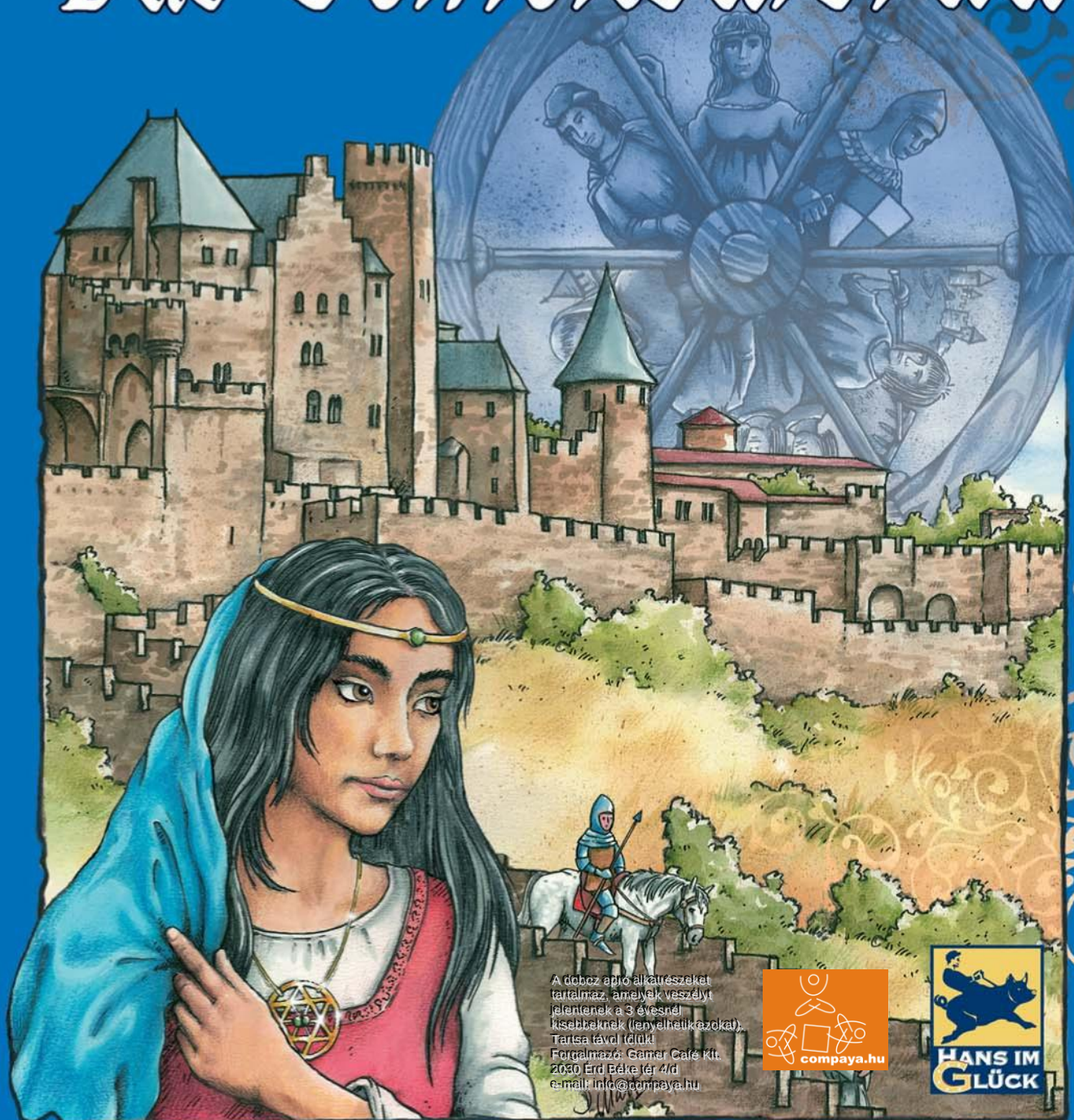


Klaus-Jürgen Wrede



Carcassonne

Das Schicksalsrad



A doboz apró alkateszeit
tartalmaz, amelyek veszélyt
jelentenek a 3 évesnél
kisebeknek (enyvelhatóságok).
Tartsa távol tőlük!
Forgalmazó: Gamer Café Kft.
2030 Erd Péter tér 4/d
e-mail: info@compaya.hu





