



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

Įdomus strateginis stalo žaidimas 2-5 žaidėjams nuo 7 metų amžiaus

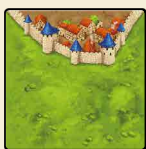
Karkasonas – visame pasaulyje garsus Prancūzijos miestas, žinomas dėl savo įtvirtinimų, kurie buvo pastatyti dar Antikos ir viduramžių laikotarpiais. Ši tvirtovė, apsupta didingų sienų, tebestovi ir šiandien ir yra vienas unikaliausių Prancūzijos miestų. Šio žaidimo metu žaidėjai, statydami savo figūreles ant kelių, miestų, vienuolynų ir laukų, plečia ir sustiprina savo valdas aplink Karkasono miestą. Ėjimus reikia gerai apgalvoti, nes nuo to priklausys, kiek žaidėjai pelnys taškų, o daugiausiai jų surinkęs taps žaidimo nugalėtoju.

## ŽAIDIMO RINKINYS IR PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

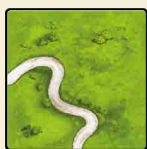
Sveiki atvykę į Carcassonne pasaulį! Ši taisyklių knygelė buvo sumanyta tam, kad padėtų jums kuo greičiau išmokti žaisti šį žaidimą. Ją perskaitę jūs mokėsite jį ne tik žaisti, bet ir paaiškinti. Na, o dabar jūs ketinate įžengti į modernia klasika tapusio Carcassonne žaidimo pasaulį.

Norėdami pradėti, turime žaidimui pasiruošti, o tai užtruks tik kelias akimirkas. Pasinaudodami šia galimybe pristatysime žaidimo rinkinį:

Pagrindinės ir svarbiausios Carcassonne rinkinio dalys yra **Žemių kortelės** – **84 kortelės**, kuriose pavaizduoti keliai, miestai ir vienuolynai, kuriuos visus paprastai supa laukai.



Kortelė, vaizduojanti miestą



Kortelė, vaizduojanti kelią



Kortelė, vaizduojanti vienuolyną

Dvylikoje (12) šių kortelių pavaizduota upė. Detalesnį jų aprašymą rasite papildomų taisyklių skyriuje. Kiti elementai jose, pavyzdžiui, namai, žmonės ar gyvūnai žaidime neturi jokios įtakos.



Visų kortelių **nugarėlės** vienodos, išskyrus **pradžios kortelę** ir dvylika **Upės kortelių**. Šių kortelių nugarėlės yra tamsios, todėl jas lengva atskirti.



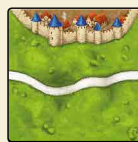
Įprasta nugarėlė



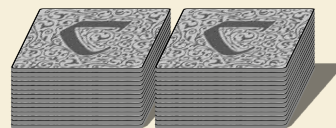
Tamsi nugarėlė



Pradžios kortelę (su tamsia nugarėle) padėkite stalo viduryje atverstą. Likusias korteles užverskite, sumaišykite ir sudėkite į keletą krūvelių taip, kad visi žaidėjai jas lengvai pasiektų.



Pradžios kortelė



Kelios užverstų kortelių krūvelės

Taip pat čia rasite taškų skaičiavimo lentelę, kurią galite pasidėti šalia žaidimo lauko (ant stalo, grindų ir pan.).

Galų gale rinkinyje yra pavaldinių figūrėlės. Dėžėje rasite **40 įprastų medinių figūrėlių** – pavaldinių, po 8 kiekvienos iš šių spalvų: (geltonos, raudonos, žalios, mėlynos ir juodos). Be jų dar yra ir **5 abatai**, po 1 kiekvienos iš tų pačių spalvų.

Kiekvienas žaidėjas pasirenka savo spalvą ir pasiima po 7 šios spalvos pavaldinius. Jie tampa kiekvieno žaidėjo rezervu.

Tada kiekvienas žaidėjas paima po likusį jo spalvos pavaldinį ir pastato jį ant nulio taškų skaičiavimo lentelėje. Nepanaudotus pavaldinius ir, žaisdami pirmą kartą, abatus sudėkite atgal į žaidimo dėžutę.

Žaidėjai nutaria, kuris pradės žaidimą (pavyzdžiui, jį gali pradėti jauniausias žaidėjas).



