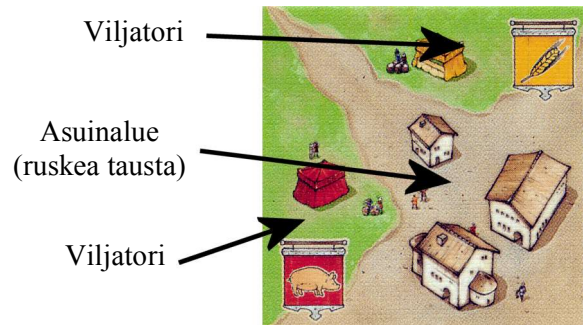
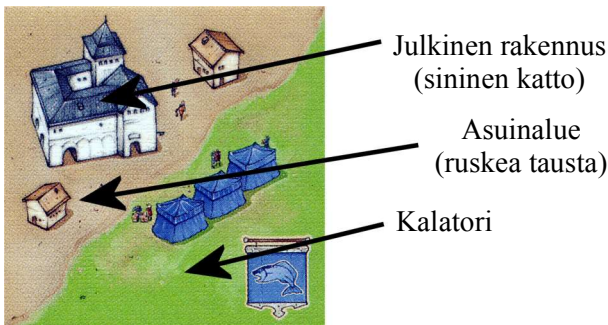


Carcassonne Die Stadt

Pelin osat:

- 70 muuria
- 2 lyhyttä muuria (käytetään portin vieressä silloin kun tavallinen muuri olisi liian pitkä)
- 12 tornia
- 1 portti
- 32 asukasta - 4 eri väriä
- 2 kangaspussia kaupunkilaattojen ja puuosien säilytykseen
- 1 pistelauta
- 75 kaupunkilaattaa, joita jatkossa kutsutaan lyhyesti laatoiksi

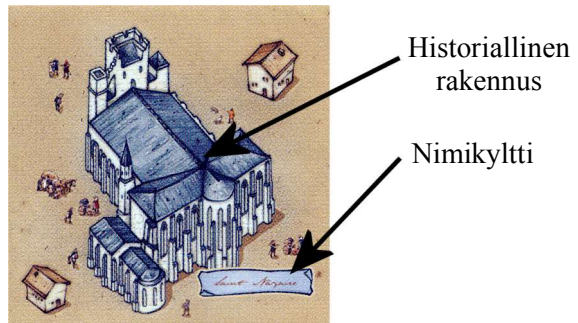
Laatoissa on kuvattu kaupunginosia: teitä, asuinalueita ja toreja sekä asuinalueilla olevia rakennuksia.



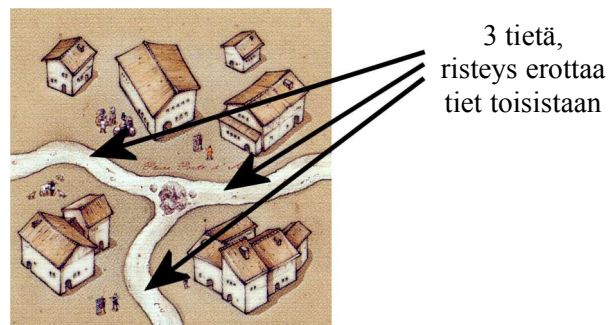
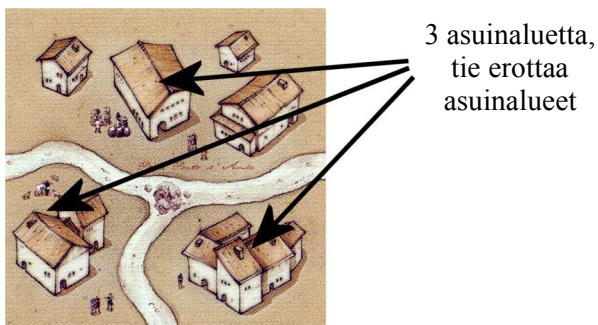
Julkisia rakennuksia on 32.

Historiallisessa rakennuksessa on sininen katto kuten julkisessakin rakennuksessa ja lisäksi sen vieressä on nimikyltti. Historiallisia rakennuksia on 7 ja niiden nimet ovat:

- Petit Puits
- Grand Puits
- Tour Carrée
- Batiment
- Saint Sernin
- Saint Nazaire
- Chateau Comtal



Julkiset ja historialliset rakennukset sijaitsevat asuinalueilla.



