



Кlaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Дракон і фея



У цьому доповненні до гри «Каркасон» околицями бродить голодний дракон. Ретельно плануйте свої дії, щоб не опинитися на його шляху, кличте фею для захисту або користуйтеся магічним порталом, щоб повернути втрачене. Для гри з доповненням «Дракон і фея» вам потрібна базова гра «Каркасон». Це доповнення можна також поєднувати з іншими доповненнями.

### Компоненти та приготування



#### Компоненти

26 плиток місцевості  
(позначені )

1 подвійна плитка з джерелом

1 подвійна плитка з озером  
і зображенням скарбу дракона (двостороння)

1 дракон та 1 фея



1 дракон



1 фея



6 плиток  
зі скарбом  
дракона



10 плиток  
із символом  
дракона



6 плиток  
з магічним  
порталом



1 подвійна плитка  
з джерелом



1 подвійна плитка  
з озером

#### Додаткові приготування

Якщо ви граєте з мінідоповненням «Річка», замініть плитку з джерелом на **подвійну плитку з джерелом**. Відкладіть **подвійну плитку з озером**. Перемішайте долілиць решту плиток річки (разом із плиткою з озером з мінідоповнення «Річка»). Це ваш стос плиток річки. Якщо ви граєте без мінідоповнення «Річка», проігноруйте ці приготування і вилучіть усі плитки річки з гри. Усі інші плитки місцевості з цього доповнення перемішайте з рештою плиток місцевості. Не дивлячись, поверніть у коробку 5 випадкових плиток місцевості. Розмістіть фігурки дракона та феї біля ігрової зони.

Кожен новий компонент гри пояснено в контексті трьох основних дій:

1. Викласти плитку місцевості
2. Розмістити свого підданця
3. Порахувати очки

Якщо дія не описана детально, дотримуйтеся правил базової гри.

## Нові плитки річки

### 1. Викласти плитку місцевості

Подвійну плитку з джерелом, так само як і подвійну плитку з озером, трактують як 2 сусідні плитки місцевості.



#### Подвійна плитка з джерелом

Подвійна плитка з джерелом — це нова початкова плитка. Якщо ви викладаєте плитку річки, то можете викласти її біля будь-якого відкритого кінця річки. Якщо ви взяли плитку з озером, то також можете викласти її біля будь-якого відкритого кінця. Після цього плитки річки можна викладати лише біля іншого відкритого кінця. У всьому іншому діють звичні правила викладання плиток.

*Пам'ятайте, що на двох посліпль плитках з вигином річка не може повертати в тому самому напрямку.*



#### Подвійна плитка з озером

Подвійну плитку з озером викладають як останню плитку річки. Попередньо ви можете повернути її будь-якою стороною догори. Зауважте, що ви повинні викласти цю плитку за звичними правилами.

### 2. Розмістити свого підданця

Виклавши подвійну плитку з озером, можете розмістити підданця на половині плитки з вигином річки як зазвичай (наприклад, розмістити абата або селянина). Потім розмістіть фігурку дракона на половині плитки зі скарбом дракона (див. «Скарб дракона»).

### 3. Порахувати очки

## 1. Викласти плитку місцевості

## 2. Розмістити свого підданця



Якщо ви виклали плитку зі скарбом дракона, то повинні взяти фігурку дракона з його поточної локації (на початку гри його розміщують біля ігрової зони) і розмістити на цій плитці. Потім потрібно **спрямувати** фігурку (див. «Як спрямувати дракона»). На плитці зі скарбом дракона **ніколи не можна** розміщувати фігурку підданця чи переміщувати її туди.

## 3. Порахувати очки



### Як спрямувати дракона

Іноді вам треба розвернути дракона, щоб **спрямувати** його в одному з **4 напрямків**. Виберіть напрямок відповідно до таких умов:

- Дракон **повинен** дивитися в напрямку сусідньої плити.
- Дракон **повинен** дивитися в напрямку підданця, розташованого на прямій лінії **попереду, позаду, ліворуч або праворуч** від дракона. Прогаліни на ігровому полі переривають «лінію видимості» (умовну пряму лінію між драконом і підданцем, яка проходить через викладені плити). Якщо на лінії видимості дракона немає підданця, ви ігноруєте цю умову.



