

Carcassonne

Klaus-Jürgen Wrede

LT

Drakonas ir fėja

Šiame „Carcassonne“ papildyme alkanas drakonas siautėja jūsų žemėse. Planuokite veiksmus, kad išvengtumėte drakono kelio, pakvieskite fėją, kad jus apsaugotų arba panaudokite stebuklingą portalą, kad atgautumėte prarastus objektus.

Šiam papildymui žaisti reikalingas pagrindinis „Carcassonne“ žaidimas. Jį taip pat galite derinti su kitais šios serijos papildymais.



Žaidimo rinkinys ir pasiruošimas žaidimui



Žaidimo rinkinys

26 žemių kortelės

(pažymėtos  simboliu)

1 dviguba šaltinio kortelė

1 dviguba ežero kortelė
su drakono irštva (dvišusė)

1 drakonas ir 1 fėja



6 drakono
irštvos



10 drakono
simbolių



6 stebuklingi
portalai



1 drakonas



1 fėja



1 dviguba šaltinio
kortelė



1 dviguba ežero
kortelė

Papildomos pasiruošimo žaidimui taisyklės

Jei žaidžiate su mini papildymu „Upė“ (rekomenduojama), pakeiskite šaltinio kortelę **dviguba šaltinio kortele**. Padėkite į šalį **dvigubą ežerą kortelę**. Užverskite ir sumaišykite likusias upės korteles (įskaitant ežerą kortelę iš „Upės“ papildymo). Tai bus upės kortelių krūvelė. Jeigu žaidžiate be „Upės“ papildymo, nekreipkite dėmesio į aukščiau pateiktus nurodymus ir pašalinkite visas upės korteles iš žaidimo.

Sumaišykite likusias žemių korteles su kitomis žemių kortelėmis. Gražinkite 5 atsitiktines užverstas žemių korteles atgal į žaidimo dėžutę.

Padėkite drakoną ir fėją greta žaidimo lauko.

Kiekvieno naujo žaidimo elemento taisyklės aiškinamos per 3 išvardytus veiksmus:

1. Žemės kortelės padėjimas

2. Žmogiuko pastatymas

3. Taškų skaičiavimas

Jei veiksmas nėra paaiškintas išsamiai,
jam galioja pagrindinio žaidimo taisyklės.

Naujos upės kortelės

1. Žemės kortelės padėjimas

Dviguba šaltinio ir dviguba ežero kortelės yra laikomos 2 sujungtomis žemių kortelėmis.

Dviguba šaltinio kortelė



Dviguba šaltinio kortelė yra nauja pradžios kortelė. Dėdami upės kortelę galite pasirinkti, prie kurio atviro upės galo norite ją prijungti.

Jei ištraukiate ežero kortelę, galite prijungti ją prie bet kurio upės galo. Po to upės kortelės galite jungti tik prie likusio atviro upės galo. Visos kitos įprastos dėjimo taisyklės lieka galioti.

Nepamirškite: upė negali du kartus suktis ta pačia kryptimi.

Dviguba ežero kortelė



Dviguba ežero kortelė dedama kaip paskutinė upės kortelė.

Kortelę galite dėti bet kuria puse. Atkreipkite dėmesį, kad turite dėti kortelę pagal įprastas taisykles.

2. Žmogiuko pastatymas

Padėję dvigubą ežero kortelę, galite pastatyti žmogiuką ant upės vingio dalies kaip įprasta (t. y. pastatyti abatą ar paguldyti valstietį). Tada pastatykite drakoną ant drakono irštvos (žr. *Drakono irštva*).

3. Taškų skaičiavimas

1. Žemės kortelės padėjimas

2. Žmogiuko pastatymas



Jeigu padėjote kortelę su drakono irštva, turite paimti drakoną iš jo buvimo vietos (pirmą kartą – greta žaidimo lauko), pastatyti jį ant šios kortelės ir **jį nukreipti** (žr. *Drakono nukreipimas*).

Niekada negalite statyti (ar perkelti) žmogiuko ant kortelės su drakono irštva.

3. Taškų skaičiavimas

Drakono nukreipimas



Kartais turėsite pasukti drakoną ir **nukreipti** jį viena iš 4 krypčių.

Kryptį pasirinkite vadovaudamiesi šiomis sąlygomis:

- Drakonas **turi būti** atsisukęs greta esančios kortelės kryptimi.
- Drakonas **turi būti** atsisukęs žmogiuko, **esančio horizontalia ir vertikalia linija** nuo jo, kryptimi. Tušti laukeliai žaidimo lauke sutrikdo drakono matymą. Jeigu jokia drakono matymo kryptimi nėra žmogiuko, ignoruokite šią sąlygą.



Po to, kai užbaigiama upė, drakonas gali būti atsisukęs tik šia kryptimi, nes šalia drakono nėra jokių kitų kortelių.