Pelin tavoite

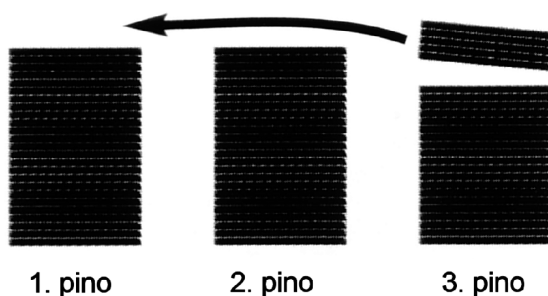
Pelaajat rakentavat Carcassonnen kaupunkia asuinalueista, toreista (vilja-, kala- ja karjatori), kaduista ja muureista. Pelaajat keräävät pisteitä sijoittamalla asukkaita. Asukkaista saa pisteitä sekä pelin aikana että pelin lopussa.

Valmistelut

Jokainen pelaaja ottaa kahdeksan samanväristä asukasta ja asettaa yhden niistä pistelaudan nollaruutuun. Loput seitsemän jäävät pelaajalle varastoon.

Tornit jaetaan tasan kaikkien pelaajien kesken.

Laatat sekoitetaan ja niistä muodostetaan kolme pinoa, joista ensimmäisessä on 30 laatua, toisessa 25 laatua ja kolmannessa 20 laatua. Nopein tapa on jakaa laatat kolmeen yhtä suureen pinnoon ja siirtää viimeisestä pinosta viisi laatua ensimmäiseen pinnoon.



Toinen ja kolmas pino sekä kaupungin muurit ja portti pannaan syrjään odottamaan, sillä niitä tarvitaan vasta pelin myöhemmissä vaiheissa.

Pelin aloitus

Pelaajat sopivat keskenään kuka aloittaa. Ensimmäinen pelaaja nostaa pinon päällimmäisen laatan ja asettaa sen pöydälle. Halutessaan hän saa asettaa yhden asukkaan jollekin laatan kuvaamista kaupunginosista (tielle, torille tai asuinalueelle). Asukkaiden sijoitussäännöt selitetään myöhemmin säännöissä.

Pelin kulku

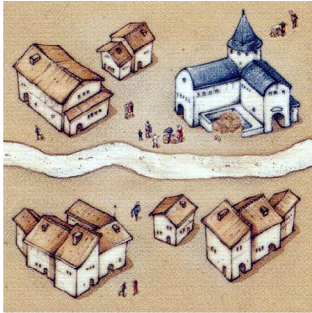
Pelivuoro kiertää myötäpäivään. Pelivuorossa on kolme vaihetta jotka suoritetaan ilmoitetussa järjestyksessä:

1. pelaajan **pitää** nostaa pinosta laatta ja asettaa se kaupunkiin
2. pelaaja **saa** halutessaan sijoittaa **asukkaan** asettamalleen laatalle
3. jos **tie tai tori** valmistuu, se **pisteytetään**

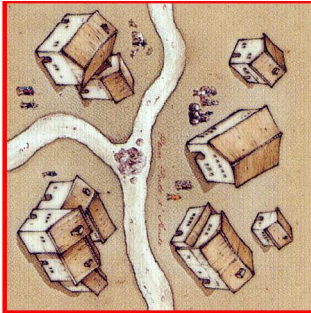
Laattojen asettelu

Vuoronsa alussa jokaisen pelaajan on nostettava pinon päällimmäinen laatta ja asetettava se kaupunkiin. Kaikissa esimerkeissä nostettu laatta on varustettu punaisella kehyksellä. Pelaajan on asetettava nostamansa laatta siten, että vähintään yksi sen sivuista koskettaa aikaisemmin asetettua laatua. Laatua ei saa asettaa siten, että ainoastaan kulma koskettaa aiemmin asetettua laatua. Jos laatan sivulla, jota nostettu laatta koskettaa, on tie nostettu laatta pitää asettaa siten, että tie jatkuu nostetulla laatalle. Muut kaupunginosat pelaaja saa kohdistaa haluamallaan tavalla.

