

ÉRTÉKELŐ KÁRTYÁK

Miután minden játékos minden kezében tartott lapot kijátszott és letette a nagy követőjét, a játékosok összeszedik az általuk biztosított lapokat, végül visszaveszik a nagy követőiket.

A kártyákat alulról felfelé kell elvenni. A nem biztosított lapok a helyükön maradnak. A játékosok a biztosított sorokban lévő lefordított lapokat megfordítják. A biztosított lapok az érintett játékos számára a következők szerint kerülnek értékelésre:

1 2 3 Személykártyák (1-3):

A kártyák számértéke összeadás után megszorozódik a személykártyák számával. A játékos jelzi az értékelő-táblán a kapott eredményt. A felszámolt személykártyák kikerülnek a játékból.



A **piros** játékosnak a következő értékei vannak:
 $3 + 1 + 1 = 5$
piros játékosnak 3 darab Személykártyája van
 $5 \times 3 = 15$

Állatkártyák

Minden kör végén, amelyben a játékos új állatkártyát szerez, pontokat kap érte. Ezt egy példán keresztül mutatjuk be:



① A **piros** játékos 2 juh kártyát szerzett. A játékos ezeket a lapokat felfordítva maga elé teszi, majd feljegyez magának azonnal 6 pontot az értékelő-táblán. Az állatkártyák a játékban maradnak.

② Egy későbbi kör végén a **piros** játékos éppen megszerzett lapjai között van 2 juh és 1 állat joker lap. Az éppen megszerzett lapokat a játékos a már előtte lévő 2 juh kártyához teszi, így a játékosnak összesen 5 juh kártyája lesz. Amiért 14 pontot jelölhet az értékelő-táblán.



Ha a játékos egy állat joker kártyát szerez, anélkül, hogy lenne állatkártyája, azonnal 3 pontot jelöl az értékelő-táblán. Amint a játékos állatkártyát szerez, az állat joker kártyát hozzá kell rendelnie.

Épületkártya

Ha a játékos épületkártyát szerez, akkor azt lefordítva a kincses ládája alá kell tennie. Ezeket a lapokat először a játék végén értékelik a játékosok. A játékosok a játék folyamán nem nézhetik meg a kincses-ládájuk alatt lévő lapokat. Az épület jokerlapok is a kincses-láda alá kerülnek és csak a játék végén kerülnek értékelésre.



A **piros** játékos 1 épület jokert és 2 épületkártyát szerzett. Ezeket a kincses-ládája alá teszi.

10 Joker

A sárkány és a tündér azonnal 10 pontot hoznak, amiket a játékos az értékelő-táblán jelöl. A kártyákat ki kell venni a játékból.

Hibásan lehelyezett kártya csak a lefordítva lehelyezett lapok esetében lehetséges.

Abban az esetben, ha a játékos a megszerzett lapok között olyat talál, amelyik színben nem illik a sorhoz, a következőképpen jár el:

– Minden színben nem illő személykártyáért a játékos 10 pontot kap, amit azonnal jelöl az értékelő-táblán, és kiveszi a kártyát a játékból.

Minden színben hibásan lehelyezett állat és-vagy épületkártya esetén két lehetőség van:

- A játékos azonnal 10 pontot jelöl magának az értékelő-táblán és kiveszi a lapot a játékból.
- A játékos az állatkártyát/kat a helyére/ükre teszi és így jelöli magának az eredményt a játékos az értékelő-táblán. A játékos az épületkártyát/kat a kincses-ládája alá teszi.

KÖR VÉGE

Az (új) osztó játékos (új) lapokat oszt a játékosoknak. (a játékszabály 3. oldalán található táblázat szerint) és ezzel kezdetét veszi a következő kör.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha már nincsen több kiosztható kártya.

A kint lévő kártyákat a játékosok kiveszik a játékból.

VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

Az épületkártyák értékelésre kerülnek. A játékosok előveszik kincses-ládáik alól az épületkártyákat és sorozatokat képeznek belőlük.

Egy sorozat 2-4 különböző épületkártyából áll.

