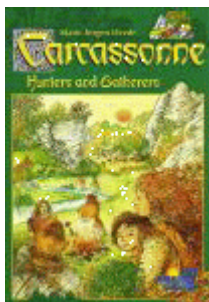


Carcassonne

Vadászok és gyűjtögetők



Tervezte: Klaus-Jürgen Wrede
Kiadja: Hans im Glück Verlags-
GmbH
Birnauerstr. 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
info@hans-im-glueck.de

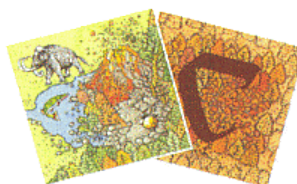
2-5 játékos
8 éves kortól

A játék tartalmaz:

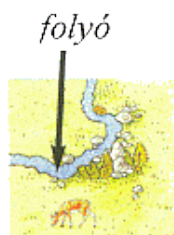
79 területkártyát (köztük egy kezdőkártyát – ennek előoldalán vulkán látható, a hátoldala eltérő színű)



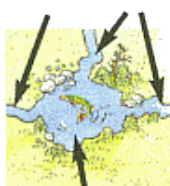
hátoldal



kezdőkártya



három különböző folyó



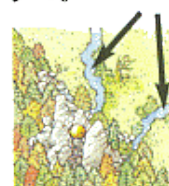
tó, hallal

folyó, forrással



*tóban végződő folyó,
két hallal*

két folyó, forrásaikkal



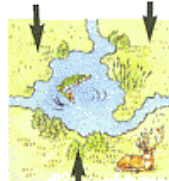
erdő

két különböző



erdő

három különböző



tisztás



aranyrög



szarvas



mamut



kardfogú tigris

(a szarvasoknak három eltérő ábrázolása van, ezek különbözőségének nincs szerepe a játékban)

12 bónuszkártyát

1 kiértékelő táblát

5 pontkártyát



hátoldal



30 törzstagot (6-6 mind az öt színben)

10 kunyhót (2-2 mind az öt színben)

10 zöld fakorongot



és egy játékszabályt

A játék célja

A játékosok egymást követve területkártyákat raknak le. Tisztások, erdők és folyószakaszok születnek így, ahová a játékosok, hogy pontokat szerezzenek, lerakhatják törzstagjaikat és kunyhóikat. Minthogy mind a játék során, mind a játék végén lehet pontokat szerezni, csak a végső kiértékelés után derül fény a győztes személyére.

Előkészületek

A vulkános kezdőkártyát képpel felfelé ki kell tenni az asztal közepére. A többi 78 területkártyát össze kell keverni, és képpel lefelé, több oszlopot képezve lerakni az asztalra úgy, hogy minden játékos könnyen tudjon húzni. A 12 bónuszkártyát is meg kell keverni, és egy külön oszlopot képezni belőlük. A kiértékelő táblát az asztal szélére kell tenni, mellé pedig az 5 pontkártyát.

Mindegyik játékos választ magának egy színt, és megkapja az ehhez a színhez tartozó 6 törzstagot és 2 kunyhót. Mindegyikük egy törzstagot a kiértékelő tábla 0-s mezőjére rak – ezekkel jelzik majd az általuk gyűjtött pontszámokat –, a maradék öt törzstagot és a két kunyhót pedig maga elé rakja.

A legfiatalabb játékos dönti el, hogy ki kezdi a játékot.

Játékmenet

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Akin épp a sor van, **az alábbi sorrendben** végrehajtja az alábbi cselekedeteket:

- **Húz** egy területkártyát valamelyik oszlopból (**bármelyikből, kivéve a bónuszkártyákét**), és a területkártyát nyomban le is rakja.
- Ezután (a maga előtt tartott készletből) **lerakhatja** egy törzstagját vagy egy kunyhóját az általa az **imént lerakott területkártyára**.
- Amennyiben a területkártya lerakásával egy **erdő vagy folyószakasz lezárult**, úgy ezen erdőt vagy folyószakaszt ki kell értékelni.

Területkártya lerakása

Amikor egy játékosra rákerül a sor, elsőként mindenképp húznia kell egy területkártyát valamelyik oszlopból. Ezt megmutatja a többi játékosnak (hogy azok elláthassák „jótanácsaikkal”), és, képpel felfelé, maga elé lerakja. Ezután az alábbiak szerint kell cselekednie:

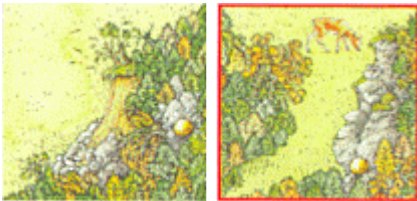
Az újonnan felhúzott területkártyát (**a példákban mindig piros kerettel jelölve**) le kell raknia úgy, hogy egy vagy több oldalával csatlakozzon a már korábban lerakott területkártyákhoz. A sarkos érintés nem elegendő.

