



Egy furfangos játék 2–5 játékosnak, 8 éves kortól. Tervezte: Klaus-Jürgen Wrede

Messze földön híres a délfrancia Carcassonne város egyedülálló módon épített erődje, ami már körülbelül 1500 éve áll. Ismerd meg a korabeli Carcassonne környékének életét! Alattvalóiddal felkerekedtek, és munkához láttok az utakon, a városokban, a réteken és a városhoz közeli kolostorokban. A tartomány fejlődése a Te kezédben van! Fontos, hogy taktikusan fogd munkára alattvalóidat, mert ők (az útonállók, lovagok, parasztok és szerzetesek) segíthetnek sikerre!

A játék elemei

- 72 területkártya (köztük 1 sötétebb hátú kezdőlap)

A lapok különböző városrészeket, útszakaszokat, kereszteződések, réteket és kolostorokat ábrázolnak.

- 40 alattvaló 5 színben

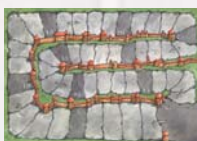


Minden alattvalót munkára foghatunk mint útonállót, lovagot, parasztot vagy szerzetest.

Színenként egy alattvalót pontjelzőnek teszünk felre.

- 1 értékelő tábla

Ezen jelezzük, hogy melyik játékos hány pontot gyűjtött.



- A játékszabály

A játék célja

Minden körben egy területkártyát teszünk le. Utak, városok, rétek tűnnek fel, kolostorok kerülnek játékba. Ezekre helyezhetjük el alattvalóinkat (körönként ugyancsak egyet), hogy pontokhoz jussunk.

Mivel nem csak játék közben szerzünk pontokat, hanem a végső értékelésen is, azt, hogy ki is a nyertes, csak ez után az összegzés után tudhatjuk meg.

A játék előkészítése

A kezdő területkártyát képes felével fölfelé az asztal közepére tesszük. A többi lefordítjuk, alaposan összekeverjük, és több pakliba halmozzuk úgy, hogy minden játékos egyformán választhasson közülük. Az értékelő táblát lehetőleg az asztal szélére tegyük! Mindenki választ egy színt, magához veszi a megfelelő 8 alattvalót, és közülük egyet az értékelő tábla 0 mezőjére állít – a többi hetet foghatja munkára a játékban. Kezdheth egyszerűen a legfiatalabb játékos, de sorsolhatunk is.

A játék menete

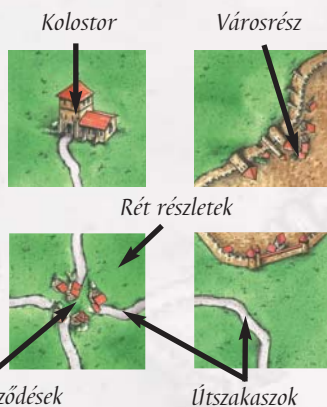
A játékosok az óramutató járásával egyező irányban következnek. A soros játékos az itt megadott sorrendben a következő akciókat hajtja végre:

1. Húz egy új területkártyát, és azt a szabályoknak megfelelően a már lerakottakhoz illeszti.
 2. Egy alattvalót rátehet az éppen elhelyezett kártyára (nem kötelező).
 3. Ha a letett kártyával befejezett egy vagy több utat, várost vagy kolostort, azokat értékelni kell.
- A pontok kiosztása után a következő játékos kerül sorra.

Területkártya elhelyezése

Első akcióként mindenképp húzunk és elhelyezünk egy új területkártyát. (A húzott kártyát meg kell mutatni játékostársainknak, hogy ők is láthassák – ha kedvük úgy tartja, tanácsokat is adhatnak arra, hogyan tegyük le.) Amikor elhelyezzük, az alábbiakat kell figyelembe vennünk:

- az új (a példában piros kerettel jelölt) lap legalább egy oldalának a már lerakott lapokhoz kell illeszkednie. Nem elég, ha csak sarka érintkezik egy (vagy több), már letett lap sarkával!
- Minden rét-, út-, és városrészletnek folytatódnia kell! (Tehát a laphatáron rét csak réttel, város csak várossal érintkezhet, és a kártya széléhez futó útnak a másik kártyán folytatódnia kell.)



Mikor kész egy város?

Egy város akkor készül el, ha részeit teljesen, hiánytalanul, hézagok nélkül körbezárja egy városfal. Egy város tetszőleges számú városrészből (területkártyából) állhat.

Az elkészült városért annyiszor 2 pontot kap az a játékos, aki lovagot helyezett rá, ahány városrészből (területkártyából) az áll. Plusz 2 pont jár minden, a városban lévő címerért.



A piros játékos 8 pontot kap, mert 3 városrészt és egy címet határolt körül.



A piros játékos 4 pontot kap, mert 2 városrésze van, de egyikén sincs címer.

Ha egy területkártyán több városrész is van, de ezek ugyanabba a városba épültek be, ez a kártya akkor is csak 2 pontot ér.