A következő pontokat hozzák az épületkártyák:

- 1 épületkártya 0 pont
- 2 különböző épületkártya 5 pont
- 3 különböző épületkártya 15 pont
- 4 különböző épületkártya 30 pont



Az épület jokerlapok bármelyik épületkártyaként felhasználhatóak.

A játékosok jelzik az értékelő-táblán a kapott pontjaikat.

A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Egyezőség esetén az a játékos nyer, aki több épületkártyát gyűjtött.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
 Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
 info@hans-im-glueck.de
 oder per Post: Hans im Glück Verlag
 Birnauer Str. 15
 80809 München
 Fax: 0 89/30 23 36

Importálja és forgalmazza
 a Piatnik Budapest Kft.
 1034 Budapest, Bécsi út 100.
 Tel.: 388-4122
 email: piatnik@piatnik.hu
 Származási hely: EU



Cardcassonne

Klaus-Jürgen Wrede és Karl-Heinz Schmiel

A Carcassonne-Kártyajáték



Cardcassonne

Klaus-Jürgen Wrede és Karl-Heinz Schmiel
A Carcassonne-Kártyajáték

A játék tartalma

- 4 Játéktábla, 4 színben (sárga, piros, zöld és kék)
Ezekből áll össze az értékelő-tábla 0-tól 100-ig.

- 5 Nagy követő, 5 színben
- 5 Kis követő, 5 színben



- 5 Értéklapka 100/200 hátoldal



- 140 Kártya
Színenként 30 kártya a következő típusú lapokból áll össze:

- Személykártyák 8
- Épületkártyák 5
- Állatkártyák 9



Kék kártyák
= Város

Sárga kártyák = Kolostor

Piros kártyák = Utak

Zöld kártyák = Mezők



- 2 Joker (sárkány és tündér)
- 4 Állat joker
- 4 Épület joker



- 1 Játékszabály
- Üres kártyák (nem használjuk a játékban)

- 5 Értékelő-kártya



Ponttáblázat az állatkártyákhoz



Ponttáblázat az épületkártyákhoz

Figyelem
A játéktáblák színei és a játéktáblák színei között nincs összefüggés!



A játék és a játék célja

A játékosok a kártyák ügyes lehelyezésével és a lehelyezett kártyasorozatok biztosításával pontokat szereznek. Az a játékos, aki a játék végén a legtöbb pontot gyűjtötte, megnyeri a játékot.

A játék előkészítése

A játékosok tegyék a 4 játéktáblát a játéktáblák oldalára úgy, hogy egy folyamatosan átmenő értékelő-tábla alakuljon ki 1-100 pontig. A lehelyezésnél ügyelni kell arra, hogy a játéktáblák jobbra, a játéktáblák felé nyitottak legyenek és legyen elegendő hely a játéktábláknak. Oda fognak kerülni sorban a megfelelő színű kártyák a játék folyamán.

Minden játékos kap:

- 1 nagy követőt az általa választott színben
- 1 kis követőt az általa választott színben amit a játékosok az értékelő-tábla 1-es mezőjére állítanak.
- 1 Kincses-ládát
- 1 Értékelő-kártyát

A maradék értékelő kártya, kincsesláda és játéktábla az üres lapokkal együtt visszakerül a játék dobozába. A legfiatalabb játékos lesz a kártyaosztó.

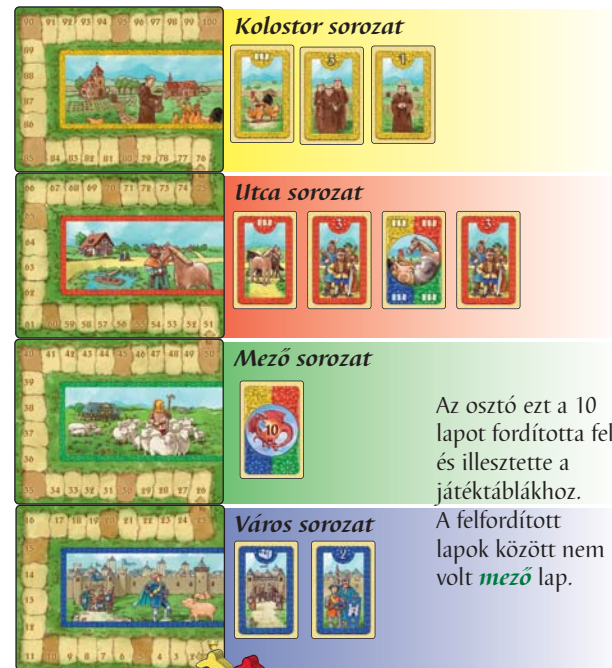
Az osztó a játékban lévő 130 kártyát többször is alaposan összekeveri. Végül felfordítja a legfelső lapot és a színének megfelelő játéktábla mellé teszi felfordítva. Ezt a műveletet az osztó egymásután tízszer megismétli. Ha jokerkártya kerül felfordításra, akkor azt az osztó játékos választása szerint bármelyik játéktábla mellé teheti.

