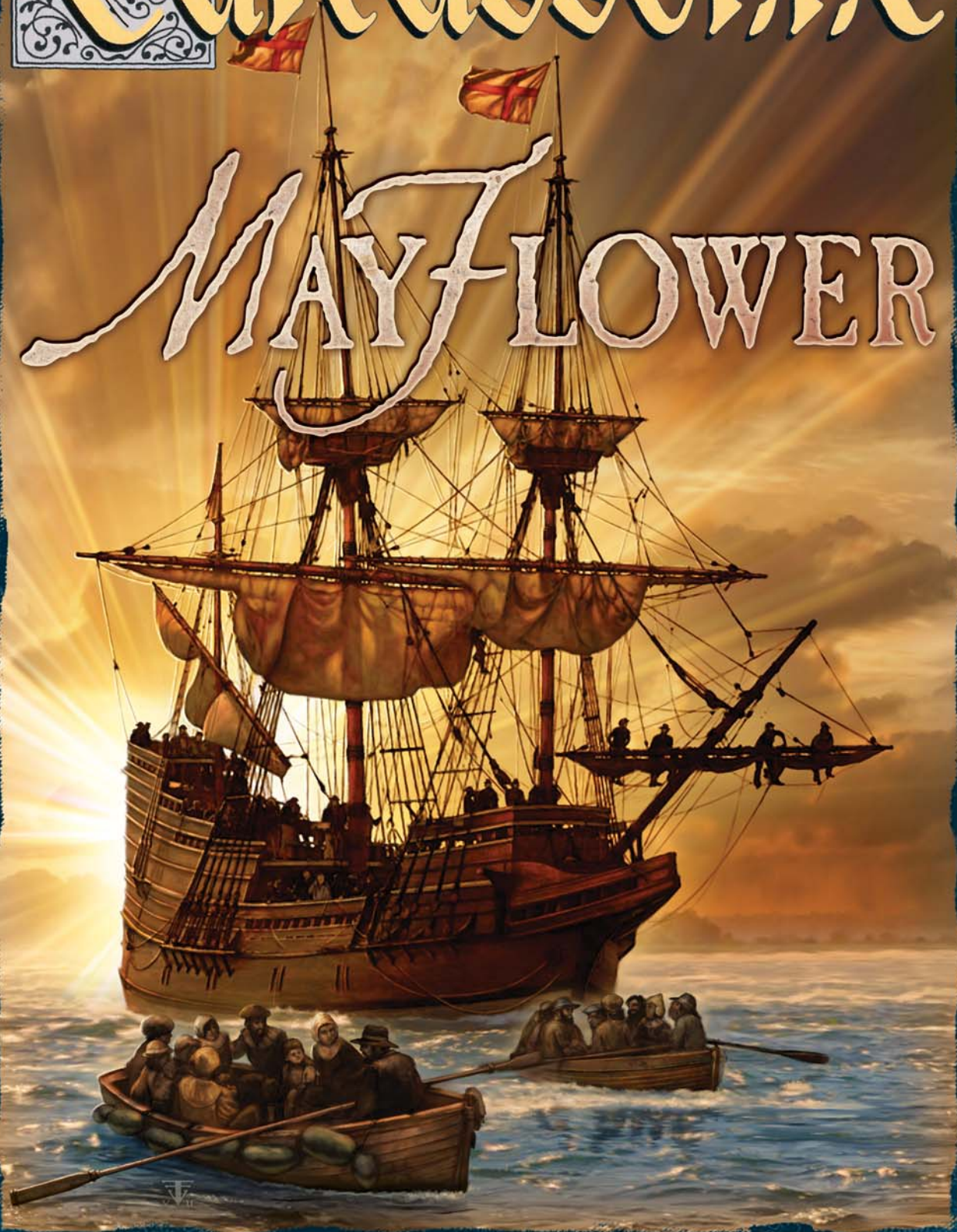


KLAUS-JÜRGEN WREDE



# CARCASSONNE

# MAYFLOWER








# Carcassonne MAYFLOWER


Klaus-Jürgen Werde által tervezett játék 2-5 játékos részére, 8 éves kortól

Felfedezték az Új Világot, itt az ideje az új területek felfedezésének és benépesítésének. A játékosok feladata, hogy a keleti partról kiindulva felfedezzék és fejlesszék a vidéket, miközben egyre nyugatabbra haladnak és telepeseikkel benépesítik az útjukba kerülő utakat, városokat, farmokat és mezőket. A játékosok ügyessége, rátermettsége a területek felfedezésében és rablói, árusaik, farmereik, prémvadászaik letelepítésében, határozza majd meg, hogy ki is nyeri meg a játékot.

## A játék tartalma

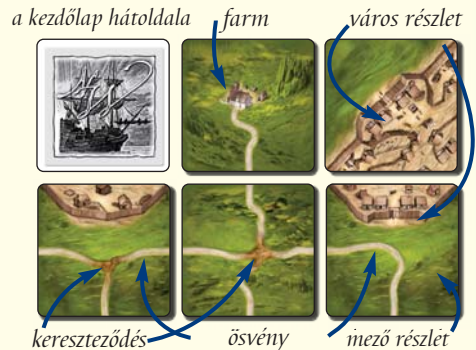
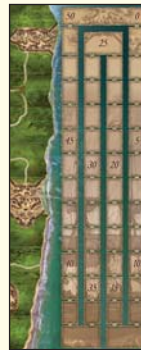
• **95 terület lapka:** (város, ösvény, mező és farm darabkákkal)

• **30 telepés színenként**   
5 db. mindegyiket használhatjuk árusként, rablóként, prémvadászként vagy farmerként. Egy telepest a pontszám jelzésére kell felhasználni.)

• **2 felügyelő/földmérő:** akikkel a játékosok nyugatra való haladását jelöljük 

• **1 játéktábla** a pontozó táblával és a keleti parti kezdő területekkel.

• **1 Szabálykönyv és összefoglaló lap**



## Áttekintés

A játékosok terület lapkákat helyeznek fel, ezáltal városok, utak, mezők és farmok születnek és indulnak növekedésnek. A játékos ezekre a területekre helyezhetik el telepeseiket, hogy minél több pontot szerezzenek. Pontokat a játék közben és a játék végén is kapunk.

