

# Carcassonne

## Az Iskola



Játék előtt az **Iskola két lapkáját** helyezzük el a kezdőlapka mellé, úgy hogy az útszakaszai illeszkedjenek hozzá. **Helyezzük az iskolára a Tanár figuráját.**

Az **Iskola egy kereszteződés**, lezárja a befutó utakat. A tanár nem számít Útonállónak, így azok lehelyezési szabályait sem befolyásolja.

Amikor egy játékos **elkészül egy úttal, ami az Iskolához kapcsolódik**, onnantól az iskolát ő birtokolja. A játékos **magához veszi a tanár figuráját.**

A Tanár figurája egészen a **következő értékelésig nála marad**, függetlenül attól, hogy a kiértékelést melyik játékos hajtja végre. Ekkor, a Tanárt birtokló játékos is **megkapja a kiértékeléskor megszerzett pontmennyiséget**. Ha az Iskolát birtokló játékos értékeli, akkor is jár a bónusz, gyakorlatilag a kapott pontmennyiség kétszeresét szerzi meg.

A **jutalom megszerzését követően** a képzés véget ér, **a tanár visszatér az iskolába**. Egészen addig, míg egy újabb játékos el nem készül, egy újabb az iskolába futó úttal. Ekkor ő lesz az iskola birtokosa, és ő veszi magához a Tanár figuráját. Ha egy, az iskolába vezető út hatására lett a jutalom begyűjtve, a Tanár visszatér az Iskolába, de azonnal a bevezető utat elkészítő játékoshoz kerül, még akkor is, ha eddig is ő birtokolta. (A jutalom természetesen ekkor is jár)

Ha az **Iskola minden bevezető útszakasza le lett zárva**, a képzsések ideje lejárt, **már nem lehet többet a Tanárt megszerezni.**