Pavaldinių figūrėlės






Abatai

## ŽAIDIMO APŽVALGA IR TIKSLAS

Prieš leisdamiesi į šio žaidimo taisyklių detales, turėtumėte žinoti, koks yra **Carcassonne** žaidimo tikslas. Žaidimo metu žaidėjai vienas po kito deda po vieną kortelę ir taip kuria bei vis papildo Karkasono miesto žemėlapi, ant kurio matomos valdos – keliai, miestai, laukai ir vienuolynai. Žaidėjai gali tapti plėšikais, riteriais, vienuoliais ir valstiečiais, savo ėjimo metu ant kątik padėtos kortelės statydami savo pavaldinius, ir taip stengdamiesi surinkti kuo daugiau taškų. Taškai skaičiuojami ne tik žaidimo metu, bet ir jį pabaigus. Žaidimo pabaigoje suskaičiuvus taškus žaidėjas, turintis daugiausiai taškų, skelbiamas nugalėtoju. Dabar jau galime pradėti žaisti!

## ŽAIDIMO EIGA

*Carcassonne* žaidimas žaidžiamas pagal laikrodžio rodyklę. Pradedant nuo pirmojo žaidėjo, savo ėjimo metu žaidėjas turi toliau nurodyta tvarka atlikti šiuos veiksmus. Po to žaidimą tęsia ir tą patį atlieka ir kitas žaidėjas, ir taip toliau. Pirmiausiai, pateikiame jums trumpą aprašymą veiksmų, kuriuos turite atlikti savo ėjimo metu. Išsamius šių veiksmų aprašymus rasite atitinkamuose kelių, miestų ir vienuolynų skyriuose. Taigi, kokie yra šie veiksmai?

<b>1</b> <b>Kortelės padėjimas:</b> Žaidėjas <b>turi</b> iš krūvelės paimti <b>tik 1 Žemės kortelę</b> ir padėti ją atverstą žaidimo lauke. 	<b>2</b> <b>Pavaldinio pastatymas:</b> Žaidėjas <b>gali</b> ant ką tik padėtos kortelės pastatyti vieną pavaldinį iš savo rezervo. 	<b>3</b> <b>Taškų skaičiavimas už pabaigtą fragmentą:</b> Jei padėta kortelė užbaigia kurį nors fragmentą, už jį žaidėjui <b>reikia</b> iš karto susiskaičiuoti taškus. 
--	---	--

### ■ Keliai

#### 1. Kortelės padėjimas

Jeigu ištraukėte kortelę, kurioje pavaizduotas kelias su trimis atkarpomis, prasidedančiomis nuo kaimo, turite ją padėti taip, kad ji pratęstų esamą kraštovaizdį (jau padėtas korteles).



*Kortelę padėkite čia. Kelias ir laukas pratęsia esamą kraštovaizdį. Puiku!*

#### 2. Pavaldinio kap plėšiko pastatymas:

Padėję kortelę, galite pastatyti **pavaldinį kaip plėšiką ant joje pavaizduotos vienos kelio atkarpos**, bet tik tuo atveju, jei šio kelio nėra užėmęs kitas plėšikas.

Pateiktame pavyzdyje kelias dar nebaigtas, todėl taškai dar neskaiciuojami (žr. 3 veiksmą) ir žaidimą tęsia kitas žaidėjas.

Kitas žaidėjas traukia kortelę ir padeda ją į žaidimo lauką taip, kad ji pratęstų kraštovaizdį. Jis negali pastatyti pavaldinio ant kelio atkarpos į dešinę, nes ant jo jau stovi kitas plėšikas. Vietoj to jis gali padaryti savo pavaldinį riteriu, pastatydamas jį ant toje kortelėje pavaizduoto miesto fragmento.



*Ant šio kelio savo pavaldinį galite pastatyti kaip plėšiką. Tai įmanoma, nes ant šio kelio nėra jokio kito plėšiko.*



*Kadangi kelias į dešinę yra užimtas, **mėlynas** žaidėjas nusprendžia pastatyti savo pavaldinį ant miesto.*

#### 3. Taškų už pabaigtą kelią skaičiavimas

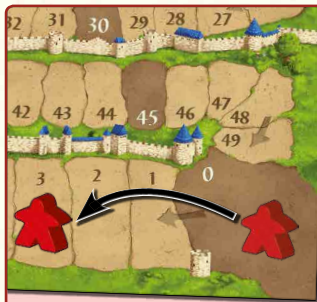
Kai abu kelio galai uždaryti, kelias yra pabaigtas ir už jį skaičiuojami taškai. Kelias yra pabaigtas, jei abu kelio galai pasibaigia kaimu, miesto fragmentu, vienuolynu arba jei kelias suformuoja uždara kilpą.