Das Carcassonne Schicksalsrad



Egy furfangos kártyalerakós játék Klaus-Jürgen Wredetől 2-5 játékos részére 8 éves kortól
Ennek a Carcassonne játéknak a szabályai messzemenően megegyeznek az eredeti játék szabályaival.

Az alapjátékot már ismerő játékosok dolgának megkönnyítése érdekében

az eltéréseket és az új szabályokat piros háttérrel jelöljük.

A játék elemei

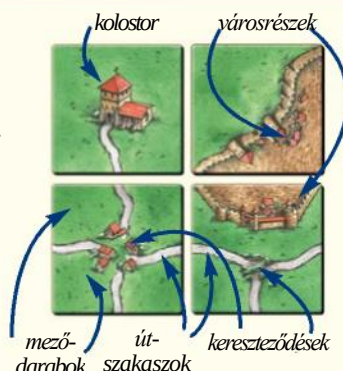
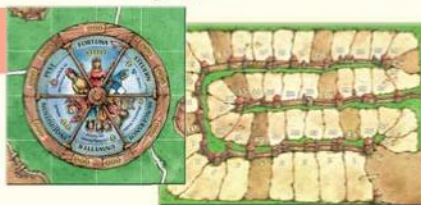
- 72 területkártya: ezek különböző útszakaszokat, kereszteződéseket, városrészeket, kolostorokat és meződarabokat ábrázolnak.
- 40 alattvaló 5 színben: 
Minden alattvaló útonállóként, lovagként, szerzetesként vagy parasztként vethető be.
Színenként egy alattvaló lesz a pontjelző.

- 1 famalac: a sors kerekén történő mozgathoz. 

- 1 sors kereke tábla: kezdőkártya, amely új akciókat is hoz a játékba.

- 1 pontozótábla: a pontok jelölésére szolgál.

- 1 játékszabály áttekintő oldalakkal



A játék célja

A játékosok körről körre újabb területkártyákat raknak le. Utak, városok, kolostorok és mezők alakulnak ki, melyeken a játékosok elhelyezhetik az alattvalóikat, hogy pontokat szerezzenek. Mivel pontokat játék közben, valamint a játék végén is lehet szerezni, ezért a győztest csak a végső értékelés után lehet meghatározni.

A játék előkészítése

Helyezzük a sors kereke táblát képpel felfelé az asztal közepére! Tegyük a malacot orral jobbra mutatva a „FORTUNA” mezőre! A tábla kezdőkártyaként is szolgál, amely mellé kezdetben (és később is) területkártyákat raknak le a játékosok. Az ezen a táblán lévő összes területrészlet is normál módon számít a pontozásnál.

A többi területkártyát keverjük össze, fordítsuk képpel lefelé, képezzünk belőlük oszlopokat, majd helyezzük őket az asztalra úgy, hogy minden játékos könnyen elérje! A pontozótáblát tegyük az asztal szélére!

Minden játékos választ egy színt és megkapja a hozzá tartozó 8 alattvalót, melyek közül az egyiket a pontozótábla 0 mezőjére helyezi. A többi 7 alattvaló egyelőre készletként a játékosoknál marad.

A legfiatalabb játékos határozza meg, hogy ki kezdi a játékot.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Aki sorra kerül, az a következő akciókat hajtja végre a **megadott sorrendben**:

- 1 a) A játékosnak húznia **kell** egy új **területkártyát**.

Ha egy, a sors kerekére érvényes kártyát húz, akkor le kell játszani a megfelelő akciót (lásd az 5. oldalon).