A nyertes az a játékos, akinek a végső pontozást követően a legtöbb pontja lesz.

## Előkészületek

Helyezzük el a játéktáblát az asztal szélén, hogy legyen helyünk az építkezéshez (a kezdőterületek nézzenek az asztal közepe felé). Keverjük meg a területek lapkákat és helyezzük el őket képpel lefelé fordítva kisebb kupacokba, hogy minden játékos könnyedén elérje őket. Minden játékos elveszi a 6 db saját színű játékosát, és egyet a pontozósáv kezdetére tesz. A maradék telepésünket helyezzük magunk elé, ez lesz a tartalékunk. Helyezzük el a felügyelőket két bármely kezdőterületre. Ezek után egy általunk választott módszerrel határozzuk meg a kezdő játékost.

## A játék

A játékosok az óra járásának megfelelően következnek, a kezdő játékostól kezdve. Az aktív játékos az alábbi cselekedeteket hajthatja végre, **az alábbi sorrendben:**

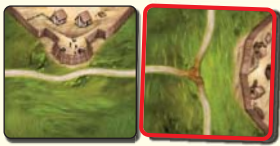
- **1. Kötelezően** húz és elhelyez egy **terület lapkát**.
- **2.** A játékos **elhelyezhet** egy **telepest** a tartalékaiból az **éppen felhelyezett** területlapkára.
- **3.** Ha, a lapka felhelyezésével **befejezett farm, út és/vagy város** jön létre, akkor ezeket **lepontozzuk**.

Ezzel véget ér a játékos köre, következik a baloldali szomszédja.