Taigi pažiūrėkime, ar čia galime suskaičiuoti taškus... Valio! Vieno kelio galime, nes abu kelio galai yra uždaryti.

Net jeigu kortelę padėjo jūsų varžovas, ji vis tiek pabaigia jūsų kelią.

Kiek taškų jūs pelnote? Skaičiuojant taškus už kelią **kiekviena to kelio kortelė** pelno jums **po 1 tašką**. Šiuo atveju, kadangi jūsų kelias sudarytas iš 3 kortelių, jūs pelnote 3 taškus. Šaunu!

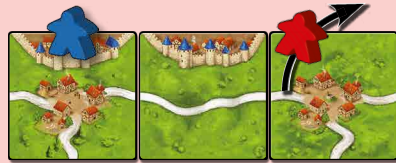




Atėjo laikas atkreipti dėmesį į tai, kaip skaičiuojami taškai. Jūs žymite savo taškus pavaldinių figūrėlėmis, kurias dar prieš pradėdami žaidimą sudėjote ant taškų skaičiavimo lentelės. Pagal pateiktą pavyzdį, jūs turite paeiti savo spalvos pavaldiniu į priekį per 3 langelius ir taip parodyti, kad pelnėte 3 taškus.

**Pastaba:** jei jūsų rezultatas perkopė 50 taškų, savo pavaldinio figūrėlę paguldysite. Tai reiškia, kad turite daugiau nei 50 taškų.

Kas kartą suskaičiavus taškus, pavaldinio figūrėlę, už kurią taškai buvo suskaičiuoti, **gali sugrįžti pas šeimininką į jo rezervą.**



*Plėšiką, kuris pelnė jums 3 taškus, galite pasiimti atgal. **Mėlynas** pavaldinys lieka stovėti, nes jis nebuvo dalis to fragmento, už kurį suskaičiuoti taškai.*

Viskas! Jau susipažinome su svarbiausiomis žaidimo dalimis. Toliau smulkiau paaiškinsime šiuos veiksmus parodydami, kaip jie taikomi su kitais fragmentais, t. y. miestais ir vienuolynais.

## Miestai

### 1. Kortelės padėjimas

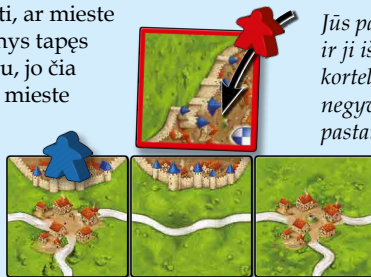
Kaip įprasta, paimate vieną kortelę, kuri padeda toliau kurti kraštovaizdį.

Žinoma, piešinys taip pat turi būti tęsiamas. Pavyzdžiui, miesto fragmentą reikia padėti prie nebaigto miesto.



### 2. Pavaldinio kaip riterio pastatymas

Tada reikia žiūrėti, ar mieste jau stovi pavaldinys tapęs riteriu. Šiuo atveju, jo čia nėra, todėl šiame mieste galite pastatyti vieną iš savo pavaldinių kaip riterį.



*Jūs padėjote šią kortelę ir ji išplėčia miestą viena kortele. Kadangi miestas negyvenamas, čia galite pastatyti savo pavaldinio figūrėlę.*

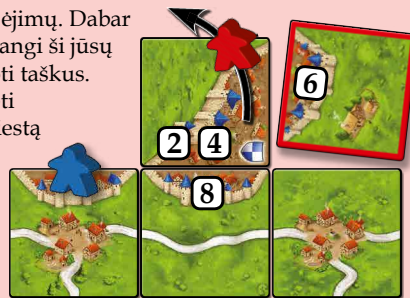
### 3. Taškų už pabaigtą miestą skaičiavimas

Pratęskime mūsų pateiktą pavyzdį ir įsivaizduokime, kad praėjo keletas ejų. Dabar jūs ištraukėte šią kortelę ir dedate ją taip, kad ji išplėstų jūsų miestą. Kadangi ši jūsų padėta kortelė užbaigia fragmentą (šiuo atveju **miestą**), reikia suskaičiuoti taškus. Miestas yra pabaigtas tada, kai visi jo fragmentai iš visų pusių yra apsupti nepertraukta siena. Kadangi šiame mieste stovi jūsų pavaldinys, už šį miestą pelnyti taškai atitenka jums.