Padėkite kortelę su drakono irštva ir pastatykite ant jos drakoną. Kadangi mėlynas žmogiukas yra tiesia linija nuo drakono, drakonas turi atsisukti į jį.

Jeigu yra keletas galimų krypčių, galite pasirinkti bet kurią.

1. Žemės kortelės padėjimas



Drakonas bunda

Jeigu ištraukiate kortelę su drakono simboliu **ir** drakonas stovi ant vienos iš žaidime esančių kortelių, žaidimas trumpam pertraukiamas:

Drakonas yra alkanas!

Prieš padedant kortelę, drakonas atlieka lygiai **2 drakono ėjimus**.

Drakono ėjimas

Turite pastumti drakoną kryptimi, kuria jis atsisukęs (negalite prieš tai jo pasukti). Stumkite jį tiesia linija kortelė po kortelės, kol priešais drakoną nebus kortelių. Pirmas drakono ėjimas baigiasi ant tos kortelės.

Turite nuimti visus žmogiukus nuo kortelių, kurias kirto drakonas, ir grąžinti juos į atitinkamą žaidėjų rezervą.

Drakono ėjimo pabaigoje **nukreipkite** drakoną pagal įprastas taisykles.

Atlikę 1 drakono ėjimą su drakonu, pakartokite tuos pačius žingsnius (**pastumkite** ir **nukreipkite** drakoną), taip iš viso atlikdami 2 ėjimus.



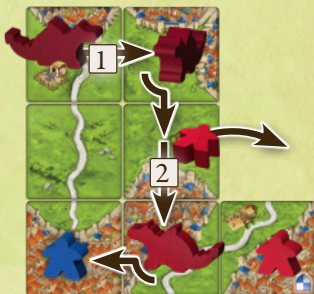
Jūs  ištraukiate kortelę su drakono simboliu.

Prieš ją padėdami, du kartus pastumiate drakoną.

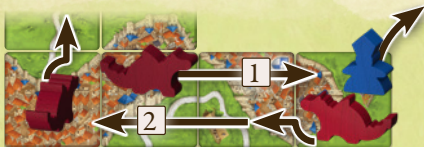
1. Pastumkite drakoną tiesiai kryptimi, kuria buvo nukreiptas, kol priešais jį neliks kortelių. Tada pasukite jį žmogiuko (valstiečio) link.

2. Dar kartą pastumkite drakoną kryptimi, kuria jis buvo nukreiptas. Kai jis įeina į kortelę su jūsų valstiečiu , pašalinkite jį. Kortelėje, kur baigiasi drakono ėjimas, vėl nukreipkite drakoną. Jūs  nusprendžiate nukreipti drakoną mėlynojo žaidėjo žmogiuko  link.

3. Drakonas čia sustoja.



Jūs ištraukiate kortelę su drakono simboliu.



1. Pastumkite drakoną tiesiai, kol priešais jį neliks kortelių. Pašalinkite abatą . Nukreipdami drakoną pasukite jį 180 laipsnių, kad būtų atsisukęs į greta esančią kortelę.
2. Vėl pastumkite drakoną. Galiausiai drakoną nukreipkite.

Atlikę 2 ėjimus su drakonu, padėkite kortelę su drakono simboliu pagal įprastas taisykles ir tęskite kaip įprasta.

Pastaba: jei kas nors ištraukia kortelę su drakono simboliu, kai drakono nėra žaidimo lauke, simbolis ignoruojamas.

2. Žmogiuko pastatymas

3. Taškų skaičiavimas

Fėja

2. Žmogiuko pastatymas

3. Taškų skaičiavimas



Fėjos pastatymas

Jeigu prasidėjo taškų skaičiavimas, pirmiausia suskaičiuokite taškus kaip įprasta.

Po to, jeigu šį ėjimą **užbaigėte** bent 1 **kelią** ar **miestą**, kurie **nepelnė** jums taškų, galite pastatyti fėją. Nėra svarbu, jei kažkas kitas pelnė taškų už tą kelią ar miestą.

Paimkite fėją iš jos buvimo vietos (pirmą kartą – greta žaidimo lauko) ir priskirkite ją vienam iš savo žmogiukų žaidimo lauke. Pastatykite ją **šalia** savo žmogiuko.



Šį ėjimą jūs  užbaigėte kelią, už kurį nepelnėte taškų. Tai reiškia, kad galite priskirti fėją vienam iš savo žmogiukų.

Taškų skaičiavimas už fėją

Kai už objektą, kuriame jūsų žmogiukui yra priskirta fėja, skaičiuojami taškai, jūs gaunate **3 taškus**, net jeigu už patį objektą taškų nepelnėte.

Fėja **niekada negali stovėti viena**. Vos tik žmogiukas su fėja yra perkeliamas ar pašalinamas (pvz., suskaičiavus taškus), pašalinkite fėją ir padėkite ją greta žaidimo lauko.

