

CARCASSONE

**NOTEIKUMI AR DETALIZĒTIEM
SKAIDROJUMIEM**

SATURS

Ievads.....	4
Noteikumi	5
Karkasona — Pamatspēle	6
Upe	15
Traktieri un Katedrāles	17
Tirgotāji un Celtnieki.....	20
Ķēniņš un Izlūks.....	25
Karkasonas Grāfs	27
Katari	31
Princese un Pūķis	33
Upe II	38
Tornis	40
Mini-paplašinājums	44
Abatija un Birģermeistars	46
Kulta vieta	53
Katapulta.....	55
Laimes rats	58
Tunelis	62
Tilti, Pilis un Tirgi.....	64
Apļi labības laukos	70
Mēris	72
Dzīres	76
Pavadonis	77
Skola.....	78
Lidonis (Mini 1)	79
Vēstījumi (Mini 2)	81

Prāmji (Mini 3).....	84
Zelta atradnes (Mini 4).....	86
Burvis un Ragana (Mini 5)	88
Laupītājs (Mini 6)	90
Apļi labības laukos II (Mini 7)	93
Vēju rozes.....	96
Mazās mājiņas.....	98
Aplencēji	100
Noslēguma piezīmes.....	102
Versiju vēsture	103
Kontakti.....	104

Ievads

Karkasona (vācu - Carcassonne) — stratēģiski vēsturiska galda spēle vācu stilā. Spēles dizainu izstrādāja vācietis Klauss-Jurģens Rede (vācu: Klaus-Jürgen Wrede) 2000. gadā, tā tika izdota Hans im Glück izdevniecībā Vācijā un Rio Grande Games izdevniecībā Lielbritānijā. 2012. gadā Hans im Glück pārtrauca sadarbību ar Rio Grande Games un pašlaik angļu valodā Carcassonne izdod Z-man Games. 2001. gadā spēle Vācijā saņēma „Gada spēles” titulu (vācu: Spiel des Jahres). Līdz šim pasaulē ir pārdoti 6 miljoni spēles eksemplāri.

Šis ir pirmais mēģinājums sastādīt noteikumus galda spēlei *Carcassonne* un tās paplašinājumiem, pievienojot tiem detalizētu skaidrojumu latviešu valodā.

Šobrīd jau ir pieejams visu paplašinājumu tulkojums, bet tomēr, iznākot jauniem paplašinājumiem, informācija tiks papildināta, un tiks pievienoti arvien vairāk paplašinājumu noteikumi.

Noteikumu pamatā ir oriģināli *Hans im Glück* izdevniecības noteikumi, kas nedaudz atšķiras no *Rio Grande Games* izdevniecības noteikumiem. Nākotnē plānojam aprakstīt atšķirības starp minēto izdevniecību versijām, lai Tu varētu pats izvēlēties, kurus noteikumus izmantot savās spēlēs.

Tā kā tulkojumus veicam pašu spēkiem, neizmantojot sertificētu tulku pakalpojumus, tad ar prieku pieņemsim jebkurus Tavus ieteikumus un precizējumus. Aicinām arī Tevi aktīvi piedalīties un līdzdarboties tulkošanas procesā! Ierosinājumus, labojumus un citas labas idejas rakstiet uz carcassonne@carcassonne.lv vai mūsu forumā.

Noteikumi

Karkasona — Pamatspēle

oriģināli izdota *Hans im Glück* izdevniecībā 2000. gadā

Aizraujoša galda spēle 2-6 spēlētājiem vecumā no 8 gadiem

Karkasonas pilsēta Dienvidfrancijā ir slavena ar savu organizēto nocietinājumu veidošanas mākslu. Spēlētāji paplašina savus ietekmes apgabalus apkārt Karkasonai, ar savu pavalstnieku – bruņinieku, laupītāju, zemnieku un mūku palīdzību, aizņemot pilsētas, ceļus, laukus un klosterus un tādējādi nostiprinot savus īpašumus.

Spēles komplekts

- **72 kartona lauciņi** (ieskaitot 1 sākuma lauciņu ar tumšo mugurpusi) uz kuriem attēlotas dažādas pilsētas daļas, ceļu posmi un lauku segmenti, kā arī klosteri un krustojumi.

- **48 koka figūriņas – pavalstnieki¹** sešās krāsās²:



- Katrs pavalstnieks var tikt izmantots bruņinieka, mūka, laupītāja vai zemnieka lomā. Viena pavalstnieka figūriņa no katras krāsas tiek izmantota punktu skaitīšanai.
- 1 punktu skaitīšanas **plāksnīte**.
- Spēles **noteikumi**.

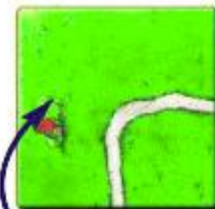
Sākuma lauciņa mugurpuse



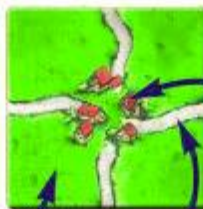
Klosteris



Pilsētas daļas



Lauku segmenti



Ceļu segmenti



Krustojumi

Spēles kopskats

Spēlētāji spēles laikā veido arvien lielāku Karkasonas karti, uz kuras redzami īpašumi – ceļi, pilsētas, lauki un klosteri. Uz katra no lauciņiem attēlotas šo īpašumu daļas. Pievienojot arvien jaunus lauciņus, spēlētāji paplašina kartē redzamos īpašumus.

Īpašumi var būt gan pabeigti, gan nepabeigti. Ceļš tiek noslēgts krustojumos, pilsētā vai klosterī. Pilsētas robeža ir tās mūris. Lauku robežas ir ceļi, pilsētas mūri un spēles laukuma robežas³.

Spēlētāji var kļūt par kāda ceļa, pilsētas, klostera vai lauka īpašniekiem, savā gājienā uz tikko uzliktā lauciņa novietojot sava pavalstnieka figūriņu. Par katru spēlētājiem piederošu īpašumu tiek saņemti punkti. Punktu skaita gan spēles laikā, gan tās beigās, tāpēc uzvārētājs kļūst zināms tikai tad, kad spēle ir beigusies – izlikti visi lauciņi un saskaitīti visi punkti. Spēlē uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk punktu.

¹ **Jautājums:** Pārāk maz pavalstnieku – mēs spēlējam nepareizi vai to tiešām ir tik maz? **Atbilde:** pēc mūsu viedokļa pavalstnieku skaits ir optimāls. Pavalstnieku trūkums ir paredzēts spēles stratēģijā. Svarīgs spēles elements ir mācīties ekonomēt pavalstniekus.

² Spēlējot ar paplašinājumu *Traktieri un Katedrāles*.

³ Spēlējot ar paplašinājumu *Upe*, arī upe.

Sagatavošanās spēlei

Starta lauciņu (ar tumšo mugurpusi) novieto galda vidū. Pārējos lauciņus ar attēlu uz leju sajauc un saliek vairākās kaudzītēs (vai kastēs) tā, lai tās visiem būtu viegli aizsniedzamas. Punktu skaitīšanas plāksnīti novieto galda malā.



Katrs spēlētājs izvēlas savu krāsu un paņem 8 figūriņas, novietojot vienu no tām uz punktu skaitīšanas plāksnītes nulles lauciņa. Pārējās 7 figūriņas pagaidām katrs noliek sev priekšā, šie ir spēlētāju krājumi.

Pats jaunākais spēlētājs izvēlas, kurš uzsāk spēli.

SPĒLES GAITA

Spēlētāji spēlē pulksteņa rādītāju virzienā. Savā gājienā spēlētājs izdara darbības **norādītajā secībā**:

1. Spēlētājam **jāpaņem** viens lauciņš no kaudzītes un jānovieto tas spēles laukumā.
2. Uz tikko uzliktā lauciņa spēlētājs **var** novietot **viena pavalstnieka** figūriņu no sava krājuma.
3. Ja, uzliekot lauciņu, tiek pabeigts ceļš, pilsēta vai klosteris, par to uzreiz ir jāieskaita punkti.

Spēli turpina nākamais spēlētājs.

1. Lauciņa uzlikšana

Vispirms spēlētājam ir **jāpaņem** viens lauciņš no kādas no aizklātajām kaudzītēm. Viņš parāda lauciņu pārējiem spēlētājiem un uzliek to uz galda, ievērojot sekojošus noteikumus:

- Jaunajam lauciņam (attēlos apvilks ar sarkano rāmīti) ar vismaz vienu malu ir jāsaskaras ar vienu vai vairākiem laukumā jau esošajiem lauciņiem⁴. Lauciņi nedrīkst saskarties tikai ar stūriem.
- Lauciņš jāuzliek tā, lai visas malas, kas saskaras ar citu lauciņu malām, atbilstu zīmējumam^{5 6}.

