Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

2. Kereskedők és Építőmesterek

Ez a kiegészítés csak a Carcassonne alapjátékkal együtt játszható. A játékhoz tetszés szerint felhasználhatod a teljes kiegészítőt vagy annak csak egyes elemeit. Ezt a kiegészítést szabadon kombinálhatod más Carcassonne-kiegészítésekkel.

TARTALOM

- **24 tájlapka** (jelöléssel)
  Ebből 9 **borral**, 6 **gabonával**, 5 **kelmével** és 4 áru nélkül

- **20 árulapka**
  (9 **bor**, 6 **gabona**, 5 **kelme**)
- **6 építőmester**

- **6 malac**

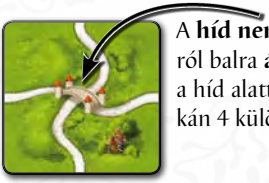
- **1 vászonzsák**

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverd az új tájlapkákat az alapjáték lapkái közé, majd a megszokottak szerint rendezd el valamennyit.
Az árulapkákat helyezd készenlétbe a játékfelület mellett.

AZ ÚJ TÁJLAPKÁK

Az új tájlapkáknak van néhány különleges tulajdonsága, ezeket ismerheted meg ebben a bekezdésben.
Alapjaiban megváltozik két akció: a **1. Tájlapka lefektetése**, és a **2. Követő állítása,** de a **3. Pontértékelés** nem változik.



A **híd nem útkereszteződés** és **nem falu**. Az egyik út jobbról balra **átvezet** a hídon, a másik út fentről lefelé áthalad a híd alatt. A **mezőket** az út elválasztja egymástól: a tájlapkán 4 különálló mező részletét láthatod.

Az egyik út vége a **várba** fut, a másik út vége a **házba** vezet. A **mezőket** az út elválasztja egymástól: A tájlapkán 3 különálló mező részletét láthatod.

A kolostor az utat **3 különálló útszakasszá** alakítja. A mezőket az út elválasztja egymástól: A tájlapkán 3 különálló mező részletét láthatod.

Ezen a tájlapkán **3 különálló várrészt** látsz, valamint középen egy mezőt, amelyet földművessel el is foglalhatsz.

AZ ÁRULAPKÁK

Az árulapkák a **3. Pontértékelésben** jutnak szerephez. Az **1. Tájlapka lefektetése**, és a **2. Követő állítása** nem változik.

3. Pontértékelés

Kész város értékelése áruval

Amikor valaki lezár egy olyan várost, amelyiken egy vagy több áruszimbólum látható, akkor a következők történnek:

1.) Ezt a várost a megszokottak szerint értékeljük.

2.) **Az a játékos, aki lezárta a várost**, a városban lévő minden áruszimbólum után kap egy megfelelő árulapkát. (Mondhatjuk azt is, hogy ő lesz a városban a kereskedő).

Ez független attól, hogy a várost lezáró játékosnak áll-e lovagja a városban vagy áll-e egyáltalán lovag az érintett városban. Mindig jár az árulapka.

Az árulapkáit mindenki felfordítva gyűjti maga előtt a játék végéig.

Te zártad le a várat.

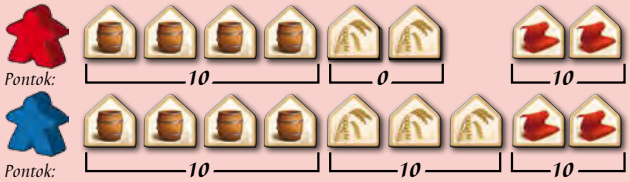
A kék játékos 10 pontot kap a városért. Te a város kereskedőjeként 1 bort és 2 gabonát kapsz.

Pontozás a játék végén

Az árulapkák és az értük kapható pontok

A játék végén értékeljük az árulapkákat. 10 pontot kap az a játékos, aki a legtöbb árulapkát gyűjtötte egy fajtából (bor, gabona vagy kelme). Egyezőség esetén minden érintett játékos teljes egészében megkapja a 10 pontot.

Nézzünk erre egy példát két játékos esetén:
***Te** 20 pontot kapsz, a **kék** játékos 30 pontot kap.*



A MALAC ÉS AZ ÉPÍTŐMESTER

A malac és az építőmester különleges szereplője a játéknak. A játék kezdetekor mindenki magához vette ezeket a szereplőket a saját színében. A malac és az építőmester az **1. Tájlapka lefektetése** során még nem jut szerephez.

AZ ÉPÍTŐMESTER

2. Egy építőmester állítása

Építőmestert az éppen lehelyezett tájlapkára - az útra vagy a várba - állíthatsz. Ha építőmestert szeretnél állítani, akkor azon a területen (úton vagy várban) **már legalább egy követődnek kell állnia**.

Állíthatsz építőmestert erre az útra, mert ezen az úton már áll egy követőd.

Az építőmestered akkor kerül vissza a készletedbe, ha azon a területen már nem áll követőd.

Ez legtöbb esetben egy értékelés után történik, de egyes kiegészítők esetében ez eltérő módon is megvalósulhat.

