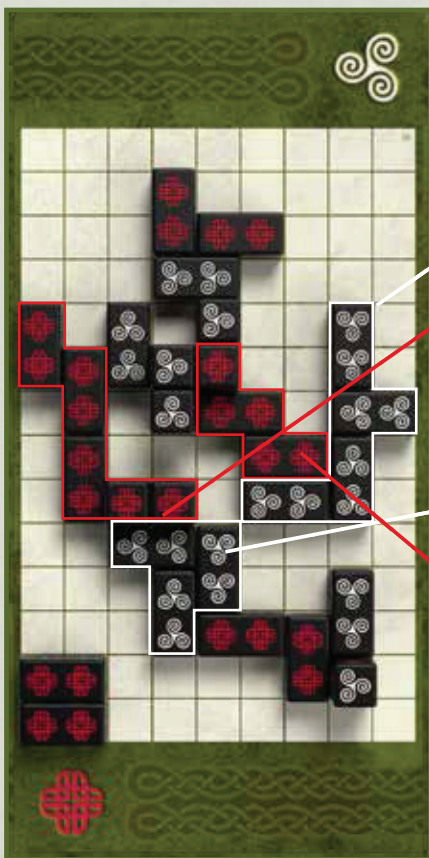


## A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha elfogy a közös menhírkészlet, vagy ha már nincs több üres mező a játéktérületen.

A játékot a legtöbb dolmennel rendelkező játékos nyeri. Döntetlen esetén a legnagyobb dolmennel rendelkező játékos nyer. A további döntetleneket a soron következő dolmenek nagysága dönti el.



Példa a végső pontozásra:

Mind a piros, mind a fehér játékos öt dolmen alakított ki a játék során. Mivel ebben döntetlen érték el, a játékot a legnagyobb dolmennel rendelkező játékos nyeri

A legnagyobb fehér dolmen = 8 szimbólum

A legnagyobb piros dolmen = 8 szimbólum

Mivel a döntetlen még mindig fennáll, a második legnagyobb dolmeneket kell megnézni.

A második legnagyobb fehér dolmen = 6 szimbólum

A második legnagyobb piros dolmen = 5 szimbólum

A játékot a fehér játékos nyeri.

## TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

A menhíreken felfelé mutató szimbólum határozza meg a kövek színét. Mivel a játékban a pontozáshoz felülről kell vizsgálni a játéktérletet, érdemes időnként felállni, és áttekinteni az állást.

A Carnacban nem a dolmenek mérete számít, hanem hogy mennyit sikerül kialakítanunk. Az összeérő dolmenek csökkentik a győzelmi pontok számát. Épp ezért bizonyos helyzetekben okos döntés lehet a menhírt ellenfelünk színével felfelé a táblára rakni. Ezzel biztosíthatjuk, hogy (1) a saját dolmenjeink nem érnek össze, vagy (2) ellenfelünk dolmenjeit egy nagy dolmenné köthetjük össze.

# CARNAC

A kövek varázsa



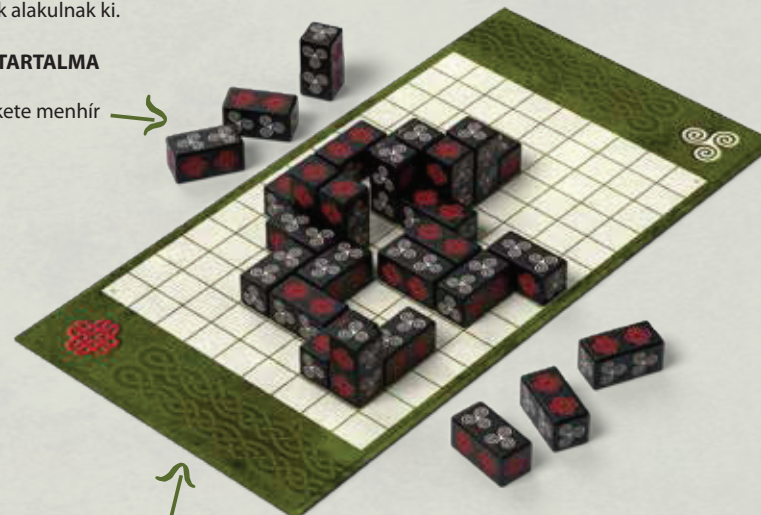
Absztrakt stratégiai játék két fő részére

A Carnac körüli területek világszerte híresek menhíreikről. Évezredekkel ezelőtt emelték ezeket a köveket, mint ahogy sok másikat is szerte Britanniában.

A Carnacban a játékosok célja ezeknek a köveknek a felépítése: először menhíreket állítanak, majd ezekből dolmenek alakulnak ki.