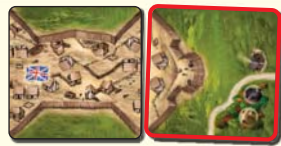
### ■ 1. Területlapkák elhelyezése

Először is a játékosnak **kötelező** húznia egy terület lapkát a lefordított lapka kupacok valamelyikéből. Megnézi, megmutatja a játékosársainak (így ők is tanácsokkal láthatják el, hova is lenne „a legjobb” elhelyezni azt) és felhelyezi az asztalra az alábbi szabályok figyelembevételével:

- Az új lapkának (a példában **pirossal** szegélyezve) legalább egy oldalával érintkeznie kell egy már korábban elhelyezett lakával, vagy a tábla kezdőterületével. Az új lapkát nem lehet egyszerű sarokérintkezéssel felhelyezni a táblára.
- Az új lapkát úgy kell elhelyezni, hogy az egyes területi egységek a nekik megfelelő, azonos egységgel folytatódjanak (város részlet városrészlettel, mező mezővel, út úttal).



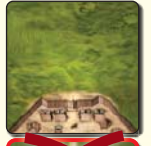
út és mező részletek folytatódnak



a város részlet folytatódik



a lapka egyik oldalán a város részlet, a másik oldalán a mező részlet folytatódik



ez a felhelyezés helytelen

Azon ritka esetben, amikor a felhúzott lapkát nem lehet szabályos lehelyezni és ezzel minden játékos egyetért, az adott lap kikerül a játékból (tegyük vis dobozba) és új lapot kell húzni helyette.

## 2. Telepesek elhelyezése

A területlapka elhelyezését követően a játékos **felhelyezheti** egyik telepését is, az alábbi szabályok szerint:

- körönként **csak 1 telepest** helyezhetünk a táblára.
- **csak a személyes tartalékainkból** vehetjük ezt a telepest
- - csak az **éppen lehelyezett terület lapkára** helyezhetjük fel a telepésünket.
- a játékosnak meg kell választani, hogy a telepese **milyen szerepet** fog betölteni, úgy mint:

rabló



útrészletre helyezve

vagy

árus



városrészletre helyezve

vagy

prémvadász



mező részletre helyezve  
fektessük el a prémvadászokat a könnyebb átláthatóság érdekében

vagy

farmer



farmra helyezve

- A játékos nem helyezheti el települését az éppen lehelyezett lapka mező, város vagy út részletére, ha azon már akár több lapkányi távolságra is, de egy másik telepés, akár a sajátja, már áll. Íme néhány példa:



**Kék** játékos csak prémvadászként helyezheti fel a telepését, mivel a kapcsolódó városrészletben már található egy árus.



**Kék** játékos a telepését árusként és rablóként is felhelyezheti, sőt a piros nyíllal jelölt kis elzárt sarokban prémvadászként is (a nagyobb mező részlet kapcsolódó részén már található egy prémvadász).

Amikor egy játékos az összes telepését felhelyezte a táblára, akkor a következő köreikben már csak területlapkákat játszhat ki. Telepeseket nem hívhatunk vissza, viszont, amikor az elfoglalt út, város vagy farm kiértékelődik, akkor az érintett telepés automatikusan hazatér és újra felhasználható lesz. Ezzel az adott játékos köre véget is ér, jöhet a következő játékos. Ne felejtjük el, hogy egy lapka lehelyezésének következményeként egy út, farm, városrészlet befejeződik, akkor ezt még a következő játékos köre előtt kiértékeljük.

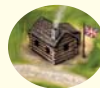
## 3. Befejezett farmok, utak és városok kiértékelése

### BEFEJEZETT ÚT

Egy út befejezettnek számít, ha mindkét vége kereszteződésbe, városba vagy farmba torkollik, vagy egy teljes kört alkot. Az út két vége között több lapka is lehet.

