

Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

Mini kiegészítéssel



A folyó



Az apát

Spiel  
des  
Jahres

2001

KRITIKERPREIS

Új, áttekin-  
tetőbb játék-  
szabály, gyorsabb  
játékezés!





Klaus-Jürgen Wrede

# CARCASSONNE

Egy furfangos lapkalerakó-játék 2-5 játékos részére 8 éves kortól.

A dél-francia Carcassonne város a rómaiak korából ránk maradt, egyedülállóan megépített erődjéről híres. A játékosok követőikkel útra kelnek, hogy megcsinálják szerencséjüket Carcassonne útjain, a városokban, a mezőkön és a kolostorokban. A táj alakítása a játékosok kezében van! A felállított követők - az útonállók, lovakok, földművesek és szerzetesek - segítenek a sikerhez vezető úton!

## A JÁTÉK RÉSZEI ÉS A FELÉPÍTÉS

Üdvözlünk Carcassonne városában! Az útmutatónk egyszerű szabályain keresztül megismertettünk téged egy modern klasszikus játékkal. A szabályok elolvasása után már meg tudod mutatni és el tudod magyarázni játékosársaidnak, hogyan is működik ez a játék. Akkor már semmi nem akadályozza majd, hogy elkezdjétek a Carcassonne játékot!

Nézzük meg először a **84 TÁJLAPKÁT**. A **tájlapkák** zöld mezőjén utak, városok és kolostorok láthatók.



Tájlapka egy városrészlettel



Tájlapka egy útrészlettel



Tájlapka egy kolostorral

12 tájlapkán egy folyó részletei láthatók. A folyóval és a tájlapkákon lévő további elemekkel, mint házak vagy figurák, egyelőre nem kell foglalkoznod. Ezekről a játékszabály végén olvashatsz majd. A folyót ábrázoló lapkákat az első játékkor visszatehetitek még a játék dobozába. A lapkák **hátlapja** egyforma színű, csak a **startlapka** és a **folyólapkák hátlapja** sötétebb, hogy könnyebb legyen különválogatni őket.



Normál hátlapos tájlapkák

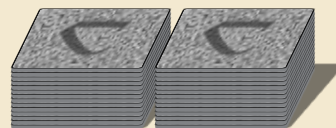


Sötétebb hátlapos tájlapkák

A játék előkészítését kezd azzal, hogy a startlapkát (sötét hátlapos tájlapka) fektesd középre. A maradék lapkákat keverd meg, és képpel lefelé alakíts ki húzópaklikat belőlük az asztalon úgy, hogy azokat mindenki elérje.



Startlapka



Több pakli a lefordított lapkákból

Itt van még az értékelőtábla, amit helyez a játékelület mellé az asztal szélére.



Végül nézzük a **KÖVETŐKET!** A játékban **40 követőt** találsz, színenként 8-at - a következő színekben: **sárga, piros, zöld, kék** és **fekete**. Ezenkívül találsz még 5 apátot is ezekben a színekben.

Adj minden játékosnak (magadat is beleértve) 7 követőt, a kiválasztott színben. Ezek jelentik a játékosok készleteit. Ezután állítsd minden játékos nyolcadik követőjét az értékelő-tábla 0. mezőjére.

A maradék követőket és az apátokat az első játszmaiban még tedd vissza a játék dobozába.



Követők



Apátok

## A JÁTÉK CÉLJA


Mielőtt nekikezdünk a szabályismertetésnek, tisztázzuk, miről is szól a Carcassonne, és mi a játék célja! Lépésről lépésre játékos társaiddal tájlapkákat tesztel le. Így alakulnak ki a hosszú utak, hatalmas városok emelkednek, benépesülnek a kolostorok vagy növekszik a termékeny földterület.

A követők útonállók, lovagok, szerzetesek vagy földművesek szerepében jelenhetnek meg. Ők játék közben, sőt a játék végén is pontokat szereznek neked. Az izgalmas játék legvégén, a végső értékelés után derül ki, hogy kinek van a legtöbb pontja, és ki a játék győztese. Vágjunk is bele!


## A JÁTÉK MENETE

A Carcassonne játékot az óramutató járásával megegyező irányban játsszuk, a legfiatalabb játékos kezd. Az éppen soron lévő játékos a következő akciókat hajtja végre a megadott sorrendben. A játékot az utána következő játékos folytatja és így tovább. Elsőként felsoroljuk az akciókat, azután részletesen ismertetjük őket.

