

# Carcassonne – Apátság és polgármester

Carcassonne- Abtei und Bürgermeister

<http://www.gemklub.hu/>

## Tartozékok

- 12 új terület lap
- 6 apátság lap



- 6 pajta bábu



- 6 kocs bábu



- 6 polgármester bábu

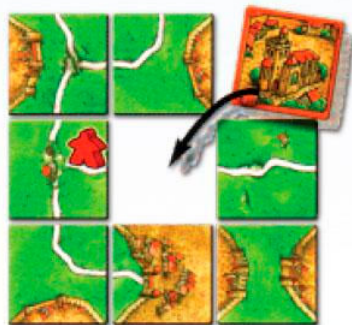


## Az apátság



A soron lévő játékos dönthet úgy, hogy nem húz lapot, hanem helyette lerakja az apátság lapját. Az apátság bárhova lerakható az alábbi szabály betartásával: csak úgynevezett „lyukba” rakható be. Azaz oda, ahol az apátság négy oldalával érintkezik már egy másik lappal. Ha nincs ilyen „lyuk” a pályán, az apátságot nem lehet lerakni. Az apátságra rakható követő, de csak szerzetesként.

Az apátság az oldalaival szomszédos várakat, utakat, és az esetleges kolostorokat befejezi, ezeket a szokásos módon pontozzuk. Az apátságért akkor jár pont, amikor a kolostorokért.



*Példa: Kék lerakja az apátságát, ezzel a Piros útját befejezi. Piros egy pontot kap, és visszaveszi a követőjét. Az apátság alatti város, és a jobb oldali út még mindig nyitott.*

## A polgármester



A polgármestert követő helyett lerakni. Csak olyan várra kerülhet, amelyiken még nem áll másik polgármester, vagy lovag. De ugyanúgy be lehet csatlakoztatni, mint egy lovagot.

Az egyetlen különbség a vár elszámolásánál van. A kis követő egyet és, a nagy követő kettőt, a polgármester pedig annyit, **ahány pajzs található a várban**. Ha a várban nincs pajzs, akkor a polgármester nullát ér. A pontozás után a polgármester visszakerül a játékoshoz.

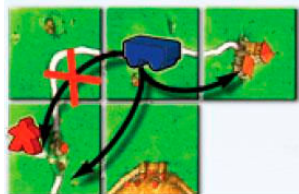


*Példa: jelen esetben a kék polgármester háromat ér, mivel három pajzs van a váron. Így Kék 18 pontot kap a várért.*

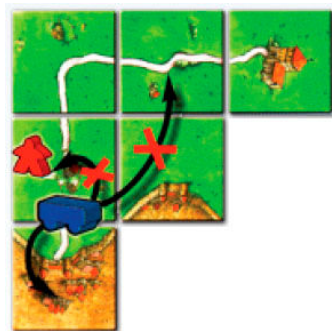
## A kocsi



A kocsit is követő helyett lehet lerakni. Olyan útra, várra vagy kolostorra lehet lerakni, ahol még nem áll másik bábu. A kocsit mezőre **nem** lehet lerakni! A pontozásnál a kocsi egy kis embernek számít, azaz egyet ér. Pontozás után a kocsit vissza lehet venni kézbe, de a játékos dönthet úgy is, hogy a kocsiját egy szomszédos útra, városra vagy kolostorra **mozgatja**. Az egyetlen feltétel az, hogy ahova a kocsit mozgatjuk, ott nem állhat másik bábu, és befejezetlennek kell lennie. (Nem kaphatunk újra pontot egy lezárt városért.) Ha a szomszédos lapok között egyiken sincs ilyen út, vár vagy kolostor, a kocsit vissza **kell** venni kézbe. Ha egy pontozás több kocsit is érint, akkor mindegyik játékos eldöntheti, hogy mozgatja a kocsiját, vagy visszaveszi a kezébe.



*Példa: Kék négy pontot kap az útért. Majd a nyilakkal jelzett útra és kolostorra mozgathatja a kocsiját. A kocsi nem mozgatható a Piros által birtokolt útra, sem a mezőre.*



*Példa: Kék 14 pontot kap a városért. A kocsit ezután a nyíllal jelölt útra viszi, mivel sem a lezárt utakra, sem a Piros által birtokolt útra.*

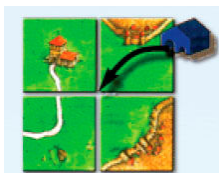


*Példa: Kék két pontot kap az útért, majd kocsiját a nyíllal jelölt várra viszi, ugyanis a lezárt és a Piros által birtokolt útra sem kerülhet a kocsi.*

