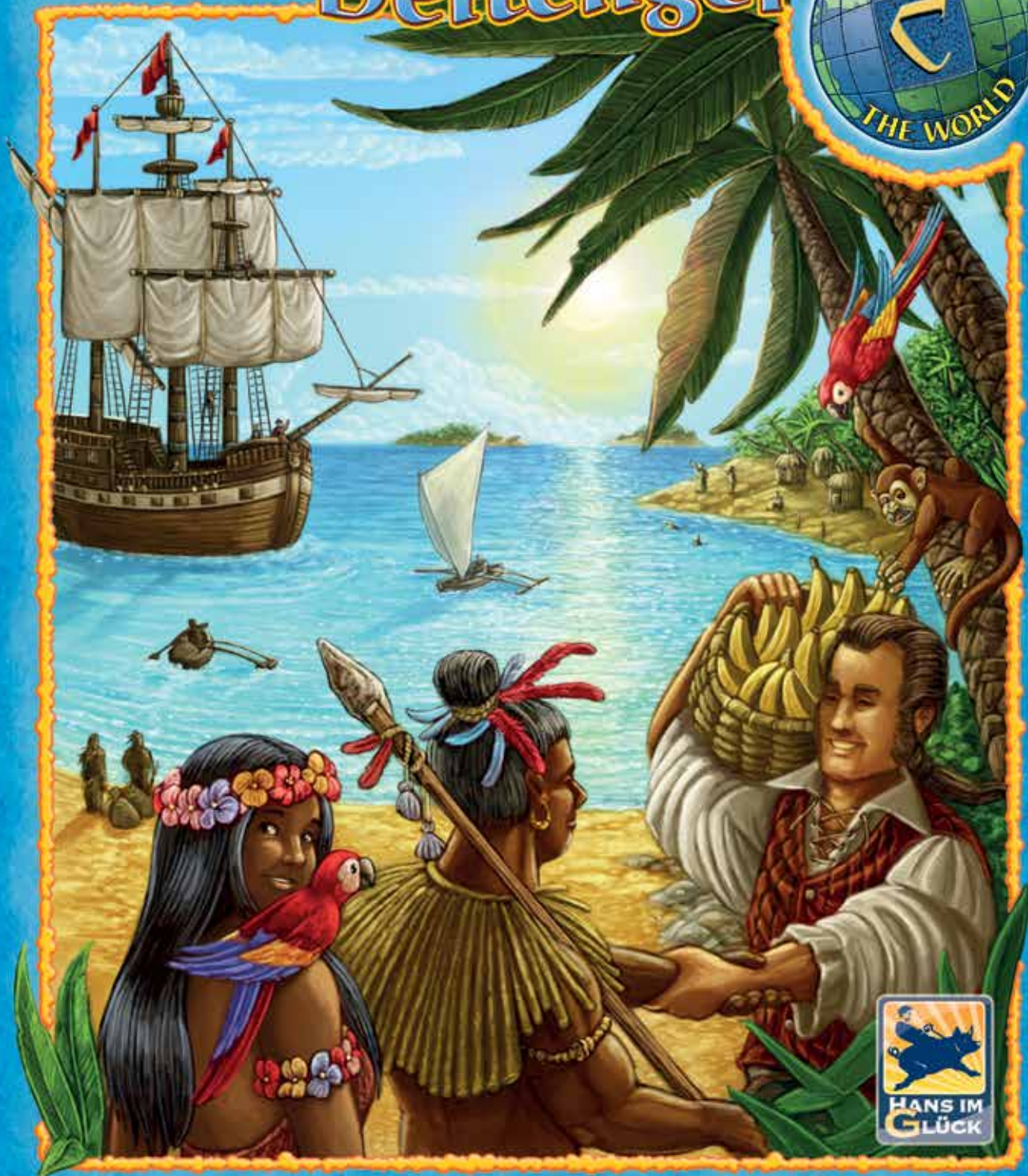


Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Déltenger





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Deltenger

Taktikus lapkalerakó játék egy álomszép szigetvilágban 2-5 játékos részére, 8 éves kortól.

A Deltenger kristálytisza vize számos szigetet ölel körül. A szigetek stégek hálózatával kapcsolódnak egymáshoz. A szorgos szigetlakók a természet adta ajándékokat gyűjtögetik. Halat fognak a tengerből, banánt természetnek a szárazföldön, a stégeken pedig kagylógyűjtők szorgoskodnak.

