



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

A Katapult



Éves vásár van Carcassonneban. Vásári árusok érkeznek portékáikkal a piacra. Egy kereskedő új találmányát mutogatja, egy katapultot, ami mindenféle merész mutatványra használható. A katapult használatakor nem mindig történik minden a tervek szerint és nem is magától érthető az alkalmazása...

## Tartalom

- 12 „táj-kartonlap” piac képével
- 1 katapult fából
- 24 katapult lapka
- 1 távolságmérő

„Carcassonne - A Katapult” egy kiegészítés ezért csak a Carcassonne társasjátékkal együtt játszható, de az eddig megjelent kiegészítésekkel „Az első kiegészítés”, „Hercegnő és a Sárkány” valamint „A Torony” is kombinálható.

### A Carcassonne eredeti játékszabályai változatlanok maradnak!

A következőkben olvasható a kiegészítő részekre vonatkozó szabályok részletes leírása.

## A játék előkészítése

A játékosok az új 12 táj-kartonlapot az alapjáték és a használt kiegészítők lapjai közé keverik. A katapultot és a távolságmérőt az asztalra teszik. Minden játékos magához vesz 1-1 darabot a négyféle katapult lapkából. Tehát összesen 4-et.



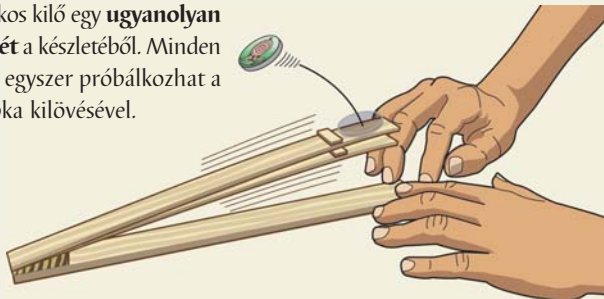
## A játék menete

Az éppen soron lévő játékos húz egy táj-kartonlapot, és az alapjáték szabályai szerint lehelyezi azt.



Abban az esetben, ha a felfordított táj-kartonlapon piac képe van, akkor a játékos lehelyezi azt, és teljesen végrehajtja lépését.

Ezután a játékosok megállítják a játék menetét és egy „katapult forduló” következik. Az éppen soron lévő játékos (aki lépését végrehajtotta) kiválaszt egyet katapult lapkáiból, és a katapult segítségével kilövi azt. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban egymás után minden játékos kilő egy **ugyanolyan típusú érmét** a készletéből. Minden játékos csak egyszer próbálkozhat a katapult lapka kilövésével.



A négyféle katapult lapka hatásait a következőkben külön-külön ismertetjük. A katapult forduló után a katapult lapkák visszakérülnek a játékosokhoz, a játékot pedig a következő játékos folytatja, az óramutató járásával megegyező irányban.

## A katapult lapkák



### Tortacsata – találd el a követőt!

A lövést leadó játékos célja, hogy lehetőség szerint a játékosársai játékfelületen álló követőjét eltalálja (a követőnek nem kell szükségszerűen felborulnia), az érintett követőt tulajdonosa visszaveszi a játékfelületről.

Abban az esetben, ha a játékosnak több követőt is sikerül eltalálnia, akkor az összes érintett követőt gazdáiknak vissza kell venniük a játékfelületről. Ha a játékos a katapult lapkával a saját követőjét találja el, akkor azt a követőt neki is azonnal vissza kell vennie a játékfelületről. Abban az esetben is minden érintett követőt le kell venni a játékfelületről, ha a katapult lapka például az egyik követőt eltalálja, majd arról egy másik követőre pattan. Tehát a láncreakció lehetséges.



### Csábítás – cseréld le a követőt!

A lövést leadó játékos célja, hogy lehetőség szerint a katapult lapkával egy táj-kartonlapon landoljon. Ha ez nem sikerül, akkor a játékos visszaveszi a katapult lapkát. Ha a játékosnak sikerül a katapult lapkával egy táj-kartonlapon landolnia, akkor a játékosok megállapítják, hogy melyik követő áll a legközelebb az érintett táj-kartonlaphoz. Ennek a megállapításához a játékosok szükség szerint a távolságmérőt használják. **Ezt a követőt**, a katapult lapot kilövő játékos **lecserélheti** egy saját követőjére. A játékos dönthet, hogy ezt a követőt a saját készletéből, vagy a játékfelületen álló egyik követőjével cseréli le. A lecserélt követő visszakerül eredeti gazdájához.



### Céllövészet – találd el a piacos táj-kartonlapot!

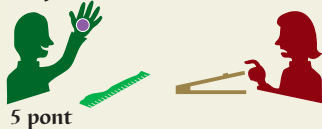
Ha a játékos ezt a katapult lapot választja, akkor minden játékosnak az a célja, hogy azon az utoljára letett táj-kartonlapon landoljon, amin a piac képe van. Az a játékos, aki a legközelebb landol katapult lapjával ehhez a táj-kartonlaphoz 5 pontot kap. Ennek a megállapításához a játékosok szükség szerint a távolságmérőt használják. Egyezőség esetén minden érintett játékos 5-5 pontot kap.



### Elkapás – kapd el a katapultlapot, amit a játékosársad kilő!

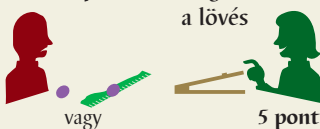
A lövést leadó játékos a távolságmérőt maga és a baloldali szomszédja közé középre teszi. Majd megpróbálja a katapult lapot a távolságmérőn túlra kilőni. A játékosárs pedig megpróbálja elkapni a kilőtt katapultlapot.

#### Elkaptad



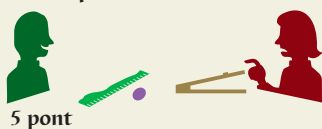
5 pont

#### Nem kaptad el – elég hosszú a lövés



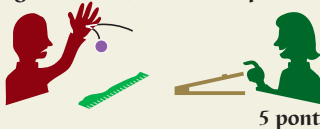
5 pont

#### Nem kaptad el – túl rövid a lövés



5 pont

#### Megérintetted, de nem kaptad el



5 pont

A következő lövést a játékos baloldali szomszédja adja le, és az elkapó az ő baloldali szomszédja lesz.



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH  
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