**1** **Tájlapka lefektetése:**  
Amikor soron vagy, **pontosan 1 új tájlapkát kell** húznod, amelyet egyik oldalával a játéktáblához kell illesztened.



**2** **Követő állítása:**  
A lépésed végén **lehetetsz** a készletedből egy követőt arra a tájlapkára, amelyet éppen lehelyeztél.



**3** **Pontértékelés:**  
Minden olyan értékelést végre **kell** hajtani, amelyet a tájlapkád lehelyezésével idéztél elő.



### Az utak

#### 1. Tájlapka lefektetése

Azon a tájlapkán, amelyet húztál, 3 út látszik (egy faluból indulnak ki). A lapkát a tájhoz illesztetted. A lehelyezésnél ügyelj arra, hogy a táj elemei megfeleljenek egymásnak.



*Ezt a lapkát tetted le. Jól illeszkedik az út az úthoz, a mező pedig a mezőhöz.*

#### 2. Követő állítása útonállóként

Miután a tájlapkádat letetted, a **lapkádön futó útra** követőt állíthatsz **útonállóként**. Ez csak akkor lehetséges, ha az úton nem áll másik útonálló.

Az út még nincs lezárva, ezért még nem történik értékelés (3. akció), a játékot a következő játékos folytatja.

A játékos társad húz egy új tájlapkát és lehelyezi. Jobbra a falutól az úton már áll egy követő (útonálló), ezért a játékos társad arra az útra nem állíthat követőt. Helyette ő az éppen lerakott lapkán a városra helyez egy követőt lovagként.



*Az éppen lerakott tájlapkára útonálló állítottál. Mivel az úton nem áll másik útonálló, ezért ez a lehelyezés problémamentes volt számodra.*

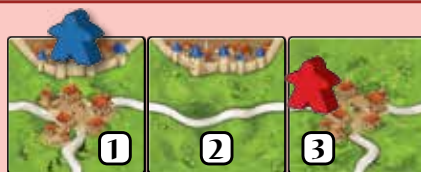


*Mivel az út már foglalt, így a kék játékos követőjét a városra állítja lovagként.*

#### 3. Pontértékelés

Amint egy út lezáródik, értékeljük. Az útnak egy faluba, egy városba, egy kolostorba vagy önmagába kell futnia. Nézzük meg, hogy van-e értékelés! Igen, van – az út mindkét vége le van zárva!

Habár egy játékos társad tette le a tájlapkát, az a te utadat zárta le. Lássuk, hogy mennyi pontot kapsz! Az utadat alkotó **minden lapka 1 pontot ér**. Ez az utad 3 lapkából áll, így 3 pontot kapsz!





Most használjuk a pontozótáblát! Azért, hogy a megszerzett pontokat ne kelljen mindig megjegyeznetek, az egyik követőtökkel léptek előre az értékelőtáblán. Tehát most előreléphetek 3 mezőt a követőddel az értékelőtáblán.

Minden értékelés után visszajátótok a kiértékelt követőtöket, akit vissza kell tennetek a készletetekbe.



Visszaveheted azt a követőt, aki éppen értékelésre került, és 3 pontot szerzett neked. A **kék** követő a helyén marad, mert még nem lett értékelve.

Tökéletes, már érted a játék legfontosabb lépéseit, nem is volt nehéz, ugye? Most nézzük meg a játék többi területét:

## A városok

### 1. Tájlapka lehelyezése

Mint mindig, húzol egy tájlapkát azért, hogy lefektesd. A tájlapkák lehelyezésekor ügyelned kell arra, hogy a tájjelemek folytatódjanak. A városrészletet egy nyitott városhoz kell illesztened.



### 2. Egy követő állítása lovagként

Ez után ellenőrizd, hogy áll-e már lovag a városban, ha még nem áll, akkor felrakható a lapkára a követőt, mint lovagot.



Olyan ügyesen tetted le a lapkádat, hogy a nyitott várost egy lapkával kibővítetted. A város még szabad, tehát ráállíthatod követőt.

### 3. Pontértékelés

Egy kicsit felgyorsítjuk az idő múlását, és azt feltételezzük, hogy a következő körben ezt a tájlapkát húztad. Leteheted a tájlapkát úgy, hogy illeszkedjen a városodhoz. Így a terület (jelen esetben a város) lezáródott. Egy várost akkor tekintünk lezártnak, ha teljes egészében városfal veszi körül. Mivel egy lovagod a városban áll, így értékeled, és megkapod érte a pontokat.