1. Tájlapka lefektetése és dupla lépés

Amikor egy tájlapkát illesztesz ahhoz az úthoz vagy várhoz, amelyiken az építőmestered áll, akkor azonnal húzol egy új tájlapkát, amelyet azonnal le is tehetsz. A felhúzott tájlapkát az alapjáték szabályai szerint illesztheted egy tájlapkához.

Ⓐ *Egy tájlapka lefektetésével meghosszabbítod az építőmestered útját.*
Ⓑ *Húzol egy új tájlapkát és azt is lefekteted.*

További különleges szabályok az építőmesterhez

(Ezeket a különleges szabályokat akkor olvasd el, ha valamilyen kérdés merül föl. Minden különleges szabály, amely az útra vonatkozik, ugyanúgy érvényes a várra is. Helyettesítsd be a szövegbe az „út” helyére a „vár” szót, az „útonálló” helyére pedig a „lovag” kifejezést.)

- Az **1. és a 2. tájlapkára is állíthatsz követőt**. Amennyiben az 1. tájlapkával lezártad az utat, a 2. tájlapkára rá is állíthatod az éppen visszakapott építőmestert.
- **Nincs láncreakció.** Ha a 2. tájlapkát ismét az építőmestered útjához illeszted, nem húzhatsz 3. lapkát.

Nézzünk meg egy olyan példát, amely több lépést magában foglal, és megmutatja, azt, hogyan végezhetsz az építőmestereddel duplalépést:

① ***lépés:*** *Útonállót állítasz.*
② ***lépés:*** *Erre az útra állítod az építőmestered is.*

2. tájlapka

③a ***lépés:*** *Lezárod az utat, és egy lovagot állítasz a tájlapka várrészére.*
Értékeled az utat, az értékelés után visszaveszed az útonállódat és az építészedet.
③b ***lépés:*** *Leteszed a 2. tájlapkát és az építészed újra felállítod.*

- **Ha az út nyitott marad, akkor az építőmestered ott marad.** Amíg az út nyitva áll, minden alkalommal, amikor rád kerül a sor, lehetőséged van a megismert módon duplalépésre.
- Ha már nem áll követőd az úton, akkor visszaveszed az építőmestered a készletedbe.
- Egy dupla lépésben először **1. Tájlapka lefektetése**, **2. Követő állítása**, **3. Pontértékelés** majd ezt a 3 lépést újra véghezviszed.
- Ugyanazon az úton több játékosnak is állhat építőmestere.
- Az útonálló és az építőmester közt bármennyi útlapka fekhet.
- Az építőmestert állíthatod egyszer útra, másszor várba, de sosem állíthatod mezőre, vagy kolostorba.
- Ugyanúgy kiválthatod a pontértékelést az első, mint a második tájlapka lehelyezésével.

3. Pontértékelés

Az építőmester nem befolyásolja a pontozás szabályait. Egy terület tulajdonjogának megállapításakor **nem** számolhatod bele a követők számába az építőmestert. Egy értékelés után a követőddel együtt az építőmestert is helyezed vissza a készletedbe.

A MALAC

1. Tájlapka lefektetése

A malacnak itt nincsen szerepe, az eddig megszokottak szerint tehetsz le tájlapkát. A malac a **2. Követő állítása** és a **3. Pontértékelés** során jut szerephez.

2. Malac állítása

A malacot arra a mezőre állíthatod, amelyiken már legalább 1 földművesed áll.

Mivel már áll egy földművesed ezen a mezőn, így ráállíthatod a malacodat.

3. Mező értékelése malaccal a játék végén

A malacod a játék végéig a mezőn marad. A játék végi értékeléskor a malacod után több pontot kapsz. Ez csak akkor érvényes, ha a te tulajdonodban van a mező. A mező tulajdonjogának megállapításakor csak a földműveseket veheted figyelembe, a malacot nem.

A játék végi értékeléskor a malacod mezőjén értékelt minden lezárt vár után **4 pontot** kapsz (3 pont helyett). A pluszpont csak a malac tulajdonosának jár. Egy idegen malac neked nem hoz több pontot az értékeléskor.

*A mező a **tied**. Mivel a malacod a mezőn áll, így minden lezárt vár után, amelyik ezen a mezőn áll, 4 pontot kapsz. **Te** így 8 pontot kapsz.*
*A **kék** játékosnak nem sikerült megszereznie a többséget ezen a mezőn, így ő 0 pontot kap ez után a mező után.*

Megjegyzés: Akkor is a tulajdonodban van a mező, ha azt egy másik játékossal közösen birtoklod, tehát ugyanannyi követőtök áll rajta.

A VÁSZONZSÁK

1. Tájlapka lefektetése

A játék előkészítésekor ahelyett, hogy a lapkákat több oszlopba rendeznéd az asztalon, hogy azokból húzhassatok, egyszerűen szórd a tájlapkákat a vászonzsákba. Játék közben aztán a zsákból húzzátok a tájlapkákat.

A vászonzsák ideális a lapkák szállítására is, ha esetleg a nyaralásra is magaddal vinnéd a Carcassonne játékodat.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

© 2003, 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu
https://www.facebook.com/PiatnikBudapest