



## Katapult

### Sadržaj:

- 12 novih pločica
- 1 drveni katapult
- 24 tokena za katapult
- 1 drveno mjerilo

„Carcassonne - Katapult“ nije kompletna igra. Može se igrati samo uz originalni Carcassonne. Po želji možete dodati bilo koji od ostalih dodataka za Carcassonne. **Sva pravila za Carcassonne ostaju ista kao i prije!** Na sljedećim stranicama ćete pronaći potrebne izmjene i pravila koja su potrebna da bi ste igrali ovu verziju Carcassonnea:

### Početak:

Promješajte 12 novih pločica sa svim ostalim pločicama. Postavite katapult u blizinu područja za igru, kao i drveno mjerilo. Svaki igrač uzima 1 token za katapult od svakog tipa (slika dolje)

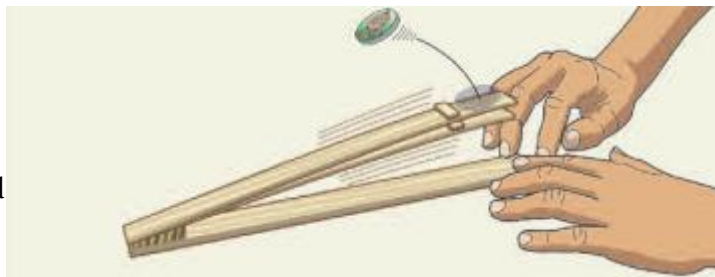
### Igranje:

Igračivuku i postavljaju pločice prema osnovnim pravilima za Carcassonne.



Kad igrač izvuče pločicu sa simbolom sajma, igrač najnormalnije nastavlja krug i tek kad završi krug, igra se prekida za rundu katapultiranja. Aktivni igrač (onaj koji je povukao pločicu, izabire jedan od svojih tokena za katapult, potom pomoću katapulta izbacuje svoj token. Potom svi ostali igrači izbacuju svoje tokene istog tipa. Svaki igrač ima samo jedan pokušaj s katapultom.

Efekti za svaki token katapulta su opisani u daljnjem tekstu. Nakon katapultiranja igrači uzimaju nazad svoje tokene, i igra se nastavlja sa sljedećim igračem u smjeru kazaljke na satu.



### Tokeni katapulta (oznake)



**Knock out (gađanje sljedbenika):** Cilj je izbiti sljedbenike **drugih igrača** sa ploče. Kada pogodite protivničkog sljedbenika svojim tokenom (nemora pasti)

vlasnik pogodnog sljedbenika ga odmah vraća u svoj prostor za igru. Ako je pogodeno više sljedbenika, svi se moraju vratiti u prostor za igru kod svojih vlasnika. Ako pogodite vlastitog sljedbenika, isto ga morate vratiti u svoj prostor za igru. Ako se slučajno jedan sljedbenik prevrne i dotakne drugog sljedbenika, oba sljedbenika se vraćaju vlasnicima. Ovako se može dogoditi lančana reakcija.



### Zavođenje (razmjena sljedbenika)

Cilj je s ovim tokenom pogoditi jednu ili više pločica mape Carcassonnea koju gradite. Ako odskliže s karte, token nema efekta i vlasnik ga uzima natrag. Ako token sleti na kartu, odredite od kojeg protivnika sljedbenik je najbliži. U slučaju nedoumice upotrijebite ravnalo da bi ste izmjerili koji je sljedbenik najbliži. Igrač koji je izbacio token, može zamijeniti tog (najbližeg) sljedbenika za jednog od svojih, bilo iz igre (sa karte), bilo iz područja za igru pred igračem. Zamijenjenog sljedbenika vraća njegovom vlasniku.



### Gađanje mete (sajam)

Ovdje je cilj izbaciti oznaku katapultom tako da se zaustavi na pločici sajma koju ste upravo postavili. Igrač čija se oznaka zaustavi najbliže pločici sajma koju ste upravo postavili odmah osvaja 5 bodova. U slučaju dvojbe, igrači mogu koristiti drveno mjerilo da bi ustanovili tko je pobjednik. U slučaju izjednačenja, svaki igrač osvaja 5 bodova.



Bacač postavlja drveno mjerilo u sredinu između sebe i svog lijevog susjeda. Zatim pokušava prebaciti oznaku preko mjerila. Ako uspije prebaciti, njegov susjed pokušava uhvatiti oznaku.

Sljedeće se može dogoditi:

<p>Uhvaćeno</p> <p>5 bodova</p>	<p>Nije uhvaćeno – dovoljno daleko</p> <p>or</p> <p>5 bodova</p>
<p>Nije uhvaćeno – nije dovoljno daleko</p> <p>5 bodova</p>	<p>Dotaknuto ali nije uhvaćeno</p> <p>5 bodova</p>

Tada, lijevi susjed postaje bacač, a njegov lijevi susjed hvatač. Ovo ponovite dok svi igrači nisu imali priliku bacati i hvatati oznake.