**A várost alkotó minden tájlapka 2 pontot ér. Továbbá minden pajzs további 2 pontot ér.**

Tehát 8 pontot kapsz! Éppen úgy, mint a többi értékelésnél, itt is visszaveheted a követőt a készletedbe.



## A kolostorok

### 1. Tájlapka lehelyezése

Mint mindig, húzol egy tájlapkát azért, hogy letedd. A tájlapkának itt is illeszkednie kell a már lent lévőkhöz. Kolostor mindig egy tájlapka közepén áll. Amikor le akarod tenni, akkor ügyelned kell a lapka szélén lévő tájjelemekre (az eddig megszokottak szerint).



### 2. Követő állítása szerzetesként

A kolostorra is állíthatsz követőt, de őt szerzetesnek nevezzük, és pontosan a lapka közepére, a kolostorra kell helyezned.

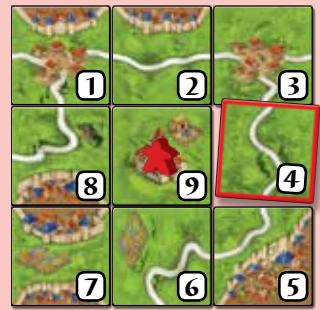


*A kolostor a lapka közepén áll. Ide teheted, mert itt a mező a mezőhöz illeszkedik.*

### 3. Pontértékelés

A kolostort akkor értékelheted, ha teljes egészében tájlapkák veszik körül. Minden érintett tájlapka, beleértve magát a kolostort is, **1 pontot** ér.

Hurrá! Ezzel a tájlapkával teljesen körbeépítetted a kolostorod. 9 pontot kapsz érte, és a követődöt is visszaveheted!



Gyorsan történnek az események, ugye? Most már az alapszabályokat tudod, elkezdheted a Carcassonne játékot játszani. Még van néhány apró részlet, ezért összefoglaljuk a fontosabb lépéseket.

## ■ Összefoglalás

### 1. Tájlapka lefektetése

- Az új tájlapkát, amelyet húztál, a játéklülethez kell illesztened úgy, hogy a tájelemek folytatódjanak.
- Abban a nagyon ritka esetben, ha a tájlapka sehová sem illeszthető, akkor azt vissza kell tenned a játék dobozába, és egy újabbat kell húznod helyette.

### 2. Követő állítása

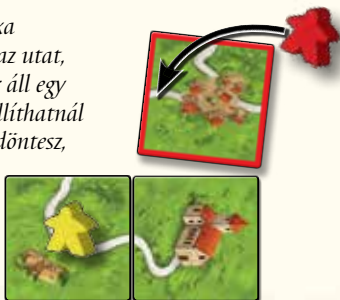
- Az egyik követődöt leteheted arra a tájlapkára, amelyet éppen lehelyeztél.
- A követő állításakor ügyelned kell arra, hogy ne álljon már másik követő azon a területen.

### 3. Pontértékelés

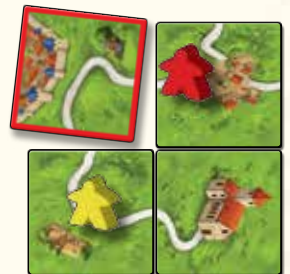
- Egy **út** akkor van lezárva, ha mindkét vége egy faluban, egy városban, egy kolostorban vagy önmagába végződik. Minden útlapka 1 pontot ér.
- Egy **vár** akkor van lezárva, ha teljes egészében városfal veszi körül. A várat alkotó minden tájlapka, továbbá a várban minden pajzs 2 pontot ér.
- Egy **kolostor** akkor van lezárva, ha teljes egészében, 8 lapkával körbe van építve. Minden kolostor 9 pontot ér.
- A pontozásra mindig a lépés végén kerül sor! Pontozáskor minden olyan játékos pontokat kap, akinek az értékelt területen követője áll.
- Pontozás után minden játékos visszaveszi az értékelt követőjét.
- Ha több játékos is azonos területen áll, akkor egy város vagy út értékeléskor az a játékos kapja az összes pontot, aki többségben van. Egyezőség esetén minden érintett játékos az összes pontot megkapja. (Figyelem! Ez hogyan történhet? Egy részletes példa következik.)