**Už kiekvieną pabaigto miesto kortelę žaidėjas gauna 2 taškus.**

**Už kiekvieną mieste esantį herbą žaidėjas papildomai gauna 2 taškus.**

Už šį miestą jums tenka 8 taškai! Kaip įprastai, pavaldiniai, stovėję ant fragmento, kurio taškai suskaičiuoti, **grįžta į šeimininko rezervą.**



## Vienuolynai

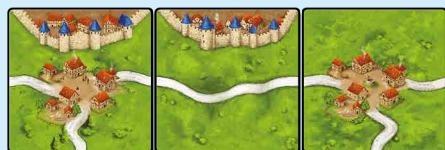
### 1. Kortelės padėjimas

Vėl ištraukėte kortelę, kuri padeda toliau kurti kraštovaizdį. Vienuolynai visada vaizduojami kortelės centre. Dėdami tokią kortelę turite, kaip įprasta, įsitikinti, kad piešinys taip pat yra tęsiamas.



### 2. Pavaldinio kaip vienuolio pastatymas

Ant vienuolyno galite pastatyti savo pavaldinį, kuris taps vienuoliu. Žinoma, šį pavaldinį turite paimti iš savo rezervu.



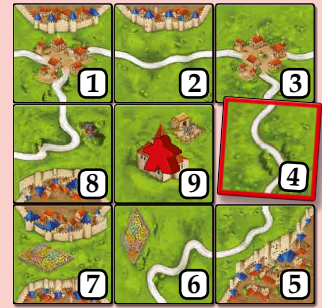
*Vienuolynas visada yra kortelės centre. Šią kortelę galite padėti čia, nes joje pavaizduotą vienuolyną supa tik laukas.*



### 3. Taškų už pabaigtą vienuolyną skaičiavimas

Vienuolynas yra pabaigtas, kai jį iš visų pusių supa kitos kortelės. Skaičiuojant taškus, vienuolynas pelno po **1 tašką** už kiekvieną aplink jį esančią kortelę (įskaitant ir pačio vienuolyno kortelę).

Puiku! Padėdami šią kortelę jūs užbaigiate savo vienuolyną. Jis pelno jums 9 taškus ir jūs galite **atsiimti savo pavaldinį**.



Valio! Jau susipažinome su didžiąja **Carcassonne** žaidimo taisyklių dalimi. Liko tik keli dalykai, tačiau pirmiausia, čia pateikiama santrauka to, ką iki šiol sužinojome.

## ■ Santrauka

### 1. Kortelės padėjimas

- Ištrauktą kortelę turite padėti taip, kad ji išplėstų kraštovaizdį ir sudarytų piešinį.
- Labai retais atvejais gali nutikti taip, kad kortelės nėra kur padėti. Tada šią kortelę tiesiog padėkite atgal į dėžutę ir traukite naują kortelę.

### 2. Pavaldinio pastatymas

- Pavaldinį galite pastatyti tik ant ką tik ištrauktos kortelės.
- Pavaldinio negalite statyti ant to fragmento, ant kurio jau stovi nors vienas kitas pavaldinys.

### 3. Taškų už pabaigtą fragmentą skaičiavimas

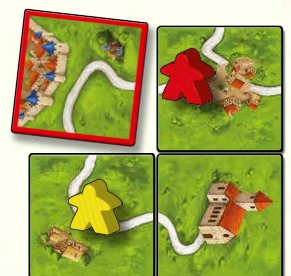
- Kelias yra pabaigtas, kai abu kelio galai veda į kaimą, miestą, vienuolyną arba jei kelias suformuoja uždara kilpą. Kiekviena pabaigto kelio kortelė verta 1 taško.
- Miestas yra pabaigtas, kai visi jo fragmentai iš visų pusių yra apsupti nepertraukta siena. Kiekviena pabaigto miesto kortelė verta 2 taškų. Kiekvienas pabaigtame mieste esantis herbas papildomai pelno dar 2 taškus.
- Vienuolynas yra pabaigtas, kai aplink vienuolyno kortelę yra išdėliotos 8 kortelės. Kiekviena vienuolyną supanti kortelė (8 aplink vienuolyną esančios kortelės ir paties vienuolyno kortelė) yra verta 1 taško.
- Taškai visada skaičiuojami žaidėjo ėjimo pabaigoje. Bet kuris žaidėjas, kurio pavaldinys stovi pabaigtame fragmente, pelno taškų.
- Kai taškai už pabaigtą fragmentą suskaičiuoti, pavaldiniai sugrįžta pas šeimininkus į rezervą.
- Jei pabaigtame fragmente stovi keli pavaldiniai, pilnas taškų skaičius priklauso žaidėjui, kurio pavaldinių skaičius šiame fragmente didžiausias; kiti žaidėjai taškų negauna. Jei daugiau nei vienas žaidėjas šiame fragmente turi daugiausiai pavaldinių, susiję žaidėjai pelno po pilną taškų skaičių.  
**(Pastaba: Kaip gali būti, kad tame pačiame fragmente stovi daugiau nei vienas pavaldinys? Daugiau apie tai štai čia žemiau...)**

