



Клаус-Юрген Вреде

Каркасон

Драконът и феята



В това разширение на Каркасон в околността върлува свиреп дракон. Планирайте ходовете си, за да се предпазите от дракона, призовете феята да ви защити или си върнете изгубени обекти с вълшебните проходи.

Това разширение се играе само в комбинация с базовата игра **Каркасон** (и разширение 01 за игра с 6 човека). Може да го комбинирате и с други разширения на играта.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ И ПОДГОТОВКА



ИГРОВИ МАТЕРИАЛ
26 теренни плочки
(маркирани с )

1 двойна изворна плочка

1 двойна езерна плочка
с леговище на дракон
(двустранна)

1 Фея и 1 Дракон



1 Фея



1 Дракон



1 двойна плочка
с извор



1 двойна плочка
с езеро



6 бр. леговище
на дракон



10 бр. символ
на дракон



6 бр. вълшебен
проход

ДОПЪЛНИТЕЛНА ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Ако играете с мини-разширението **Рекама** (препоръчително), заменете изворната плочка с **двойната изворна плочка**. Сложете настрана **двойната езерна плочка**. Разбъркайте останалите речни плочки с лицето надолу (включително и езерната плочка от **Рекама**). Те образуват речната купчина. Ако не играете с **Рекама**, прескочете тази подготовка и махнете речните плочки от играта. Размесете новите плочки с тези от базовата игра. Върнете **5 случайни** теренни плочки с лицето надолу в кутията. Поставете **драконът и феята** до игралното поле.

Всеки нов елемент в играта е обяснен спрямо тези 3 стъпки:

1. ПОЛАГАНЕ НА ТЕРЕННА ПЛОЧКА

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

Ако една стъпка не е обяснена подробно, за нея се прилагат стандартните правила.

Новите речни плочки

1. ПОЛАГАНЕ НА ТЕРЕННА ПЛОЧКА

Всяка от двете двойни плочки се счита за **2 теренни плочки**.

Двойна изворна плочка



Двойната изворна плочка е новата стартова плочка. Когато полагате речна плочка, вие решавате към кой от двата отворени края на реката да я добавите.

Ако изтеглите единичната езерна плочка, може да я положите до всеки от двата отворени края на реката. След това ще може да продължавате реката само от другата страна. Във всички останали случаи важат обичайните правила за полагане.

Не забравяйте: коритото на реката не може да завива в една и съща посока два пъти подред.

Двойна езерна плочка



Двойната езерна плочка се полага като последна плочка на реката. Вие решавате с кое от двете лица да я използвате. Двойната езерна плочка се полага според обичайните правила.

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ

След като поставите двойната езерна плочка, може да поставите мийпъл както обикновено (като абат или селянин). След това поставете дракона върху леговището (виж *Леговище на дракона*).

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

Леговище на дракона

1. ПОЛАГАНЕ НА ТЕРЕННА ПЛОЧКА

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ



Ако сте положили плочка с леговище на дракона, трябва да вземете дракона от настоящата му позиция (първоначално той е извън игралното поле), да го поставите върху тази плочка и да го завъртите в желана посока (виж *Насочване на дракона*). Върху плочка с леговище на дракона **не може** да се поставят мийпъли.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

НАСОЧВАНЕ НА ДРАКОНА

Понякога се налага да завъртите дракона и да го **насочите** в една от **4 посоки**.



Изберете посока, спазвайки следните условия:

- Драконът **трябва** да е обърнат в посока на съседна плочка.
- Драконът **трябва** да е обърнат към мийпъл, който се намира в права линия **пред, зад, вляво или вдясно** от дракона. Пролуките в игралното поле прекъсват линията на движение на дракона. Ако няма мийпъл в една линия с дракона, игнорирайте това условие.



След като реката бъде завършена, драконът може да бъде насочен само в тази посока, тъй като никоя друга плочка не е в съседство с него.



Полагате плочка с леговище на дракона и слагате дракона върху нея. Тъй като **синият мийпъл** е в една линия с дракона, той трябва да е насочен към този мийпъл.

