

## CARCASSONNE MELLÉKLET

Szervusz, kedves Játékos! Már biztosan lejátszottál egy-két Carcassonne partit! Akkor jó helyen jársz, mert ezzel a leírással még izgalmasabbá tesszük a játékot!

Először is bemutatjuk neked a földműveseket. Milyen is lenne az élet Carcassonne-ban földművesek nélkül? Haladjunk lépésről-lépésre, nézzük meg, hogyan fejtük ki a hatásukat ezek a követők!

### A földművesek

#### 1. Tájlapka lehelyezése

Az eddig megszokottak szerint húzol egy tájlapkát és lefekteted. A tájelemeknek természetesen illeszkedniük kell egymáshoz. Carcassonne-ban a zöld területet mezőnek nevezzük.



#### 2. Követő lehelyezése földművesként

Minden olyan követőt, akit mezőre fektetünk, földművesnek hívunk.

Fektetjük? Igen! Az útonállóval, lovaggal, szerzetessel ellenben, a földművest a mezőre fektetjük. Így jobban látod, hogy ezt a követőt nem kapod vissza, mert csak a játék végén szerez neked pontot. Ezt részletesen a „Földművesek értékelése” bekezdésben olvashatod. Természetesen ügyelned kell arra, hogy csak olyan mezőre fektethetsz földművest, amelyiken még nem fekszik másik követő. A mezőket városok és utak választják el egymástól. A példában 3 egymástól elválasztott, különálló mező látható.



Igazán nagy a mező, amelyikre a követődöt éppen lefekteted. A mező a te lapkától kiindulva az út mellett egészen addig a városig tart, amelyiken már áll követőd.

#### 3. Földművesek értékelése

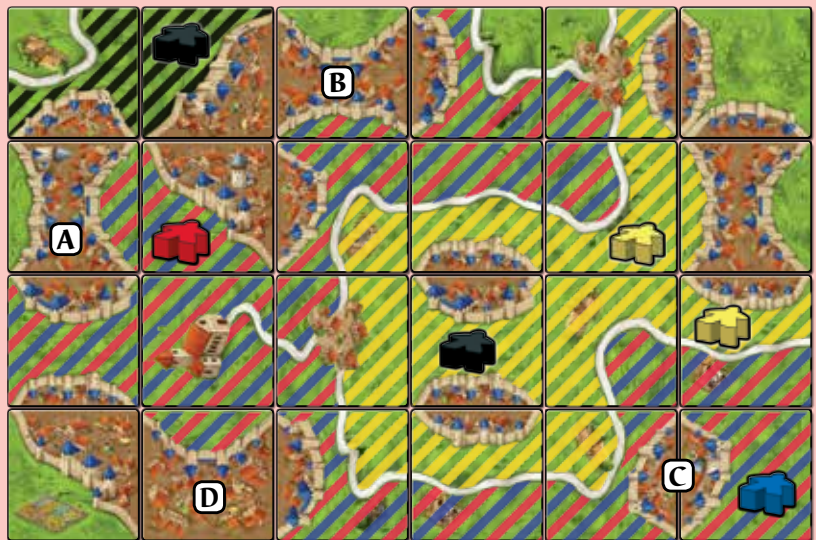
Ahogy azt már olvashattad, a földművesek nem kerülnek vissza hozzád a játék alatt és sajnos pontokat is csak a játék végén hoznak.

Tehát jól gondold meg, hogy hová fektetsz követőt.

Tegyük fel, hogy lejátszottuk a partit, és elérkeztünk a végső értékeléshez.

Nem a mezők lapkái érnek pontot, hanem a mezőnkkel határos városok.

Minden mezőn álló kész város **3 pontot** ér.



A **piros** és a **kék** játékos nagy mezején három zárt város áll **A**, **B** és **C**. A két játékos **9-9 pontot** kap a játék végén a földművesük után. Sajnos a **D** város nem kész, így azután nem jár pont. Nézzük meg, hogy van-e még olyan játékos, aki pontot kap! A **sárga** és a **fekete** játékos is közös mezőn osztozik. Mivel a **sárga** van többségben, így ő kapja meg a 4 város után járó összes pontot (**12 pont**).

A játékfelület szélénél a kis mezőn a **fekete** játékos földművese fekszik. Ő **6 pontot** kap a két vele határos, lezárt város: **A** és **B** után.