## ■ Daug pavaldinių ant to paties fragmento

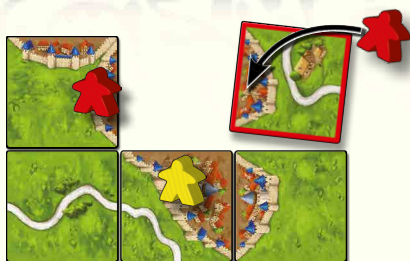
Kortelę, kurią ką tik ištraukėte, galėtumėte pratęsti kelią. Tačiau šiame kelyje jau stovi plėšiko figūrėlė, o tai reiškia, kad jūs negalite čia pastatyti savojo plėšiko. Jūs nusprendžiate padėti savo kortelę ir savo plėšiką taip, kad šie keliai nesijungtų.



Kito ėjimo metu ištraukiate šią kortelę ir nusprendžiate ją pratęsti šį kelią. Abi kelio atkarpos, su ant jų stovinčiais plėšikais, dabar sujungiamos. Kadangi kelias yra pabaigiamas, už jį dabar skaičiuojami taškai ir jūs bei jūsų varžovas pelnote po 4 taškus. Tada jūs abu galite atsiimti savo pavaldinius.



Jūs norite perimti miestą iš **geltonojo** riterio, todėl savo kortelę padedate taip, kaip pavaizduota šiame paveikslėlyje, ir ant jos pastatote savo riterio figūrėlę. Jūs galite čia pastatyti savo riterį, nes miesto fragmentas nesijungia su kito miesto fragmentu, ant kurio jau stovi riterio figūrėlė. Jei jums pasiseks sujungti savo doviųjų miestų fragmentus, turėdamas ant miesto du savo riterius, perimsite šį miestą iš **geltonojo** riterio.



Jums pasisekė! Būtent šios kortelės jums ir reikėjo, kad galėtumėte sujungti miesto fragmentus. Kadangi ant šio miesto jūsų riterių stovi daugiausiai, už šį pabaigtą miestą tik jūs gaunate 10 taškų. Tada jūs ir jūsų varžovas galite atsiimti savo pavaldinius.



## ŽAIDIMO PABAIGA IR GALUTINIS TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS

Deja, visi geri dalykai kažkada baigiasi, tas pats pasakytina ir apie žaidimą *Carcassonne*. Galbūt norėtumėte, kad būtų kitaip, tačiau juk kažkas turi laimėti žaidimą! Taigi, žaidimas baigiasi iš karto po to, kai kažkuris žaidėjas padeda paskutinę kortelę. Tada prasideda galutinius taškų skaičiavimas, po kurio ir paaiškės tikrasis nugalėtojas!

Žaidimui pasibaigus, taškai skaičiuojami už žaidimo lauke dar stovinčias pavaldinių figūrėles:

- Kiekviena nebaigto kelio kortelė verta 1 taško, kaip ir žaidimo metu.
  - Kiekviena nebaigto miesto kortelė verta 1 taško, o kiekvienas mieste esantis herbas prideda dar po 1 tašką, o tai yra yra tik pusė taškų, nei žaidimo metu.
  - Kiekvienas nebaigtas vienuolynas pelno 1 tašką ir po 1 tašką už kiekvieną aplink jį esančią kortelę, kaip ir žaidimo metu.
  - Kiekvienas laukas yra vertas 3 taškų už kiekvieną jame esantį pabaigtą miestą.
- Štai taip skaičiuojami taškai už valstiečių figūrėles, o čia pateikiamas tik bendras taškų skaičiavimo principas. Išsamų valstiečių figūrėlių aprašymą rasite papildomų taisyklių skyriuje. Rekomenduojame sužaisti keletą žaidimų ir tik tada susipažinti su valstiečiais ir laukais.

**Galutinis taškų skaičiavimas – miestas:**

**Žalioji** žaidėjas vienintelis pelno 8 taškus (5 kortelės ir 3 herbai).  
**Juodasis** žaidėjas taškų negauna, nes **Žalioji** žaidėjas šiame mieste turi daugiausiai pavaldinių.