- 1 b) A játékosnak **le kell** helyeznie a területkártyát.

- 2. A játékos a saját készletéből **lehet** 1 alattvalót az **éppen lerakott kártyára**.

- 3. Ha a kártya lerakásával **elkészül** egy vagy több **út, város vagy kolostor**, akkor azt vagy azokat **ki** kell **értékelni**. Ezután a következő játékos kerül sorra.

■ 1. Területkártya húzása és lehelyezése

Első akcióként a játékosnak húznia **kell** 1 területkártyát az egyik oszlopból. Eztán megmutatja a kártyát a többi játékosnak (hogy „segíthessenek” a lerakásban), majd lehelyezi a már lent lévő kártyákhoz. Ilyenkor a következőkre kell figyelnie:

- Az új kártyának (a példánál **piros** kerettel jelölve) legalább egy oldalával érintkeznie kell egy már lent lévő kártyával (a többi oldala érintkezhet más kártyákkal is). A csak sarokkal való érintkezés nem szabályos.
- Minden útszakasznak, városrésznek és meződarabnak folytatódnia kell.



Az útszakasz és a meződarabok folytatódnak.



A városrész folytatódik.



Az egyik oldalon a városrész, a másikon a mező folytatódik.



Pl. így **nem** szabad lehelyezni.

Abban a ritka esetben, amikor egy kártyát nem lehet megfelelően lehelyezni, a kártya kikerül a játékból és a játékosnak egy újat kell húznia helyette.

2. Alattvaló lerakása

Miután a játékos lehelyezte a kártyát, lerakhat egy alattvalót.

Ilyenkor a következőkre kell figyelnie:

- Mindig csak 1 alattvalót rakhat le.
- Az alattvalót csak a saját készletéből veheti el.
- Az alattvalót csak az éppen lehelyezett kártyára teheti.
- El kell döntenie, hogy a kártya melyik részére teszi az alattvalót. Leteheti, mint...

útonálló



egy útszakaszra

vagy

lovag



egy városrészre

vagy

szerzetes



egy kolostorra

vagy

paraszt



egy meződarabra.

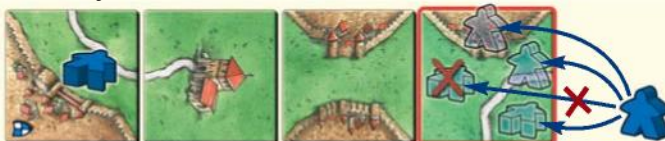
A parasztokat el kell fektetni!

- Az újonnan lerakott kártyával összekötött útszakaszokon, városrészekben vagy meződarabokon nem állhat vagy feketik másik alattvaló (saját sem). A másik alattvalótól való távolság nem számít.

A következő két példa megmutatja, hogy ez pontosan mit jelent:



A **kék** játékos csak egy parasztot tehet le. Az összekötött városrészekben már áll egy lovag.



A **kék** játékos lovagként vagy útonállóként is leteheti az alattvalóját, parasztként viszont csak a kis meződarabra. A nagy mező már foglalt.

Ha a játékos a saját körében nem tett le alattvalót az új kártyára, akkor lerakhat egy alattvalót a sors kerekének egyik, még szabadon lévő koronás mezőjére.

Mindegyik koronás mezőn csak egy figura állhat.



Ha egy játékosnak a játék közben elfogynak az alattvalói, akkor csak kártyákat helyezhet le.

De ne féljünk: Vissza is szerezhetjük az alattvalóinkat.

Ezzel véget is ér a játékos köre és az óramutató járásának megfelelő irányban következő játékoson a sor.

Kivétel: Ha a kártya lerakásával befejeződik egy út, egy város vagy egy kolostor építése, akkor azt ki kell értékelni.