Az osztó a maradék 120 lapból egy húzó-paklit alakít ki. Ebből ad majd lapokat a játékosoknak.

Ez érvényes a játék kezdetére és a további fordulókra:

Játékosok száma	Kártya/kör	Körök száma
2 játékos	6 kártya	10 kör
3 játékos	5 kártya	8 kör
4 játékos	5 kártya	6 kör
5 játékos	4 kártya	6 kör

A játékosok lapjaikat lefordítva veszik kezeikbe.



Még egyszer emlékeztetőül: A játékosok színei nincsenek összefüggésben a kártyák / kártyasorozatok színeivel.

Egy kör menete

A Cardcassonne játékot körönként játsszák a játékosok. Egy körnek akkor van vége, amikor minden játékos minden kezében tartott lapot kijátszott, letette a nagy követőjét és véghez vitte az értékelést. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban játszanak. A játékot az a játékos kezdi, aki az osztó játékosától balra van. A kezdő játékosnak éppúgy, mint az őt követő játékosoknak a következő két akció **egyikét** kell végrehajtania:

■ Egy kártya lerakás

■ Nagy követő állítás

■ Egy kártya lerakás

A játékos lerak **egy**et a kezeiben tartott lapok közül a játéktáblák nyitott oldalához, vagy utolsóként a már ott lévő kártyákhoz. A következők figyelembevételével:

- Minden körben az **első** kártyát **lefordítva** kell letenni.
- Az összes többi lapot felfordítva kell letenni.
- A lapot a színének megfelelő sor végére kell tenni. (kivételek a lefordított lap, lásd játékszabály 6. oldalán)
- A **joker** lapot (állat joker, épület joker, sárkány, vagy tündér) bármelyik a játékos által választott sorhoz le lehet tenni.
- A lapot nem lehet a már asztalon lévő lapok közé becsúsztatni a sorba.

■ Nagy követő állítás

A játékos felállítja a nagy követőjét egy sor végére. Ezzel biztosítja a játékos annak a sornak a lapjait. Azonban a játékos csak azokat a lapokat biztosította így, amelyek a követő mögött vannak. Tehát a követőtől a játéktábláig, vagy a játékos követőjétől egy másik követőig.

A következő szabályok érvényesek:

- Egy egyszer letett követő az értékelésig a helyén marad.
- Több követő is állhat azonos soron.
- Az a játékos aki utolsóként tesz le követőt, leteszi azt, majd ő lesz a következő kör osztó játékos.
- A játékos a biztosított lapokat csak az értékelésnél kapja meg.

Miután a játékos végrehajtotta a két akciót, lépése véget ér, a játékot a következő játékos folytatja.



- ① A **fekete** játékos egy piros lapot játszik ki amit a piros játéktábla mellé tesz le.
- ② A **kék** játékos szintén egy piros lapot játszik ki amit letesz a piros lap mellé.
- ③ A **zöld** játékos egy zöld lapot játszik ki amit a zöld sor végére tesz le.

A **fekete**, **zöld** és **piros** játékosok leteszik követőiket: A **fekete** játékos biztosítja a 4 lapot a mező sorban. A **zöld** játékos biztosít 4 lapot a város sorban. Miután további lapok kerültek lehelyezésre, a **piros** játékos szintén a város sorra állítja a követőjét, biztosítva ezzel 3 lapot a **zöld követő** után.