A szigeteket hajókkal időről időre meglátogató kereskedők meghatározott árukat keresnek, amelyekért gazdagon megjutalmazzák a szigetlakókat.

TARTALOM

- **73 tájlapka**
(Beleértve 1 startlapka eltérő hátoldallal):
A lapkákon stégek kagylókkal, szigetek banánokkal, tengerrészek halakkal, valamint piacok láthatók.

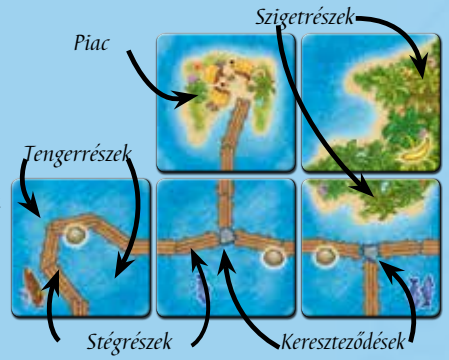
- **24 hajólapka**
A lapkák megmutatják, hogy milyen árukat kell leszállítanunk ahhoz, hogy megszerezzük a hajókat és azok pontjait.



A startlapka hátlapja



A normál tájlapkák hátlapja



A kártyákon lévő szimbólumokhoz tartozó javak:



Banánok



Kagylók



Halak



Halászcsonakok

- **1 játékszabály**
- **60 áru** fából (10 nagy és 10 kicsi minden áruajtából)
Minden kicsi faáru 1 árunak felel meg, az áru fajtájában.
Minden nagy faáru 3 árunak felel meg, az áru fajtájában.



Banánok kicsi, nagy



Kagylók kicsi, nagy



Halak kicsi, nagy

- **19 halászcsonaklapka**



- **20 szigetlakó** fából (4 mind az 5 színben)
Minden szigetlakót használhatunk banántermesztő, kagylószedő, halász, vagy kereskedő szerepben.



A CÉLUNK

Lépésről lépésre helyezzük le a tájlapkákat. Így alakul ki a stégek hálózata, így állnak össze a szigetek és a tengerrészek, így épülnek a piacok, amikre szigetlakókat állíthatunk azért, hogy hozzájussunk az értékes árukhoz. Amikor soron vagyunk, lépésünk végén lehetőségünk van arra, hogy egy hajóra felpakoljuk a szükséges árut, és így pontokat szerezzünk. Ha leraktunk minden tájlapkát, vagy felhelyeztünk minden hajóra minden lehetséges árut, akkor összegezzük a megrakodott hajókon lévő pontokat. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az lesz a Deltenger királya!

ELŐKÉSZÜLETEK



A startlapka előlapja

- A **startlapkát** képes felével fölfelé az asztal közepére fektetjük. A többi tájlapkát lefordítva összekeverjük, és több pakliba halmozzuk úgy, hogy minden játékos egyformán elérje.
- A **hajólapkákat** külön összekeverjük, majd lefordítva két pakliba rendezzük. Ezek közül négyet felfordítunk és lefektetünk úgy, hogy mindenki jól láthassa és elérhesse azokat.
- Mindenki kap **4 szigetlakót** az általa választott színben, amiket maga előtt felállít.
- A legfiatalabb dönthet arról, hogy ki kezdje a játékot.



A JÁTÉK

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. Aki sorra kerül, a következő akciókat hajtja végre ebben a sorrendben:

- ★ 1. Húzz 1 új **tájlapkát**, majd lerakja a már lent lévőkhöz.
 - ★ 2a. A készletéből egy **szigetlakót állíthat az éppen lefektetett tájlapkára, VAGY**
 - ★ 2b. **leveheti**, és a készletébe visszateheti 1 **szigetlakóját a játéktalépról**.
(A játékos lemondhat mindkét (2a és 2b) lehetőségről.)
 - ★ 3. Ha az új tájlapka lefektetésével **elkészül egy stég, összeáll egy sziget, vagy egy tengermező, felépül egy piac, illetve egy tengermezőt lehalásznak**, akkor ott megtörténik az értékelés és az áru kiosztása.
 - ★ 4. A játékos a **felfordított hajók közül csak 1-re szállíthat**, hogy így pontokat szerezzen.
- Ezután a következő játékos jön.