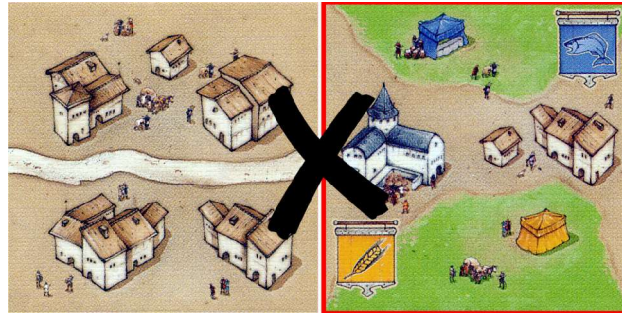
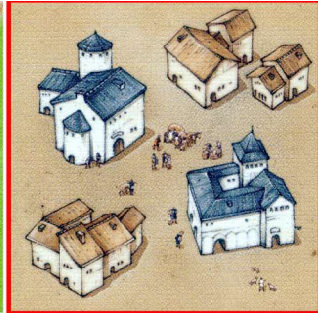
Esimerkkikuvissa pelaajan asettama laatta on punaisessa kehyksessä.



Tien pitää jatkua laattojen välillä



Asuinalue ja tori voivat olla vierekkäin



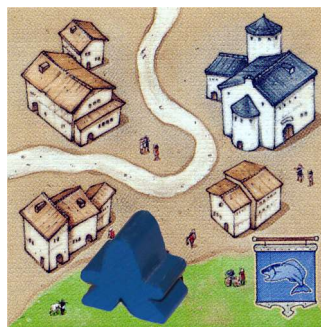
Tie ei saa päättyä laattojen rajalle

Asukkaiden sijoitus

Kun pelaaja on asettanut nostamansa laatan kaupunkiin, hän saa halutessaan sijoittaa yhden asukkaan kaupunkiin. Pelaajalla on oltava sijoittamaton asukas varastossa. Asukkaan saa asettaa vain äsken asetetulle laatalle. Sijoituspaikasta riippuen asukkaasta tulee joku seuraavista:



Kansalainen tiellä



Kauppias torilla

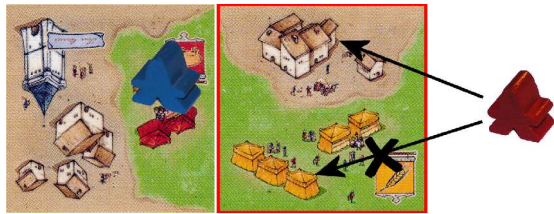


Valvoja asuinalueella

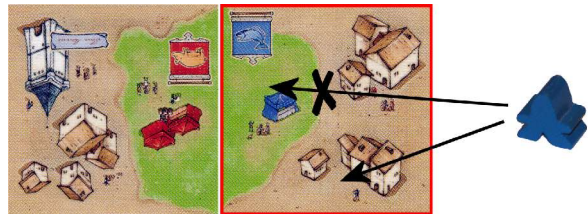
Kansalaiset ja kauppiat asetetaan seisomaan ja valvojat makuulle!

Mikäli asetettu laatta jatkaa tietä, toria tai asuinaluetta, jolla on jo asukas, ei samalle kaupunginosalle saa sijoittaa toista asukasta edes silloin, kun edellinen asukas on pelaajan oma. Asukkaat ovat samalla tiellä, mikäli niiden välissä on yhtenäinen tie, eikä välissä ole yhtään risteystä. Asukkaat ovat samalla torilla, jos tori jatkuu yhtenäisenä toisen asukkaan luokse. Asukkaat ovat samalla asuinalueella, jos asuinalue jatkuu yhtenäisenä toisen asukkaan luokse.

Mikäli laatan asettaminen sulkee tien, torin tai asuinalueen, jolla ei ennestään ole seuraajaa, ei pelaaja saa asettaa asukasta sulkeutuneelle kaupunginosalle. Asukkaan saa siis sijoittaa vain keskeneräiseen kaupunginosaan.



Punaisesta asukkaasta voi tulla valvoja.
Torilla on jo sininen kauppias.



Sinistä asukasta ei voi sijoittaa torille,
koska tori on jo valmis.



Sinisestä asukaasta voi tulla kauppias torille tai kansalainen tielle tai
valvoja pienelle asuinalueelle (punainen nuoli). Suuri asuinalue on jo varattu.

Mikäli pelaajan varastosta loppuvat asukkaat, hän jatkaa laattojen asettelua (omalla vuorollaan),
mutta ei voi sijoittaa uusia asukkaita kaupunkiin vuoronsa päätteeksi. Yleensä asukaspula on
lyhytaikaista, sillä asukkaat palautetaan pisteytyksen jälkeen takaisin pelaajan varastoon.

Jos asettu laatta sulki tien tai torin, se pisteytetään vuoron päätteeksi. Asuinalueet pisteytetään
myöhemmin.