Mēdz būt gadījumi, kad lauciņu nevar novietot spēles laukumā, ievērojot noteikumus, tādā gadījumā šis lauciņš tiek izslēgts no spēles un spēlētājs ņem jaunu lauciņu.⁷

2. Pavalstnieka figūriņas uzlikšana uz laukuma

Kad spēlētājs ir uzlicis lauciņu, viņš **var** novietot uz tā vienu pavalstnieku, tādējādi iegūstot savā īpašumā ceļu, pilsētu, klosteri vai lauku, ievērojot sekojošus noteikumus:

- Spēlētājs savā gājienā drīkst novietot uz lauciņa tikai **vienu** pavalstnieku.
- Pavalstnieka figūriņa jāņem no saviem krājumiem.
- Pavalstnieku drīkst novietot tikai uz **tikko uzliktā** lauciņa.



⁴ **Jautājums:** Mēs nevaram izlemēt, kad uzliktais lauciņš pārstāv jauno pilsētu un kad tas pieder pie jau būvētas pilsētas. **Atbilde:** „Stūris pie stūra” nenozīmē savienojumu! Segmenti var tikt savienoti tikai ar malām. Uzrādītajā piemērā dotajā brīdī ir divas pilsētas.

⁵ **Jautājums:** Vai var uzlikt klosterus tieši vienu pie otra, vai stūris pie stūra, vai tam apkārt jābūt astoņiem saliktiem lauciņiem? **Atbilde:** Kāpēc gan nē? Klosters stāv lauka vidū, un citi segmenti var būt novietoti tam blakus. Salīdzinājuma ar pilsētām, ceļiem un laukiem nav iespējams pievienoties pie klostera.



⁶ **Jautājums:** Vai situācijā, kad jaunais lauciņš tiek uzlikts, tā zīmējuma visām malām ir obligāti jāsakrīt ar pārējo lauciņu zīmējumu, vai pietiek ar to, ka sakrīt tikai dažas malas? **Atbilde:** Jaunā lauciņa zīmējumam ir jāsakrīt no visām malām ar pārējo lauciņu zīmējumu. Uzliekot lauciņu nepietiek ar to, ka sakrīt tikai vienas malas zīmējums.

⁷ Alternatīvi, ja ir attiecīga vieta, spēlētājs var uzlikt Abatijas lauciņu cita lauciņa paņemšanas vietā.

- Spēlētājam ir jāizvēlas, uz kuras no lauciņa daļām uzlikt pavalstnieka figūriņu^{8 9}. To var novietot kā:



- Spēlētājs nedrīkst novietot savu pavalstnieku uz ceļa, lauka vai pilsētas, uz kuriem jau atrodas cita pavalstnieka figūriņa (sava vai pretinieka), neatkarīgi no tā, cik tālu tā atrodas. Sekojošie piemēri var palīdzēt izskaidrot šo noteikumu:



Ja kādam no spēlētājiem spēles gaitā beidzas pavalstnieku figūriņas, tad turpmākajos gājienos viņš nevar uz jauna lauciņa likt pavalstnieka figūriņu tik ilgi, līdz kāds no viņa pavalstniekiem atgriezīsies viņa krājumā.

Tagad spēlētāja gājiens ir beidzies un savu gājienu uzsāk spēlētājs pa kreisi.

⁸ **Jautājums:** Ja pabeidzu agrāk neaizņemto pilsētu ar tikko uzlikto lauciņu, vai obligāti ir jāaizņem šī pilsēta un jāsaņem punkti? Vai var pabeigt pilsētu bez tās aizņemšanas un uzlikt zemnieku? **Atbilde:** Ja lauks nav aizņemts, var uzlikt pavalstnieku uz tā. Pilsētai nav obligāti jābūt bruņiniekam.



⁹ **Jautājums:** Vai drīkst uz klostera lauciņiem likt pavalstnieku uz apkārtējo lauka segmentu? **Atbilde:** Jā! Uz laukiem apkārt klosteriem attiecas tie paši noteikumi, kas uz jebkuriem citiem laukiem. Tu vari uzlikt zemnieku blakus klosterim. Šajā gadījumā klosteris paliek neaizņemts līdz spēles beigām. [Ja klosteri neaizņem izmantojot maģisko portālu (paplašinājums *Princese un Pūķis*), ar pavalstnieku no Karkasonas pilsētas (paplašinājums *Karkasonas Grāfs*) vai ar ratu palīdzību (no paplašinājuma *Abatija un Birģermeistars*)]



Izņemot gadījumus, ja, uzliekot lauciņu, tiek pabeigta pilsēta, ceļš vai klosteris. Šī gājiena beigās ir jāieskaita par tiem iegūtie punkti¹⁰.

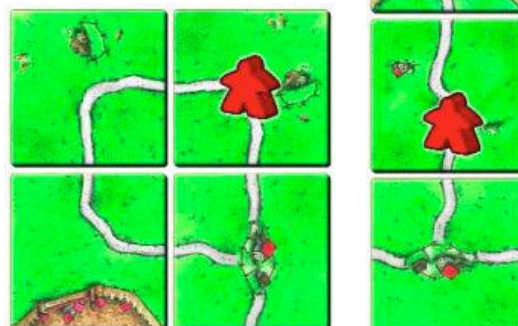
3. Pabeigta ceļa, pilsētas un klostera punktu skaitīšana

Pabeigtais ceļš

Ceļš ir pabeigts, ja abi ceļa gali noslēdzas ar krustojumu, pilsētas daļu vai klosteri, vai arī, ja ceļš veido noslēgtu cilpu¹¹. Spēlētājs var veidot savu ceļu tik garu, cik vēlas.

Aprēķinot punktus par pabeigtu ceļu, par katru šī ceļa lauciņu pienākas 1 punkts¹².

Tikko punkti ir saskaitīti, tie ir jāatzīmē uz punktu skaitīšanas plāksnītes (vairāk par to lasiet sadaļā par punktu skaitīšanas plāksnīti).



Sarkanais saņem 4 punktus.

Sarkanais saņem 3 punktus.

Pabeigtā pilsēta

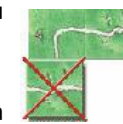
Pilsēta ir pabeigta tad, kad tās daļas no visām pusēm ieskauj nepārtraukts mūris un pilsētas iekšā nav tukšumu. Spēlētājs var veidot savu pilsētu tik lielu, cik vēlas.

Spēlētājs, kura bruņinieks atrodas pabeigtā pilsētā, saņem 2 punktus par katru pilsētas lauciņu. Par katru ģerboni pienākas 2 papildus punkti.

¹⁰ **Jautājums:** Ir situācija, kuru mēs paši nevaram atrisināt. Ja spēlētājs uzliek lauciņu ar diviem pilsētas segmentiem un pabeidz mazo pilsētu, iegūstot 4 punktus, vai viņš drīkst uzlikt pavalstnieku uz jaunās pilsētas segmentu tajā pašā gājienā? **Atbilde:** Spēlētājs var uzlikt tikai vienu pavalstnieku vienā gājienā (izņemot paplašinājumu *Pavadonis*), un pavalstnieku var uzlikt tikai vienu reizi, bet tam jānotiek līdz punktu skaitīšanās. Ja spēlētājs jau ir aizņēmis mazo, tagad-pabeigto pilsētu, viņš var uzlikt otro pavalstnieku citas pilsētas segmentā uzreiz pēc lauciņa uzlikšanas. Par mazo pilsētu tad tiks saskaitīti punkti un iesaistītais pavalstnieks atgriežas pie spēlētāja. Ja spēlētājs agrāk nav aizņēmis šo pilsētu, viņš var izlemt, kurā no diviem pilsētas segmentiem uzlikt pavalstnieku. Ja pavalstnieks tiks uzlikts mazajā pilsētā, tas nekavējoties tiek atgriezts un spēlētājs iegūst četrus punktus, bet pavalstnieku nedrīkst uzlikt vēlreiz.



¹¹ **Jautājums:** Vai ceļš varētu beigties laukā? **Atbilde:** Nē, tāpat kā visiem pārējiem lauciņiem, ceļa segmentam jāturpina cits ceļa segments no visām malām.