3. Az elkészült utak, városok és kolostorok kiértékelődnek

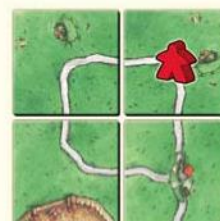
■ EGY KÉSZ ÚT

Egy út akkor készül el, amikor mindkét végét egy-egy kereszteződés, városrész vagy kolostor zárja le, vagy pedig ha az út egy bezárt kört alkot.

Az út tetszőleges számú útszakaszból állhat.

Egy elkészült útért az a játékos, akinek egy útonállója van az úton, annyi pontot kap, amennyi az út „hossza” (ahány kártyából áll).

Ezt, mint a további pontokat is, lépjük le azonnal a pontozótáblán! A pontozótáblán egy 50 mezőből álló pontozósáv található, amelyen a játékosok többször is körbeérhetnek. Ha valamelyik játékos pontjelzője újra eléri a 0 mezőt, vagy túlhalad rajta, akkor fektessük el a figurát! Így a játékosok számára könnyen láthatóvá válik, hogy az adott játékosnak már 50 vagy több pontja van.



A **piros** játékos 4 pontot kap.



A **piros** játékos 3 pontot kap.

■ EGY KÉSZ VÁROS

Egy város akkor van kész, amikor a részeit teljesen körbeveszi a városfal és a területén belül nincs hézag (vagyis nem hiányzik belőle kártya). Egy város tetszőleges számú városrészből állhat.

Egy elkészült városért az a játékos, akinek egy lovagja van a városban, 2 pontot kap minden városrészért. Minden címerért 2 plusz pont jár.

Mi történik, ha több alattvaló is áll egy elkészült úton vagy egy elkészült városban?

A területkártyák trükkös lehelyezésével akár több útonálló is állhat egy úton vagy több lovag is lehet egy városban.

A pontokat az adott helyen legtöbb útonállóval, illetve lovaggal rendelkező játékos kapja. Egyenlőség esetén minden érintett játékos megkapja a teljes pontszámot.

■ EGY KÉSZ KOLOSTOR

Egy kolostor akkor készül el, amikor 8 területkártya veszi körül. **Az a játékos, akinek egy szerzetese van a kolostorban, azonnal 9 pontot kap** (minden területkártyáért 1 pontot).



A piros játékos 9 pontot kap.

A piros játékos 8 pontot kap (3 városrész és 1 címer).



A piros játékos 8 pontot kap (4 városrész, nincs címer).

Ha mindkét városrész ugyanahhoz a városhoz tartozik, akkor csak 1 városrésznek számítanak.

Az új kártya összeköti az előzőleg különálló városrészeket; így elkészül a város.



A kék és a piros játékos is megkapja a teljes pontszámot, vagyis 10 pontot, mivel mindketten 1-1 lovaggal rendelkeznek a városban (egyenlőség).

AZ ALATTVALÓK VISSZAKERÜLNEK A GAZDÁIKHOZ

Miután elkészült és kiértékelődött egy út, egy város vagy egy kolostor – **de csakis utána** – az ott tartózkodó útonállók, lovagok vagy szerzetesek visszatérnek a gazdáikhoz. A játékosok a következő körtől kezdve egy új szerepkörben újra bevethetik őket.

Arra is van lehetőség, hogy egy játékos egy alattvalóját egy adott körben letegye, azonnal kiértékeljen, majd visszakapja az alattvalót. Ilyenkor mindig ezt a sorrendet kell követnie:



A piros játékos 4 pontot kap.

1. Az új kártyával befejez egy utat, várost vagy kolostort.
2. Letesz egy útonállót, lovagot vagy szerzetest.
3. A kész utat, várost vagy kolostort kiértékeli.
4. Visszaveszi az útonállót, lovagot, illetve szerzetest.



A piros játékos 3 pontot kap.