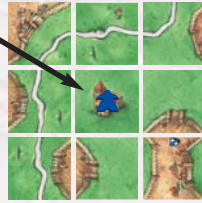
Mi történik olyankor, ha két vagy több alattvaló is áll ugyanazon városon vagy úton?

Ha elég taktikusan rakjuk le a lapokat, előfordulhat, hogy több útonálló is egy útra, vagy több lovag is egy városba kerül. Ilyenkor az a játékos kapja a pontokat, akinek a legtöbb útonállója, illetve lovagja áll az adott városban vagy úton. **Egyenlőség esetén minden, abban érintett játékos megkapja a pontokat.**

Mikor készül el egy kolostor?

Egy kolostor akkor készül el, ha 8 területkártya veszi körül.

Az a játékos, aki alattvalót helyezett erre a kolostorra, 9 pontot kap, azaz minden területkártyáért 1 pontot.



A kék játékos 9 pontot kap.

Az új kártya az eddig lerakott, de különálló városrészeket egy várossá köti össze.



A piros és a kék játékos is megkapja a 10 pontot, mert mindkettőnek áll lovagja a városon. (Egyenlőség)

Az alattvalók visszaszerzése

Miután egy út, város vagy egy kolostort felépítettünk, az értékelés után az odaállított útonállók, lovagok, szerzetesek visszatérnek tulajdonosukhoz. A következő lépéstől tetszőleges szerepben ismét felhasználhatjuk ezeket a figurákat.

Előfordul, hogy alattvalónkat az éppen letett kártyával befejezett rajzolatra állítjuk. Ez ilyenkor is visszakerül játékosához, mert a befejezett rajzolatot (az alattvaló lerakása után) azonnal értékeljük. Ennek lépései:



A piros játékos 4 pontot kap

1. Egy új területkártyával befejezzük a várost, utat vagy kolostort.
2. Ráállítjuk a lovagot, útonállót vagy szerzetest.
3. Értékeljük a kész utat, várost, ill. kolostort.
4. Visszavesszük a lovagot, útonállót vagy szerzetest.



A piros játékos 3 pontot kap

A mező

Egy mező több, összefüggő részből áll. A mezők (ill. azon részeik, amelyeken parasztjaink dolgoznak), csak a játék végén érnek pontot. **A parasztok a játék végéig a mezőn maradnak, és nem kerülnek vissza gazdáikhoz!** A mezőket a lehelyezett lapok szélei, az utak és a városok határolják, ill. választják el egymástól.



Mindhárom parasztnak megvan a saját mezője. Ezeket a város és az utak elválasztják egymástól.



Az új területkártya összeköti a három paraszt mezőit. Az a játékos, aki ezt a terület-lapot elhelyezte, nem állíthat rá parasztot.

Mikor kész egy város?

Egy város akkor készül el, ha részeit teljesen, hiánytalanul, hézagok nélkül körbezárja egy városfal. Egy város tetszőleges számú városrészből (területkártyából) állhat.

Az elkészült városért annyiszor 2 pontot kap az a játékos, aki lovagot helyezett rá, ahány városrészből (területkártyából) az áll. Plusz 2 pont jár minden, a városban lévő címerért.



A piros játékos 8 pontot kap, mert 3 városrészt és egy címert határolt körül.



A piros játékos 4 pontot kap, mert 2 városrésze van, de egyikén sincs címer.

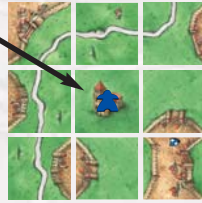
Mi történik olyankor, ha két vagy több alattvaló is áll ugyanazon városon vagy úton?

Ha elég taktikusan rakjuk le a lapokat, előfordulhat, hogy több útonálló is egy útra, vagy több lovag is egy városba kerül. Ilyenkor az a játékos kapja a pontokat, akinek a legtöbb útonállója, illetve lovagja áll az adott városban vagy úton. **Egyenlőség esetén minden, abban érintett játékos megkapja a pontokat.**

Mikor készül el egy kolostor?

Egy kolostor akkor készül el, ha 8 területkártya veszi körül.

Az a játékos, aki alattvalót helyezett erre a kolostorra, 9 pontot kap, azaz minden területkártyáért 1 pontot.



A kék játékos 9 pontot kap.

Az új kártya az eddig lerakott, de különálló városrészeket egy várossá köti össze.



A piros és a kék játékos is megkapja a 10 pontot, mert mindkettőnek áll lovagja a városon. (Egyenlőség)

Az alattvalók visszaszerzése

Miután egy út, város vagy egy kolostort felépítettünk, az értékelés után az odaállított útonállók, lovagok, szerzetesek visszatérnek tulajdonosukhoz. A következő lépéstől tetszőleges szerepben ismét felhasználhatjuk ezeket a figurákat.

Előfordul, hogy alattvalónkat az éppen letett kártyával befejezett rajzolatra állítjuk. Ez ilyenkor is visszakerül játékosához, mert a befejezett rajzolatot (az alattvaló lerakása után) azonnal értékeljük. Ennek lépései:



A piros játékos 4 pontot kap

1. Egy új területkártyával befejezzük a várost, utat vagy kolostort.
2. Ráállítjuk a lovagot, útonállót vagy szerzetest.
3. Értékeljük a kész utat, várost, ill. kolostort.
4. Visszavesszük a lovagot, útonállót vagy szerzetest.