¹² **Jautājums:** Kā skaita punktus par ceļa segmentiem starp T-veida krustojumiem? Vai horizontālais segments ("T" augšēja daļa) arī pabeidz ceļu, vai tie skaitās kā taisnie ceļi, un tie ir jāpabeidz kaut kur citur? **Atbilde:** Katrs krustojums pabeidz ceļu, neatkarīgi no tā, no kuras puses ceļš pienāk pie krustojuma. Laupītāji nevar ieiet mazajos ciematos, kuri stāv uz krustojumiem. Dotajā piemērā katrs laupītājs atrodas uz sava ceļa.



Sarkanais saņem 8 punktus (trīs pilsētas daļas un viens ģerbonis).



Sarkanais saņem 8 punktus (četras pilsētas daļas un neviena ģerboņa).

Par lauciņu, uz kura attēlotas divas pilsētas daļas, kas pieder vienai pilsētai, arī pienākas 2 punkti

Kas notiek, ja uz pabeigta ceļa vai pabeigtajā pilsētā atrodas vairāki pavalstnieki?

Liekot lauciņus, ir iespējama situācija, kad vairāki laupītāji atrodas uz viena ceļa vai vairāki bruņinieki aizņem pilsētu.

Šajā situācijā punkti pienākas spēlētājam (vai spēlētājiem), kam šajā īpašumā ir visvairāk pavalstnieku.¹³ Neizšķirtas situācijas gadījumā visi iesaistītie spēlētāji saņem pilno punktu skaitu.

Jaunais lauciņš savieno agrāk nesavienotās pilsētas daļas, formējot vienu pabeigtu pilsētu.



Zilais un Sarkanais abi divi saņem visus 10 punktus, jo abiem ir bruņinieks pilsētā—neizšķirts!

Pabeigtais klosteris

Klosteris ir pabeigts, kad klostera lauciņam visapkārt ir salikti 8 lauciņi.

Spēlētājs, kura mūks atrodas uz klostera lauciņa, saņem 9 punktus — 1 punktu par klostera lauciņu un katru lauciņu, kas atrodas pie tā.

Pavalstnieku noņemšana no spēles laukuma

Uz ceļa, pilsētā vai klosterī novietotie laupītāji, bruņinieki vai mūki var atgriezties pie saviem īpašniekiem **tikai pēc tam**, kad attiecīgais ceļš, pilsēta vai klosteris ir pabeigti un punkti ieskaitīti. Šīs pavalstnieku figūriņas spēlētāji atkārtoti izmantot drīkst **tikai no nākamā gājiena**.



Sarkanais saņem 9 punktus.

¹³ **Jautājums:** Tā kā tas nav atrunāts spēles noteikumos, tad mums rodas domstarpības, par to, kā skaitīt punktus situācijā, kad divi pavalstnieki vienā krāsā aizņem ceļu, pilsētu vai lauku. Vai šajās situācijās punktu skaits dubultojas? **Atbilde:** Nē! Pavalstnieku skaits, vai, paplašinājumā *Traktieri un Katedrāles*, izmērs, neietekmē punktu skaitu, ko spēlētājs pelna no ceļa, pilsētas, klostera vai lauka. Divi pavalstnieki nedubulto punktus. Pavalstnieku skaits ir svarīgs noskaidrojot kam ir vairākums.

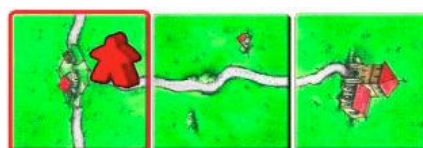


Veinā spēles gājienā ir iespējams uzlikt pavalstnieku, nekavējoties saņemt punktus un noņemt pavalstnieku. Šajā gadījumā tev ir jārikojas sekojoši:



Sarkanais saņem 4 punktus.

1. Pabeigt ceļu, pilsētu vai klosteri ar jauno lauciņu.
2. Uzlikt laupītāju, bruņinieku vai mūku.
3. Saņemt punktus par pabeigto ceļu, pilsētu vai klosteri.
4. Atgriezt laupītāju, bruņinieku vai mūku savā krājumā.¹⁴

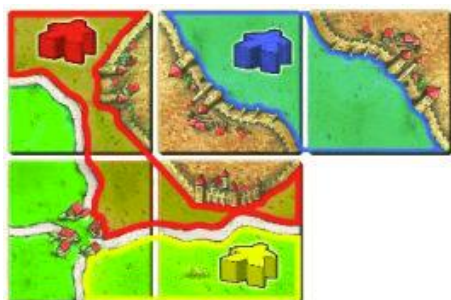


Sarkanais saņem 3 punktus.

Lauki

Vairākas savienotas lauka daļas veido veselu lauku. Par laukiem un lauka daļām punktus neieskaita. Tie kalpo tikai kā vietas, kur likt zemniekus. Lauka īpašnieks saņem punktus tikai spēles beigās. Tātad, **zemnieki paliek uz laukiem visas spēles garumā un nekad neatgriežas pie to īpašniekiem!** Lai būtu iespējams labāk redzēt, kur atrodas zemnieki, zemnieku figūriņas laukā labāk novietot guļus.

Lauki tiek atdalīti viens no otra ar ceļiem, pilsētām un ar spēles laukuma malām – to ir svarīgi atcerēties pie punktu skaitīšanas.



Visi trīs zemnieki atrodas katrs savā laukā. Ceļa segments un pilsēta atdala laukus vienu no otrā.

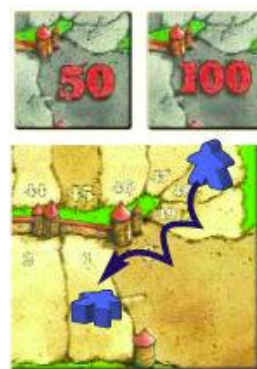


Pēc jauna lauciņa uzlikšanas trīs zemnieku lauki apvienojās vienā lielā laukā.

UZMANĪBU! Tas spēlētājs, kurš uzlika jauno lauciņu, nevar uzlikt zemnieku, jo (tagad apvienotajā) laukā jau ir zemnieki.

Punktu skaitīšanas plāksnīte

Visi spēles gaitā iegūtie punkti nekavējoties tiek ieskaitīti uz punktu skaitīšanas plāksnītes, kur attēlota taka ar piecdesmit lauciņiem, pa kuru pārvieto pavalstnieka figūriņu. Ja figūriņa pēc pilna apļa sasniedz nulles lauciņu vai uzsāk otru apli, to novieto guļus, tādējādi apzīmējot, ka šim spēlētājam ir 50 vai vairāk punktu¹⁵.



¹⁴ Ņemiet vērā, ka objekti skaitās pabeigti uzreiz pēc lauciņa uzlikšanas, kaut gan pavalstnieka uzlikšana un punktu skaitīšana notiek tikai pēc tam. Tas ir svarīgi spēlējot ar paplašinājumu *Lidonis*.

¹⁵ Spēlējot ar paplašinājumu *Traktieri un Katedrāles* ir iespējams izmantot speciālas skaitīšanas kartiņas ar skaitļiem 50 un 100 (katrs skaitlis savā pusē). Brīdī, kad spēlētājs sasniedz nulles lauciņu, viņš paņem šo kartiņu un uzliek sev priekšā ar skaitli „50” uz augšu. Ja spēlētājs sasniedz nulles lauciņu vēlreiz, viņam ir jāapgriež otrādi skaitīšanas kartiņa ar skaitli „100” uz augšu. Iespējams, ka spēlētājs sasniegs nulles lauciņu arī trešo reizi. Tādā gadījumā ir jāņem cita skaitīšanas kartiņa un jāuzliek blakus esošajai kartiņai ar skaitli „50” uz augšu.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzās, tiklīdz ir pabeigts gājiens, kurā tika uzlikts pēdējais lauciņš¹⁶. Visi punkti par ceļiem, pilsētām un klosteriem, kuri tika pabeigti šajā gājienā, tiek ieskaitīti kā parasti, kam seko noslēguma punktu skaitīšana.

Noslēguma punktu skaitīšana

Nepabeigtie ceļi, pilsētas un klosteri

Vispirms ieskaita punktus par visiem **nepabeigtiem** ceļiem, pilsētām un klosteriem – **par katru lauciņu** to īpašnieks saņem **1 punktu**. Arī **ģerbonis** tagad ir tikai **1 punktu** vērts. Pēc tam, kad punkti par nepabeigtajiem ceļiem, pilsētām un klosteriem ir saskaitīti, noņemiet visas pavalstnieku figūriņas, izņemot zemniekus. Tas ļauj vieglāk saskaitīt punktus par laukiem.