Teiden ja torien pisteytys

Valmis tie

Tie on valmis, kun se päättyy molemmista
päistään risteykseen, toiseen kaupunginosaan tai
pelin myöhemmässä vaiheessa muuriin. Tie on
valmis myös silloin, kun se muodostaa
sulkeutuvan silmukan.

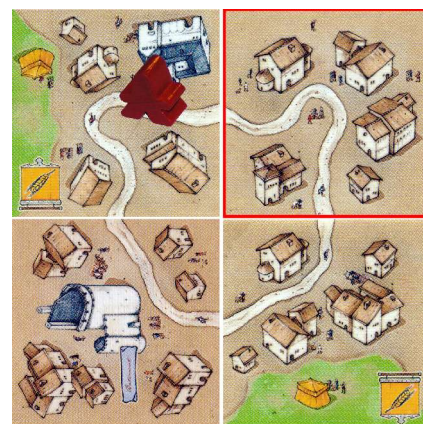
Pelaajat saavat pisteitä tien pituuden eli tien
muodostavien laattojen lukumäärän perusteella.
Jos pelaajalla on kansalainen tiellä, joka
muodostuu 1 - 3 laatasta, hän saa yhden pisteen
jokaista laattaa kohti.

Jos pelaajalla on kansalainen tiellä, joka
muodostuu neljästä tai useammasta laatasta, hän
saa kaksi pistettä jokaista laattaa kohti.

Pelaajat siirtävät pistelaudalla olevaa asukastaan
eteenpäin saamiensa pisteiden verran. Kun
pelaaja saa 50 pistettä, käännetään asukas
makuuasentoon merkiksi 50 pisteen ylityksestä.



Punainen saa 3 pistettä (3-osainen tie)

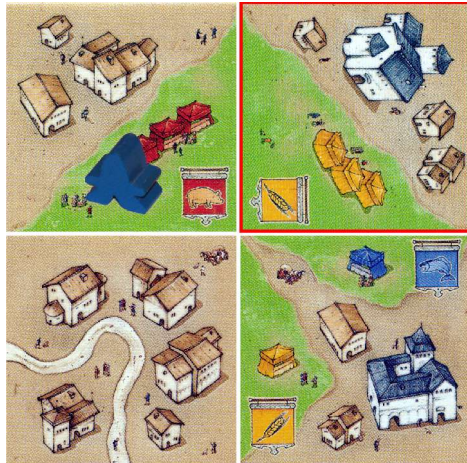


Punainen saa 8 pistettä (4-osainen tie)

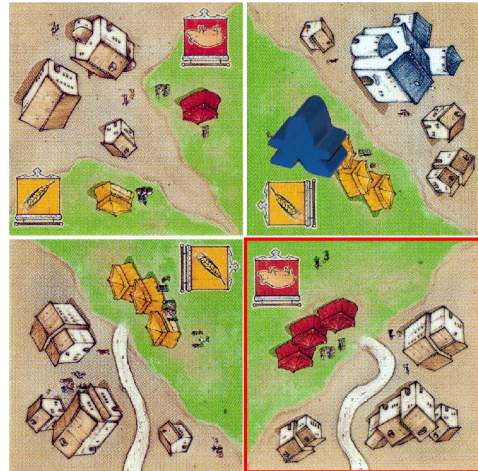
Valmis tori

Tori on valmis, kun sitä ei voi enää laajentaa eli kun se rajoittuu joka puolelta toisentyyppiseen
kaupunginosaan ja sen keskellä ei ole aukkoja.

Jos pelaajalla on kauppias valmiilla torilla saa hän pisteitä torin muodostavien laattojen lukumäärän kerrottuna torin tuotevalikoiman lukumäärällä. Jokainen tuoteryhmä (kala, vilja, karja) lasketaan tuotevalikomaan vain yhden kerran.



Sininen saa 9 pistettä
(3 eri lajia × 3 laattaa = 9 pistettä)