A MEZŐK

A több, egymással összefüggő meződarabot mezőnek hívjuk. A mezők, illetve a meződarabok nem kerülnek kiértékelésre. A mezők csak a parasztok befogadására szolgálnak. A parasztokért gazdák csak a játék végén kapnak pontokat. **Ezért a parasztok az egész játék alatt a mezőkön maradnak és nem kerülnek vissza a gazdáikhoz!** (Ennek jelölésére a parasztokat elfektetve helyezzük le!) A mezőket az utak, a városok és a tábla széle választja el egymástól. (Ez fontos lesz a végső kiértékelésnél!)



Mind a 3 parasztnak saját mezője van. Az útszakaszok, illetve a város választja el a mezőket egymástól.



Az új kártya lerakása után a 3 paraszt mezőit összeköttetésbe kerülnek egymással.

Figyelem: Az új kártyát lehelyező játékos nem tehet le parasztot, mivel az így összekötött mezőn már vannak parasztok.

Sors kereke kártyák



Amikor egy játékos egy színes, sors kereke szimbólummal ellátott területkártyát maga elé teszi a kártyát. Ezután a következők történnek, a megadott sorrendben:



1. Léptessük tovább a **malacot** az adott számú mezővel a keréken!
2. Hajtsuk végre a **sors kerekén látható akciót**!
3. **Értékeljük ki**, majd **vegyük vissza** a koronás mezőkön álló **alattvalókat**!
4. Tegyük le a területkártyát és rakjunk a kártyára vagy a sors kerekére alattvalót (=hajtsuk végre a normál akciót)!

1. AMALACLÉPTETÉSE



A játékos annyi szegmenssel lépteti tovább a malacot a sors kerekén, amennyit a felhúzott területkártyán lévő szám mutat. A malac mindig az óramutató járásával megegyező irányban mozog.



2. A SORS KEREKE AKCIÓJÁNAK VÉGREHAJTÁSA



A sors kerekén 6 szegmens található. Mindegyik szegmens egy különböző akciót jelöl. Csak az a szegmens aktiválódik, amelyiken a malac megáll. A „FORTUNA” akció csak az éppen soron lévő játékosra vonatkozik, azonban az összes többi mindegyik játékosra érvényes. Az egyes akciók a következők:



FORTUNA

Az éppen soron lévő játékos azonnal kap **3 pontot**.

ADÓZÁS

Minden játékos az összes lovagja után pontot kap: **mindegyik** lovagjáért annyi pont jár, ahány **címer plusz** amennyi **saját lovagja** található az adott városban.

Példa:
A **kék** játékos minden lovagjáért kap
2 (lovag) + 2 (címer) = 4 pontot,
összesen tehát 2 x 4 = **8 pontot**.
A **piros** játékos kap
1 (lovag) + 2 (címer) = **3 pontot**.



ÉHINSÉG

Minden játékos az összes parasztja után **1 pontot** kap minden olyan **kész városért**, amely határos az adott mezővel, illetve az adott mezőn található (hasnólóan a játék végén lévő paraszt-kiértékeléshez; lásd a 6. és 7. oldalon).

VIHAR

Minden játékos **1 pontot** kap mindegyik, a készletében lévő **alattvalójáért**.



INKVIZÍCIÓ

Minden játékos **2 pontot** kap mindegyik **szerzeteséért**.

PESTIS

Minden játékosnak **vissza** kell vennie **1 alattvalóját** a tábláról a saját készletébe.

Koronás mezőről nem vehető vissza alattvaló. Az éppen soron lévő játékos veszi vissza először az alattvalóját, majd utána következik a többi játékos az óramutató járásának megfelelő irányban.

3. A KORONÁS MEZŐKÖN LÉVŐ ALATTVALÓK KIÉRTÉKELÉSE



Ezután az aktív szegmensen lévő koronás mezők értékelése következik. Azokon a koronás mezőkön lévő alattvalók, amelyek előtt ellépett a malac, nem értékelődnek ki és továbbra is ottmaradnak.



- Ha egy alattvaló egyedül áll egy olyan szegmensen, ahol **egy** koronás mező van, akkor **3 pontot** kap.