Lauki

No sākuma nepieciešams noteikt katra lauka īpašnieku. Ja dotajā laukā ir vairāki zemnieki, tad īpašnieks ir tas, kuram ir vairāk zemnieku šajā

laukā. Neizšķirta gadījumā visi spēlētāji, kuriem ir zemnieku vairākums, tiek uzskatīti par lauka īpašniekiem. Lauka īpašnieks (īpašnieki) saņem **3 punktus par katru pabeigto pilsētu**, kas ierobežo lauku vai atrodas tajā¹⁷.

Ja pilsēta robežojas ar vairākiem laukiem, **katrs no lauka īpašniekiem** par to saņem 3 punktus.



Sarkanais saņem 3 punktus par nepabeigto ceļu. **Dzeltenais** saņem 5 punktus par nepabeigto klosteri.

Zilais saņem 3 punktus par nepabeigto pilsētu lejā pa labi. **Zaļais** saņem 8 punktus par lielo nepabeigto pilsētu. **Melnais** nesaņem neko, jo **Zaļajam** ir vairāk bruņinieku šajā pilsētā.



Zilais saņem 9 punktus.



Zilais saņem 6 punktus. **Sarkanais** saņem 3 punktus. **Nepabeigtā pilsēta** nedod punktus.

¹⁶ T.i. spēle beidzās tad, kad ir paņemts pēdējais lauciņš ar attēlu uz leju un tas ir uzlikts uz spēles laukuma. Tas neļauj spēlētājam uzlikt viņa abatijas lauciņu (no paplašinājuma *Abatija un Birģermeistars*), kas vēl varētu būt pie viņa, pēc pēdējā „parastā” lauciņa uzlikšanas.

¹⁷ **Jautājums:** Nav skaidrs, vai punkti par nepabeigtajiem laukiem tiek pieskaitīti noslēguma punktu skaitīšanā. **Atbilde:** Gandrīz neiespējams ierobežot vai pabeigt lielāko daļu no laukiem. Svarīgākais, kas jāņem vērā skaitot punktus par laukiem, ir pilsētas, kam jābūt pabeigtām.



Sarkanajam pieder lielais lauks, jo viņam tajā ir zemnieku vairākums un viņš saņem 6 punktus: 3 par pilsētām A un B. **Zilajam** pieder mazais lauks un viņš saņem 3 punktus par pilsētu A.



Lielajā laukā gan **Sarkanajam**, gan **Dzeltenajam** ir pa diviem zemniekiem un abi divi saņem 6 punktus: 3 par pilsētām A un B. **Zilajam** pieder mazais lauks un viņš saņem 3 punktus par pilsētu A.

Pēc lauku izvērtēšanas, punktu skaitīšana un arī spēle ir beigusies. **Uzvar spēlētājs, kurš ieguvis visvairāk punktu.** Ja spēlētājiem ir vienāds punktu skaits, tad spēle beidzas neizšķirti.

Zemnieku punktu skaitīšanas piemērs

Te būs detalizētāks piemērs punktu skaitīšanai par zemniekiem un viņu laukiem. ('Wiese' ir vācu vārds tulkojams kā "lauks".)

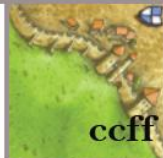


Esiet uzmanīgi ar lauku robežām: lauki viens no otra tiek atdalīti ar ceļiem, pilsētām (ja tās neatrodas iekšā laukā) un ar spēles laukuma robežām.

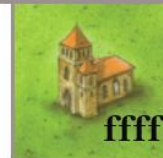
- Lauks 1: **Zilajam** pieder lauks 1. Divas pabeigtas pilsētas (A un B) robežojas ar lauku. Par katru pabeigtu pilsētu **Zilais** saņem 3 punktus (neatkarīgi no tās izmēriem), vai kopā — 6 punkti.
- Lauks 2: **Sarkanajam** un **Zilajam** pieder lauks 2. Tā kā trīs pabeigtas pilsētas (A, B un C) robežojas vai atrodas šajā laukā, tad **Sarkanais** un **Zilais** saņem 9 punktus. Pievērsiet uzmanību tam, ka pilsētas A un B dod punktus gan **Zilajam** laukā 1, gan **Sarkanajam** un **Zilajam** laukā 2, jo šīs pilsētas robežojas ar abiem laukiem. Pilsēta lejā pa kreisi ir nepabeigta, un tāpēc nedod punktus.
- Lauks 3: **Dzeltenajam** pieder lauks 3, jo **Dzeltenajam** ir vairāk zemnieku nekā **Melnajam**. Četras pabeigtas pilsētas robežojas vai atrodas laukā 3, tāpēc **Dzeltenais** saņem 12 punktus.

Lauciņu sadalījums

1	 cccc
3	 cccf
1	 cccf
1	 cccr
2	 cccr
3	 ccff

2	 ccff
2	 ccff
3	 ccrr
2	 ccrr
1	 cfcf
2	 cfcf

3	 cfef
5	 cfff
3	 cfrr
4	 crfr
3	 crrf
3	 crrr

4	 ffff
2	 fffr
9	 ffrr
8	 frfr
4	 frrr
1	 rrrr
72	Kopā

Upe

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2001. gadā

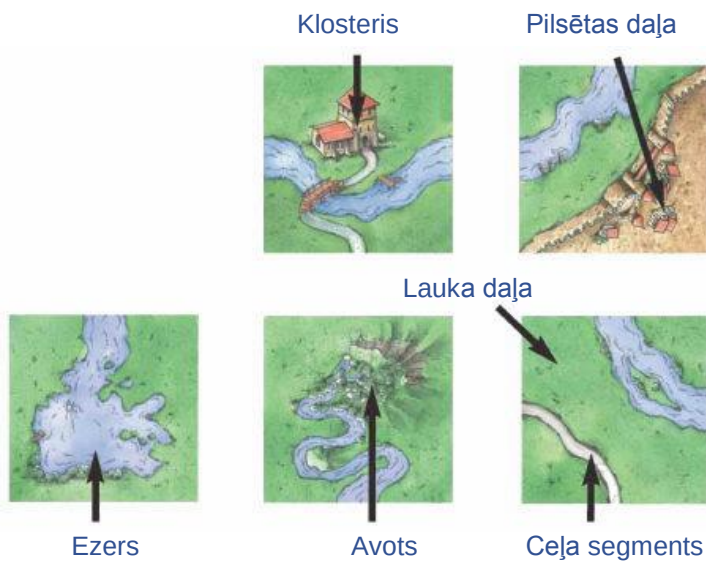
Papildus elementi

- **12 jaunie lauciņi** (ar upes segmentiem, kā arī jau pazīstamiem ceļiem, pilsētām, klosteriem un laukiem)¹⁸

Sagatavošanās spēlei

Atdaliet upes avota un ezera lauciņu no pārējiem¹⁹. Novietojiet avota lauciņu spēles laukuma vidū, tas būs upes sākums. Pārējos 10 upes lauciņu sajauc ar attēlu uz leju. Tagad var sākt spēli. Lauciņus liek atbilstoši pamatspēles noteikumiem, ar katru nākamo lauciņu turpinot upes zīmējumu. Arī uz šiem lauciņiem var novietot savus pavalstniekus, bet uz pašas upes pavalstniekus likt nedrīkst. Kad šie 10 upes lauciņi ir izlikti, nākamais spēlētājs liek ezera lauciņu. Tālāk spēle turpinās ar pamatspēles lauciņiem. Spēles sākuma lauciņu ar tumšo mugurpusi var sajaukt kopā ar upes lauciņiem vai arī uzlikt pēc tam, kad upe ir pabeigta, un lauciņš tiek uzskatīts par parasto lauciņu.

levērojiet: **nedrīkst veidot "U" veida līkumu**, kas nozīmē, ka 180° pagrieziens ir aizliegts, jo tas var apgrūtināt citu lauciņu uzlikšanu²⁰.

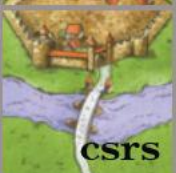


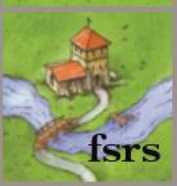
¹⁸ **Jautājums:** Spēlējot ar diviem *Upes* komplektiem, mums jātaisa divas upes (izmantojot divus upes avotus) vai jāizslēdz viens avots un viens ezers un jātaisa tikai viena upe? **Atbilde:** Viens upes avots un viens ezers ir jāizslēdz.

