

Carcassonne - Sárkány és a Hercegnő

Tartalom

30 új területkártya

1 fa Sárkány figura

1 fa Tündér figura

A Hercegnő és Sárkány kiegészítő csak az eredeti Carcassonne-nal együtt játszható. Természetesen minden eddig megjelent kiegészítővel együtt is játszható. (A két nagy és a három kis kiegészítőt is beleszámítva.)

Az alap Carcassonne minden szabálya változatlan maradt! A következőkben a kiegészítő további szabályait mutatjuk be, amit az eredeti Carcassonne szabályokkal együtt kell majd használni.

Előkészítés

A 30 új területkártyát hozzákeverjük a többi –alapjátékból származó – kártyához. A játék folyamán ezeket is az eredeti szabályok szerint kell lerakni. A **Sárkányt** és a **Tündért** tegyük oldalra. Ők nem tartoznak egyik játékoshoz sem, és akkor lépnek be a játékba, amikor valamelyik területkártyára kerülnek.

Az Új Területkártyák és Jelentésük

A Vulkán (6 lap)



Amikor a Vulkánt húzza fel a játékos, akkor azt ugyanúgy helyezi le, mint a többi lapot, de NEM tehet rá alattvalót., hanem a **Sárkány** kerül rá azonnal.

A Sárkány (12 lap)

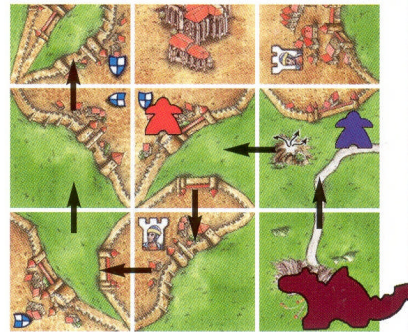
Amikor egy Sárkányos terület lap kerül elő, a játékos lehelyezi és ugyanúgy, mint a normál terület lapoknál, tehet rá alattvalót. Ezután a játékmenet rövid időre megszakad – **A Sárkány mozog!**

Az a játékos a kezdő, aki a kör, (aki letette a sárkányos lapot), majd minden játékosnak mozgathatnia kell a Sárkányt pontosan egy lépésnyit vízszintesen vagy függőlegesen. A Sárkány mindig 6 lapot mozog, függetlenül a játékosok számától. (Kivétel: Zsákutca.) A Sárkány nem léphet olyan lapra, amire a mozgás során már egyszer rálépett. Nem léphet olyan lapra sem, amin a Tündér áll. (lásd alább). Amikor olyan területre lép a Sárkány, amin figura található, akkor az visszakerül a gazdájához. Amikor a Sárkány befejezi szárnyalását, a játék normális módon folytatódik.

Megjegyzés 1: Figura alatt minden bábút értünk, tehát a disznót, és az építést is. Ha ezek gazdáját szedjük le, attól ők még fent maradnak az adott terület kiértékeléséig!

Megjegyzés 2: Ha a Grófos kiegészítővel játszunk, akkor fontos, h a Sárkány a 12 lapos kezdő Városba nem bír bemenni!

Zsákutca: Ha a sárkány olyan területre lép, ahonnan szabályosan nem tud tovább haladni, akkor a Sárkány útjának azon a lapon vége szakad.



Példa 4 játékosnál: A Sárkány a jobb alsó sarokból indul. 'A' Játékos 1 lapot felfele mozgatja, B Játékos balra, C Játékos lefele, D Játékos balra egyet – hisz ő nem mozgathatja jobbra. Újra 'A' Játékos jön, aki felfele mozgat 1-et a Sárkányon. B Játékos egyet felfele mozgat, (Ő se tud másfele menni vele), és ezzel vége a Sárkány útjának. A kék és piros alattvalók visszakerülnek a tulajdonosaikhoz.

Figyelem: Amíg egy Vulkán kártya nem kerül elő, addig a Sárkány a játékmezőn kívül tartózkodik és nincs játékban, ezért a Sárkányos kártya nem tehető le. A Sárkányos lapot félre kell tenni, és új területkártyát kell húzni. Amikor a Sárkány bekerül a játékba, az addig félre tett Sárkányos lapokat vissza kell venni a többi közé és a játékot folytatni a szokásos módon.

A Mágikus Kapu (6 lap)



Amikor egy játékos a Mágikus Kaput húzza fel és leteszi, akkor az alattvalóját teheti erre a lapra vagy bármelyik másik legális helyre. A Játékosnak be kell tartania a lerakási szabályokat. Nem teheti olyan helyre, ami már értékelve volt és nem teheti oda se, ahol már áll valakinek egy alattvalója.

A Hercegnő (6 lap)



A hercegnős lap lehelyezése a szokásos szabályok szerint történik. Ha egy olyan városba tesszük, ahol legalább 1 Lovag tartózkodik, akkor a lehelyező játékosnak választania kell egyet a Lovagok közül és azt visszaadnia tulajdonosának. Ebben az esetben a játékos nem tehet le alattvalót erre a kártyára. (Nem csak a városra, hanem az útra s a mezőre sem.) Ha ez a kártya egy üres városba kerül lerakásra vagy bármilyen más mezőhöz, akkor a szokásos módon tehető rá alattvaló.

A Tündér (fa figura, nincs a képe egyik lapon sem)



A játék kezdetén a Tündér a játékmező mellett tartózkodik. Amikor egy játékos nem tesz le alattvalót a saját körében, akkor áthelyezheti a Tündért egy olyan területlapra, amin a saját alattvalója áll. A Tündérnek 3 jó tulajdonsága van:

- A Sárkány nem léphet olyan lapra, amin a tündér áll, így megvédi a rajta levő alattvalót.
- Ha a játékos köre kezdetén a Tündér az ő alattvalója mellett áll, akkor a játékos kap 1 pontot.
- Amikor egy olyan terület lesz értékelve, amin a Tündér áll (Város, Út, Kolostor vagy Mező) a következő történik: Az a játékos, akinek az alattvalója mellett áll a Tündér, kap 3 pontot függetlenül a területért kapott pontoktól. Az alattvaló visszakerül a tulajdonosához, a Tündér marad a lapon.

Megjegyzés 1: Amennyiben Sárkányos lapot húznánk, de alattvaló helyett a Tündért helyeznénk le, akkor előbb kell a Tündért lehelyezni, és csak utána mozog a Sárkány.

Megjegyzés 2: Igazából a Tündért akkor mozgathatjuk, ha van választási lehetőségünk az alattvaló lerakás és közte Tehát pl. nem mozgathatjuk a Tündért:

A, Ha valaki a Hercegnős lapot olyan helyre teszi, –már lovaggal foglalt várososhoz–, hogy nem tehet le alattvalót.

B, Ha Vulkános területlapot húzunk, ahova szintén nem tehetünk le alattvalót.

C, Ha már nincs letehető alattvalónk, mert elfogytak.

Egyéb Új területlapok



Kolostor a Városban

A játékos tehet alattvalót a Városra vagy a Kolostorra is. Ha a Kolostorra tette, akkor azért akkor kap pontot, ha a kolostor körbe lesz építve 8 területlappal, még ha a Város nincs is befejezve. Az Alattvaló lehető Szerzetesként, akkor is, ha a városban van már Lovag. És a fordítottja is igaz. (egy Lovag tehető a városba attól, hogy a Kolostorban már van egy Szerzetes)

Alagút

Az út nem szakad meg, folytatódik a föld alatt, és nem szakítja ketté a felső és az alsó Mezőt sem. (Azaz a felső Mező is egy, és az alsó Mező is egy és nem két fele osztott Mezők.)