## ■ Több követő egy területen

Az általad húzott lapka meghosszabbíthatná az utat, de mivel az úton már áll egy útonálló, arra nem állíthatnál követőt. Így amellet döntesz, hogy a lapkát úgy teszed le, hogy az utak nem kapcsolódnak össze.



A következő körben ezt a lapkát húzod, és a nyitott úthoz illeszted. Az így összekapcsolt úton 2 követő áll. Mivel az út lezáródott, értékeljük. Te és a játékostársad 4-4 pontot kap.



Annak a reményében, hogy megszerezheted a **sárga** játékosztól a várost, leteszed a lapkát, és a városra állítod a követődöt. Ezt megteheted, hiszen a város nincsen összekapcsolva egyetlen másik városrészsel sem. Amennyiben később sikerül a megfelelő lapkát felhúznod, és ide betenned, összekapcsolhatod a városrészeket. Két követőddel többségben leszel a városban, így átveszed azt a **sárga** játékosztól.



Szerencséd van, mert felhúzd az odaillo lapkát. Hozzáilleszted a városrészekhez, és így egy összefüggő, zárt várost alakítasz ki. Mivel többségben vannak a lovajaid a városban, így egyedül te zsebeled be a 10 pontot a kész városért. Az értékelés és pontozás után mindketten visszaveszitek a készletekbe a követőiteket.



## A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

Egyszer a Carcassonne játék is véget ér... ezt természetesen nagyon sajnáljuk, de azt is szeretnénk tudni, hogy ki nyerte a játékot! A játék akkor ér véget, amikor egyik játékos már nem tud tájlapkát húzni és letenni. Ekkor kezdődik a **záró értékelés** és a győztes megállapítása.

Amikor a játék véget ér, kiosztjuk a pontokat azokért a területekért, amelyeken követők állnak:

- Minden út tájlapkánként 1 pontot ér. Éppen úgy, ahogy a játék alatt.
- Minden nyitott város 1 pontot ér tájlapkánként és pajzsoként.
- A kolostor önmagában 1 pontot ér, és még 1 pontot minden tájlapka, amely körülveszi, akárcsak a játék alatt.
- Minden mező annyiszor 3 pontot ér, ahány zárt város fekszik a mezőn.

*Ez a földművesek értékelése, amelyet az áttekinthetőség kedvéért később írunk le részletesen. A kezdetekben figyelmen kívül hagyhatjátok ezt az értékelési szempontot, majd néhány játék után bevethetitek a játékba. A földműveseket a következő oldalakon magyarázzuk el.*

**A vár végső értékelése:**  
A **zöld** a nagy nyitott városért 8 pontot kap. (5 pont a városrészek és 3 pont a pajzsok után.)  
A **fekete** nem kap semmit, mert a **zöld** 2 lovajával többségben áll a városban.



**A kolostor végső értékelése:**  
A **sárga** 4 pontot kap a nyitott kolostorért. (3 pont a kolostort körülvevő tájlapkák és 1 pont a kolostorlapka után.)

**A város végső értékelése:**  
A **kék** 3 pontot kap a nyitott városért. (2 pont a városrészt és 1 pont a pajzsért.)

**Az út végső értékelése:** A **piros** 3 pontot kap a nyitott útért. (3 pont az útrészletekért.)

Amint a végső értékelés során kapott pontok mértékében előreléptetek a pontozótáblán, kialakult a végső eredmény, és megtudtuk, hogy ki lett a játék nyertese! Gratulálunk!

Amikor már egy – két Carcassonne partin túl vagytok, vegyétek be a játékba a földműveseket a mezőkkel. Tanulmányozzátok a melléklet lapon a stratégiai tippeket, leírásokat és a kiegészítés leírását.

További érdekességek, tippek és fantasztikus ötletek a lenti oldalakon olvashatók!

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



© 2001, © 2014

**Hans im Glück Verlags-GmbH**

Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15  
80809 München

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de

www.carcassonne-forum.de

Rajongók, kiegészítések, érdekességek:

[www.cundco.de](http://www.cundco.de)



Importálja és forgalmazza

a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)

[www.facebook.com/PiatnikBudapest](http://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



**Tervező:** Klaus-Jürgen Wrede

**Illusztráció és játékkalkatrészek:** Anne Pätzke

**Illusztráció és csomagolás:** Chris Quilliams

**Grafika-design:** Christof Tisch, Andreas Resch