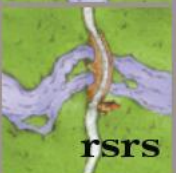
¹⁹ **Jautājums:** Vai lauks ap ezeru/avotu ir uzskatāms par vienu lauku? Vai ezers/avots nesadala lauku daļās? **Atbilde:** Jā, lauks ap ezeru/avotu ir uzskatāms par vienu lauku.

²⁰ **Jautājums:** Vai "U" veida līkumi ir aizliegti visas upes garumā, vai tas attiecas tikai uz tikko uzlikto upes lauciņu? **Atbilde:** Skaidri aizliegti tikai sekojošā gājiena līkumi. (Tiesa, varētu būt problēmas ar lauciņu uzlikšanu, ja starp līkumiem būs tikai viens upes lauciņš ar taisno upes segmentu).

Lauciņu sadalījums

1	 ccss
1	 cscc
1	 csrs
1	 spring fffs

1	 lake fffs
2	 ffss
2	 fsfs
1	 fsrs

1	 rrss
1	 rsrs
12	Kopā

Traktieri un Katedrāles

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2002. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

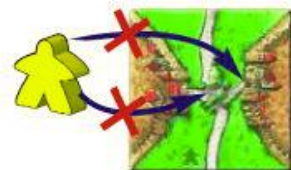
- 18 jaunie lauciņi²¹
- 6 lielle pavalstnieki (pa vienam no katras krāsas)



Šajā lauciņā atrodas četras savā starpā nesavienotas pilsētas daļas.



Klosteris sadala ceļu divos segmentos.



Laupītāju nedrīkst uzlikt šajās vietās.

Krustojums sadala ceļu divos segmentos.

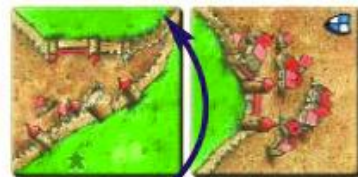
SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

Jaunie lauciņi tiek uzlikti saskaņā ar pamatnoteikumiem. Pievērsiet uzmanību lauciņiem, kas ir parādīti augstāk un pa labi:



Traktieris atrodas uz labā ceļa segmenta.



Šeit ir lauka robeža.

2. Pavalstnieka figūriņas uzlikšana uz laukuma

Parastā pavalstnieka uzlikšanas **vietā**, spēlētājs var uzlikt viņa **lielo pavalstnieku**. Tas skaitās kā viens pavalstnieks un tiek uzlikts saskaņā ar pamatnoteikumiem.



Tikai **Zilais** saņem punktus par šo ceļu.

Tomēr, punktu skaitīšanas brīdī, lielais pavalstnieks skaitās kā **divi** parastie pavalstnieki, kas it kā atrodas uz ceļa, pilsētā, klosterī vai uz lauka, par ko tajā brīdī tiek skaitīti punkti²². Kā jebkurš cits pavalstnieks, lielais pavalstnieks tiek atgriezts spēlētājam pēc punktu ieskaitīšanas, un var tikt uzlikts no jauna nākamajā gājienā. Ja lielais pavalstnieks tiek uzlikts kā zemnieks, viņš paliek uz lauka līdz spēles beigām, kā visi pārējie zemnieki²³.

²¹ *Traktieri un Katedrāles* arī ietver 6 speciālas skaitīšanas kartiņas ar skaitļiem 50 un 100 (katrs skaitlis savā pusē).

²² **Jautājums:** Vai spēlētājs ar lielo pavalstnieku saņem divreiz vairāk punktu? **Atbilde:** Nē! Ar lielo pavalstnieku uzturas tāpat kā ar diviem parastiem pavalstniekiem, bet par diviem pavalstniekiem pilsētā, uz ceļa vai uz lauka Tu saņem punktus tikai vienu reizi. Vienīgā lielā pavalstnieka funkcija ir noteikt vairākumu konkrētajā objektā. Piemēram, klosterī lielais pavalstnieks saņem tieši to pašu punktu skaitu, ko saņem parastais pavalstnieks.

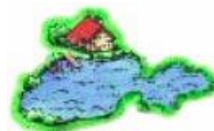
²³ **Jautājums:** Ja lielo pavalstnieku sagūsta tornis, vai izpiršanas maksa tiek dubultota? **Atbilde:** Nē, viņš varētu būt liels, bet viņš tomēr ir viena persona.

3. Pabeigta ceļa, pilsētas un klostera punktu skaitīšana

Pabeigtais ceļš

Traktieri pie ezera²⁴ (6 lauciņi)

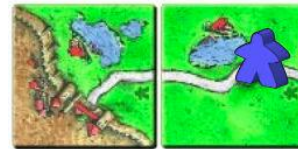
Ja tiek pabeigts ceļš, uz kā atrodas viens vai vairāki traktieri²⁵, tad laupītājs saņem 2 punktus par katru ceļa segmentu, atbilstoši lauciņu skaitam. Tomēr, ja šis ceļš netiks pabeigts līdz spēles beigām, tas nesaņems punktus noslēguma punktu skaitīšanas brīdī.



Zilais saņem 6 punktus



Zilais saņem 6 punktus



Nepabeigtais ceļš spēles beigās:
Zilais saņem 0 punktus

Pabeigtā pilsēta

Katedrāles (2 lauciņi)

Ja tiek pabeigta pilsēta, kas ietver vienu vai vairākas katedrāles²⁶, tad bruņinieks saņem 3 punktus par katru pilsētas daļu, atbilstoši lauciņu skaitam un 3 punktus par katru ģerboni. Tomēr, ja šī pilsēta netiks pabeigta līdz spēles beigām, tā nesaņems punktus noslēguma punktu skaitīšanas brīdī.



Zilais
saņem 24
punktus



Nepabeigtā pilsēta spēles beigās:
Zilais saņem 0 punktus

²⁴ Pievērš uzmanību tam, ka šis apraksts izslēdz upes avota lauciņu no paplašinājuma GQ11, kas ir līdzīgs traktierim, bet tomēr neatrodas uz ezera.

²⁵ Ņemiet vērā, ka traktieris ietekmē tikai to ceļa segmentu, pie kura tas tieši atrodas, nevis visus ceļa segmentus uz šī lauciņa.

²⁶ **Jautājums:** Vai drīkst likt katedrāles citu spēlētāju pilsētās? **Atbilde:** Jā, tas ir atļauts un it īpaši noderēs tuvāk spēles beigām, jo tas var atstāt oponenta lielo pilsētu bez punktiem. Tas pats attiecas arī uz ceļiem ar traktieriem.

Lauciņu sadalījums

2	 cccc
1	 cccc
1	 cccf
1	 cccf
1	 ecfr
1	 ccrf

1	 ccrr
1	 cfff
1	 cfrf
1	 cfrr
1	 er cr
1	 cr cr

1	 ffrr
1	 frfr
1	 frfr
1	 frrr
1	 rrrr
18	Kopā

Tirgotāji un Celtnieki

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2003. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 24 jaunie lauciņi
- 6 celtnieki un 6 cūkas (pa vienam no katras krāsas)
- 20 preču žetoni (9x vīns, 6x graudi, 5x audums)
- 1 auduma maiss (Tehnisku iemeslu dēļ lauciņi *Carcassonne* pamatspēlei un tās paplašinājumiem var nedaudz atšķirties krāsā. Ja tas notiek, lauciņus var vilkt no maisa.)

SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

Jaunie lauciņi tiek uzlikti saskaņā ar pamatnoteikumiem. Pievērsiet uzmanību sekojošiem lauciņiem:²⁷



Tilts nav krustojums. Viens ceļš iet nepārtraukti no kreisās puses uz labo, tajā pašā laikā cits ceļš iet no augšas uz leju. Tomēr, lauka segmenti ir atdalīti. Lauciņam pa kreisi ir četri atdalīti lauka segmenti, un lauciņam zemāk – trīs.



Viens ceļš beidzas pilsētā, otrs – mājā.



Klosteris sadala ceļu trīs segmentos.



Šis lauciņš ietver trīs atdalītus pilsētas segmentus.

2. Pavalstnieka figūriņas uzlikšana uz laukuma

Parastā vai lielā pavalstnieka uzlikšanas **vietā**, spēlētājs var uzlikt viņa **celtnieku vai cūku**. Tie tiek uzlikti saskaņā ar sekojošiem noteikumiem.