- Ha egy alattvaló egyedül áll egy olyan szegmensen, ahol **két** koronás mező van, akkor **6 pontot** kap.



- Ha **két** alattvaló áll egy olyan szegmensen, ahol **két** koronás mező található, akkor minden alattvaló után **3 pont** jár (akkor is, ha mindkét alattvaló ugyanahhoz a játékoshoz tartozik).

Miután a pontok kiosztásra kerültek, minden játékos visszakapja az alattvalóit.

4. A NORMÁL AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Végül a soron lévő játékos lehelyezi a felhúzott területkártyát és ha szeretne, lerak egy alattvalót.

Az alattvalót teheti (ismét) a sors kerekének egyik koronás mezőjére is.

A játék vége

Annak a körnek a végén, amelyikben az utolsó területkártya is lehelyezésre kerül, véget ér a játék. Ezután következik a végső értékelés.

A végső értékelés

A BEFEJEZETLEN UTAK, VÁROSOK ÉS KOLOSTOROK ÉRTÉKELÉSE

A végső értékelésnél először minden **befejezetlen** út, város és kolostor kerül kiértékelésre. Mindegyik **befejezetlen** útért, városért és kolostorért **1 pontot** kap a tulajdonosa **minden egyes kártyáért**. Ilyenkor a címerek is csak **1 pontot** érnek. Az építmények kiértékelése után a hozzájuk tartozó alattvalókat vegyük le a tábláról!

A PARASZTOK ÉRTÉKELÉSE

Már csak a mezőkön lévő parasztok maradtak, amelyek most kerülnek elszámolásra. Minden mezőn ki kell deríteni a tulajdonost. Ha csak 1 játékosnak van a mezőn parasztja, akkor ő a tulajdonos. Ha több játékosnak is van parasztja a mezőn, akkor a legtöbb paraszttal rendelkező játékos a tulajdonos. Egyenlőség esetén az egyaránt legtöbb paraszttal rendelkező játékosok a tulajdonosok. A mező tulajdonosa(i) **minden** olyan **kész városért**, amely a mezővel szomszédos, illetve a mezőn van, **3 pontot** kap(nak). Amennyiben egy város több mezővel is szomszédos, úgy **mindegyik** ilyen mező **tulajdonosa** megkapja a városért a 3 pontot.



A **kék** játékos 6 pontot kap. A **piros** játékos 3 pontot kap. A **befejezetlen városért** nem jár pont.



A **kék** játékos 9 pontot kap.

Több információ a nagyobb mezők értékeléséről a 7. oldalon található



A **piros** játékosé a nagy mező. Övé a parasztok többsége. 6 pontot kap (3-3-at az A és B városért). A **kék** játékosé a kis mező. Ő is 3 pontot kap az A városért.



A nagy mezőn a **piros** és a **sárga** játékosnak is 2 parasztja van. Mindketten a tulajdonosai ennek a mezőnek. Mindketten 6 pontot kapnak (3-3-at az A és B városért). A **kék** játékos 3 pontot kap az A városért.

Így kerülnek kiértékelésre minden mezőhöz a velük szomszédos kész városok. Ezután az értékelés és a játék véget ér. A **legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes**.

Játsszon Carcassonne-t online is a www.brettspielwelt.de címen és találjon játékváltozatokat, további információkat a játékról és a szerzőről a játék honlapján: www.carcassonne.de



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
Javaslat, kérdése vagy megjegyzése van?
Írjon az E-Mail címünkre:
info@hans-im-glueck.de
vagy a postacímünkre: Hans im Glück Verlag
Birmauer Str. 15
80809 München
Fax: 089/302336



Magyar fordítás:
BZ

Különösen köszönjük Karen & Andreas „Leo“ Seyfarth segítségét, akiknek lényeges szerepük volt a szabályok megalkotásában és ezen kívül sok ötlettel és javaslattal járultak hozzá a játék elkészítéséhez.
Szabályszerkesztés: Christof Tisch

További információkat a többi játéunkról a honlapunkon találhat: www.hans-im-glueck.de

Példa a parasztok értékelésére

A végső értékelés kifejtésére kevés a hely a játékszabályban. Ezért itt mutatunk egy példát arra, hogy hogyan értékelődnek a mezőkön lévő parasztok. Azonban előtte érdemes elolvasni a játékszabály 5. oldalán található **A PARASZTOK ÉRTÉKELÉSE** pontot.



