



Klaus-Jürgen Wrede

# Mini 1 A repülő Carcassonne szerkezet



*A játékosok leleményes és aprólékos munkával igyekeznek megvalósítani az emberiség álmát: a repülést. Ezúttal frissen kifejlesztett szárnyaikat szeretnék próbára tenni. A repülés hossza és a leszállás helyszíne azonban még egy kissé kiszámíthatatlan.*

**Tartalom** • 1 különleges dobókocka (1, 1, 2, 2, 3, 3)



• 8 repülő szerkezettel jelölt tájlapka (  jelöléssel)

**Előkészületek** A repülő szerkezettel jelölt tájlapkákat a többi tájlapka közé keverjük. A kockát a játék mellé készítjük.

**Játékmenet** A játékot a **Carcassonne** alapjátékának szabályai szerint játszuk. Ha egy játékos egy repülő szerkezettel megjelölt lapkát húz, a rendes szabályok szerint kell azt lehelyeznie. Ezután – szintén a rendes szabályok szerint - alattvalóját a lapkán lévő útra vagy mezőre helyezheti. A játékos úgy is dönthet, hogy alattvalóját **ehelyett** a repülő szerkezetre állítja, és így próbálja meg játékba hozni őt. A lapka lehelyezése után a repülő szerkezet egy adott irányba fog mutatni (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan), és az alattvaló csak ebbe az irányba repülhet. Ezután a játékos dob a kockával. A dobás eredménye fogja megmutatni az alattvaló repülésének hosszát (1-3 lapkáig egy egyenes vonalban).

Amennyiben az lehetséges, az alattvalónak kötelező átrepülnie a dobás eredményének megfelelő lapkára. Itt az aktív játékos megválaszthatja, hogy melyik építményre helyezi őt.

A lehelyezésnél a következő szabályokra kell figyelniünk: Egy alattvalót...

... csak egy **befejezetlen** építményre helyezhetünk le (út, vár vagy templom).

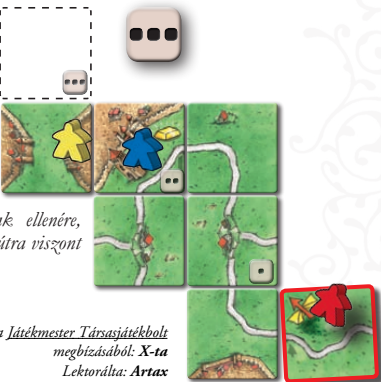
... akkor is lehelyezhetünk, ha az adott építményt már **elfoglalta** egy vagy több másik alattvaló (legyen az saját vagy egy ellenfélhez tartozó). Így tehát akár két alattvaló is állhat egy templomon, vagy ugyanazon a vár-lapkán.

... **nem helyezhetünk a mezőre**, még akkor sem, ha arra még nem helyeztek alattvalót.

... olyan helyre nem helyezhetünk, ahol **nincs még lapka**.

Ha az alattvalót nem tudjuk szabályosan lehelyezni (mert a céllapkán csak befejezett építmény vagy mező van, vagy egyáltalán nincs ott lapka), a játékosnak vissza kell őt helyeznie saját készletébe. Ebben a körben a játékos már nem hozhat játékba másik alattvalót.

A **piros** lehelyezi a repülő szerkezettel jelölt lapkát, mellyel meghatározza a repülés irányát. 3-ast dob, ám az alattvalóját oda nem tudja lehelyezni, mivel ott nincs tájlapka. Ha 2-est dobott volna, alattvalóját a templomra helyezhette volna (annak ellenére, hogy a **kék** már ott áll), vagy a várra (annak ellenére, hogy a **sárga** már ott áll), az útra viszont nem, mert az már elkészült.



Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: **X-ta**  
Lektorálta: **Artax**



A **piros** lehelyezi a repülő szerkezettel jelölt lapkát. Dob egy 2-est. Alattvalóját a várra kell helyeznie (a **kék** mellé), mivel a mezőre nem helyezheti le, az út pedig már elkészült.



© 2012 Hans im Glück  
Verlags-GmbH  
Birnauer Straße 15  
80809 München  
www.hans-im-glueck.de  
Elrendezés: Christof  
Tisch

**Kiegészítés: A gabonakörök:** Mindegyik Mini dobozában található egy lapka a 7. Mini kiegészítőhöz, A gabonakörökhöz. Ebből a kiegészítőből már egy lapka is használható, de a legjobban 6 lapkával játszható. Ennek szabályai a [www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de) oldalon találhatóak.