A tisztásoknak, folyószakaszoknak és erdőknek folytatódniuk kell.

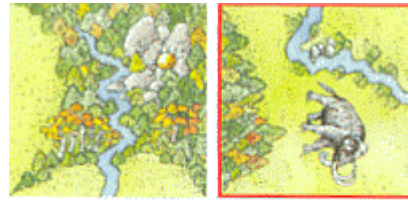
Előfordul, hogy egy területkártyát nem lehet lerakni, mert a már lerakott területkártyákhoz nem lehet szabályos módon hozzátenni. Ilyenkor ez a területkártya kikerül a játékból, a játékosnak pedig új területkártyát kell húznia és azt leraknia.



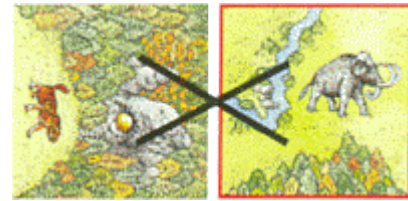
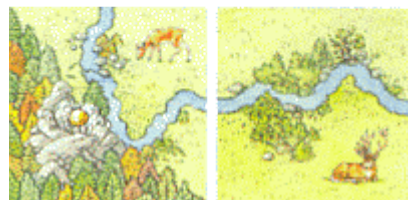
A folyószakasz és mindkét tisztás folytatódik.



Az erdő folytatódik.



Baloldalt az erdő, lent pedig a tisztás folytatódik.



A területkártyát ilyenformán nem lehet lerakni.

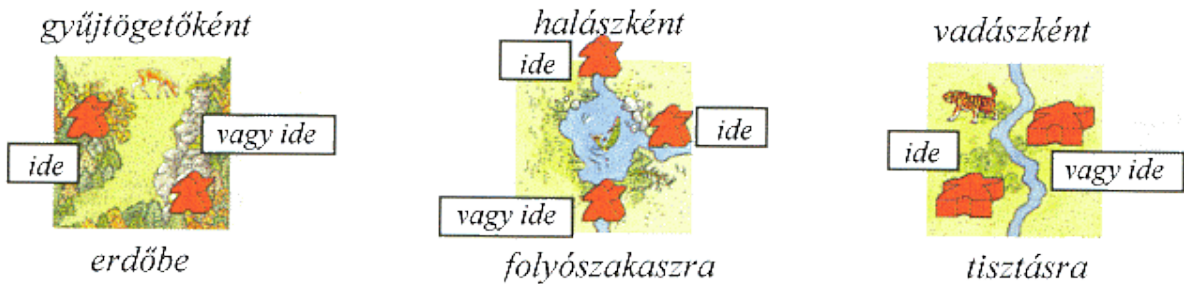
Törzstag vagy kunyhó lerakása

Miután a játékos lerakta a területkártyát, **lerakhat** rá egy törzstagot **vagy** egy kunyhót – az alábbi szabályok betartásával:

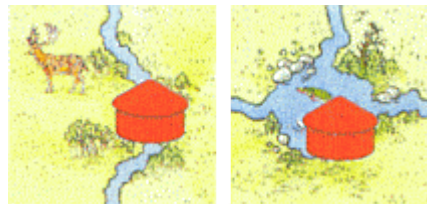
- **Csak egyetlen** törzstagot **vagy** kunyhót rakhat le.
- **Csak az előtte lévő készletből** rakhat le törzstagot vagy kunyhót.

- Csak az imént lerakott területkártyára rakhat le törzstagot vagy kunyhót.
- El kell döntenie, hogy a területkártya mely részére rakja le a törzstagot.

Törzstag lerakható:

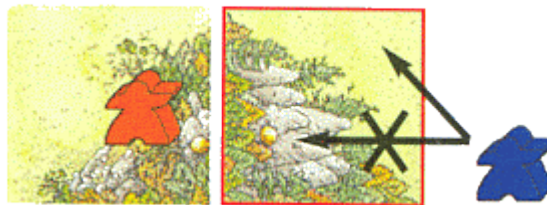


Kunyhó folyóra vagy tóra rakható le:

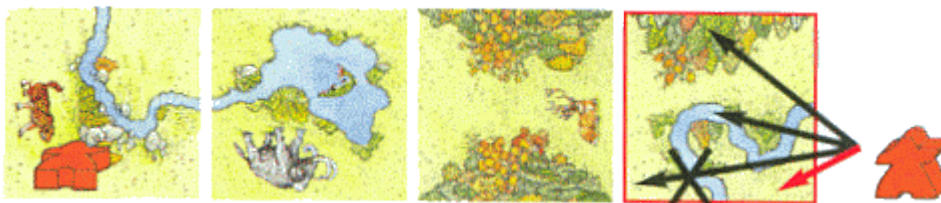


Amennyiben a játékos a törzstagot vadászként rakja le, azt nem állítva, hanem fektetve teszi le.