Ако има **няколко** варианта, може да изберете **един** от тях.

1. ПОЛАГАНЕ НА ТЕРЕННА ПЛОЧКА



ДРАКОНЪТ СЕ СЪБУЖДА

Ако изтеглите плочка с драконов символ **и** драконът се намира на игралното поле, играта се прекъсва:

Драконът е гладен!

Преди да положите плочката, драконът трябва да извърши точно **2 движения**.

ДВИЖЕНИЕ НА ДРАКОНА:

Трябва да преместите дракона в посоката, в която е обърнат в момента (не може да го завъртите предварително).

- Премествайте го плочка по плочка, право напред, докато свършат плочките директно пред него (докато стигнете края на картата или пролука). Там движението му приключва.
- Отстранете **всички мийпъли** от плочките, през които е минал драконът, и да ги върнете в съответната им свита.
- В края на движението драконът трябва да бъде насочен наново съгласно обичайните правила.

Ако сте преместили дракона веднъж, **повторете** всички стъпки, за да бъде придвижен драконът общо **два пъти**.

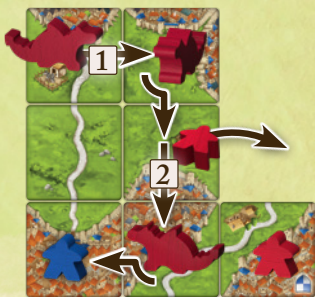


Червеният играч изтегля плочка със символ на дракон. Преди да я положи, той трябва да придвижи дракона 2 пъти.

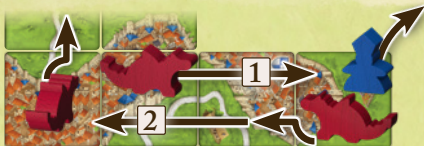
1. Мести дракона право напред, според ориентацията му, докато пред него няма повече плочки. След това го насочва към червения мийпъл (селянин).

2. Премества отново дракона по посоката, в която е насочен. Когато стъпи върху плочката с неговия селянин, той го маха. Когато достигне последната плочка, играчът отново завърта дракона. В случая **червеният играч** решава да насочи дракона към **синия мийпъл**.

3. Драконът спира там.



Изтегляте плочка
с драконов символ.



1. Местите дракона напред, докато свършат плочките пред него. Отстранявайте абата. Завъртате дракона на 180°, така че да е обърнат към съседна плочка.

2. След това отново местите дракона и накрая го насочвате.

След като сте извършили **2 движения** на дракона, полагате плочката със символа на дракона според стандартните правила и продължавате играта както обикновено.

Забележка: Ако някой изтегли плочка с драконов символ, без драконът да се намира върху игралното поле, игнорирайте символа.

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

Феята

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

ПОСТАВЯНЕ НА ФЕЯТА

Ако е задействано оценяване, първо отбелязвате точки, както обикновено. **След това**, ако активният играч е **завършил поне 1 път или крепост** по време на хода си и **не е спечелил** точки, той може да постави феята. Няма значение дали друг играч е спечелил точки по време на този ход.

Този играч може да вземе феята от текущото ѝ местоположение (в началото тя е извън игралното поле) и да я **прикрепи** към свой мийпъл, като я постави **близо** до него на плочката.



По време на този ход **червеният играч** е завършил път, за който не е получил точки. Това означава, че той може да сложи феята до един от мийпълите си.

ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ ЗА ФЕЯТА

При оценяване на завършен обект, в който феята е прикрепена към ваш мийпъл, вие получавате **3 точки**, дори и ако не сте получили точки за самия обект. Феята **никога не може да стои сама**.

Когато мийпълът, към който е прикрепена феята, бъде преместен или премахнат (напр. при оценяване), феята се маха и се слага извън игралното поле.

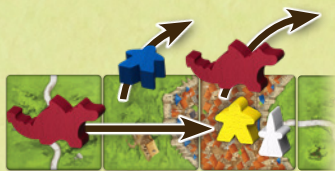
Получавате **3 точки** за феята по време на финалното точкуване.