Після завершення річки дракон може дивитися лише в цьому напрямку, бо біля нього немає жодної іншої сусідньої плити.



Ви викладаєте плитку зі скарбом дракона та розміщуєте на ній дракона. Підданець  розташований на лінії видимості дракона, тому дракона треба спрямувати так, щоб він дивився на підданця.

Якщо дракона можна спрямувати в **кількох** напрямках, то виберіть будь-який з них.

## 1. Викласти плитку місцевості



### Дракон прокидається

Якщо ви взяли плитку з символом дракона і дракон розміщений на одній з плиток ігрового поля, то гра ненадовго переривається: *Дракон голодний!*

**Перед** викладанням цієї плитки дракон виконує рівно **2 переміщення**.

### Переміщення дракона:

Ви **повинні** перемістити дракона в тому напрямку, куди він дивиться на цю мить (ви не можете перед цим спрямувати його в іншому напрямку). Перемістіть його вперед по прямій лінії, поки безпосередньо перед ним не залишиться жодної плитки. Переміщення дракона закінчується на цій останній плитці.

Ви **повинні вилучити** всіх підданців з тих плиток, на які заходить дракон, і повернути їх у запаси відповідних гравців.

Завершивши переміщення дракона, ви повинні **спрямувати** його за звичайними правилами.

Виконавши драконом перше переміщення, повторіть усі вищенаведені кроки (**переміщення та спрямування**), щоб виконати його друге переміщення.

Ви  взяли плитку із символом дракона. **Перед її викладанням ви повинні двічі перемістити дракона.**

1. **Переміщуйте дракона згідно з його спрямуванням по прямій лінії вперед, поки перед ним не залишиться жодної плитки. Потім розверніть його так, щоб він дивився на підданця (селянина).**

2. **Знову перемістіть дракона в тому напрямку, куди він дивиться. Коли він опиняється на плитці з вашим селянином, ви вилучаєте селянина. На тій плитці, де завершується переміщення дракона, знову спрямуйте його. Ви  вирішуєте розвернути дракона так, щоб він дивився на синього підданця .**

3. **Дракон зупиняється тут.**



Ви взяли плитку  
із символом  
дракона



1. **Переміщуйте дракона** згідно з його спрямуванням по прямій лінії вперед, поки перед ним не залишиться жодної плитки. Вилучіть абата. Вибираючи спрямування дракона, розверніть його на 180° у напрямку сусідньої плитки.

2. **Знову перемістіть дракона.** Тепер спрямуйте його.

Після того як ви виконали 2 переміщення драконом, викладіть плитку з символом дракона за звичайними правилами та продовжуйте гру як зазвичай.

*Примітка. Якщо хтось бере плитку із символом дракона, а дракона немає на ігровому полі, то цей символ ігнорують.*

## 2. Розмістити свого підданця

## 3. Порахувати очки

### Фея

## 2. Розмістити свого підданця

## 3. Порахувати очки



### Розміщення феї

Якщо був активований підрахунок очок, ви спершу рахуєте очки, як зазвичай.

Після цього: якщо за цей хід ви **завершили** принаймні 1 **дорогу** або **місто**, які **не дали** вам очок, то можете розмістити фею. Байдуже, чи хтось інший набрав очки за цей об'єкт. Візьміть фею з її поточної локації (на початку гри її розміщують біля ігрової зони) і розмістіть її біля одного зі своїх підданців на ігровому полі. Обидві фігурки завжди повинні розміщуватись **одна біля одної**.



У цей хід ви  завершили дорогу, за яку не набрали жодного очка. Це означає, що ви можете розмістити фею біля одного зі своїх підданців.

## Порахувати очки за фею

Якщо у грі набирають очки за об'єкт, де ваш підданець розміщений разом із феєю, ви набираєте **3 очки**, навіть якщо не набрали очок за сам об'єкт.

Фея **ніколи не може перебувати на плитці одна**. Щоразу, коли підданця з феєю переміщують або вилучають (наприклад, під час підрахунку очок), ви вилучаєте фею і розміщуєте її біля ігрової зони.

Під час підсумкового підрахунку ви набираєте **3 очки** за фею.