A következő szabályok megegyeznek a Carcassonne alapjáték szabályaival. Tapasztalt Carcassonne játékosok a 4. oldalon olvassanak tovább.

★ 1. Tájlapkák lerakása

Amikor ránk kerül a sor, első akciónként húznunk **kell** egy tájlapkát az egyik lefordított pakliból. Megmutatjuk a játékosársainknak (azért, hogy azok esetlegesen tanácsokat adjanak a lapka lehelyezéséhez) és letesszük. A lehelyezéshez a következőket kell figyelembe vennünk:

- Az új tájlapkát (a példában **piros** kerettel) úgy kell lefektetnünk, hogy az asztalon fekvő tájlapkák legalább egy, vagy több oldalához illeszkedjen. Nem illeszthetjük a tájlapkát sarkával sarokhoz.
- Minden stég résznek, sziget résznek, tenger résznek folytatódnia kell.



A stég részlet és a tenger részlet folytatódik.



Egy sziget rész folytatódik.



Az egyik oldalon a sziget rész, a másik oldalon pedig a tenger rész folytatódik.



Például így **nem** illeszthetünk lapkát.

Abban a ritka esetben, ha egy tájlapkát nem lehet a szabályok betartásával lehelyezni, akkor azt ki kell tennünk a játékból, és helyette egy új tájlapkát kell húznunk.

★ 2a. Szigetlakót állítunk

Az éppen lehelyezett tájlapkára ráállíthatunk egy szigetlakót a következők figyelembevételével:

- Mindig csak **1** szigetlakót állíthatunk a tájlapkára.
- Csak a saját készletünkből állíthatunk szigetlakót.
- A szigetlakót csak arra a tájlapkára állíthatjuk, amit éppen leraktunk.
- Döntenünk kell, hogy a tájlapka melyik részére állítjuk a szigetlakót. **Vagy...**

Kagylógyűjtő



egy stég részletre

vagy

Banántermelő



egy szigetrészre

vagy

Kereskedő



egy piacra

vagy

Halász



egy tenger részre

Ide, vagy oda?

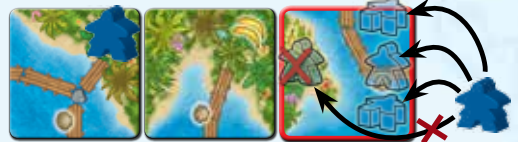
A halászat le kell fektetni!

- Az új tájlapkával összekötött stég részen, szigetrészen, vagy tenger részen nem állhat másik szigetlakó (a sajátunk sem). Ebben nem játszik szerepet az, hogy a másik szigetlakó milyen távolságban áll. Amit ezek alatt értünk, a legjobban a következő két példában tudjuk megmutatni:

A **Kék** nem állíthat kagylógyűjtőt, mert a stég már foglalt. Kereskedőt állíthat, vagy halászt fektethet a tengerre.



A **Kék** nem állíthat banántermelőt, mert a sziget már foglalt. Kagylógyűjtőt állíthat a stégre, vagy egy halászt fektethet a tengerre.



Ha felhasználtuk a szigetlakóinkat és nincs egy sem a készletünkben, akkor is folytatnunk kell a tájlapkák lerakását, de szigetlakót nem állíthatunk. De aggodalomra semmi ok: Számos módja van annak, hogy visszakapjunk szigetlakót.

★ 2b. Visszaveszünk egy szigetlakót

Ha a lépésünkben nem állítunk szigetlakót, akkor visszavehetjük készletünkbe az egyik, már felállított szigetlakónkat. Természetesen le is mondhatunk a szigetlakó állításról és visszavételről.

★ 3. Kész stégeket, szigeteket, tengertületeket és a piacokat értékelünk

Az értékelés során nem pontot kapunk, hanem árut. Minden területről egy meghatározott fajtájú árut szerezhetünk.

A kész stég, sziget, vagy tengerrész után árut kap az a játékos, akinek ott szigetlakója van. Minden esetben 1 kagylót, 1 banánt vagy 1 halat kap minden olyan szimbólum után, amely a lezárt területen van.