## A JÁTÉK TARTALMA

28 fekete menhír



1 játéktábla, három különböző méretű játéktérrel  
kis méret (I): 8x5 mező

közepes méret: 10x7 mező

nagy méret (III): 14x9 mező

## A JÁTÉK CÉLJA

A játékot az a játékos nyeri, aki a játék végéig a legtöbb dolmen építi fel.

## Carnac kövei

- a 28 fekete kő alkotja majd Carnac menhírjeit
- egy dolmen (akár álló, akár fekvő) menhírek csoportja, ahol legalább három egyforma, egymással szomszédos szimbólum megtalálható. A menhírek akkor szomszédosak, ha legalább egy oldaluk érintkezik. A csak sarkukkal érintkező menhírek nem számítanak szomszédosnak

**Fontos:** a pontozás felső nézetből történik, csak a kifejezetten felfelé néző szimbólumok számítanak



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,  
Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



### Pontozás



6 fehér szimbólum határos egymással



A lehető legkisebb dolmen: 3 fehér szimbólum szomszédos egymással



Nem dolmen: a szimbólum oldalukkal nem érintkeznek, csak átlósan szomszédosak

### ELŐKÉSZÜLETEK

A játék megkezdése előtt válasszátok ki, hogy mekkora táblán szeretnétek játszani. Készítsétek a 28 menhírt a tábla mellé, egy közös készletbe. Mindkét játékos válasszon magának egy szint. A táblát tegyétek magatok közé úgy, hogy a játékosok felé a tábla hosszabbik oldalai mutassanak, a játékoszíneknek megfelelően. A játékot az idősebb játékos kezdi.

### Típek a táblával kapcsolatban

A Carnac három különböző méretű játéktérületen is játszható. A különböző méretek más-más kihívás elé állítják a játékosokat. Az első néhány játék során javasoljuk a közepes méretű pályát (II) használatát.

### A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos (A) felteszi az egyik menhírjét a játéktér bármelyik mezőjére. Az ellenfele (B) ezután dönthet, hogy (1) eldönti az épp letett menhírt, majd felrak egy újat, vagy hogy (2) nem dönti el az ellenfele által épp a pályára helyezett menhírt.

(1) Döntés és felrakás: ha B játékos ezt a lehetőséget választja, akkor eldönti az ellenfele által legutóbb feltett menhírt. Ezután feltesz egy újabb menhírt a pályára a közös készletből, álló helyzetbe.

Ezután megint az A játékos kerül sorra, aki szintén választhat, hogy (1) eldönt és új menhírt tesz fel, vagy (2) nem dönt.

(2) Nem döntés: ha az A játékos a (2)-es lehetőséget választja, és nem szeretné eldönteni az ellenfele által épp feltett menhírt, akkor újra a B játékos kerül sorra, akinek fel kell tennie egy új menhírt álló helyzetben a tábla bármely üres mezőjére. Ezután újra az A játékos kerül sorra, aki újfent választhat az (1)-es és a (2)-es lehetőség közül.

### A döntés és felrakás szabályai

#### Lerakás:

- a táblára a menhíreket csak álló helyzetben lehet felrakni. Egy menhír akkor számít álló helyzetben lévőnek, ha valamelyik 1x1-es oldala fekszik a táblán.
- a menhíreket a táblára akár a saját, akár az ellenfelünk színével felfelé felrakhatjuk.
- a felrakott menhíreket csak eldönteni szabad, másként elmozdítani vagy levenni nem.

A menhírek mindig álló helyzetben kerülnek fel a táblára.

#### Döntés:

- a menhírek csak akkor dönthetőek el, ha a döntési irányban elegendő szabad hely áll rendelkezésre.
- a menhíreket mindig két egymással szomszédos mezőre lehet eldönteni úgy, hogy a menhír által



eredetileg elfoglalt mező ezáltal szabaddá váljon. Döntés után a menhír fekvő pozícióba kerül, vagyis valamelyik 1x2-es oldala fekszik a táblán.



Újonnan felrakott



Helyesen eldöntött



Fekvő helyzet



- a menhír eldöntése után annak eredeti mezője üres kell hogy legyen.



- a menhírek az eldöntés után nem lóghatnak ki a játéktérületről.



- a menhíreket nem szabad átlósan eldönteni.

- a menhírek felrakásával vagy eldöntésével nem akadályozhatjuk meg, hogy ellenfelünk sorra kerüljön. Ha az újonnan felkerült menhírt ellenfelünk nem tudja eldönteni, akkor feltehet egy új menhírt a játéktérületre.

- a már eldöntött menhíreket nem szabad elmozdítani vagy levenni a játéktérületről.