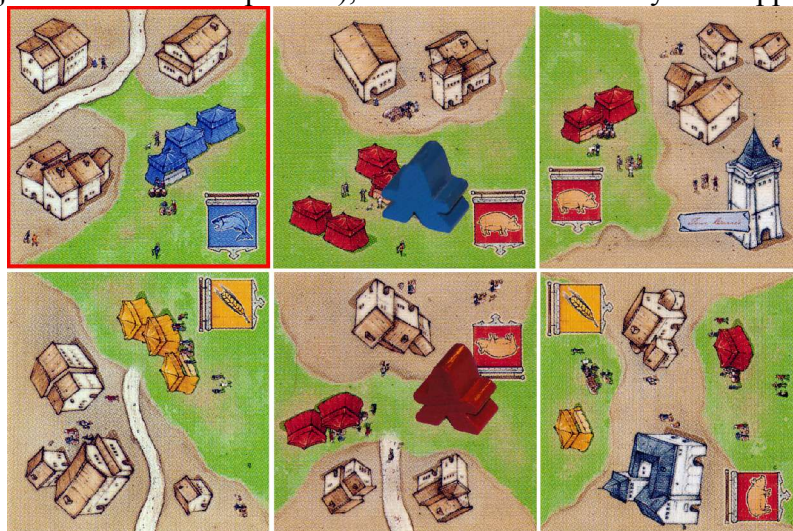


Sininen saa 8 pistettä
(2 eri lajia × 4 laattaa = 8 pistettä)

Entä jos torilla tai tiellä on useampi kuin yksi asukas?

Sopivalla laattojen asettelulla päädytään tilanteeseen, jossa kaupunginosat yhdistyvät siten, että samalla tiellä on useampi kuin yksi kansalainen tai torilla on useampi kuin yksi kauppias. Tällaisessa tilanteessa pelaaja, jolla on eniten asukkaita pisteytettävässä kaupunginosassa, saa kaikki kaupunginosan pisteet. Tasatilanteessa kaikki tilanteeseen osalliset pelaajat saavat täydet pisteet ja pelaajat, joilla on vähemmän asukkaita kuin tasatilanteessa olevilla pelaajilla, eivät saa pisteitä.

Punainen ja sininen saavat molemmat yhtä paljon pisteitä
(3 eri lajia × 6 laattaa = 18 pistettä), koska molemmilla on yksi kauppias torilla.



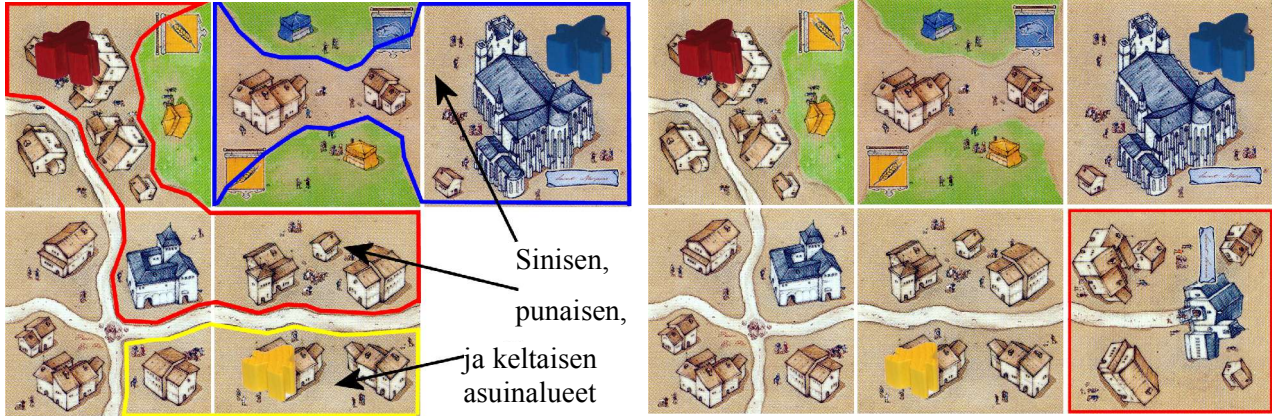
Uusi laatta yhdistää kaksi aiemmin erillään ollutta toria yhdeksi toriksi.
Yhdessä kaupunginosassa siis voi olla useita asukkaita.

Asukkaiden palautus pelaajille

Torin tai tien pisteytyksen jälkeen sen asukkaat palautetaan pelaajille. Laatan asettanut pelaaja voi käyttää palautettuja asukkaita vasta seuraavalla vuorollaan, koska asukas pitää sijoittaa laatalle ennen pisteytystä.

Asuinalueet

Tiet, torit ja muurit rajaavat asuinalueita. Asuinalueet pisteytetään vasta pelin lopussa, joten valvojiksi sijoitetut asukkaat pysyvät alueillaan koko pelin ajan, vaikka asuinalue valmistuisikin ennen pelin päättymistä. Valvojen pysyvän aseman korostamiseksi valvojat asetetaan laatoille makuuasentoon.



Kaikki kolme valvojaa ovat omilla asuinalueillaan. Tiet ja torit erottavat asuinalueet toisistaan.