Galutinio taškų skaičiavimo metu už fėją gaunate **3 taškus**.

1. Žemės kortelės padėjimas

Apsauga nuo drakono

Fėja gali nubaidyti drakoną!

Jeigu drakonas vieno iš savo ėjimų metu įeina į kortelę, kurioje yra fėja, drakonas nedelsiant **pašalinamas iš žaidimo lauko**. Fėja ir žmogiukas, kuriam buvo priskirta fėja, **nėra** pašalinami.

Tačiau **visi kiti** žmogiukai ant šios kortelės yra pašalinami.

Apsaugoto žmogiuko savininkas **pasideda drakoną priešais save** (jis sugrįš į žaidimą vėliau). Taip drakono ėjimas baigiasi anksčiau ir žaidimas tęsiasi kaip įprasta.



Ištraukėte kortelę su drakono simboliu.

Drakonas juda tiesiai kortelės su fėja link. Atsidūręs drakono kelyje pašalinamas mėlynojo žaidėjo valstietis.

Fėjos dėka geltonojo žaidėjo žmogiukas nėra pašalinamas – vietoje jo pašalinamas drakonas. Kadangi geltonasis žmogiukas buvo apsaugotas, geltonasis žaidėjas pasideda drakoną priešais save.

Drakono grąžinimas į žaidimą

Jeigu drakonas yra **priešais jus** jūsų ėjimo pradžioje, **turite** pastatyti drakoną ant pasirinktos drakono irštvos ir nukreipti jį pagal įprastas taisykles.

Po to traukiate žemės kortelę kaip įprasta.

Pastaba: jeigu ištraukiate kortelę su drakono irštva, padėkite ant jos drakoną pagal taisykles, net jeigu jis tuo metu yra priešais vieną iš žaidėjų.

1. Žemės kortelės padėjimas

2. Žmogiuko pastatymas



Pastatykite kortelę su stebuklingu portalu, galite pastatyti žmogiuką ant šios kortelės kaip įprasta **arba** pastatyti žmogiuką ant bet kurios kitos kortelės žaidimo lauke. Atliekant tokį ėjimą galioja įprastos žmogiukų statymo taisyklės (t. y. objektas negali būti užimtas).

Taip pat **negalite** statyti žmogiuko ant užbaigtų objektų ar kortelių su drakono irštva. Abatas taip pat laikomas žmogiuku.



Jūs  padėjote kortelę su stebuklingu portalu ir nusprendėte pastatyti žmogiuką ant nebaigto ir neužimto vienuolyno kitoje kortelėje.

Svarbu: laukai niekada nelaikomi „užbaigtais“, net jei jie iš visų pusių yra ribojami kelių, miestų ir t. t.

3. Taškų skaičiavimas

Ypatingos žemių kortelės



Tai yra vienas kelias, kuris **neužsibaigia** nė vienoje pusėje.
Kelias veda pro tunelį.

Nei apatinis, nei viršutinis laukai nėra kelio perskirti į dvi dalis.



Šis kampas skiria du laukus.



Drakono irštva

Pastatykite drakoną ant drakono irštvos ir atitinkamai **jį nukreipkite** (žr. *Drakono irštva*). Ant drakono irštvos negalite statyti žmogiuko.



Drakono simbolis

Prieš padėdami kortelę: **pastumkite** drakoną tiesiai ir **nukreipkite** jį. Tada **dar kartą** pastumkite ir nukreipkite drakoną. Jeigu drakonas kerta kortelę su vienu ar daugiau žmogiukų, pašalinkite juos.



Stebuklingas portalas

Galite pastatyti žmogiuką ant bet kurioje kortelėje esančio objekto. Šiam žmogiukui galioja įprastos žmogiukų statymo taisyklės.



Fėja

Rūšis: neutrali figūrėlė.

Statymo taisyklės: jeigu užbaigiate kelią ar miestą, tačiau negaunate taškų, galite priskirti feją bet kuriam savo žmogiukui žaidimo lauke.

Ypatingos savybės: kai užbaigiamas objektas, kuriame feją yra priskirta vienam iš jūsų žmogiukų, gaunate **3 taškus**.

Drakonas ateina į kortelę su feją → jūsų žmogiukas su priskirta feją nėra pašalinamas → pasidėkite drakoną priešais save → kito savo ėjimo pradžioje pastatykite drakoną ant bet kurios drakono irštvos.



Drakonas

Rūšis: neutrali figūrėlė.

Ypatingos savybės: nukreipiamas link žmogiuko ir greta esančių kortelių. Jeigu yra keletas galimų krypčių, pasirinkite vieną.

Autoriai: Klaus-Jürgen Wrede ir „Hans im Glück“ komanda
Iliustracijos: Marcel Gröber



© 2025 Brain Games SIA
Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, Latvija
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com



© 2025
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de/en