

Klaus-Jürgen Wrede und Karl-Heinz Schmiel

Cardcassonne

Das Carcassonne-Kartenspiel



Cardcassonne

Klaus-Jürgen Wrede und Karl-Heinz Schmiel
Das Carcassonne-Kartenspiel

Tartozékok

- 4 játéktábla (sárga, vörös, zöld, kék)
ezek együtt alkotják a pontsávot (1-100)

- 5 nagy alattvaló (1-1 minden színben) • 5 kis alattvaló (1-1 minden színben)



- 5 láda



- 5 100/200-as lapka



- 140 kártya

- színenként 30-30 kártya

emberek

8 db



5 db



3 db



épületek

5 db



állatok

9 db

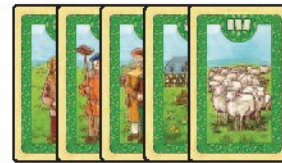


kék kártyák
– város

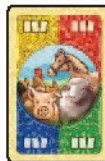
Sárga kártyák – kolostor

vörös kártyák – út

zöld kártyák – mező



- 2 dzsóker (tündér és sárkány) 4 állatdzsóker 4 épületdzsóker 5 pontozókártya



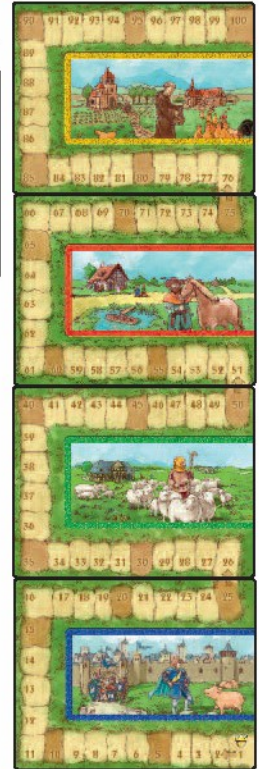
az állatokért
járó pontok

- játékszabály

üres kártyák (tartaléknak)



az épületekért
járó pontok



Fontos: A játéktáblák színének nincs köze a játékosok színéhez.

A játék célja

A játékosok kártyáik ügyes lerakásával és kártyasorok maguknak követelésével szerezhetnek pontokat. Az győz, akinek a játék végén a legtöbb pontja van.

Előkészületek

A négy játéktáblát egymás alá ki kell tenni az asztalra olyasformán, hogy a pontsáv 1-től 100-ig tartson. A játék során a tábláktól jobbra lesznek lerakva a kártyák, így elég helyet kell nekik hagyni.

Minden játékos kap:

- 1 nagy alattvalót saját színében
- 1 kis alattvalót saját színében, amit a pontsáv vége mellé rak



- 1 ládát
- 1 pontozókártyát



A felesleges pontozókártyákat, ládákat és alattvalókat, valamint az üres kártyákat vissza kell rakni a dobozba.

A legfiatalabb játékos lesz az osztó.

A megmaradt 130 **nagyon alaposan** meg kell keverni. Ezután az osztó felcsapja a legfelső lapot, lerakja azt a megfelelő színű játéktábla mellé, majd ugyanígy felcsap és lerak még kilenc kártyát. Ha dzsókert csap fel, eldöntheti, melyik sorba rakja le.

A megmaradt 120 kártya alkotja a húzópaklit, ebből oszt mindenkinek lapokat az osztó, ahogy minden forduló elején is ezt teszi majd.

játékosok száma	kiosztott kártyák	fordulók száma
2	6	10
3	5	8
4	5	6
5	4	6

A játékosok a kapott kártyákat a kezükben tartják.



kolostorsor



útsor



mezősor



Az osztó ezt a tíz kártyát csapta fel és helyezte a játéktáblák mellé.



várossor



Mezőkártyát nem sikerült felcsapnia.

Még egyszer, a játékosok színe **nem** kapcsolódik a játéktáblák és a kártyák színéhez.

Játékmenet

A játék fordulóból áll. A forduló akkor ér véget, amikor már mindenki lerakta a kezéből a lapjait, lerakta nagy alattvalóját, valamint megtörtént az értékelés. A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. A fordulót az osztó bal oldali szomszédja kezdi. Akin épp a sor van, annak a két lehetséges akció közül egyet végre kell hajtania:

■ kártya lerakása

■ nagy alattvaló lerakása

■ Kártya lerakása

A játékos a kezéből egy kártyát képpel felfelé lerak egy játéktáblához, a már ott lévő kártyák mögé. Ennek során az alábbiakra kell figyelnie:

- Amikor **először** rak le kártyát a fordulóban, azt képpel **lefelé** rakja le.
- Az összes többi kártyáját már képpel **felfelé** rakja le.
- A kártyákat az ugyanilyen színű játéktáblák mellé kell leraknia (kivéve a képpel lefelé lerakott kártyát).
- Dzsókert** (bármilyen fajtát) tetszőleges sorba lerakhat.
- A kártyát mindig a sor végére kell leraknia.

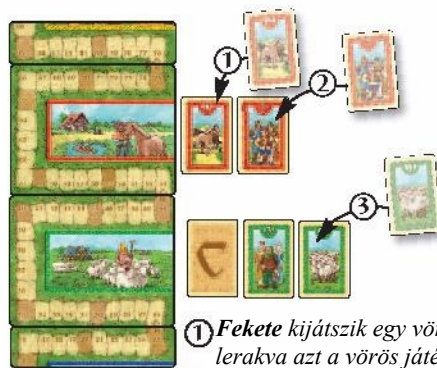
■ Nagy alattvaló lerakása

A játékos lerakja nagy alattvalóját egy sor végére, magának követelve az e sorban lévő kártyákat – de csak azokat, amelyek alattvalója és a játéktábla, vagy alattvalója és egy másik alattvaló között vannak.