Uusi laatta yhdistää kolme asuinaluetta yhdeksi isoksi alueeksi. Laatan asettanut pelaaja ei saa sijoittaa asukasta valvojaksi, koska alueella on jo valvojia.

Muurit, tornit ja kaupungin portti

Muurit tulevat mukaan kun toinen laattapino otetaan käyttöön

Kun ensimmäisen pinon viimeinen laatta on asetettu pöydälle, seuraava vuorossa oleva pelaaja ottaa käyttöön toisen laattapinon. Samalla muurit ja tornit tulevat mukaan peliin ja pelaajat voivat sijoittaa asukkaita muureille vartijoiksi.

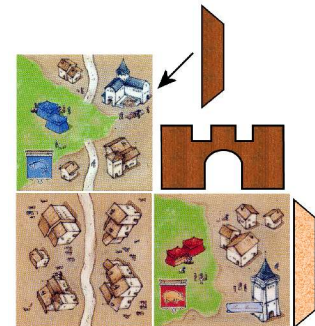
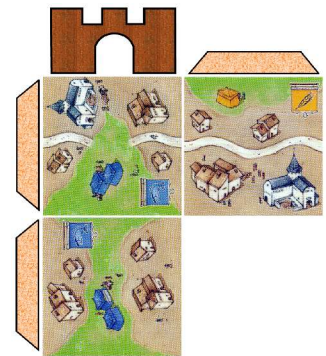
Mikäli vuorolla valmistuu tie tai tori, siitä lähtien valmistuneiden kaupunginosien pisteytyksen jälkeen kaikki pelaajat rakentavat muuria kaupungin ympärille. Muuria rakennetaan siinäkin tapauksessa, ettei valmistuneella tiellä tai torilla ole yhtään asukasta.

Ensimmäisellä kerralla pelaaja, joka asetti torin tai tien sulkeneen laatan ottaa kaupungin portin ja asettaa sen valitsemansa laatan viereen. Sen jälkeen muut pelaajat jatkavat myötäpäivään kiertäen kukin yhdellä palalla muuria jompaan kumpaan suuntaan portista. Muuri rajoittaa kaupungin laajentamista, eikä muurin ulkopuolelle saa sijoittaa laattoja.

Jos portin viereen ei mahdu pitkää muuria, pitkän muurin tilalle otetaan lyhyt muuri ja pitkä muuri palautetaan takaisin pussiin.

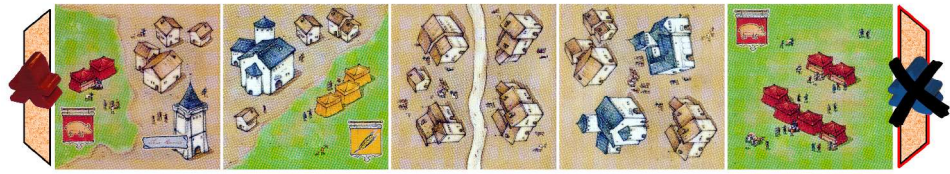
Seuraavilla kerroilla jokainen pelaaja jatkaa muuria yhdellä palalla. Laatan asettanut pelaaja jatkaa muuria ensimmäisenä ja muut pelaajat jatkavat myötäpäivään muuria haluamaansa suuntaan.

Aina kun pelaaja on asettanut muurin palan pöydälle saa hän sijoittaa yhden asukkaan sijoittamalleen muurille tai portille vartijaksi. Mikäli vastakkaisella puolella olevalla muurilla on jo vartija, vartijaa ei saa sijoittaa, ellei välissä ole vähintään yhtä rakentamatonta aluetta (aukkoa laatoissa). Vartijat pysyvät vartiopaikoillaan loppupisteytykseen asti.

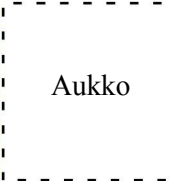
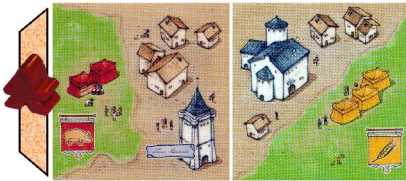




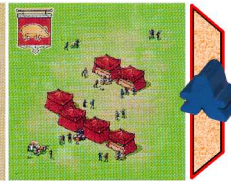
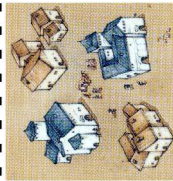
Uudelle muurille saa sijoittaa vartijan.



Sininen ei saa sijoittaa vartijaa, koska vastakkaisella puolella on jo punainen vartija.