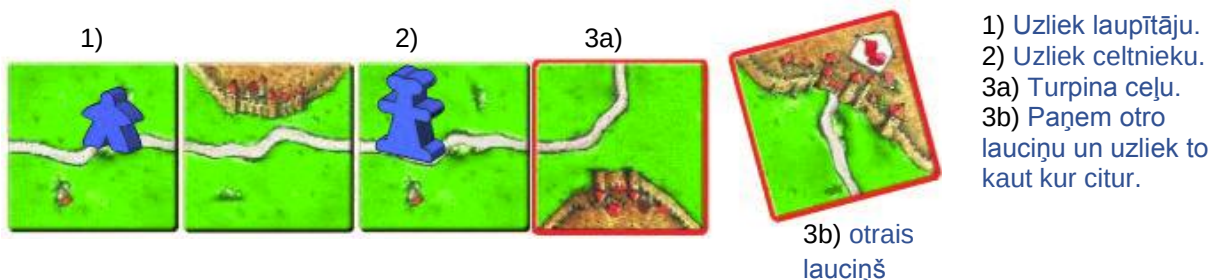
Celtnieks

Uzlikšana: Celtnieku var uzlikt tikai uz tikko uzlikta lauciņa, un **tikai** uz ceļa vai pilsētā, kur jau atrodas viens no spēlētāja pavalstniekiem. Tātad, spēlētājam no sākuma ir jāuzliek pavalstnieks uz ceļa vai pilsētā kā parasti, uzlikt lauciņu, kas pagarina šo ceļu vai paplašina pilsētu nākamajā gājienā, un tad uzlikt celtnieku uz tā lauciņa.

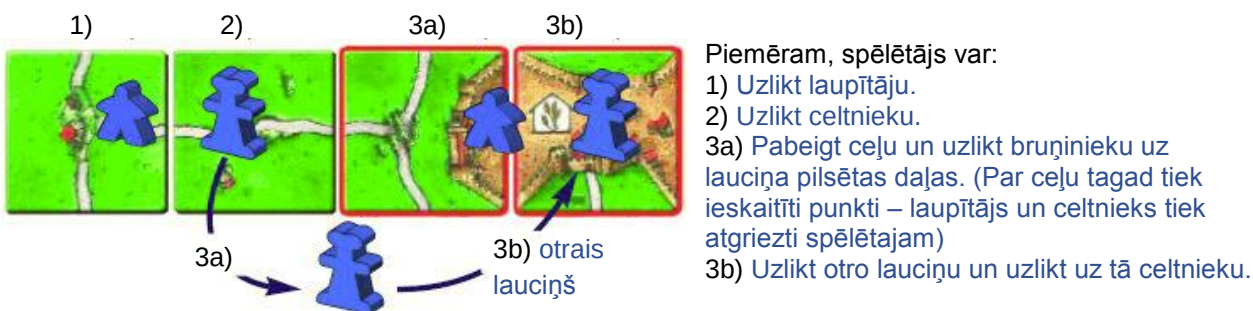
²⁷ Pievērsiet uzmanību tam, ka uz otrā lauciņa ceļš beidzas mājā, nevis traktierī (jo tur nav ezera).

- Celtnieku var uzlikt pat ja uz ceļa vai pilsētā ir citu spēlētāju laupītāji, bruņinieki vai celtnieki.
- Nav svarīgi, cik lauciņi atrodas starp celtnieku un laupītāju vai bruņinieku.
- Celtnieks var tikt uzlikts uz ceļa vai pilsētā, pēc spēlētāja vēlmes.
- Celtnieku nevar uzlikt uz lauka.

Efekts: Katru reizi, kad spēlētājs uzliek lauciņu, kas pagarina ceļu vai paplašina pilsētu^{28 29}, kas ietver viņa celtnieku, spēlētājs var izdarīt **papildus** gājienu. Tas nozīmē, ka pēc parasto soļu izpildes un punktu skaitīšanas pabeigšanas, spēlētājs paņem vēl vienu lauciņu, atbilstoši uzliek to, un var uzlikt vēl vienu pavalstnieku un nepieciešamības gadījumā saņemt punktus par šo gājienu.³⁰ Ar to spēlētāja gājiens beidzas.



- Celtnieks neizraisa ķēdes reakciju. Ja spēlētājs turpina ceļu vai pilsētu, kas ietver viņa celtnieku, viņš nevar ņemt trešo lauciņu.
- Ja ceļš vai pilsēta nav pabeigti dubultā gājienā gaitā, celtnieks paliek uz spēles laukuma. Spēlētājs var saņemt dubultos gājienu tik ilgi, kamēr ceļš vai pilsēta nav pabeigti. Ja tie tiek pabeigti, celtnieks un laupītājs vai bruņinieks atgriežas pie spēlētāja pēc punktu saņemšanas.
- Spēlētājs var uzlikt pavalstnieku uz otrā lauciņa tāpat kā uz pirmā. Ja ceļš vai pilsēta ir pabeigti ar pirmo uzlikto lauciņu, tad spēlētājs var uzlikt tikko atgrieztos celtnieku uz otrā lauciņa.
- Aprēķinot vairākumu, celtnieku neņem vērā.



²⁸ **Jautājums:** Ja spēlētājs pabeidz pilsētu vai ceļu ar abatijas lauciņu (no paplašinājuma *Abatija un Birģermeistars*) un pilsētā atrodas viņa celtnieks, vai tas „paplašina” attiecīgo objektu ar abatijas lauciņu, un ja tā ir, vai spēlētājs var paņemt otru lauciņu? **Atbilde:** Nē, abatijai ir citas funkcijas.

²⁹ Tilta uzlikšana uz lauciņa (paplašinājums *Tilti, Pilis un Tirgi*), kas paplašina ceļu pietiek, lai dabūtu papildus gājienu, kā arī tuneļa žetona uzlikšana, ja papildus lauciņš(-i) kļūst par šī ceļa daļu.

³⁰ “Dubultais gājiens” ir īstenībā viens gājiens ar divām daļām. Abas daļas ir identiskas, bet darbības, kas notiek tikai vienreiz viena gājiena ietvaros (piemēram, papildus punkta saņemšana par feju vai gūstekņu atpirkšana) tomēr notiek vienu reizi. Vairāk informācijas ir tabulā šī paplašinājuma noteikumu beigās.

Cūka

Uzlikšana: Cūku var uzlikt tikai uz tikko uzlikta lauciņa, un **tikai** uz lauka, kur jau atrodas viens no spēlētāja zemniekiem. Cūku var uzlikt arī tad, ja uz lauka ir citu spēlētāju zemnieki.

Efekts: Cūka palielina pilsētu vērtību zemniekiem.

- Ja pēdējais zemnieks uz lauka ar cūku tiek noņemts no spēles laukuma, tad cūka arī atgriežas pie spēlētāja.³¹ Pretējā gadījumā cūka paliek uz lauka, uz kāda tā tika uzlikta, līdz spēles beigām.
- Noslēguma punktu skaitīšanas brīdī spēlētājs saņem 4, nevis 3 punktus par katru pilsētu uz lauka. Tas attiecas tikai uz gadījumu, kad spēlētājam pieder lauks. Kā līdz šim, tikai zemnieki var noteikt lauka piederību.
- Cūku neņem vērā aprēķinot vairākumu.

3. Pabeigta ceļa, pilsētas un klostera punktu skaitīšana

Pabeigtā pilsēta

Ir pabeigta pilsēta ar precēm.

Kad ir pabeigta pilsēta, kas ietver vienu vai vairākus preču simbolus, punkti par tādu pilsētu ieskaita kā parasti. **Spēlētājs, kurš pabeidza pilsētu**, saņem vienu preču žetonu par katru attiecīgo preču simbolu pilsētā – šis spēlētājs ir, tā teikt, pilsētas tirgotājs. **Nav svarīgi, vai šim spēlētājam bija bruņinieks šajā pilsētā**, precīzāk – vai šajā pilsētā vispār bija kāds bruņinieks.³²



³¹ Tas arī attiecas uz gadījumu, kad pēdējais laupītājs vai bruņinieks tiek noņemts no ceļa vai pilsētas, kas ietver celtnieku.