1. ПОЛАГАНЕ НА ТЕРЕННА ПЛОЧКА

ЗАЩИТА ОТ ДРАКОНА

Ако драконът стъпи на плочката с феята по време на някое от движенията си, той **незабавно се отстранява** от игралното поле. Самата фея и мийпълът, към който е прикрепена, не се махат.

Всички **останали мийпъли** върху тази плочка обаче се махат. Собственикът на защитения мийпъл поставя дракона **пред себе си** (той се връща в игра по-късно). По този начин движенията на дракона приключват преждевременно и играта продължава както обикновено.



Изтегляте плочка с драконов символ. Драконът се движи право към плочката с феята, в резултат на което се маха **синият селянин**. Благодарение на феята, **жълтият мийпъл** не се отстранява, а вместо него се махна драконът. Тъй като мийпълът е бил защитен, **жълтият играч** поставя дракона пред себе си.

ВРЪЩАНЕ НА ДРАКОНА В ИГРА

Ако драконът е **пред вас** в началото на хода ви, **трябва** да го поставите върху леговище по ваш избор и да го насочите според обичайните правила.

След това теглите теренна плочка, както обикновено.

Забележка: Ако изтеглите плочка с леговище на дракон, поставете дракона върху нея по стандартния начин, дори и ако той в момента се намира пред друг играч.

Вълшебният проход

1. ПОЛАГАНЕ НА ТЕРЕННА ПЛОЧКА

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ



Когато изтеглите плочка със символ на вълшебен проход, вие имате право да поставите фигурка или върху новата плочка, **или** върху всяка една друга плочка по картата, следвайки обичайните правила.

Не може обаче да поставите мийпъла си върху вече заети или завършени обекти, или върху плочки с леговище на дракон. Абатът също се счита за мийпъл.



Червеният играч е положил плочка с вълшебен проход и решава да постави мийпъл върху незавършения и незает манастир на друга плочка.

Важно: Поляните никога не се считат за завършени, дори ако са оградени от всички страни с пътища, крепости и т.н.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

Специални теренни плочки



Това е един път, който **не** е прекъснат. Той минава през тунел под крепостта. Нито горната, нито долната поляна се разделят от пътя.



Този ъгъл разделя двете поляни.



ЛЕГОВИЩЕ НА ДРАКОН

Поставете дракона върху леговището и го **завъртете** по подходящ начин (виж *Насочване на дракона*). Върху тази плочка **не може** да се поставя мийпъл.



ДРАКОНОВ СИМВОЛ

Преди да положите плочката, **преместете** дракона право напред и го **насочете**. След това **отново** го преместете и насочете. Ако драконът мине през плочка с един или повече мийпъли, ги върнете в свитата им.



ВЪЛШЕБЕН ПРОХОД

Поставете свой мийпъл върху който и да е обект от игралното поле. Прилагат се обичайните правила за поставяне на мийпъли.



ФЕЯТА

Вид: Неутрална фигурка

ПОСТАВЯНЕ: Ако завършите обект, без да спечелите точки, може да прикрепите феята към някой от вашите мийпъли върху игралното поле.

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ: Ако феята е прикрепена към някой от вашите мийпъли, получавате **3 точки**, когато обектът бъде завършен. Драконът стъпва върху плочка с фея → вашият мийпъл и феята не се отстраняват → поставете дракона пред себе си → в следващия си ход го поставете върху което и да е леговище на полето.



ДРАКОНЪТ

Вид: Неутрална фигурка

Специално умение: Насочва се към **мийпъли** и **съседни** плочки. Ако има няколко варианта, избирате един от тях.

Автор: Клаус-Юрген Вреге & Hans im Glück

Илюстрации: Марсел Грьобер



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birner Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de/en
www.hans-im-glueck.de



Българско издание 2025

ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

www.BigBag.bg

+359 895 61 88 10

София, ул. Лъвски път 6
kingdom@fantasmagoria.bg

Превод: Георги Кацарски

Редакция: Лега Герова