1. mező: A **kék** játékosé az 1. mező. Vele **2 kész város** (A és B) határos. Minden kész városért 3 pontot kap a **kék** játékos (függetlenül a város méretétől). Tehát a **kék** játékos **6 pontot** kap.

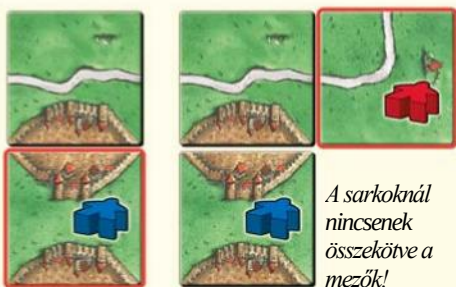
2. mező: A **piros** és a **kék** játékosé a 2. mező. Összesen **3 kész város** (A, B és C) határos ezzel a mezővel, illetve található rajta. A **piros** és a **kék** játékos **9-9 pontot** kap.

Figyelem: A és B városért az 1. mezőn fekvő **kék** figura után, valamint a 2. mezőn fekvő **piros** és **kék** figura után is jár a 3 pont, mivel mindkét mezővel szomszédosak. A balra lent lévő város nem készült el, ezért nem jár érte pont.

3. mező: A **sárga** játékosé a 3. mező, mivel neki eggyel több parasztja van rajta, mint a **fekete** játékosnak. **4 kész város** szomszédos a 3. mezővel, illetve található rajta. A **sárga** játékos **12 pontot** kap.

Figyeljünk a mezők elhatárolásánál: A mezőket az utak, városok (ha nem egy mezőn belül találhatók) és a tábla széle választja el egymástól.

Hogyan tartózkodhat több paraszt egy mezőn?



1. lépés

2. lépés

3. lépés

= újonnan lerakott kártya

A sarkoknál
nincsenek
összekötve a
mezők!