Aukko



Sininen saa sijoittaa vartijan, koska kaupungissa on aukko.



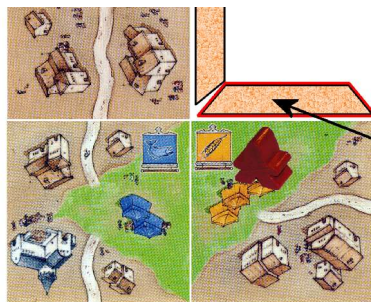
Torni

Kun kaikki pelaajat ovat asettaneet muurinsa laatan sijoittanut pelaaja saa (halutessaan) asettaa yhden tornin muurin päähän. Tornin asettamisesta saa yhtä monta pistettä kuin asetetun tornin ja edellisen tornin tai portin välillä on muureja.

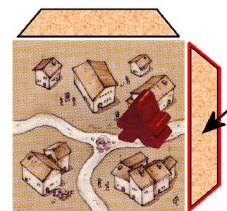
Punainen asettaa tornin ja saa 4 pistettä.

Muurin jatkaminen voi sulkea tietä ja toreja

Jos muurin asettaminen sulkee tien tai torin, se pisteytetään välittömästi.



Muuri sulkee torin. Punainen saa 4 pistettä (2 eri lajia \times 2 laattaa) ja kauppias palautetaan varastoon.



Muuri sulkee tien. Punainen saa 1 pisteen.

Valmistuneilla teillä ja toreilla olleet asukkaat palautetaan niiden omistajille.

Muurin sulkeman tien tai torin pisteytys ei aiheuta uutta muurinrakennuskierrosta.

Kun toisen pinon viimeinen laatta on pelattu, otetaan kolmas pino käyttöön. Peli jatkuu muutoin entiseen tapaan, mutta pistelaskun jälkeen jokainen pelaaja jatkaa muuria kahdella palalla. Sulkeneen laatan asettanut pelaaja jatkaa ensin muuria yhdellä palalla, jonka jälkeen muut pelaajat tekevät samoin. Tämän jälkeen laatan asettanut pelaaja jatkaa muuria toisella palalla ja muut pelaajat tekevät samoin. Näiden kahden rakennuskierroksen aikana pelaajat voivat sijoittaa asukkaita muurille vartijoiksi. Kun jokainen pelaaja on rakentanut kaksi muurin palaa, sulkeneen laatan asettanut pelaaja saa sijoittaa tornin.

Jos kaikille pelaajille ei riitä kahta muuria, muuria rakennetaan niin kauan kuin paloja riittää. Laatan asettaneesta pelaajasta alkaen jokainen rakentaa yhden palan muuria, kunnes palat loppuvat.

Pelit päättyminen

Peli päättyy kun:

- viimeinen pala muuria on rakennettu tai
- viimeinen laatta on asetettu tai
- vuoron päättyessä muurin päiden välissä on viisi tai vähemmän rakentamatonta laatan reunaa.

Esimerkeissä koko muu kaupunki on jo ympäröity muurilla.



Vuoron viimeinen muuri on rakennettu. Muurin päiden välillä on enää neljä rakentamatonta reunaa. Peli päättyy.

Kaikissa tapauksissa kaupungin muuri valmistuu. Mikäli pelin päättyessä muurissa on aukko, se täytetään käyttämättömillä muurin paloilla. Mikäli paloja ei ole tarpeeksi, kuvitellaan, että muuri on suljettu. Sen jälkeen lasketaan pisteet muurin sulkemien teiden ja torien pisteet. Pistelaskussa on huomioitava, että myös kuviteltujen palojen sulkemat kaupunginosat pisteutetään. Edellisessä esimerkissä punainen saa yhden pisteen valmiista tiestä.

Ennen loppupisteitystä laudalta poistetaan keskeneräisillä teillä ja toreilla olevat asukkaat. Keskeneräisestä tiestä tai torista ei saa pisteitä. Kaupunkiin voi jäädä keskeneräisiä tietä ja toreja, jos kaupungin keskelle on jäänyt aukkoja.

Loppupisteitys

Valvojen pisteitys

Mikäli vain yhdellä pelaajalla on valvoja asuinalueella, hän on alueen omistaja ja saa asuinalueen tuottamat pisteet. Jos useammalla kuin yhdellä pelaajalla on valvoja tai valvoja asuinalueella, asuinalueen omistaa se pelaaja, jolla on eniten valvoja asuinalueella. Tasatilanteessa kaikki ne pelaajat, joilla on eniten valvoja, omistavat alueen yhdessä ja jokainen saa asuinalueen tuottamat pisteet. Asuinalue tuottaa kaksi pistettä jokaista siihen rajoittuvaa toria kohti. Asuinalueen pisteitä lasketaessa torin koolla tai sillä, onko tori valmis, ei ole merkitystä.