A játékos, akinek egy rablója áll a befejezett úton 1 pontot kap minden egyes lapkáért a befejezett útszakaszban (számoljuk meg a lapkákat; az egy lapkán lévő kisebb útrészletek csak 1-nek számítanak) és 2 pontot minden kereskedelmi ügynökségért, mely az út mellett található.

**Piros** játékos 8 pontot kap, 4-et a 4 lapkáért, melyeken a befejezett út található és 4 plusz pontot a 2 kereskedelmi ügynökségért az út mentén



Minden az út menti kereskedelmi ügynökségért 2 pont jár



**Piros** játékos 3 pontot kap a 3 lapkán található útéért





A játékos a pontjelző telesését előre mozgatja a pontozó táblán a megszerzett pontok számával. Ha átlépi az 50 pontot, akkor fektesse le telesését, így jelezve, hogy már túlhaladta egyszer az 50 pontot.



**Kék** jelző 2 pontot lép (49-ről 51-re)

### ■ BEFEJEZETT VÁROS

A város befejezett, amikor városfal keríti körbe az egész területét, és nincsenek lyukak, kihagyások a falban. Egy város több lapkából is állhat. **Az a játékos, akinek árusa van a befejezett városban 2 pontot kap városrészenként (a lapkákat számoljuk).** A városrészekben elhelyezett zászlócskák további 2 pontot érnek.



A piros játékos 8 pontot kap (3 lapka és 1 zászló)



A városban található minden zászló 2 pontot ér.



A piros játékos 8 pontot kap (4 lapka, zászlók nélkül)

Ha egy lapkán két városrészlet található, attól még csak egyszer lehet vele számolni, 1 - 2 pont (1 lapka).

### Mi a teendő, ha egy befejezett városban vagy úton több telepés is tartózkodik?

A lapkákkal való ügyeskedések eredményeként, elérhető, hogy egy-nél több rabló legyen egy úton, illetve egynél több árus legyen egy városban. Egy befejezett útszakasz, vagy város esetében az kapja az összes pontot, akinek több rablója, illetve árusa van jelen.

**Amennyiben az érintett játékosoknak azonos számú telepese tartózkodik az értékelés alatt álló területen, úgy minden jelenlévő megkapja a terület teljes pontértékét.**

**Kék és Piros** játékosok mindegyike 12 pontot kap, mivel egyenlően vannak jelen a befejezett városban.d).



A most lehelyezett lapka két különálló városrészletet köt össze.

### ■ BEFEJEZETT FARM

Egy farm befejezettnek számít, amikor a farmot ábrázoló területlapka teljesen körül van építve. **A játékos, akinek farmere a befejezett farmon tartózkodik, 9 pontot kap** (1 pont a farm lapkáért és egy 1-1 pont a körülötte lévő lapkáért).

**A kiértékelte területeken tartózkodó telepések visszatérése a tartalékba**

Miután egy út, város vagy farm kiértékelésre került (és csak akkor), az érintett telepések visszatérnek az adott játékos tartalékába. Ezen telepéseket a továbbiakban újra használhatjuk, bármely szerepben (rablóként, farmerként, árusként vagy prémvadászként) a későbbi körök folyamán.



Piros játékos 9 pontot szerez.



A város elkészült, le kell pontozni. A Piros játékos kap 8 pontot, és visszakapja az alattvalóját.

**Lehetséges egy játékos számára, hogy lehelyezzen egy telepést, pontot szerezzen és egyben vissza is kapja a telesését (mindig ebben a sorrendben).**



Piros játékos 4 pontot kap

1. Befejez egy utat, várost vagy farmot az újonnan lehelyezett lapkával.
2. Elhelyez rá egy rablót, árust vagy farmert.
3. Kiértékeli a befejezett utat, várost vagy farmot.
4. Visszakapja a rablóját, árusát vagy farmerét.