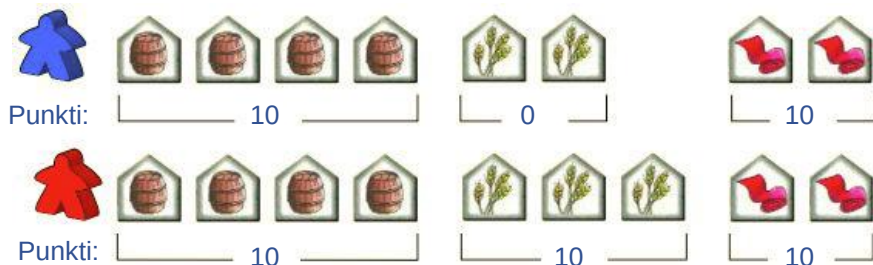
³² **Jautājums:** Ja pilsēta ar precēm tika pabeigta ar abatijas lauciņa (no paplašinājuma *Abatija un Birģermeistars*) uzlikšanu, vai preču žetoni tiek piešķirti spēlētājam, kurš uzlika abatijas lauciņu? **Atbilde:** Jā, jo spēlētājs pabeidza pilsētu.

SPĒLES BEIGAS

Noslēguma punktu skaitīšana

Preču žetoni

Spēlētājs, kurš savāca visvairāk vīna žetonus, saņem 10 punktus. Tas pats attiecas uz spēlētāju ar visvairāk savāktajiem graudu žetoniem un auduma žetoniem. Kā parasti, neizšķirta gadījumā visi iesaistītie spēlētāji saņem visus 10 punktus.



Piemērs spēlei ar diviem spēlētājiem:
Zilais saņem 20 punktus, turpretim **Sarkanais** saņem 30 punktus.



Zilajam pieder lauks. Tāpēc, ka **Zilajam** uz lauka ir cūka, viņš saņem 4 punktus par katru pabeigtu pilsētu uz lauka – kopā 8 punktus.

Sarkanajam nepieder lauks, jo viņam nav zemnieku vairākums uz tā.

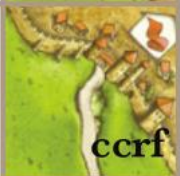
Sarkanais saņem 0 punktus.

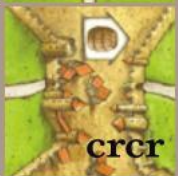
Dubultais gājiens

Darbības, kas notiek tikai VIENREIZ	Darbības, kas var notikt vai kam jānotiek DIVREIZ
Papildus punkts no fejas (<i>Princese un Pūķis</i>)	Lauciņa paņemšana un uzlikšana (nepieciešams)
Gūstekņa atpirkšana (3 punkti) (<i>Tornis</i>)	Ar lauciņa uzlikšanu nepieciešamo darbību izpilde (nepieciešams)
Tuneļa žetona uzlikšana (<i>Tunelis</i>)	Pavalstnieka vai figūriņas uzlikšana (pēc izvēles)
Aizbēgšana no mēra (<i>Mēris</i>)	Punktu skaitīšana (ja tiek pabeigts viens vai vairāki objekti)
Mēra izplatījums (<i>Mēris</i>)	Gūstekņu apmaiņa (var notikt vairākas reizes) (<i>Tornis</i>)

Lauciņu sadalījums

1	 cccc
1	 cccc
1	 cccf
1	 cccf
1	 cccf
1	 cccr
1	 cccr
1	 cccr

1	 ccff
1	 ccff
1	 ccfr
1	 ccfr
1	 ccrf
1	 ccrf
1	 ccrr
1	 ccrr

1	 cfcf
1	 cfcf
1	 cfcf
1	 cfrf
1	 crrr
1	 crrr
1	 crrr
1	 crrr
24	Kopā

Kēniņš un Izlūks

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2003. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 5 jaunie lauciņi
- 1 Kēniņa kartiņa
- 1 Izlūka kartiņa

SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

Piecus parastus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem. Tos var izmantot ar jebkuru vai visiem citiem paplašinājumiem.



Šis lauciņš ietver divus atdalītus pilsētas segmentus. Spēles gaitā tie tomēr var tikt savienoti, un tad skaitīsies kā viens segments.

3. Pabeigta ceļa, pilsētas un klostera punktu skaitīšana

Pabeigtā pilsēta

Kēniņš uzsāk spēli spēles laukuma malā. Tiklīdz kāds spēlētājs pabeidz pirmo pilsētu, viņam ir jāpaņem Kēniņa kartiņa. Ja spēles gaitā cits spēlētājs pabeidz **lielāko pilsētu**³³, uzliekot šīs pilsētas pēdējo lauciņu, viņš saņem Kēniņu.³⁴



Spēles beigās spēlētājs, kuram īpašumā ir Kēniņa kartiņa, saņem 1 punktu par katru pabeigto pilsētu visā spēles laukumā.^{35 36}

Pabeigtais ceļš

Izlūka funkcijas ir tādas pašas, kā Kēniņam. Spēlētājs, kurš pabeidza garāko ceļu, saņem Izlūku. Spēles beigās spēlētājs, kura īpašumā ir Izlūka kartiņa, saņem 1 punktu par katru pabeigto ceļu.³⁷



³³ **Jautājums:** Kas saņem Kēniņu, spēlētājs, kurš pabeidza lielāko pilsētu vai spēlētājs, kurš ir ieguvis visvairāk punktu par pabeigto pilsētu? **Atbilde:** Spēlētājs, kurš pabeidza lielāko pilsētu, t.i., pilsētu, kas sastāv no visvairāk lauciņiem, saņem Kēniņu. Tas attiecas uz gadījumu, kad cita mazāka pilsēta nopelna vairāk punktu dēļ ģerboņiem vai katedrālēm. Tas pats attiecas uz ceļiem un Izlūku.

³⁴ **Kēniņš un Izlūks: Ieteikumi**

Bieži vien spēles gaitā ir grūti iegaumēt ceļu vai pilsētu, kas dotajā brīdī ir lielāki. Lai izvairīties no pastāvīgas pārskaitīšanas, Tu vari atzīmēt lielākā ceļa un pilsētas izmērus uz punktu skaitīšanas plāksnītes ar neitrālas figūriņas palīdzību, ar vienu – Kēniņam un ar citu – Izlūkam.

³⁵ Pils (no paplašinājuma *Tilti, Pilis un Tirgi*) **neskaitās** par pilsētām, kad skaita punktus Kēniņam.

³⁶ Karkasonas pilsēta (no paplašinājuma „Karkasonas Grāfs”) **skaitās** par pilsētu, kad skaita punktus Kēniņa kartiņas īpašniekam spēles beigās.

³⁷ **Jautājums:** Vai ar jauno trīsvirzienu lauciņu (paplašinājumā *Abatija un Birģermeistars*) ceļa garums ir garākais attālums starp diviem galiem, vai kopējais lauciņu skaits šim ceļam? (Piemēram, kad izlemj, kurš saņem Izlūku?) **Atbilde:** Skaitās katrs lauciņš, kas ietilpst šajā ceļā, vienkārši šim ceļam ir trīs gali, kas ir jāpabeidz.

Lauciņu sadalījums

1	 cccc
1	 ccrr
1	 cfff

1	 cfr
1	 crrr
5	Kopā

Karkasonas Grāfs

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2004. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 12 jaunie pilsētas lauciņi^{38 39 40 41}
- 1 Grāfs

Sagatavošanās spēlei

Spēles sākumā 12 pilsētas lauciņi tiek novietoti uz galda tā, lai tie veidotu vienotu pilsētu. Karkasonas pilsēta ir spēles sākuma punkts. Tādā veidā normālais sākuma lauciņš netiek izmantots.⁴²

Pilsētā ir četri kvartāli:

1. Pils

2. Tirgus

3. Kalve

4. Katedrāle



Grāfa koka figūriņa ir jānovieto uz Karkasonas pils kvartāla, un tad spēle sākas kā parasti.

³⁸ Karkasonas pilsēta **skaitās** par pilsētu tad, kad skaita punktus par laukiem, kā arī kad skaita punktus Ķēniņa kartiņas īpašniekam spēles beigās.

³⁹ **Jautājums:** Vai pūķis apēd arī pavalstniekus Karkasonas pilsētā vai Karkasonas Grāfu? **Atbilde:** Nē, Karkasona ir droša! Tāpēc, ka pavalstnieki Karkasonas pilsētā neatrodas uz lauciņiem kā tādiem, un var rasties citas problēmas (piemēram, kas notiktu ar Grāfu?), pūķis nevar ieiet Karkasonā.

