest), az apátság "lezárja" az öt érintő térképelemeket, és az így elkészült utakat, városokat és kolostorokat ki kell értékelni.

Az apátság éppen úgy készül el, mint egy kolostor, és ha van rajta szerzetes, ennek alapján jár érte pont.



A kék lerakja apátságkártyáját, lezárva ezzel a vörös játékos útját, aki 1 pontot kap az útért, valamint visszakapja alattvalóját. Az apátság alatti város és az apátságból jobbfelé kiinduló út még nem készült el.

Polgármester



A játékos polgármesterét egy alattvalója helyett rakhatja le, de csak városra – a városban nem lehet sem lovas, sem másik polgármester. (Vagyis a polgármester lerakására a rendes szabályok szerint történik, leszámítva, hogy csak városra lehet lerakni.) Amikor elkészül a város, az alattvalók "ereje" továbbra is 1, a nagy alattvalóké 2; a polgármester "ereje" annyi, ahány címer van a városban. Ha a városban egy címer sincs, a polgármester "ereje" 0, nem számít semmit sem. A városért járó pontok száma nem változik. Kiértékelés után a játékosok, miként lovagjaikat, polgármesterüket is visszkapják.



*A városban 3 címer van, így a polgármester "ereje" 3, ezért a városért a **kék** játékos kapja meg a 18 pontot.*

Istálló



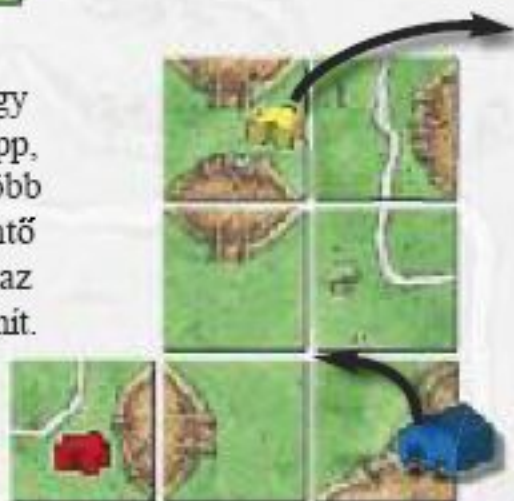
A játékos istállóját egy alattvalója helyett rakhatja le, azonban csak rétre – még hozzá azt is csak oda, ahol négy területkártya találkozik, és e területkártyák közül az egyiket épp most rakta le ez a játékos. E "találkozási pontnál" csak rét lehet, más semmi. A réten lehet paraszt, de nem lehet másik istálló. Az istálló a játék végéig ott marad, ahová lerakták.



A jobb oldali képnél az istálló nem rakható le, mert a "találkozási pontnál" város is van, nem csak rét.

Kiértékelés a lerakás után:

Ha a réten, ahová az istálló került, van legalább egy paraszt, a rétet **azonnal** ki kell értékelni olyasképp, mint a játék végén: akinek vagy akiknek a legtöbb parasztjuk van a réten, minden, a rétet érintő elkészült városért **3 pontot** kapnak. Az, hogy az istálló tulajdonosáé a többség vagy sem, nem számít. Ezután a játékosok visszkapják parasztjaikat. (A disznóval 4 pont is járhat városonként, és a disznók is visszakérülnek tulajdonosaikhoz.)



*Az istálló lerakása után a **sárga** játékos 6 pontot kap a két elkészült városért, valamint visszkapja parasztját.*

Kiértékelés rétek egyesítésénél:

Olyan rétre, ahol istálló van, nem rakható le paraszt. Ha azonban egy területkártya lerakásával sikerül egyesíteni istállós és parasztos rétet, a rétet azonnal ki kell értékelni.

Ilyenkor a legtöbb paraszttal rendelkező játékos vagy játékosok csak 1 pontot kapnak befejezett városként (disznóval 2-t). A kiértékelés után a parasztok visszakerülnek tulajdonosaikhoz.



A megjelölt területkártya lerakásával sikerült az istállós rétet egyesíteni a **vörös** paraszt rétéjével. A **vörös** játékos 2 pontot kap a rétet érintő két elkészült város miatt, valamint visszakapja alattvalóját.

Kiértékelés a játék végén:

A játék végén az istálló tulajdonosa minden, a rétet érintő elkészült városért **4 pontot** kap. Ha egy réten több istálló is van, tulajdonosaik mind megkapják a teljes pontszámot.

A sárkány nem képes megenni (vagyis nem képes eltávolítani) az istállót, és istálló nem ejthető foglyul torony segítségével.

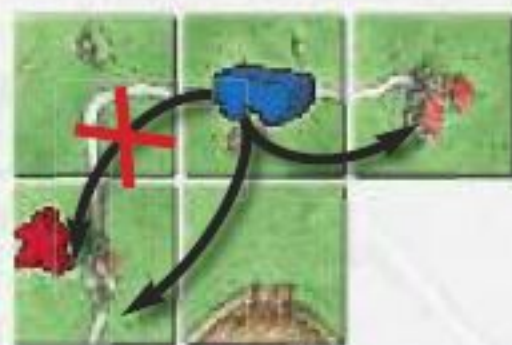
Szekér



A játékos szekerét egy alattvalója helyett rakhatja le, de csak olyan útra, városra vagy kolostorra, ahol nincs másik bábu. A szekér **nem** rakható le rétre.

Út, város, kolostor kiértékelésénél a szekér normál alattvalónak számít. A kiértékelés után a szekér tulajdonosa azt visszaveszi, vagy pedig **átmozgatja** egy szomszédos útra, városra vagy kolostorra, amennyiben az még nem készült el és üres (nincs rajta senki). Ha nincs a szomszédban üres és el nem készült út, város vagy kolostor, a játékosnak vissza kell vennie szekerét.

Ha egy kiértékelés után több szekér is "felszabadul", tulajdonosaik sorban, az óramutató járása szerint döntenek, kezdve az éppen soron lévő játékosal.



A **kék** játékos 4 pontot kap az útért, és utána szekerét átrakhatja a kolostorra vagy a kereszteződésből lefelé kiinduló útra. Szekerét nem mozgathatja sem rétre, sem arra az útra, amelyen már ott van a **vörös** játékos egy alattvalója.



A **kék** játékos 2 pontot kap az útért, és ezután szekerét a még nem el nem készült városra rakja. A szekeret nem

rakhatja sem a **vörös** játékos alattvalójához, sem a már elkészült útra.



A **kék** játékos 14 pontot kap a városért, és átrakja szekerét a még el nem készült útra.

A szekeret nem rakhatja a már elkészült útra.

Magyarázatok az új területkártyákhoz



A területkártyán két, egymással nem összefüggő városrész látható. A címeres városrész érinti alul a rétet; ez a rétek kiértékelésénél fontos.



Két, egymással nem összefüggő városrész.



Az út nem szakad meg. Fent az út két részre vágja a rétet, alul azonban nem; ez a rétek kiértékelésénél fontos.



Az út véget ér.



Az út érinti a várost, így a kártyán a rét három részre van vágva.



A kút nem fejez be utat, hanem az út három irányba fut szét a kúttól.

A www.carcassonne.de oldalon minden kérdésetekre választ találhattok.

A www.brettspieltwelt.de oldalon ingyen játszhattok.



Hans im Glück Verlags-GmbH
Birmauer Str. 15
PO Box 45715
80809 München
www.hans-im-glueck.de

Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
www.riograndegames.com

thaur@freemail.hu