- A már lerakott alattvaló az értékelésig nem mozdítható el.
- Egy sorban több alattvaló is lehet.

Az a játékos lesz az osztó a következő fordulóban, aki utoljára rakja le nagy alattvalóját.

- A játékosok csak az értékelésnél kapják meg a maguknak követelt kártyákat.



① **Fekete** kijátszik egy vörös kártyát, lerakva azt a vörös játéktáblához.

② **Kék** is vörös kártyát játszik ki, és lerakja azt az előbb lerakott vörös kártya mögé.

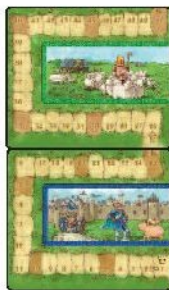
③ **Zöld** zöld kártyát játszik ki, lerakva azt a zöld sor végére.

Fekete, **zöld** és **vörös** is lerakta már saját nagy alattvalóját.

Fekete a mezősor 4 lapját követeli magának.

Zöld a városor első 4 lapját követeli magának, a mögötte lévő kártyák nem járnak neki.

Vörös viszont magának követeli a zöld alattvaló mögötti három kártyát a városorból.



Miután a soron lévő játékos végrehajtotta e két akció valamelyikét, bal oldali szomszédján a sor.

Tartozékok

Miután már mindenki lerakta a kezéből az összes kártyát, valamint lerakta nagy alattvalóját, a játékosok megkapják a maguknak követelt kártyákat, valamint visszakapják nagy alattvalójukat.

A kártyasorokat sorban, felülről lefelé kell kiértékelni. A senki által nem követelt kártyák az asztalon maradnak. A képpel lefelé lerakott, de valaki által követelt kártyákat képpel felfelé kell forgatni. A játékosok az alábbiak szerint kapnak pontokat maguknak követelt kártyáik alapján:



Emberek (1-3)

Össze kell adni a kártyák értékét, majd ezt megszorozni a kártyák számával – ennyit lép a játékos a pontsávon. A kiértékelt kártyák kikerülnek a játékból.



Vörös kártyáinak értéke:

$$3+1+1=5.$$

Vörösnek 3 emberkártyája van:

$$3 \times 5 = 15 \text{ pont.}$$



Állatok

Amikor egy játékos egy adott állatból kártyákat szerez, pontokat kap – a példából látható, miként.



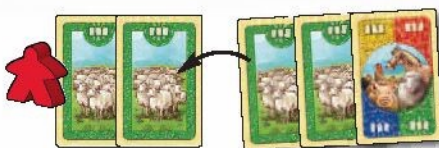
① **Vörös** 2 juhkártyát szerzett. Ezeket lerakja maga elé, és kap **6 pontot**. Az állatkártyák nem kerülnek ki a játékból.

② Egy későbbi fordulóban **vörös** megint szerez két juhkártyát, valamint egy állatdsókart. Ezeket lerakja eddigi juhkártyáihoz, így most már **5 juhkártyája** van, amiért **14 pontot** kap.



2 kártya

6 pont



5 kártya

14 pont

Ha egy játékos csak egy állatdsókart szerez, de **semmilyen** állata nincs, 3 pontot kap. Amint szerez egy vagy több állatkártyát, az állatdsókart egy állatfajtaéhoz kell rendelnie.



Épületek

A játékos a megszerzett épületkártyát képpel lefelé ládája alá rakja, ezekért a kártyákért csak a játék végén jár pont. A játékos maga sem nézheti meg, hogy milyen lapjai vannak ládája alatt. A megszerzett **épületdsóker** is a láda alá kerül.



Vörös egy épületdsókart és 2 épületet rak ládája alá.



Dzsókerek

A megszerzett tündérért azonnal 10 pont jár, és a lap kikerül a játékból. Ugyanez igaz a sárkányra is.

Rossz sorban lévő kártyák (csak képpel lefelé lerakott kártyánál lehetséges)

Amikor a játékos megszerzett kártyái között olyat talál, amely nem lehetne abban a sorban:

ha az ember, azonnal kap **10 pontot**, és az a lap kikerül a játékból

ha az állat vagy épület, két lehetőség közül választ:

- VAGY**
- kap **10 pontot**, és a lapot visszarakja a dobozba
 - az **épületkártyát** ládája alá rakja, az **állatkártyát** pedig maga elé, és a rendes szabályok szerint értékeli ki.

A forduló vége

Az új osztó mindenkinek kártyákat oszt (1. a táblázatot a 3. oldalon), és kezdődik is az új forduló.

A játék vége

A játék véget ér, ha új lapokat kellene osztani, de már nem lehet. Ekkor a játéktáblák mellett lévő kártyákat vissza kell tenni a dobozba.

A végső értékelés

Most kerül sor az épületek kiértékelésére. A játékosok előveszik ezeket ládájuk alól, és sorozatokat alkotnak belőlük. A sorozatok **különböző** épületkártyákból állnak.

A sorozatokért járó pontok:

- 1 épület = 0 pont
- 2 különböző épület = 5 pont
- 3 különböző épület = 15 pont
- 4 különböző épület = 30 pont



30 pont



30 pont



5 pont



0 pont



Vörös összesen 65 pontot kap épületeiért.

Épületzsóker bármilyen épületet helyettesíthet.

A kapott pontokat a játékosok lelépik a pontsávon.

Az győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Egyenlőségnél az győz, akinek több épülete van.



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
Fax: 0 89/30 23 36

Köszönet jár Tom Hilgertnek, Gregor Abrahamnak,
Hannes Wildnernek és Dieter Hornungnak.

Tördelés: Christof Tisch.
Fordítás: Thaur (thaur@freemail.hu)

További információk: www.hans-im-glueck.de