## 1. Викласти плитку місцевості

### Захист від дракона

*Фея може прогнати дракона геть!*

Якщо під час одного зі своїх переміщень дракон потрапляє на плитку з феєю, то його негайно **вилучають з ігрового поля**. Саму фею і підданця, біля якого вона розміщена, **не вилучають**.

Однак **усіх інших** підданців із цієї плитки вилучають. Власник захищеного підданця **розміщує дракона перед собою** (пізніше дракон повернеться в гру). Отже, переміщення дракона закінчується доточно, і гра продовжується як зазвичай.



Ви взяли плитку із символом дракона. Дракон переміщується по прямій лінії на плитку з феєю. На його шляху опиняється синій  селянин, якого вилучають. Завдяки феї жовтого підданця  не вилучають, а натомість вилучають дракона. Жовтий підданець був захищений, тому жовтий гравець  розміщує дракона перед собою.

### Повернення дракона в гру

Якщо на початку вашого ходу **перед вами є дракон**, ви **повинні** розмістити його на будь-якій плитці зі скарбом дракона і спрямувати за звичними правилами. **Після цього** ви берете плитку місцевості як зазвичай.

*Примітка.* Якщо ви взяли плитку зі скарбом дракона, то розміщуєте на ній дракона за правилами, навіть якщо дракон стоїть перед іншим гравцем.

## 1. Викласти плитку місцевості

## 2. Розмістити свого підданця



Після того як ви виклали плитку з магічним порталом, можете розмістити на ній підданця як зазвичай **або** розмістити підданця на будь-якій іншій плитці в ігровій зоні. Під час цього діють звичайні правила розміщення підданця (наприклад, об'єкт не повинен бути вже зайнятий). Крім того, ви **не можете** розмістити підданця на завершених об'єктах або на плитках зі скарбом дракона. Абата також вважають підданцем.



Ви  виклали плитку з магічним порталом і вирішили розмістити підданця на незавершеному й незайнятому монастирі на іншій плитці.

**Важливо!** Поля ніколи не вважають завершеними, навіть якщо вони з усіх боків оточені дорогами, містами тощо.

## 3. Порахувати очки

## Особливі плитки місцевості



Це одна дорога, яка **не закінчується** на цій плитці. Вона веде через тунель. Нижнє поле не розділене дорогою, як і поле вище.



Цей кут розділяє два поля.



## Скарб дракона

Розмістіть дракона на плитці зі скарбом дракона й відпо-  
відно **спрямуйте його** (див. «Дракон»). На такий плитці ні-  
коли не можна розміщувати підданця.



## Символ дракона

**Перед** тим як викласти плитку: **перемістіть** дракона по  
прямій лінії та **спрямуйте його**. Потім перемістіть і спря-  
муйте його **знову**. Якщо дракон потрапляє на плитку з од-  
ним або кількома підданцями, вилучіть їх.



## Магічний портал

Ви можете розмістити свого підданця на будь-якій плитці.  
Цього підданця розміщують за звичними правилами.



## Фея

**Тип:** нейтральна фігурка

**Правила розміщення:** якщо ви завершуєте дорогу чи мі-  
сто, не набравши жодного очка, то можете розмістити фею  
біля будь-якого зі своїх підданців на ігровому полі.

**Особливі властивості:** якщо фея розміщена біля одного  
з ваших підданців, ви набираєте **3 очки**, коли його об'єкт  
завершений; дракон потрапляє на плитку з феєю → вашого  
підданця і фею біля нього не вилучають → поставте дра-  
кона перед собою → на початку свого наступного ходу: роз-  
містіть його на будь-якій плитці зі скарбом дракона.



## Дракон

**Тип:** нейтральна фігурка

**Особлива властивість:** його спрямовують у напрямку піддан-  
ця і сусідньої плити. Якщо варіантів кілька, виберіть один.

Автор гри: Клаус-Юрген Вреде та Hans im Glück Team

Художник: Марсель Гребер



© 2005, 2025

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

Керівник: Олександр Борисенко  
Менеджер проєкту: Антон Садика  
Перекладач: Святослав Михаць  
Випускова редакторка: Олена Науменко  
Редактор: Сергій Сафулько  
Верстальник: Артур Патрихалко

