



Klaus-Jürgen Wrede


Mini 7



CARCASSONNE Viljaympyrät

Carcassonnen pelloille ilmestyy mystisiä kuvioita, jotka vaikuttavat ritarien, maanviljelijöiden ja maantierosvojen elämään kummallisista tavoin.

Pelin sisältö

- 6 viljaympyrälaattaa (merkitty kuviolla )



Alkuvalmistelut Sekoittakaa viljaympyrälaatat muiden laattojen joukkoon.

Pelin kulku Kun pelaaja nostaa viljaympyrälaatan, hän pelaa sen laudalle tavalliseen tapaan ja laittaa seuraajan, jos haluaa. Sen jälkeen hän määrää, mitä kaikki pelaajat tekevät, alkaen hänen vasemmalla puolellaan istuvasta pelaajasta ...

A) pelaajat laittavat seuraajan varastostaan alueelle, jossa heillä **on jo** seuraaja.

TAI

B) pelaajat **ottavat** seuraajan **pois** pelistä ja takaisin varastoonsa.

Huomatkaa:

- Vuorossa oleva pelaaja valitsee, tehdäänkö **A** vai **B**.
- Viljaympyrälaatta määrää, millaisista seuraajista on kyse.



Heinähanko

Kohteena ovat maanviljelijät pelloilla.



Nuija

Kohteena ovat maantierosvot teillä.

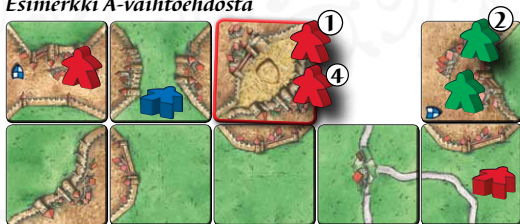


Kilpi

Kohteena ovat ritarit kaupungeissa.

- Jos valitaan vaihtoehto **A**, pelaajien on pakko laittaa seuraaja sellaiselle alueelle, jossa heillä on jo valmiiksi oikeanlainen seuraaja (maanviljelijä maanviljelijän luokse, maantierosvo maantierosvon luokse ja ritari ritarin luokse).
- Jos pelaajalla ei ole oikeanlaista seuraajaa pelissä, hän ei voi laittaa seuraajaa peliin.
- Vuorossa oleva pelaaja tekee viljaympyrän toiminnon viimeisenä, jonka jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro.

Esimerkki A-vaihtoehdosta



- 1 **Punainen** pelaa kilpiviljajymppyrän ja laittaa seuraajan laatalle. **Punainen** valitsee vaihtoehdon A. Jokainen pelaaja saa laittaa ritarin (koska viljajymppyrässä oli kilpi) aikaisemmin pelatun ritarin viereen
- 2 **Vihreä** laittaa uuden ritarin aiemmin pelaamansa viereen.
- 3 **Sinisellä** ei ole ritaria, joten hän ei voi pelata ritaria.
- 4 **Punainen** laittaa toisen ritarin aikaisemmin tällä vuorolla pelaamansa ritarin viereen. Ritaria ei saa laittaa laatan toiseen kaupunginosaan, koska siellä ei ole valmiiksi ritaria. (Punainen olisi voinut laittaa ritarin myös toiseen kaupunkiin.)

Esimerkki B-vaihtoehdosta



- 1 **Vihreä** laittaa heinähankoviljajymppyrän ja laittaa laatalle seuraajan. Kaupunki valmistuu, Vihreä saa 6 pistettä ja ottaa ritarinsa pois. Sen jälkeen hän valitsee vaihtoehdon B, eli jokaisen pelaajan on poistettava pelistä maanviljelijä (koska viljajymppyrässä oli heinähanko).
- 2 **Sininen** poistaa maanviljelijänsä.
- 3 **Punainen** poistaa maanviljelijänsä.
- 4 **Vihreällä** ei ole maanviljelijää, jota poistaa.



Lautapelit.fi Oy

Salomonkatu 5

00100 Helsinki

www.lautapelit.fi

info@lautapelit.fi

© 2012 Hans im Glück