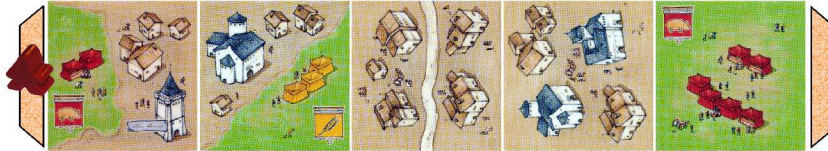
Punainen saa 6 pistettä (3 toria asuinalueen ympärillä).

Vartijoiden pisteytys

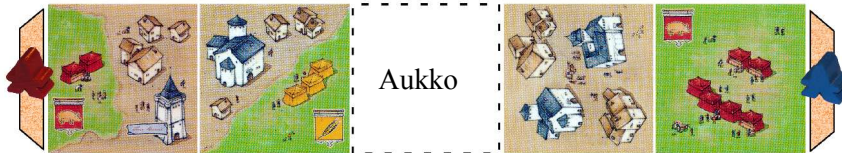
Muurilla olevat vartijat tuottavat pisteitä vartoimiensa julkisten ja historiallisten rakennusten lukumäärän mukaan. Vartioalueen muodostaa suoraan vartijan edessä oleva laattarivi. Vartioalue päättyy vastakkaisella puolella olevaan muuriin paitsi, jos rivin keskellä on aukko, vartioalue päättyy aukkoon.

- Pelaaja saa 2 pistettä jokaista vartioalueella olevaa julkista rakennusta kohti.
- Pelaaja saa 3 pistettä jokaista historiallista rakennusta kohti.

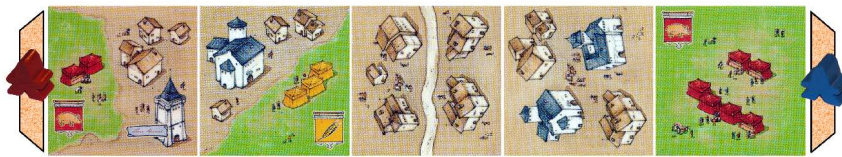
Kahdella vartijalla saattaa olla yhteinen vartioalue, mikäli kaupungissa aiemmin ollut aukko on pelin kuluessa täytetty. Tällöin molemmat pelaajat saavat pisteet vartioalueelta.



Punainen saa 9 pistettä kolmesta julkisesta ja yhdestä historiallisesta rakennuksesta.



Punainen saa 5 pistettä. Sininen saa 4 pistettä. Pisteet lasketaan vartijan ja aukon väliltä.



Jos aukko on rakennettu vartijoiden asettamisen jälkeen, saavat molemmat yhtä paljon pisteitä: sekä punainen että sininen saavat 9 pistettä.

Pelaaja, jolla on eniten pisteitä loppupisteytyksen jälkeen, on pelin voittaja.

Kahden pelaajan versio

Kahden pelaajan versiossa muureja rakennetaan kaksinkertainen määrä normaaliin verrattuna.

- Kun toinen laattapino on käytössä, rakentaa kumpikin pelaaja kaksi muuria.
- Kun kolmas pino on käytössä, rakentaa kumpikin pelaaja neljä muuria.

Pelaajat rakentavat muureja vuorotellen, kunnes molemmat ovat rakentaneet kaksi tai neljä muuria. Toisen pinon ensimmäisellä rakennuskerralla sulkeneen laatan asettanut pelaaja rakentaa portin ja yhden muurin ja toinen pelaaja rakentaa kaksi muuria.

Yhteenveto pisteytyksestä

Pelin aikana pisteytetään

Tie, 1 - 3 laattaa	1 piste jokaisesta laatasta
Tie, vähintään 4 laattaa	2 pistettä jokaisesta laatasta
Tori	Lajien lukumäärä × laattojen lukumäärä

Pelin lopuksi pisteytetään

Valvoja	2 pistettä jokaisesta valvojan asuinalueeseen rajoittuvasta torista.
Vartija	2 pistettä jokaisesta vartioalueella olevasta julkisesta rakennuksesta 3 pistettä jokaisesta vartioalueella olevasta historiallisesta rakennuksesta