**Galutinis taškų skaičiavimas – kelias:** **Raudonasis** žaidėjas už šį nebaigtą kelią pelno 3 taškus (3 kelio kortelės).

**Galutinis taškų skaičiavimas – vienuolynas:**

**Geltonasis** žaidėjas už šį nebaigtą vienuolyną gauna 4 taškus (3 taškai už aplink vienuolyną esančias korteles ir 1 taškas už pačio vienuolyno kortelę).

**Galutinis taškų skaičiavimas – miestas:**

**Mėlynasis** žaidėjas už šį nebaigtą miestą pelno 3 taškus (2 miesto kortelės ir 1 kortelė su herbu).

Suskaičiavus galutinius taškus žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų. Sveikiname laimėjus savo pirmąjį *Carcassonne* žaidimą!

Išbandę žaidimą keletą kartų, pabandykite žaisti ir su laukais bei valstiečiais – taip padidinsite savo strategines galimybes.

Valstiečiai ir laukai yra tik pirmas žingsnis į šį puikų naują *Carcassonne* pasaulį.

Pasinaudodami šia proga dėkojame, kad žaidžiate *Carcassonne*, ir tikimės, kad su juo praleistas laikas bus malonus.



**BRAIN GAMES**



WWW.BRAIN-GAMES.COM

**Autorius:** Klaus-Jürgen Wrede

**Kortelių iliustracijos:** Anne Pätzke

**Viršelio iliustracijos:** Chris Quilliams

**Grafinis dizainas:** Christof Tisch ja Andreas Resch

Ypatingai dėkojame Michael Young už tai, kad padėjo tą labai svarbią paskutinę kortelę.

© 2001, © 2014 **Hans im Glück Verlags-GmbH**  
Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15, 80809 München

© 2005, © 2015 Brain Games SIA  
Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvija  
T.: (+371) 67334034  
info@Brain-Games.com  
www.Brain-Games.com

## CARCASSONNE – PAPILDOMOS TAISYKLĖS

Sveiki dar kartą! Jei skaitote šį tekstą, vadinasi, keletą kartų jau žaidėte *Carcassonne* ir norėtumėte padidinti savo strategines galimybes.

Koks gyvenimas būtų be žemdirbystės? Mes iš dalies stengiamės atsakyti į šį klausimą, todėl pristatome darbščiuosius valstiečius, kurie ilgas valandas praleidžia Karkasono miesto laukuose. Kaip tai padarėme pristatydami kelius, miestus ir vienuolynus, su valstiečiais taip pat supažindinsime pristatydami jų veiksmus žaidimo metu.

### Laukai

#### 1. Kortelės padėjimas

Kaip jau esate įpratę, kortelę turite padėti taip, kad ji prastėtų kraštovaizdį ir piešinį. *Carcassonne* kortelėse laukai visada yra tos žalios vietos aplink kurį nors objektą.

Dešinėje esančioje kortelėje pavaizduoti trys laukų fragmentai.



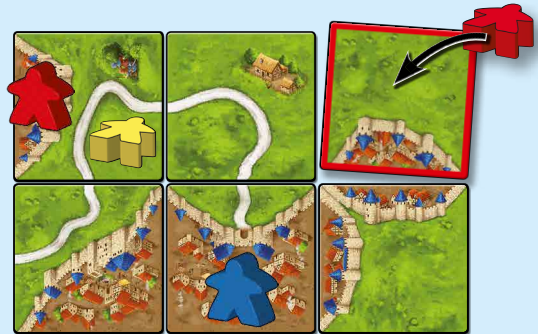
#### 2. Pavaldinio kaip valstiečio pastatymas

Valstiečių pavaldinys tampa, jį „paguldžius“ ant lauko fragmento.

„Paguldyti?“ Taip. Kitaip nei plėšikai, riteriai ir vienuoliai, kurie visi statomi stačiai, valstiečiai ant kortelės yra paguldomi, nes už juos pelnyti taškai skaičiuojami tik žaidimo pabaigoje. Todėl jie negali grįžti į jūsų rezervą žaidimo metu. Ant lauko gulintys valstiečiai padės jums prisiminti, kad juos reikia palikti lauke.

Kaip visada, savo valstietį jūs galite padėti, tik jei šiame lauke nėra kito valstiečio.