- Az új területkártyára csak akkor rakható le törzstag, ha az így továbbfolytatott erdőben, folyószakaszon vagy tisztáson **még nincs egyetlen másik törzstag sem – saját törzstag sem!** Az, hogy a törzstagok milyen messzire lennének egymástól, lényegtelen. Hogy ez a szabály pontosan mit jelent, azt az alábbi példák segítenek szemléltetni:



A kék játékos csak vadászt rakhat le, minthogy az erdőben már van egy gyűjtőgető.



A piros játékos törzstagját lerakhatja gyűjtőgetőként vagy halászként, továbbá vadászként is, de csak a kicsi tisztásra (piros nyíllal jelölve). A nagy tisztáson már van egy vadász.

Az azonban mégiscsak lehetséges, hogy egyazon területen (erdőben, folyószakaszon, tisztáson) több figura legyen. [Ezt egy későbbi fejezet világítja meg.](#)

Amennyiben egy játékos már az összes törzstagját és kunyhóját lerakta, ezután már csak területkártyákat rakhat le. Azonban nincs semmi veszve: a törzstagokat vissza is lehet kapni (lásd „[Törzstagok visszakерülése tulajdonosaikhoz](#)”). A kunyhók azonban mindenképp azon a helyen maradnak a játék végéig, ahová lerakták őket.

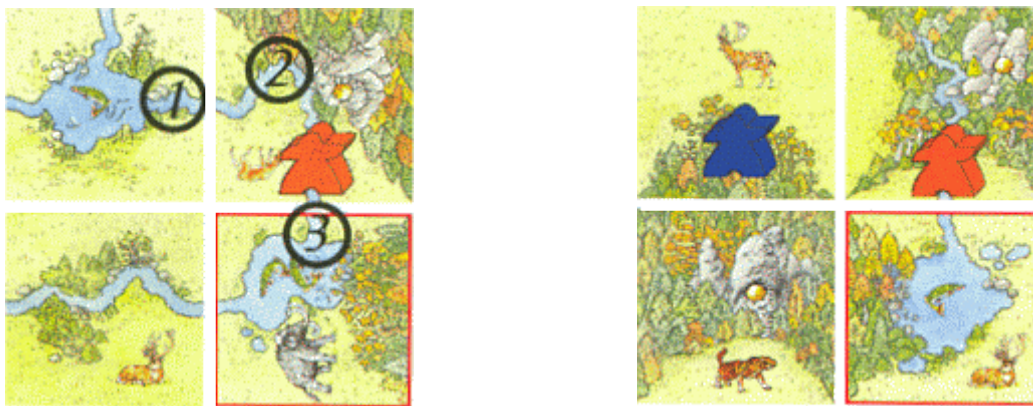
Ekkor a játékos köre befejeződött, és a tőle balra ülő következik – **kivéve**, ha a területkártya lerakásával **egy folyószakasz vagy egy erdő lezárult**, ilyenkor ugyanis azt még azelőtt ki kell értékelni, hogy a következő játékosra rákerülne a sor. **Amennyiben a területkártya lerakásával egy tisztás zárult le, úgy (legalábbis ekkor) annak kiértékelésére nem kerül sor.**

Lezárult folyószakaszok és erdők kiértékelése

Lezárult folyószakasz

Egy folyószakasz akkor számít lezártnak, ha mindkét végét tó vagy forrás zárja le, vagy ha a folyószakasz kört leírva önmagába tér vissza. A folyószakasz ezen határpontok között tetszőleges hosszúságú lehet.

A játékos, akinek a lezárt folyószakaszon egyedüliként van halásza, annyi pontot kap, amilyen hosszú a folyószakasz (vagyis amennyi a felhasznált területkártyák száma). Ezenkívül, amennyiben a folyószakasz – egyik vagy mindkét - vége tóval záródik le, minden egyes, ebben a(z egy vagy két) tóban található halért kap 1 pontot.



A piros játékos 6 pontot kap. A lezárt folyószakasz három darabból áll (1, 2, 3) – mindegyikért jár 1 pont.

A folyószakaszt lezáró tavak közül az 1-es területkártyán lévőben 1, a 3-ason lévőben pedig 2 hal található – ezekért is jár összesen 3 pont.