Piros játékos 3 pontot kap

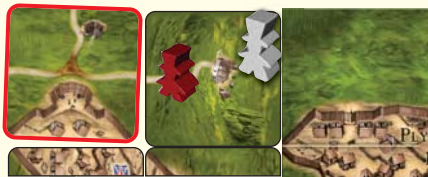
## A FELÜGYELŐ

### Bónuszpont

Amikor egy olyan telepést értékelünk ki, aki a felügyelők valamelyikével (vagy akár mindkettővel) egy oszlopban található, a telepés gazdája **+4 pontot kap felügyelőkként**

**Figyelem:** a felügyelő csak az értékelést követően mozog tovább.

A **piros** befejezi az utat, amiért 6 pontot kap (2 lapka és 4 pont a felügyelőért).



### Felügyelő léptetése

Kiértékeléseket követően (több is lehet egy körben) az éppen aktuális játékos nyugatra mozgatja 1-gyel az egyik felügyelőt (a keleti parttól távolítva). Lényegtelen, hogy a játékos az adott oszlopon belül melyik lapkára helyezi a felügyelőt. Amennyiben a felügyelők nem egy oszlopban vannak, akkor a játékosnak a keletebbre lévő **kell** mozgatnia. Ezáltal a felügyelők maximum egy oszloponyi távolságra lesznek egymástól az egész játék folyamán. Amennyiben a felügyelők mindegyike a legnyugatibb oszlopban található és nincs nyugatabbra lévő lapka, akkor egyik felügyelő sem mozog. Egészen addig ott maradnak, amíg egy területet valamelyik játékos befejez, és találhatóak lapkák tőlük nyugatabbra. Ha az adott terület úgy kerül befejezésre, hogy nem kerül kiértékelésre, akkor a játékos nem mozgatja a felügyelőket egyikét sem.



A **piros** visszaveszi az alattvalóját, és lép az egyik felügyelővel. Ezután a **zöld** értékeli a befejezett várost, majd lép a másik felügyelővel.

### A lemaradt telepések eltávolítása

Minden egyes alkalommal, amikor a legkeletebbi felügyelőt tovább mozgatjuk egy olyan oszlopból, amelyben még álló telepések tartózkodnak (**prémvadászokat nem** – ők a játék végéig a táblán maradnak, ezért is jelöljük őket feketett figurával), akkor ezeket a „lemaradt” telepéseket, illetve azokat amelyek esetleg még keletebbre vannak és levesszük a tábláról és visszakérülnek a tulajdonosuk tartalékaiba.

A játékosok felhelyezhetik telepeseiket egy éppen felhelyezett, a felügyelőtől keletebbre lévő lapkára, de ez elég nagy kockázattal jár (amennyiben ez nem egy prémvadász, rájuk ez a szabály nem vonatkozik), hiszen a következő pontozásnál ez a telepés automatikusan lekerül.

### Egy építmény befejezése után a következő lépéseket kell végrehajtani:

- 1.) Épület kiértékelése (bónuszpontokkal)
- 2.) Felügyelő léptetése.
- 3.) Felügyelőtől keletre lévő telepések levétele

Az értékelést és a felügyelő mozgatását egy példa mutatja be a 8. oldalon.



A **kék** alattvalót vissza kell venni, mert a felügyelőtől keletre van. A **sárga** prémvadász a helyén marad.

## MEZŐK

Az összefüggő mezőket csak a játék végén értékeljük ki. A **mezőkre helyezett prémvadászok a játék egész ideje alatt a táblán maradnak, és nem kerülnek vissza a játékosok tartalékaiba**. Hogy ezt jobban láthatóvá tegyük, a prémvadászokat elfektetve helyezzük fel a mezőkre. A mezőket az utak, városok illetve a játékterület adta határok határolják.



A három prémvadász különálló területeken van, a területet szétdarabolja az út és a város.



Az új lapka lerakásával a három prémvadász összekapcsolódik. A lapka lerakója nem tehet le prémvadászt, mert a területen már van legalább egy.