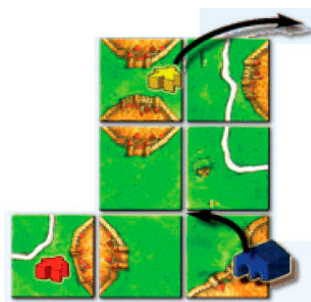
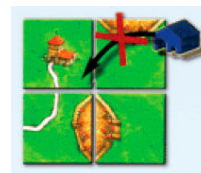
## A pajta



A pajtát is követő helyett lehet lerakni. A pajta olyan négy lap találkozására lehet rakni, amelyek közül egyet pont akkor rakott le a játékos. Ahol a négy lap találkozik, ott mindenképp **mezőnek** kell lennie. A pajtát lehet olyan mezőre rakni, ahol már áll másik bábu, de olyan mezőre nem, ahol másik pajta található. A pajta a játék végéig ott marad, ahova le lett rakva.



*Példa: A bal oldali ábrán le lehet rakni a pajtát a négy lap találkozására, míg a jobb oldalin nem, ugyanis a négy lap találkozásánál város is található, nem csak mező.*



Ha egy pajta játékba kerül, a mezőn lévő parasztok után azonnal ugyanannyi pont jár, mint a játék végén. Azaz minden befejezett vár után 3 pont, illetve ha disznó is van a mezőn, akkor 4 pont. A pajta a saját parasztot is leveszi a mezőről. A pontozás után mind a követő, mind a disznó visszakerül kézbe.

*Példa: a Kék lerakja a pajtáját. A Sárga 6 pontot kap, és visszaveszi a követőjét.*

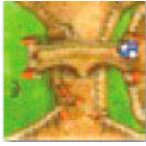
Minden befejezett vár ilyenkor 1 pontot ér, míg ha disznó is van a mezőn, akkor kettőt.

*Példa: a lap lerakásával a piros farmer arra a mezőre került, ahol a kék pajta található. Piros két pontot kap, és visszaveszi a bábuját.*

A játék végén minden befejezett vár, ami a pajta mezőjén található, négy pontot ér. A tornyot nem rombolhatja le a sárkány, és nem lehet toronnyal foglyul ejteni.



## Az új lapok:



Két különálló vár, a pajzsos vár a mezőn végződik.



Az út folytatódik. A jobb oldali mezőt az út kettéosztja, míg a bal oldalt nem.



Az út mindkét lapon hozzáér a várhoz, három különálló mezőt alakítva ki.



Két különálló vár.



Körforgalom. Az útnak nincs vége, viszont három irányba folytatódik.

## Gyakran Ismételt Kérdések

- Kérdés: A polgármester, a kocsi és a pajta követő, vagy speciális figura, mint az építő?  
Válasz: A polgármester követő, a pajta speciális figura. A kocsin vitatkozhatunk 😊
- Kérdés: Körforgalom esetén mindhárom utat le kell zárni a pontozáshoz?  
Válasz: Igen
- Kérdés: Amikor lerakjuk az apátságot, lehet lovagként rakni rá követőt, vagy csak szerzetesként?  
Válasz: Az apátság az egész lapot elfoglalja, ami körülötte van, az nem vár. Ergo lovagként nem lehet bábut rakni rá, csak szerzetesként.
- Kérdés: A polgármestert és a kocsit megeheti-e a sárkány, el lehet-e fogni őket toronnyal, illetve elcsábítani hercegnővel?  
válasz: Igen. Bár, hogy a hercegnő mit csinál a kocsival...
- Kérdés: A polgármester, a kocsi, illetve a pajta használhat-e bűvös utat?  
Válasz: A polgármester és a kocsi igen, a pajta nem.
- Kérdés: A tündért le lehet rakni a pajta mellé, és így kaphatunk-e érte bónusz pontokat?  
Válasz: Nem, mivel a pajta nem követő, hanem speciális figura.
- Kérdés: A polgármestert, a kocsit és a pajtát lehet-e Carcassonne város valamelyik kerületére tenni? (Der Graf von Carcassonne)  
Válasz: A polgármestert és a kocsit igen, a pajtát nem.
- Kérdés: Carcassonne városából lehet-e olyan mezőre bábut rakni, ahol már van egy pajta. Ha igen, ilyenkor hány pontot érnek a kész városok?  
Válasz: Igen, lehet. Ilyenkor azonnal 1-1 pontot érnek a városok. A pontozás után a bábu visszakerül a kézbe.

<http://www.gemklub.hu/>