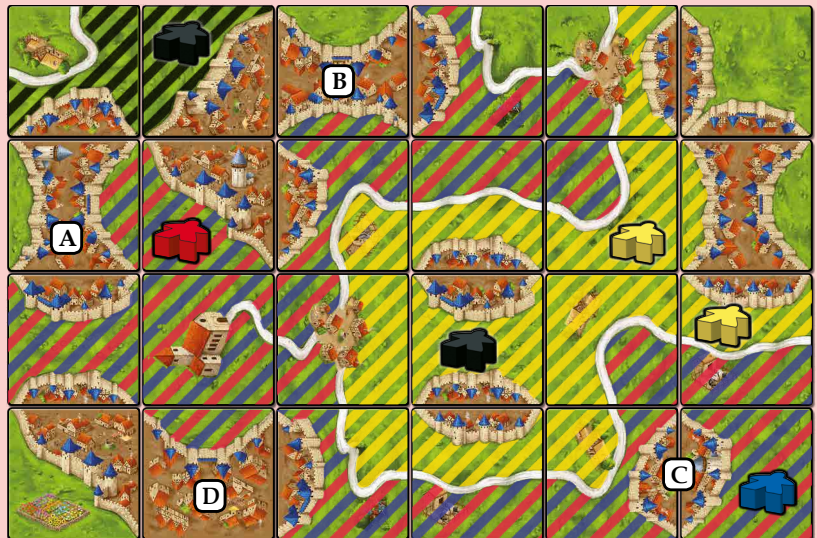
*Carcassonne* laukus skiria keliai ir miestai. Dešiniajame paveikslėlyje yra trys atskiri laukai.



Laukas, kuriame statote savo valstietį prasideda nuo kortelės, kurią ką tik padėjote, ir tęsiasi iki miesto, kuriame stovi jūsų riteris. **Geltonas** valstietis neturi įtakos, nes jis užima kitą lauką.

#### 3. Taškų už pabaigtą lauką skaičiavimas

Kaip jau minėjome anksčiau, kol vyksta žaidimas taškai už valstiečių figūrėles nėra skaičiuojami, todėl šios figūrėlės negali grįžti pas šeimininkus į rezervą. Todėl statykite savo valstiečius išmintingai. Dabar įsivaizduokime, kad žaidimas baigėsi ir kad mes skaičiuojame galutinius taškus. Skirtingai, nei yra su iki šiol aptartais fragmentais, skaičiuojant taškus už lauką, taškus pelno ne lauko kortelės, o pabaigti miestai, kurie ribojasi su tuo lauku. Kiekvienas pabaigtas miestas, kuris ribojasi su lauku, žaidėjui pelno **3 taškus**. Todėl prie kiekvieno su lauku, kuriame apsistojęs valstietis, besiribojančio miesto vertės, pridedama po 3 taškus.



Trys pabaigti miestai ribojasi su dideliu lauku, kuriame stovi **raudonas** valstietis ir **mėlynas** valstietis. Abu žaidėjai pelnys po **9 taškus** už tris pabaigtus miestus: **(A)**, **(B)** ir **(C)**. Nei vienas iš jų negauna taškų už miestą **(D)**, nes iki žaidimo pabaigos šis miestas nebuvo pabaigtas.

Kas dar pelno taškų? Ant vieno ir to paties lauko stovi **geltonas** valstietis ir **juodas** valstietis. Kadangi **geltono** žaidėjo valstiečių šiame lauke daugiau, jis vienintelis gauna **12 taškų** už keturis pabaigtus miestus.

Galiausiai, mažame lauke stovintis **juodas** žaidėjas už pabaigtus miestus **(A)** ir **(B)** gauna po 3 taškus – iš viso **6 taškus**.

Dabar jau žinote, kaip žaisti ir su valstiečiais! Čia pateikiama svarbiausių, su valstiečiais susijusių taisyklių, santrauka:

- Valstiečiai ant lauko „paguldomi“.
- Taškai už valstiečius skaičiuojami tik galutinio taškų skaičiavimo metu.
- Kiekvienas pabaigtas miestas, besiribojantis su jūsų užimtu lauku, pelno jums 3 taškus.
- Panašiai, kaip yra su keliais ir miestais, taip ir ant to paties lauko gali stovėti daugiau nei vienas valstietis.
- Tos pačios taškų skaičiavimo taisyklės taikomos ir skaičiuojant taškus už valstiečius. Už lauką taškus pelno tik tas žaidėjas, kurio valstiečių lauke stovi daugiausiai. Esant lygiosioms, susiję žaidėjai pelno po pilną taškų skaičių.