A KÉSZ STÉGRŐL KAGYLÓT GYŰJTÜNK BE



Egy stég akkor van lezárva, ha a stégréz mindkét vége kereszteződéssel (a kereszteződésben lévő kőről megismerhető) vagy szigetrésszel vagy piaccal határos; vagy a stég zárt kört alkot. Ezek között a határok között tetszés szerinti mennyiségben állhatnak stégrések.



Piros 2 kagylót kap.



Piros 4 kagylót kap.

A KÉSZ SZIGETRŐL BANÁNT SZEDÜNK



Egy sziget akkor kész, amikor a sziget teljesen körülveszi a tenger és nincsen más sziget területén. Egy szigetet tetszés szerinti mennyiségű szigetrész alkothat.



Piros 2 banánt kap.



Piros 4 banánt kap.

A KÉSZ TENGERBŐL HALAT FOGUNK

Több összefüggő tengerrész tengert alkot. A tengereket két különböző esetben értékeljük:

1. A tenger teljes egészében lezáródott. (A tengert teljes egészében szigetek és stégek határolják.)

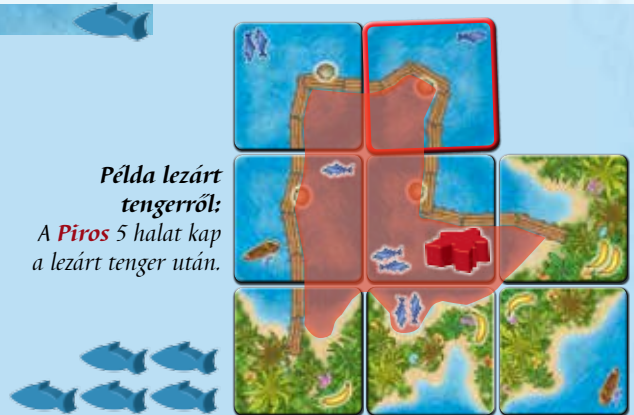
VAGY

2. A tengerhez olyan tengerrészt illesztünk, amin halászcsonak van.

Figyelem!

Nem történik értékelés ha:

- Nincsen hal a tengeren.
- Halat illesztünk a halászcsonakhoz.
- Egy halászcsonakot két tenger összekötésével zárunk le.



Példa lezárt tengerről:
A Piros 5 halat kap a lezárt tenger után.



Példa halászcsonak lehelyezéséről:
A Piros helyezi a halászcsonakos tájlapkát, amiért 5 halat kap.



Miután értékeltünk egy tengert, halrajának **egy csoportját** egy csónaklapkával lefedjük. Ha van lehetőségünk, akkor kettős halrajt, ha nincsen, akkor az egyik egyedi halat takarjuk le. A letakart szimbólumok nem hoznak több halat abban az esetben, ha ez a terület újra értékelésre kerül.

Értékelés után egy kéttagú halrajt takarunk le a csónaklapkával.



KÉSZ PIACÉRT EGY HAJÓT KAPHATUNK



Egy piac akkor kész, ha 8 tájlapka veszi körül.

Ha kereskedőnk ezen a piacon áll, azonnal elveszük a felfordított hajólapkák közül a legértékesebbet. Ha több lapkán is ugyanaz a szám áll, és az a legnagyobb, akkor választunk egyet közülük. A felfordított hajókat kiegészítjük ismét 4-re.

Ha **egyszerre több piac épül fel**, akkor minden játékos, akinek kereskedője áll valamelyik kész piacon, elvehet egy hajót. Elsőként az éppen soron lévő játékos választhat, vagy az, aki az óramutató járásával meg egyező irányban következik. Végül új hajó kerül felfordításra. Őt az óramutató járasa szerinti következő érintett játékos követi. És így tovább, míg minden kész piac értékelésre nem kerül.

A kész piacért a **Piros** elveheti az egyik 6-os hajót. A jobbszélst választja.



TÖBB SZIGETLAKÓ egy kész stégen, egy lezárt szigeten vagy egy tengeren

A tájlapkák ügyes lehelyezésével több kagylószedő is kerülhet egy stégre, több banántermelő állhat egy szigeten vagy több halász is lehet egy tengeren.

1. lépés: Kék halászt fektet egy tenger-részre.

2. lépés: Piros leteszi a jobb felső tájlapkát és egy halászt fektet a tengerre. Ezt megteheti, hiszen a két tengerrész nincsen egymással összekötve.