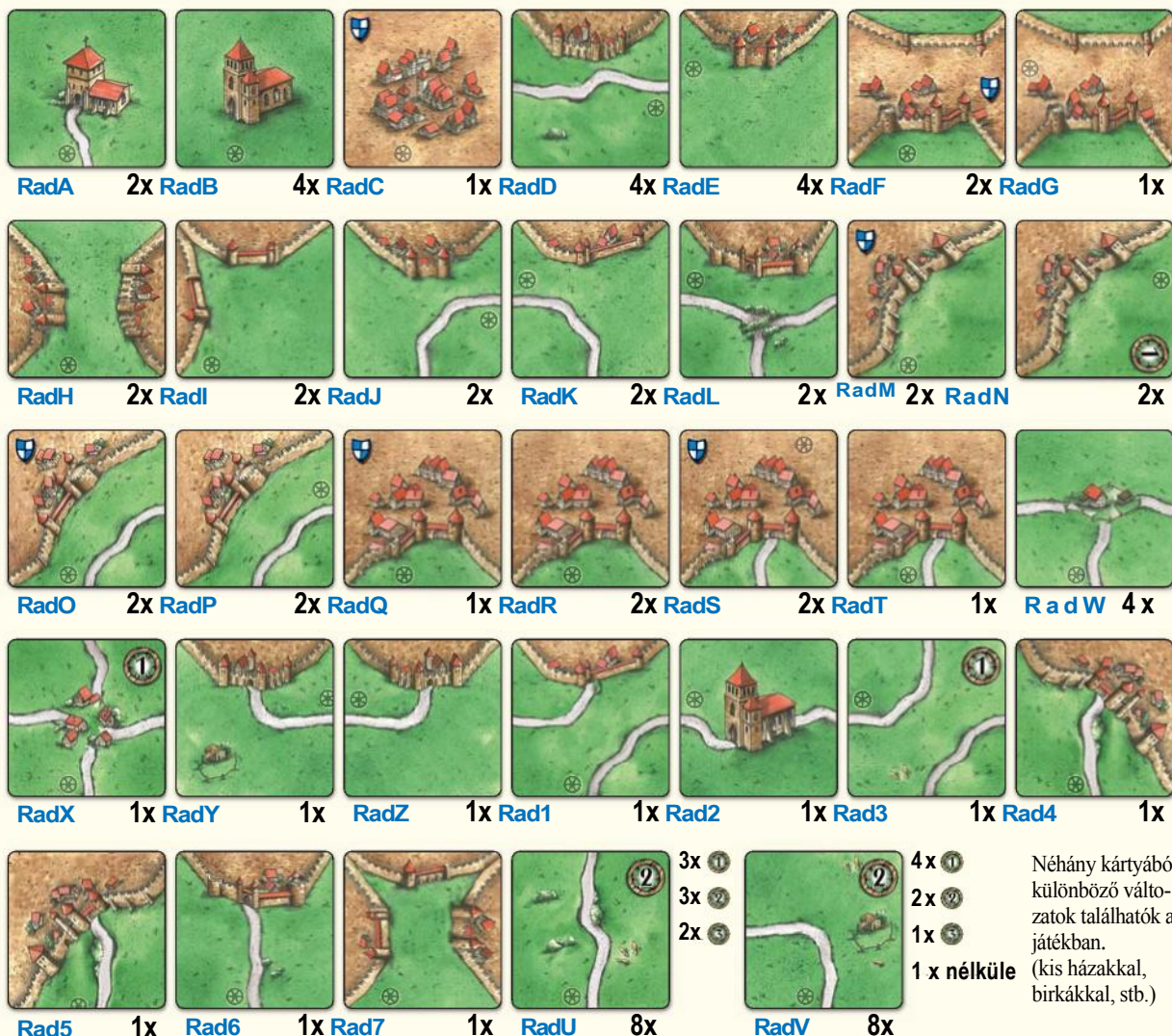
1. lépés: A **kék** játékos letesz egy parasztot a mezőre.

2. lépés: A **piros** játékos lehelyezi a jobbra fent látható kártyát és ráteszi a parasztját a mezőre. Ezt megteheti, mivel a két mező ekkor még nincs összekötve.

3. lépés: Ezután a két mező összekötődik, így egy nagyobb mezőt alkotva. Ezzel lehetővé válik, hogy egy mezőn több paraszt tartózkodjon.

Ehhez hasonló módon állhat több útonálló egy úton, vagy több lovag egy városban.

Ezek a kártyák találhatók a játékban



Az értékelések során előforduló pontozások áttekintése

Kész építmények a játék KÖZBEN

Befejezetlen építmények a játék VÉGÉN

Út
(Útonálló) 1 pont kártyánként



Út
(Útonálló) 1 pont kártyánként

Város
(Lovag) 2 pont kártyánként +
2 pont címerenként



Város
(Lovag) 1 pont kártyánként +
1 pont címerenként

Kolostor
(Szerzetes) 9 pont



Kolostor
(Szerzetes) 1 pont minden kártyáért
(kolostorkártya és minden
szomszédos kártya)

A sors kereke

- 3/6 pont a koronás mezőért
- Pontok a következő szegmensekért:
**FORTUNA, ADÓZÁS, ÉHINSÉG,
VIHAR és INKVIZÍCIÓ**



A parasztok értékelése a játék végén

3 pont minden olyan kész városért, amely a
mezőn található, vagy azzal határos