## ■ Upė



*Upė* – yra pirmasis mini papildymas, kurį rasite šiame *Carcassonne* pasaulyje. Ji padailina kraštovaizdį bei paįvairina pradžios situaciją.

### Žaidimo rinkinys

Papildymą *Upė* sudaro 12 *Upės kortelių su tamsia nugarėle*, kurios pakeičia pradžios kortelę.

Žaisdami su papildymu *Upė*, pradžios kortelę padėkite atgal į dėžutę.

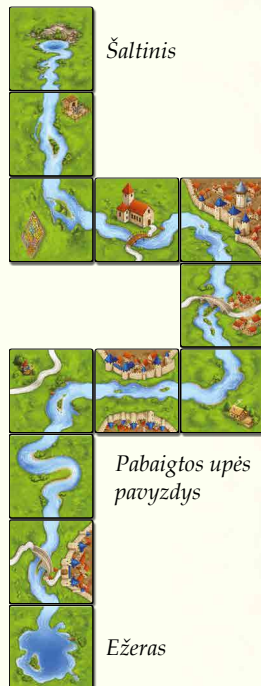
### Pasiruošimas žaidimui

„Šaltinio“  ir „ežero“  korteles atidėkite į šalį. Likusias upės korteles išmaišykite ir užverstas sudėkite į krūvelę. Galiausiai, **ežero** kortelę pakiškite po šia krūvele, o **šaltinio** kortelę padėkite kaip pradžios kortelę.

### Žaidimo eiga

Pradedant nuo pirmojo žaidėjo ir toliau pagal laikrodžio rodyklę žaidėjai, kaip įprasta, vienas po kito traukia ir deda korteles (įskaitant ir galimybę pastatyti pavaldinį), išskyrus tai, kad pirmiausia jie turi traukti korteles iš upės kortelių krūvelės. Iš šios krūvelės korteles turite traukti, kol jos pasibaigs.

Kaip įprasta, jūs turite tęsti piešinį. Be to, jūs turite ir upės kraštovaizdį, tačiau upė **negali** du kartus pasisukti ir grįžti ten, iš kur prasidėjo (sudarydama U formos kilpą). Pavaldinius galite statyti palei upę, laikydamiesi įprastų taisyklių.



## ■ Abatas

*Abatas* yra antrasis mini papildymas, kurį rasite šioje dėžutėje. Jis į žaidimą įveda sodus, kuriuos jau galbūt pastebėjote ant kortelių, ir abatus.

### Žaidimo rinkinys ir pasiruošimas

Šį mini papildymą sudaro 5 žaidėjų spalvų abatų figūrėlės. Kiekvienas žaidėjas pasiima po savo pasirinktos pavaldinio spalvos abatą.

### Žaidimo eiga

#### 1. Kortelės padėjimas

Dėdami kortelę, kurioje pavaizduotas vienuolynas ar sodas, vadovaukitės įprastomis taisyklėmis.

#### 2. Pavaldinio ARBA abato pastatymas

Padėję kortelę su vienuolynu arba sodu, galite pasirinkti, ką ant jos pastatyti: pavaldinį, **ar** abatą. Pavaldinys statomas kaip įprasta (tik ant vienuolyno), o abatą galima pastatyti ant ką tik padėtos vienuolyno arba sodo kortelės.

### Taškų už abatą skaičiavimas

Jei aplink vienuolyną arba sodą, ant kurio stovi jūsų abatas, yra išdėliotos aštuonios kortelės, pelnote 9 taškus, kaip įprastai skaičiuojami taškai už vienuolyną. Kaip matote, taškai už sodus skaičiuojami taip pat, kaip už vienuolynus, išskyrus tai, kad ant sodų galima pastatyti tik abatą.

Abatas taip pat turi dar vieną ypatingą savybę. Savoėjimo metu atlikdami 2 veiksmą (Pavaldinio pastatymas), jei nuspręsite **pavaldinio nestatyti**, galite atsiimti savo abatą. Jei tai padarysite, surinksite tiek taškų, kiek tuo metu abatas vertas; lygiai tiek pat, kiek vertas vienuolynas galutinio taškų skaičiavimo metu.

Galutinio taškų skaičiavimo metu taškai už abatus skaičiuojami tokiu pačiu būdu.



Jūs padedate šią kortelę ir nusprendžiate ant jos nestatyti pavaldinio. Vietoj to, jūs nusprendžiate atsiimti savo anksčiau pastatytą abatą, todėl pelnote 6 taškus.