A piros játékos 3 pontot kap

A mező

Egy mező több, összefüggő részből áll. A mezők (ill. azon részeik, amelyeken parasztjaink dolgoznak), csak a játék végén érnek pontot. **A parasztok a játék végéig a mezőn maradnak, és nem kerülnek vissza gazdáikhoz!** A mezőket a lehelyezett lapok szélei, az utak és a városok határolják, ill. választják el egymástól.



Mindhárom parasztnak megvan a saját mezője. Ezeket a város és az utak elválasztják egymástól.



Az új területkártya összeköti a három paraszt mezőit. Az a játékos, aki ezt a terület-lapot elhelyezte, nem állíthat rá parasztot.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor valaki leteszi az utolsó területkártyát (és rá egy alattvalóját – ha ezt szabályosan megteheti). Ekkor kezdődik a záró értékelés.

A záró értékelés

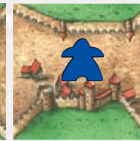
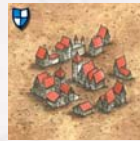
A játék végén először a **be nem fejezett** utakat, városokat és kolostorokat értékeljük. **Minden ilyen út-, város- és kolostor után területkártyánként 1 pontot kapunk** (ilyenkor a városokban a címerek is csak 1-1 pontot érnek.)

Végül a kész városok még egyszer pontokat hozhatnak: ekkor minden, kész város – méretétől függetlenül – 3 pontot érhet.

Ki kapja ezeket a pontokat? Most jutnak fontos szerephez a parasztok. Minden mezőről megállapítjuk, hogy ki a tulajdonosa. Ha csak egy játékos tett parasztot egy mezőre, akkor ő a tulajdonos. Ha több játékosnak is dolgozik ott parasztja, akkor az a játékos a tulajdonos, aki több parasztot tett a mezőre. Az egyenlőség korábban leírt szabályai itt is érvényesek: azok a játékosok, akiknek a legtöbb parasztja dolgozik a mezőn, egyaránt tulajdonosnak számítanak. A mező minden tulajdonosa 3-3 pontot kap minden olyan, befejezett városért, amely mezőjükön áll vagy azzal határos.

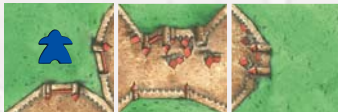


A piros játékos a be nem fejezett úttér 3 pontot kap. A sárga játékos az el nem készült kolostorért 5 pontot kap.

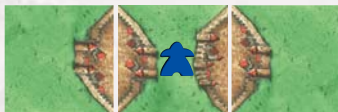


A kék játékos 2 pontot kap a jobb alsó, még be nem fejezett városért. A zöld játékos 7 pontot kap a nagy, be nem fejezett városért. A fekete játékos 0 pontot kap, mert a zöld játékos több lovat állított.

Az értékelést segítheti a mellékelt összefoglaló lap:



A kék játékos 3 pontot kap.



A kék játékos 6 pontot kap.

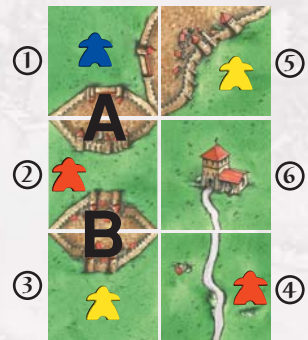


A kék játékos 6 pontot kap.

- Ha egy város több mezővel is határos, mindegyik mező tulajdonosa kap érte 3 pontot – de egy játékos egy városért csak egyszer kaphat pontot!



A piros játékosé a nagyobb mező: ő helyezte el itt a legtöbb parasztot. ő 6 pontot kap (3-3 A és B városért). A kék játékosé a kisebb mező; ő 3 pontot kap A városért.



A nagy mező a piros és a sárga játékos tulajdona, mert mindkettőjüknek 2 parasztja dolgozik ott. Ők 6-6 pontot kapnak (hármat A és hármat B városért). A kék játékosé a kisebb mező; ő 3 pontot kap A városért.

A mezőért járó pontok kiosztásával vége az értékelésnek, és ezzel a játéknak is. **A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.**

Tippek a játékhoz:

- A parasztokat ne álló helyzetben tegyük le, hanem fektessük a pályára: így jobban látható, hogy melyik paraszt melyik mezőn dolgozik.
- A záró értékelés előtt vegyük le az összes, le nem zárt utat és várost, valamint az egy-egy területen kisebbségben maradt figurákat! Így könnyebben áttekinthetjük a játékfelületet.

Carcassonne-t interneten is játszhatunk, a www.brettspielwelt.de német nyelvű oldalon.

Külön köszönjük Karen és Andreas „Leo” Seyfarthnak, hogy segítettek megalkotni a játék szabályait.



© 2001 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
Birnenauerstr. 15
80809 München
Fax: 089/302336



A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Szármaszási hely: Ausztria