A piros játékos 3 pontot kap – 2-öt a hosszért, 1-et a halért. Noha a kék játékos azért tette le a területkártyát, hogy növelje a saját erdejét, egyben a piros játékosnak pontokat adott azáltal, hogy lezárta – méghozzá egy halastóval – annak folyószakaszát.

Figyelem: A játékos, aki lezárta a folyószakaszt, általában az, akinek ott halásza is van, és ő kapja a pontokat. Azonban nem feltétlen ez a helyzet. Megeshet, hogy a játékos lezárja a folyószakaszt, de egy másik játékos kap pontokat az ottlévő halászáért – ahogy ezt a fentebbi, második példa is mutatja.

A kiértékeléskor kapott pontokat nyomban le kell lépni a kiértékelő táblán. Ha valamely játékos törzstagja áthalad a startmezőn, a játékos kap egy pontkártyát, amelyet annak 50-es oldalával felfelé maga elé fektet úgy, hogy a többi játékos is jól láthassa, hogy az ő bábuja egyszer már áthaladt a startmezőn. Amennyiben ez megint megtörténik, a játékos megfordítja a pontkártyát úgy, hogy most a 100-as oldal legyen felfelé. Kevés játékos esetén előfordul, hogy egy játékos 150-nél is több pontot gyűjt; ilyenkor kap még egy pontkártyát, amelyet, 50-es oldalával felfelé, szintén maga elé helyez.



Lezárt erdő és a bónuszkártyák

Egy erdő akkor számít lezártnak, amikor minden oldalról tisztás határolja (és így nincs olyan, le nem zárt oldala, ahová még erdődarab illeszthető lenne), és az erdőben sincsen lyuk. A lezárt erdő tetszőleges méretű lehet.

A játékos, akinek egyedülként van gyűjtőgetője a lezárt erdőben, minden erdődarabért 2 pontot kap.

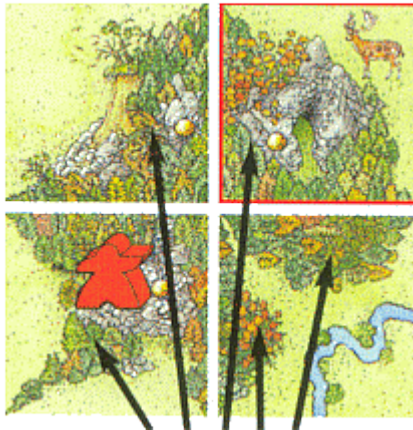


A piros játékos kap 4 pontot.

A kiértékelés után meg kell nézni, hogy van-e aranyrög az erdőben. Ha van, úgy a játékos, aki a területkártya lerakásával lezárta az erdőt, húz egy bónuszkártyát. A bónuszkártyát egy tetszése szerinti helyre (de az általános lerakási szabályok betartásával) kell letennie, és a területkártyára le is rakhat egy törzstagot vagy egy kunyhót. Megeshet, hogy a területkártya lerakását újabb kiértékelés követi – erre nyomban sort is kell keríteni. **Azonban a játékos már nem húzhat újabb bónuszkártyát**, ha a bónuszkártya lerakásával lezár egy olyan erdőt, amiben van aranyrög – nincsen láncreakció. Ha már az összes bónuszkártya elfogyott, nem húzhat második területkártyát az a játékos, aki lezár egy olyan erdőt, amiben van aranyrög.

Összefoglalás:

- Az a játékos, akinek gyűjtőgetője van az erdőben, kapja a lezárt erdőért a pontokat.
- Az a játékos húz bónuszkártyát, aki lezárta az erdőt. Ahogy az a példában látható: amennyiben a piros játékos zárja le az erdőt, ő kapja meg mind a pontokat, mind a bónuszkártyát. Ha azonban a kék játékos zárja le az erdőt, a piros játékos kap pontokat, a kék pedig megkapja a bónuszkártyát.



Minthogy minden erdődarabért 2 pont jár, a piros játékos 10 pontot kap. Továbbá, mivel a lezárt erdőben van (legalább) egy aranyrög, az erdőt lezáró játékos húz egy bónuszkártyát.

- A bónuszkártya bárhová letehető - ahová ezt a szabályok megengedik.
- Függetlenül attól, hány aranyrög található a lezárt erdőben, a játékos csak egy bónuszkártyát húz.
- Ha az erdőben nincsen aranyrög, az erdőt lezáró játékos nem húzhat bónuszkártyát.

Az egyes bónuszkártyákra vonatkozó szabályok részletezésére [lentebb](#) kerül sor.