## A játék vége

Amikor az utolsó területlapka is felhúzásra és felhelyezésre kerül, a játék véget ér. Ha az utolsó játékos a lapka lehelyezésével még be tud fejezni utat, várost vagy farmot, akkor ezt még kiértékeljük, utána már csak a végső pontozás következik.

## Végső pontozás

### BEFEJEZETLEN UTAK, VÁROK ÉS FARMOK KIÉRTÉKELÉSE

Minden egyes **befejezetlen** városért és útért, az a játékos, akinek árusa vagy rablója van itt 1-1 pontot kap lapkánként. A **zászlók is 1 pontot** érnek ebben az esetben. Amennyiben több árus illetve rabló is osztozik az adott területen, akkor többség esetén a többségben lévő játékos kapja meg a pontot, **egyenlőség esetén minden érintett játékos**. **Befejezetlen** farmoknál 1 pont jár magáért a farmért és 1-1 pont minden közvetlen körülötte lévő lapkáért.

**Piros** játékos 3 pontot kap a befejezetlen út-jáért, a **sárga** játékos 5 pontot kap a befejezetlen farmért.



**Kék** játékos 3 pontot kap a befejezetlen jobb alsó városrészt. A **zöld** játékos 8 pontot kap a baloldali nagyobb, befejezetlen városrészt. A **fekete** játékos nem kap egy pontot sem, mivel a **zöld** játékosnak több árusa van az adott városrészben.

### PRÉMVADÁSZOK KIÉRTÉKELÉSE (a mezőkön található állatok értéke)

**Ötlet:** hogy a pontozás átláthatóbb legyen a játék végén, távolítsuk el a már kiértékelt telepéseket.

A játék végén az összefüggő mezőrészekben többségben lévő játékos pontot kap, minden egyes mezőrészen található állat után (1 pont/állat). Egyenlőség esetén mindegyik érintett játékos megkapja az adott pontot, ugyanúgy, mint a városok és utak esetében.



Minden állat (fajától függetlenül) 1 pontot ér



A **kék** játékos 2 pontot kap, a **piros** 3-at.



**Piros** játékos 4 pontot kap az alsó területen található állatok után, mivel neki 2 prémvadásza van itt, míg a **sárga** játékosnak csak 1. A **kék** játékos 2 pontot kap a felső részen található 2 állat után.

X jelöli a lapkák lehelyezésének sorrendjét.



Ebben a példában a **piros** és **sárga** játékosok mindegyike 4-4 pontot kap az alsó részen található 4 állat után, mivel mindkettőjüknek 2-2 prémvadásza található itt. A **kék** játékos 5 pontot kap a felső részben található prémvadásza után.

Amikor az összes mező kiértékelésre kerül a játék végső pontozása lezárul.

**Az a játékos, akinek a legtöbb pontja lett, megnyerte a játékot.**

**Egyenlőség esetén minden érintett ünnepelhet és osztozhat a győzelemben.**

Az összes CARCASSONNE-játék megtalálható a honlapunkon: [www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de). Itt a játékkal kapcsolatos kérdésekre kaphatsz választ, információkat a versenyekről, és a játékkal kapcsolatos aktuális híreket is megtalálsz. Javaslat, kérdése, észrevétele van? Írjon nekünk!

© 2008

Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnaier Str. 15  
80809 München  
Fax: 0 89/30 23 36 info@hans-im-glueck.de  
[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)



Fordítás: ComPaYa / Sievra

### TÁRSASJÁTÉK

A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat). Tartsa távol tőlük!