3. lépés: Egy újabb tájlapka összekapcsolja a két tengerrészt. Így lehetséges az, hogy több halász is egy tengeren feküdjön.

1 Lépés



2 Lépés



A sarkokon keresztül a tengerrészek nincsenek összekapcsolva.

3 Lépés



Ugyanígy módon állhat több kagylószedő egy közös stégen, vagy több banántermesztő egy szigeten.

Értékeléskor csak az a játékos kap árut, akinek a szigetlakói többségben vannak az érintett területen. Egyezőség esetén minden érintett a megfelelő mennyiségű árut kapja.

Az új lapka összekapcsolja egy kész szigetté az addig különálló szigetrészeket.



Kék és Piros egyaránt 4-4 banánt kap, mert mindketten egy-egy banántermelőt állítottak a szigetre. (Egyezőség).

SZIGETLAKÓ VISSZATÉR tulajdonosához



Miután stéget, szigetet, tengert vagy piacot értékelünk, minden ott lévő szigetlakó visszatér a gazdájához. Tulajdonosaik a **következő lépésüktől** tetszés szerinti szerepben újra felállíthatják őket.

Lehetséges egy lépésen belül szigetlakót állítani, értékelni és visszavenni.

Ehhez a következő sorrendet kell betartanunk:

1. Az újonnan lerakott tájlapkával le kell zárunk egy stéget, szigetet, tengert vagy piacot.
2. Állítanunk kell egy kagylószedőt, banántermelőt, halászt vagy kereskedőt. (A területnek, ahogy eddig, most is lakatlannak kell lennie.)
3. Értékelünk kell a lezárt stéget, szigetet, tengert vagy piacot.
4. Vissza kell vennünk a kagylószedőt, banántermelőt, halászt vagy kereskedőt.



Piros leteszi ezt a tájlapkát, és ráfeketi a halászt. A halászcsonakkal kiváltja az értékelést. 3 halat vesz el.



Piros letakarja a 2-es halrajt egy csónaklapkával, és visszaveszi a szigetlakóját.

4. Árut szállítunk hajóra, és így pontot szerzünk



Lépésünk végén pontosan 1 hajót megrakodhatunk. Választhatunk a 4 felfordított hajó közül. Minden hajó vitorláján láthatjuk, hogy milyen fajta árut kell a hajóra szállítanunk. Beadjuk a bankba a szükséges árut, elveszük és lefordítva magunk elé tesszük a hajót. Ezután egy új hajót fordítunk fel az üres helyre úgy, hogy mindig 4 hajó legyen felfordítva. A jobb alsó szám megmutatja, hogy a játék végi értékeléskor a hajó mennyi pontot ér.



Erre a hajóra
2 kagylót, 1 halat
és 1 banánt kell
szállítanunk.
A hajó 5 pontot ér.



Egyes hajókon nincsen megadva a szükséges árufajta, csak a szállítási kritériumok:

Kiválaszthatjuk az árufajtát



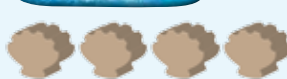
Erre a hajóra **6 árut** kell szállítanunk. Beadhatunk például 3 halat és 3 banánt, majd elvehetjük és lefordítva magunk elé tehetjük ezt a hajót. A hajó 5 pontot hoz nekünk.



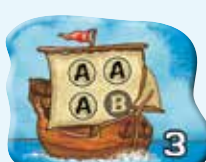
A és **B** egy-egy árufajtát jelölnek.



Erre a hajóra **egy fajta áruból 4 darabot** kell szállítanunk. Beadhatunk például 4 kagylót, majd elvehetjük és lefordítva magunk elé tehetjük ezt a hajót. A hajó 3 pontot hoz nekünk.



Erre a hajóra **5 árut** kell szállítanunk. Beadhatunk például 5 halat, majd elvehetjük és lefordítva magunk elé tehetjük ezt a hajót. A hajó 4 pontot hoz nekünk.



Erre a hajóra **egy fajta áruból 3 darabot, egy másik fajta áruból pedig 1 darabot** kell szállítanunk. Beadhatunk például 3 kagylót és 1 banánt, majd elvehetjük és lefordítva magunk elé tehetjük ezt a hajót. A hajó 3 pontot hoz a játékosnak.