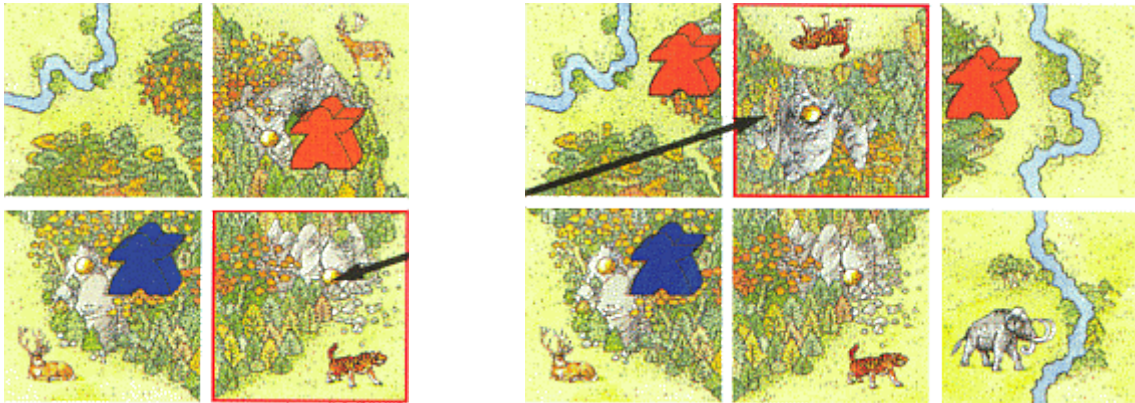
Mi történik akkor, ha egy lezárt folyószakaszon vagy erdőben több törzstag található?

A területkártyák megfelelő lerakása előidézhetheti, hogy ugyanabban az erdőben mégiscsak több gyűjtőgető, vagy ugyanazon folyószakaszon mégiscsak több halászk legyen.

Lezárt folyószakasz vagy erdő kiértékelésénél az a játékos kapja meg a pontokat, akinek az adott helyen **a legtöbb** törzstagja van. Ilyenkor **csak ő** kap pontot.

Amennyiben a legtöbb törzstag tekintetében egyenlőség alakul ki, úgy mindegyikük megkapja a lezárt erdőért vagy folyószakaszért járó teljes pontszámot.

Mindkét esetben az újonnan lerakott területkártya összekötött több, eleddig különálló erdőrésztletet - ilyenformán a létrejött nagy erdőben immár több gyűjtőgető is van.



Mind a piros, mind a kék játékos 10-10 pontot kap.

Minthogy a piros játékosnak több törzstagja van a lezárt erdőben, az erdőért járó 12 pontot csak ő kapja meg.

Fontos: Az, hogy egy területen több törzstag is van, nem ellentétes a korábban közölt szabállyal, miszerint „Az új területkártyára csak akkor rakható le törzstag, ha az így továbbfolytatott erdőben, folyószakaszon vagy tisztáson még nincs egyetlen másik törzstag sem (saját törzstag sem!).” **Ez a szabály ugyanis akkor számít, amikor egy játékos le akar rakni egy törzstagot!** Az azonban szabályos, hogy a játékos összeköt két vagy több olyan területet, amelyeken már van egy-egy törzstag.

A törzstagok visszakerülése tulajdonosaikhoz

Miután a lezárt erdő vagy folyószakasz kiértékelése megtörtént – **és csakis ezután** –, a korábban oda lerakott törzstagok visszakerülnek tulajdonosaikhoz. A játékos a visszakapott törzstagot a következő körben újra le is rakhatja – tetszőlegesen vadászként, halászként vagy gyűjtőgetőként.

A szabályok megengedik, hogy a játékos, amikor rákerül a sor, lerakja egy törzstagját, majd kiértékelés után nyomban vissza is vegye. Ehhez azonban az kell, hogy:

1. Az új területkártya lerakásával lezárjon egy erdőt vagy egy folyószakaszt.
2. Lerakjon egy gyűjtőgetőt vagy egy halászt.
3. Ekkor az erdőt, illetve folyószakaszt ki kell értékelni.
4. És utána a gyűjtőgető, illetve a halász visszakerül a játékoshoz.