Forgalmazó: Gamer Café Kft.  
2030 Érd, Béke tér 4/d  
[www.compaya.hu](http://www.compaya.hu)  
email: [info@compaya.hu](mailto:info@compaya.hu)



Ezek a lapkák találhatóak a játékban



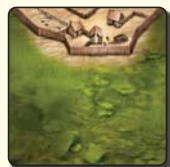
A 2x



B 3x



C 3x



D 2x



E 1x



F 1x



G 1x



H 3x



I 2x



J 1x



K 4x



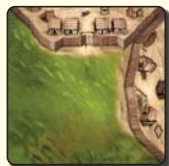
L 3x



M 1x



N 3x



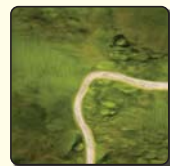
O 2x



P 3x



Q 4x



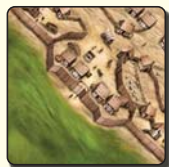
R 4x



S 1x



T 1x



U 3x



V 1x



W 1x



X 1x



Y 1x



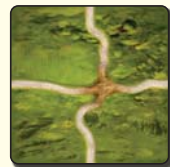
Z 3x



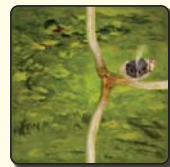
AA 2x



AB 1x



AC 2x



AD 2x



AE 1x



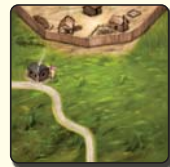
AF 1x



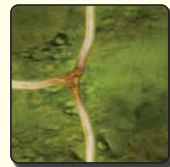
AG 2x



AH 3x



AI 1x



AJ 3x



AK 3x



AL 1x



AM 3x



AN 2x



AO 1x



AP 1x



AQ 1x



AR 1x



AS 1x



AT 3x



AU 1x



AV 2x



AW 1x



AX 1x



## Példa a felügyelő mozgására és pontozására

A felügyelők mozgását és kiértékelését ld. részletesebben a szabály 5. oldalán.

Az első pár körben a játékosok a képen látható módon helyezték el telepeseiket. Majd egy 2 lapkás út került kiértékelésre északon, az ott lévő telepes így visszakerült tulajdonosához, és a legfelső felügyelő mozgásra került.

Most a **Sárga** ① játékos lehelyezi a **piros szegéllyel** jelölt lapkát és ② ráhelyezi a telepését a délre vezető útra. Kiértékeli a befejezett útját 10 pontért (4 lapka + 1 kereskedelmi ügynökség + 1 felügyelő). ③ Leveszi a **telepesét** az útról és ④ mozgatja az alsó felügyelőt eggyel nyugatabbra.







① **Kék** játékos lehelyezi a **piros szegéllyel** jelölt lapkát és ② ) lehelyezi a telepését a kis városba, 3 egységet is befejezve: **Piros** játékos városát északon, a **Kék** (saját) farmját és a **Kék** (saját) kis városát. A **Kék** játékos 17 pontot kap a farmjáért ( 9 a farmért + 2 \* 4 a felügyelőkért), ③ leveszi a telepését a farmról, ④ és a felső felügyelőt mozgatja. Ezután kiértékeli a **kis városát** 8 pontra (4 pont a 4 lapkáért + 1 \* 4 pont a felügyelőért), ⑤ leveszi a **telepesét** a városról és ⑥ mozgatja lenti felügyelőt, ⑦ ) kizorítva a **zöld** és **piros** játékos a felügyelő által elhagyott „lemaradt” területekről. Így a **piros** befejezett városa nem kerül pontozásra, és a **piros** telepes le is került onnan.



## Pontozási összefoglaló

### Befejezett egységek a játék folyamán

<b>Út</b> (rabló)	1 pont / lapka + 2 pont / kereskedelmi ügynökség	
<b>Város</b> (árus)	2 pont / lapka + 2 pont / zászló	
<b>Farm</b> (Farmer)	9 pont	
<b>Felügyelő</b>	4 pont / amikor a kiértékelésre kerülő telepessel egy oszlopban van	

### Befejezetlen egységek a játék végén

<b>Út</b> (rabló)	1 pont / lapka + 2 pont / kereskedelmi ügynökség
<b>Város</b> (árus)	1 pont / lapka + 1 pont / zászló
<b>Farm</b> (Farmer)	1 pont / lapka (farm + körülvevő lapkák)
<b>Mezők</b> (prémvadász)	1 pont / állat (az adott mezőterületen)