Ezzel a lépésünk véget ér, a következő játékos kerül sorra.

A JÁTÉK VÉGE és a NYERTES

A játék az után a lépés után véget ér, amikor lehelyezzük az utolsó tájlapkát, vagy az utolsó hajóra is leszállítottuk a szükséges árut.

NYITOTT TERÜLETEK ÉRTÉKELÉSE

Csak azok után a szigetlakók után osztunk ki árut, akik még a játéktérületen vannak. Minden sziget, stég és tengerrész, amelyen szigetlakó áll (vagy fekszik), úgy értékelődik, mintha készen lenne. Ennek megfelelően újra kapunk halakat, banánokat, kagylókat.

Figyelem: Az olyan piacok után, amelyek nincsenek készen, nem jár sem hajó, sem áru.

A bal oldalon fekvő félkész sziget **Pirosnak** 2 banán-termelője, a **Kéknek** 1 banán-termelője áll a szigeten. Ezért a **Piros** 4 banánt kap.



Stég

A **Zöld** egyedül áll a stégen, ezért 3 kagylót kap.

Piac

A **Fekete** nem kap már semmit a piacért.

Tengerrész

Sárgának és **Kéknek** egyaránt 1-1 halásza van a területen, ezért mindketten 4 halat kapnak.

Sziget

Sárga egyedül áll a szigeten, ezért 2 banánt kap.

PONTOK ÖSSZESÍTÉSE ÉS A NYERTES

Összegezzük a pontjainkat:

- Összeadjuk a megrakodott hajók értékét.
- Árufajtától függetlenül összegezzük a megszerzett áruk után a pontjaikat: 3 árunként 1 pont.

A játék nyertese az, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Piros 6 hajóra szállított, ezek értéke:

$$2 + 3 + 4 + 4 + 5 + 6 = 24 \text{ pont}$$

Piros a nyitott területek értékelése után még 10 árut kap, ami 3 pontot jelent számára.

Piros pontjai összesen: 27 pont.



TISZTÁZÁS



Az **A** és a **B** sziget egymástól elválasztott külön szigetek, akkor is, ha a szigetcsúcsok összeérnek.

Az **1**, **2** és **3** tengerrészek pedig szintén különállók.



A tájlapkán látható sziget jobbról balra húzóódik, és elválasztja a felső és az alsó tengerrészeket



© 2013
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauser Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Köszönetet mondunk a játék teszteléséért és az észrevételekért Udo Schmitznek és még sokaknak.

Illusztráció: Dennis Lohhausen
Alkatrészek tervezése: Harald Lieske
Grafikai design: Christof Tisch



Alkatrészpótlás, kiegészítő szettek, további termékek, minden ami Carcassonne és más játékok:
www.cundco.de

ÁTTEKINTÉS a TÁJLAPKÁKRÓL (72 tájlapka + 1 startlapka) és a HAJÓLAPKÁKRÓL (24 hajólapka)









* Ez a felosztás látható a startlapkán is.

A tájlapkák, hajólapkák eltérő árulosztással szerepelnek a játékban.

A tájlapkákon és hajólapkákon látható javak leírását részletesen a www.carcassonne.de oldalon olvashatjuk.

ÁTTEKINTÉS AZ ÉRTÉKELÉSRŐL

Értékelés a játék folyamán és a játék végén

Stég (kagylószedő)	1 kagyló / kagylószimbólum	 
Sziget (banántermesztő)	1 banán / banánszimbólum	 
Tengerterület (halász) Halászhajó értékelése után letakarjuk a halakat	1 hal / halszimbólum	 

Csak a játék folyamán értékeljük a kész piacokat

Piac (kereskedő) a 4 felfordítva fekvő hajólapka közül a legértékesebb



LÉPÉSEK

1. Tájlapkák lerakása.



2a. Szigetlakót állítunk,



VAGY

2b. Visszaveszünk egy szigetlakót (vagy a 2a és a 2b közül egyik sem)



3. Kész stégeket, szigeteket, tengerterületeket és piacokat értékelünk.



4. Árut szállítunk hajóra, és így pontot szerzünk.



A JÁTÉK VÉGE

- Minden tájlapkát letettünk VAGY
- az utolsó hajóra is leszállítottuk az árut.

Pontok

- hajópontok +
- 1 pont 3 áruként