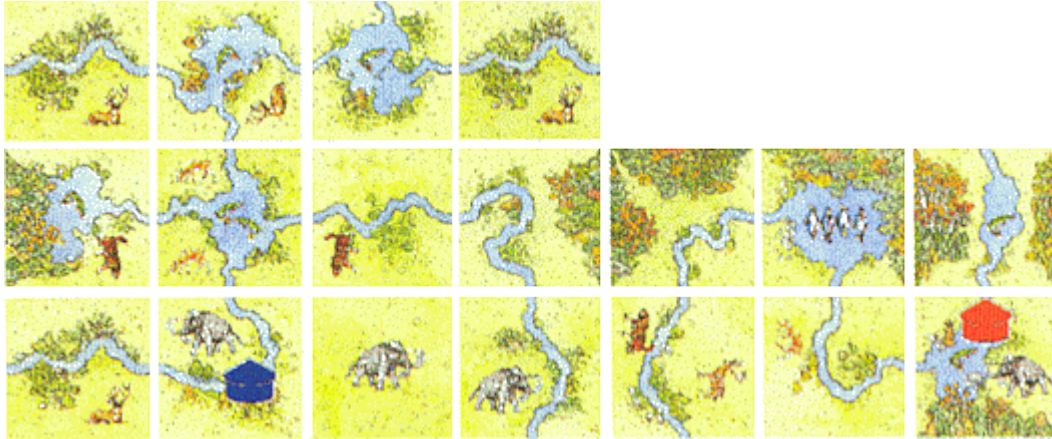


Amennyiben a játékos most még húzhat egy bónuszkártyát, arra, ha akarja, nyomban le is rakhatja az imént visszakapott törzstagját.

Kunyhók

A kunyhót mindig folyószakaszra vagy tóra kell lerakni.

Minden kunyhó egy teljes **folyórendszert** ellenőriz. Az összes, egymással összeköttetésben álló folyószakasz egy folyórendszert alkot. A folyórendszert a tavak nem szakítják meg, a források és a játéktér szélei határolják.

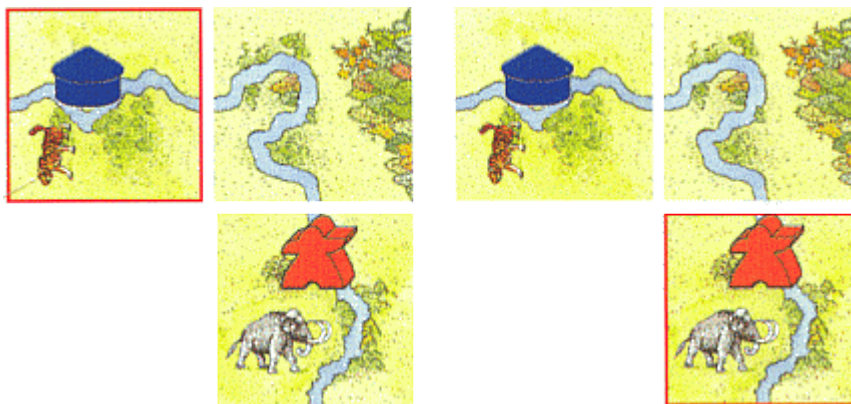


A baloldali folyórendszer a kék, a jobboldali a piros játékosé.

A kunyhók kiértékelésére csak a játék végén kerül sor.

Kunyhót csak akkor lehet lerakni, ha az adott folyórendszerhez még nem tartozik kunyhó - sem saját, sem másik játékosé (vagyis a szabály megegyezik a törzstagok lerakására vonatkozó szabállyal). A már lerakott kunyhó nem vehető vissza.

Fontos: Már lerakott kunyhó nem akadályozza meg törzstag lerakását, és ugyanez igaz fordítva is.



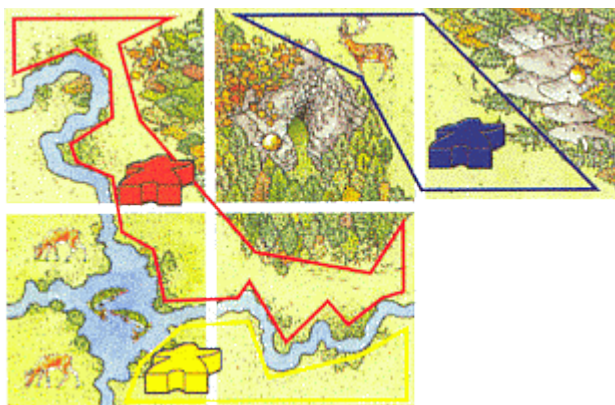
Lerakható a kék kunyhó (baloldalt), illetve a piros halász (jobboldalt).

Tisztások

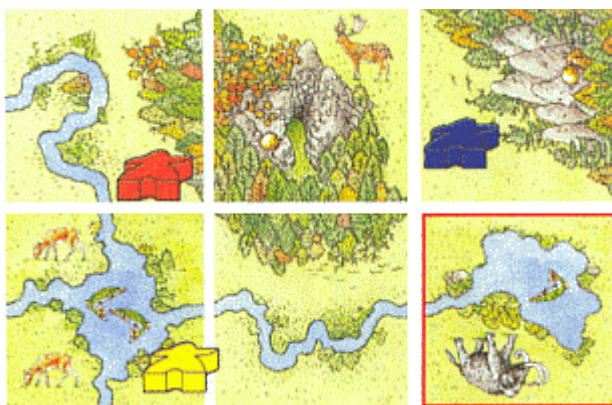
A tisztások nem kerülnek kiértékelésre – csak a vadászok elhelyezésére szolgálnak.