Most, hogy már ismered a földművesek titkait, még egyszer röviden összefoglaljuk a legfontosabbakat:

- A földműveseket fektetve helyezzük a játékelületre.
- A földművesek csak a játék végén hoznak pontot.
- Minden zárt város, amely a földműves mezején található, 3 pontot ér.
- Éppen úgy, ahogyan más területeken a többi követőt, a földműveseket is be lehet csempészni a már elfoglalt mezőkbe.
- Itt is érvényben van az a szabály, hogy aki többségben van, az kapja meg az összes pontot. Ha több játékosnak is egyformán sok földművese áll egy közös mezőn, akkor az érintettek a teljes pontot megkapják



## ■ A „Folyó”

Első, „mini” kiegészítésként a Folyó vár rád a Carcassonne-ban, a kiegészítés megszeptíti és változatosabbá teszi a játék kezdetét.

### Alkatrészek

A Folyó kiegészítés **12 sötét hátlapú tájlapkából** áll, amelyek a hagyományos start tájlapkát helyettesítik. A startlapkára nem is lesz szükségetek, ezt tegyétek vissza a játék dobozába.

### Előkészületek

Keressétek ki a „**forrás**”  és a „**tó**”  lapkákat. A maradék folyólapkákat lefordítva keverjétek össze, és alakítsatok ki belőlük egy paklit. A pakli aljára kerüljön a tó, a forrást helyezzék le startlapkaként.

### A játék menete

Mindenki egymás után húz és lerak egy folyólapkát. Miután lekerült az összes folyólapka, a hagyományos tájlapkákkal folytatjátok a játékot.

Természetesen a lapkákon a tájelemeknek illeszkedniük kell egymáshoz.

A folyónak megszakítás nélkül kell a forrásból a tóba vezetnie. Nem tehető le egymás után két olyan folyólapka, amelyeken a folyó ugyanabba az irányba kanyarodik, azért, hogy a folyó ne térhessen vissza önmagába.

Eközben persze felállíthatjátok a követőiteket, és a játék az eddig megszokottak szerint mehet.



## ■ Az „Apát”

Az Apát a második mini kiegészítés, amelyet be szeretnénk neked mutatni. Az Apáttal a kert is bekerül a játékba, amelyet néhány tájlapkán láthattok.

### Alkatrészek és előkészületek

A kiegészítés 5 apátból áll, a játékosok színeiben. Mindenki vegye magához a színének megfelelő apátot.



### A játék menete

#### 1. Tájlapka lehelyezése

Ha kolostor vagy kert tájlapkát húzol, akkor az eddig megszokottak szerint helyezd le!

#### 2. Egy követő vagy egy apát állítása

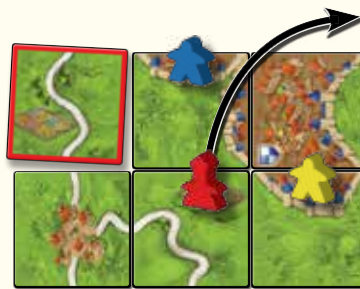
Ha kolostor vagy kert tájlapkát teszel le, akkor **vagy** hagyományos követőt, **vagy** apátot állíthatsz rá.

Az apátot kolostorra vagy kertre állíthatod. A követőt a szokásos szabályok szerint helyezheted le.

### Pontok kiszámítása

Ha egy kolostor vagy egy kert teljes egészében körbe van építve tájlapkákkal, akkor éppen úgy, ahogyan az alapjátékban, 9 pontot kapsz az apát révén.

A kertet tehát ugyanúgy pontozzuk, ahogyan a kolostort. Az apátnak ezen kívül még van egy különleges tulajdonsága. Ha bármelyik 2. akciód során nem állítasz követőt, visszaveheted az apátodat. Azonnal megkapod a kertet vagy kolostorod aktuális értékét. Az apátot a játék végén ugyanúgy értékeljük, mint a szerzetest.



*Leteszel egy tájlapkát kerttel, de nem állítasz rá követőt. Inkább visszaveszed a korábban lerakott apátodat, amiért 6 pontot kapsz.*

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!  
Rajongók, kiegészítések, érdekességek: [www.cundco.de](http://www.cundco.de).