A tisztásokra lerakott vadászok nem kerülnek vissza a játékosokhoz. Ennek jelölésére a vadászokat nem állítva, hanem **fektetve** kell lerakni – így a játékosok könnyen megkülönböztethetik őket a halásztól és a gyűjtögetőtől, akiket a játék folyamán még visszakaphatnak.

A vadászok csak a játék végén - a végső kiértékelésnél – adnak pontokat (lásd „[A végső kiértékelés](#)”-nél.)



Mindhárom vadásznak megvan a maga tisztása – ezeket erdők, folyók és a játéktér szélei választják el egymástól.



*Az új területkártya lerakásával a tisztások egyesültek – a három vadász hirtelen egyazon tisztáson találta magát. **Figyelem:** Az a játékos, aki lerakta az új területkártyát, nem rakhat le vadászt, minthogy az egyesült tisztáson már van – s nem is egy – vadász.*

A játék vége

A játék az utolsó területkártya lerakásával ér véget – függetlenül attól, hogy maradt-e meg bónuszkártya. Ekkor a következők történnek: A játékosok visszaveszik az összes olyan törzstagjukat, akik le nem zárt folyószakaszokon vagy erdőkben vannak. **A le nem zárt erdőkért és folyószakaszokért nem jár pont. A folyórendszerekre lerakott kunyhók, valamint a tisztásokra lerakott vadászok azonban a játékmezőn maradnak.**

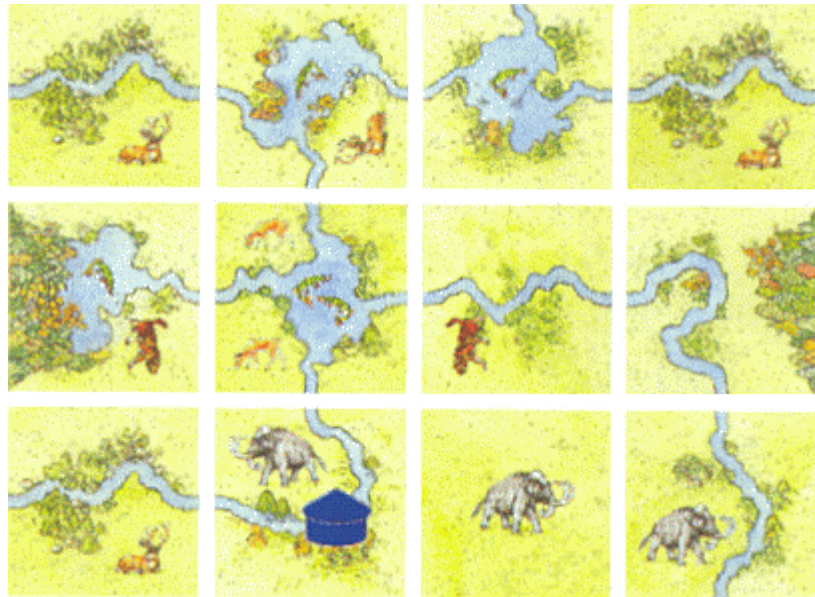
Ezután következik a végső kiértékelés.

A végső kiértékelés

A kunyhók kiértékelése

A játékos, akinek egyedülként van egy kunyhója egy folyórendszeren, a folyórendszerben található minden egyes halért kap 1 pontot. Ha viszont több játékosnak is van kunyhója egy folyórendszeren, az kapja meg az összes pontot, akinek a legtöbb kunyhója van. Amennyiben a legtöbb kunyhó tekintetében egyenlőség alakulna ki két vagy több játékos között, úgy mindegyikük megkapja a folyórendszerért járó teljes pontszámot. Az, hogy a folyórendszer lezárt-e vagy sem, a kunyhók kiértékelésekor nem játszik semmi szerepet.

Az összes kunyhót a fenti módon kell kiértékelni.



A kék játékos az 5 halért 5 pontot kap.

A tisztásokon lévő vadászok kiértékelése

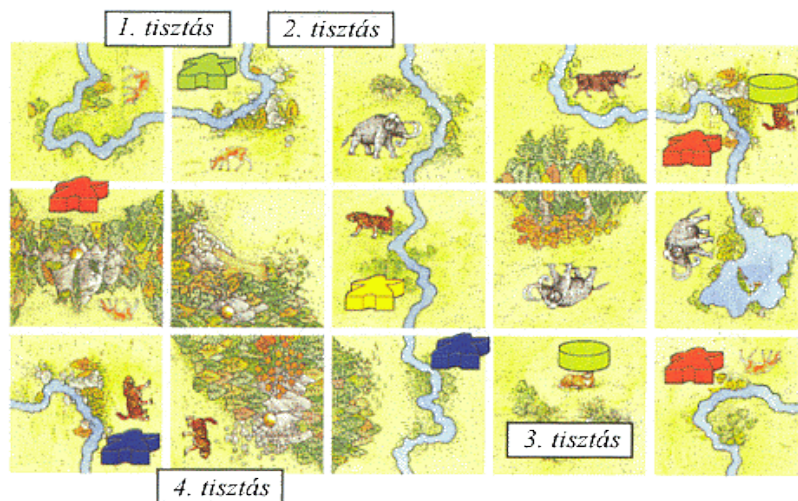
A játékos, akinek egyedülként van egy vadásza egy tisztáson, a következőképpen kapja a pontokat: minden szarvasért, minden mamutért és minden őstulokért (ilyen csak egyes bónuszkártyákon van) kap 2 pontot.

A kardfogú tigrisek a vadászok konkurensei - azonban csak szarvasra vadásznak, mamutra és őstulokra nem. Minden, az adott tisztáson lévő kardfogú tigris miatt az értékelésnél eggyel kevesebb szarvassal kell számolni. A kiértékelést megkönnyítendő a játékosok felhasználhatják a zöld korongokat: ha párosával letakarnak 1-1 tigrist és szarvaszt, a kiértékelésnél csak a megmaradt szarvasokkal, valamint a mamutokkal és az őstulkokkal kell számolni. Egy tisztásért akkor sem jár mínuszpont, ha több kardfogú tigris van rajta, mint szarvas.

Ha több játékosnak van vadásza egy tisztáson, az kapja az összes pontot, akinek a legtöbb vadásza van. Amennyiben a legtöbb vadász tekintetében egyenlőség alakulna ki két vagy több játékos között, úgy mindegyikük megkapja a tisztásért járó teljes pontszámot.

Az, hogy a tisztás lezárt-e vagy sem, a vadászok kiértékelésénél semmilyen szerepet nem játszik.

Az összes vadászt a fenti módon kell kiértékelni. Kiértékelés után a fakorongokat össze kell szedni, és a következő kiértékeléshez felhasználni.



1. tisztás: Egy szarvas – a **zöld játékos** 2 pontot kap.

2. tisztás: Egy szarvas, egy mamut, egy kardfogú tigris. Mind a **sárga**, mind a **piros játékos** kap 2-2 pontot a mamutért. A szarvast a kardfogú tigris eszi meg.

3. tisztás: 2 szarvas, 2 mamut, 1 őstulok, egy kardfogú tigris. A **piros játékosnak** van a tisztáson a legtöbb vadásza. Összesen 8 pontot kap (a két mamut 4 pontot ér, az őstulok és az egy megmaradt szarvas 2-2 pontot.)

4. tisztás: Két kardfogú tigris, egy szarvas. A **kék játékos** nem kap pontot; igaz, mínuszpontot sem.

(Az áttekinthetőség miatt csak a 3. tisztáson takartunk le kardfogú tigrist, illetve szarvast zöld koronggal.)

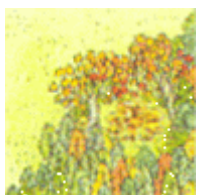
Az a játékos győz, akinek a legtöbb pontja van.

A bónuszkártyák

A **bónuszkártyákat a lerakási szabályok betartásával kell lerakni.** Ezenfelül egyes kártyákra még külön szabályok is vonatkoznak:



A tűz a tisztáson található **összes** tigrist elkergeti – a területkártyára azonban nem rakható le vadász. A tisztás kiértékelésekor az összes otlévő szarvas pontot ér.



A lezárt erdő kiértékelésekor minden gombacsoport 2 pontot ér.



A vadász kiértékelésekor minden őstulok 2 pontot ér.



Amennyiben a játékos lerakja ezt a területkártyát, és **lerak egy vadászt a dolmen mellé, csak ő kap pontot** – az ugyanezen tisztáson lévő többi vadász nem kap pontot, függetlenül attól, mennyi van belőlük. Azonban – a szokott módon – **csak akkor** rakható le ez a vadász, ha a tisztáson még nincsen másik vadász!

Thaur

2004.05.22.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!