⁴⁰ **Jautājums:** Pūķis nevar ieiet Karkasonā, bet vai viņš var pārvietoties pa ārējiem lauciņiem? Vai viņš var aplidot apkārt pilsētai, lai sasniegtu normālus lauciņus? **Atbilde:** Jā, pūķis var lidot apkārt Karkasonas pilsētai un Laimes ratam, uzskatot apkārtējos lauciņus kā normālus lauciņus un ēst jebkurus pavalstniekus uz tiem lauciņiem. Pavalstnieki Karkasonas pilsētā vai uz Laimes rata kā tāda netiek ietekmēti.

⁴¹ **Jautājums:** Vai var uzlikt pavalstnieku uz laukiem, pilsētās un uz ceļiem, kas atrodas uz Karkasonas pilsētas ārējiem lauciņiem, izmantojot maģisko portālu vai ar paplašinājuma „Lidonis” palīdzību? **Atbilde:** Jā, tas ir atļauts.

⁴² Ja tiek izmantota upe, tad kā nākamais lauciņš tiek novietots upes avots. Tas nepieciešams, lai upe tecētu projām no pilsētas, kaut arī paplašinājuma *Grāfs, Ķēniņš un Kulta vieta* noteikumos ir rakstīts: „Nav ieteicams savienot paplašinājumus *Karkasonas Grāfs* un *Upe II*, jo var rasties situācijas, kad nebūs iespējams uzlikt lauciņu saskaņā ar noteikumiem.” Citiem vārdiem, oficiālā pozīcija šķiet tagad ir tāda, ka jūs varat izmantot vai nu vienu, vai otru...

SPĒLES GAITA

3. Pabeigta ceļa, pilsētas un klostera punktu skaitīšana

Pavalstnieku pārvietošana uz un no Karkasonas

Kad ir pabeigta pilsēta, ceļš vai klosteris un kad vismaz viens spēlētājs saņem punktus, **bet spēlētājs, kurš uzlika pēdējo lauciņu, nesaņem punktus**, šis spēlētājs var pārvietot **vienu pavalstnieku** no viņa krājuma uz jebkādu **Karkasonas pilsētas kvartālu** pēc viņa izvēles.^{43 44 45} Ja ir pabeigti vairāki objekti, spēlētājam nav jāsaņem punkti no neviena no tiem, lai izmantotu šādas iespējas priekšrocību. Spēlētājs var pārvietot uz Karkasonu tikai vienu pavalstnieku katrā gājienā.⁴⁶

Taču ja spēlētājam ir dubultais gājiens — celtnieka dēļ — pavalstnieku var pārvietot uz Karkasonu abās gājiena daļās.⁴⁷

Ja spēles gaitā tiek pabeigts⁴⁸ kāds objekts, tad pirms punktu un pavalstnieku vairākuma skaitīšanas visi spēlētāji var pārvietot viņu pavalstniekus no Karkasonas attiecīgā kvartāla uz objektu, par ko tiks skaitīti punkti (**izņemot** pavalstniekus, kas atrodas vienā kvartālā ar Grāfu). Tādā veidā pavalstniekus var pārvietot uz jau aizņemtiem objektiem.

⁴³ **Jautājums:** Vai birģermeistars, rati vai klēts varētu tikt pārvietoti uz attiecīgo Karkasonas pilsētas kvartālu? **Atbilde:** Birģermeistars un rati - jā, klēts - nē.

⁴⁴ **Jautājums:** Ja es novietoju klēti uz lauka, kur citam spēlētājam ir zemnieki, liekot viņam skaitīt punktus, turpretim es nesaņemtu punktus, vai es varu pārvietot pavalstnieku uz Karkasonas pilsētu? (Kaut arī dotajā brīdī es nesaņemtu punktus, klēts noteikti saņemtu punktus spēles beigās). **Atbilde:** Jā, tas ir atļauts. Tiek ņemti vērā tikai tie punkti, ko saņem nekavējoties. Līdzīgs jautājums var rasties attiecībā pret preču žetoniem, par ko var saņemt punktus tikai spēles beigās.

⁴⁵ **Jautājums:** Situācijā, kad man ir ķeceris, kas ir iestājies izaicinājumā ar mūku un es uzlietu lauciņu, kas pabeidz mūka klosteri, tādā veidā mūks saņem 9 punktus un es saņem 0. Vai šajā gadījumā es tomēr varu pārvietot pavalstnieku uz Karkasonu? **Atbilde:** Jā, punktu saņemšana ir izraisīta, punkti nav saņemti - nosacījumi ir izpildīti.

⁴⁶ **Jautājums:** Vai spēlētājs, kurš pabeidza pilsētu, ceļu vai klosteru, bet bez peļņas, var pārvietot pavalstnieku uz Karkasonu un pārvietot citu no Karkasonas pirms brīža, kad par to objektu tiks skaitīti punkti? **Atbilde:** Nē, nekādā gadījumā! Tas ir pilnīgi aizliegts! No sākuma notiek punktu skaitīšana, un tad rodas iespēja, kad pavalstnieks var tikt pārvietots uz Karkasonu. Ja spēlētājs izmanto pavalstnieku, kas jau ir Karkasonā, tad viņš saņem punktus par objektu, tātad pārvietot citu pavalstnieku uz Karkasonu nedrīkst.

⁴⁷ **Jautājums:** Vai pavalstnieku var pārvietot uz Karkasonas pilsētu caur maģisko portālu? **Atbilde:** Nē. Maģiskais portāls tikai ļauj uzlikt pavalstniekus uz lauciņiem, kas varētu tikt aizņemti legāli, saskaņā ar pamatnoteikumiem, it kā spēlētājs tikko būtu uzlicis šo lauciņu. Nokļūšana Karkasonā notiek saskaņā ar citiem noteikumiem.

⁴⁸ **Jautājums:** Vai pavalstniekus Karkasonā var pārvietot uz tukšiem ceļiem, pilsētām, klosteriem vai laukiem? **Atbilde:** Jā, kad ir pabeigts tukšs ceļš, pilsēta vai klosteris, pavalstniekus no attiecīgā pilsētas kvartāla [pavalstniekus pilī var pārvietot tikai uz pilsētām utt.] var pārvietot un nekavējoties saņemt punktus. Parasti neaizņemtas pilsētas, ceļi vai klosteri nenopelna ļoti daudz punktus, šāds gājiens galvenokārt ir noderīgs pavalstnieku atgriešanai no Karkasonas spēlētāja krājumā.

Pavalstniekus var pārvietot saskaņā ar sekojošiem noteikumiem:

- no pils kvartāla pavalstnieku var pārvietot uz pilsētu;⁴⁹
- no kalves kvartāla pavalstnieku var pārvietot uz ceļu;
- no katedrāles kvartāla pavalstnieku var pārvietot uz klosteri;⁵⁰
- no tirgus kvartāla pavalstnieku var pārvietot uz lauku.⁵¹

Pavalstnieki no tirgus kvartāla var tikt pārvietoti tikai spēles beigās.^{52 53}

Kā tas notiek praksē?

Spēlētājs pa kreisi no tā, kurš uzlika pēdējo lauciņu, uzsāk. Viņam seko citi spēlētāji, atbilstoši pieņemtajai secībai. Spēlētājs, kurš uzlika pēdējo lauciņu, var pārvietot savus pavalstniekus pēdējais. Katrs spēlētājs var izvēlēties pārvietot jebkurus, visus vai nevienu no viņa pavalstniekiem no attiecīgā pilsētas kvartāla uz objektu, par ko tiks skaitīti punkti. Lielie pavalstnieki arī var tikt pārvietoti uz Karkasonu. Kā parasti, tie skaitās kā divi pavalstnieki attiecībā uz vairākuma aprēķināšanu. Tad punktu skaitīšana turpinās kā parasti.⁵⁴

Jebkuri pavalstnieki, kuri netika pārvietoti, paliek Karkasonā. Pavalstnieki Karkasonā var tikt pārvietoti tikai iepriekš aprakstītajā veidā. Atgriezies pie spēlētāja nekādā citā veidā tie nevar.

⁴⁹ Pavalstnieki no Karkasonas pilsētas (pils kvartāls) nevar pārvietoties uz pili (no paplašinājuma *Tilti, Pils un Tirgi*), jo pils nav pilsēta, bet ir cita tipa objekts.

⁵⁰ **Jautājums:** Līdz šim nebija iespējams uzlikt otro mūku uz klosteri... **Atbilde:** Tieši tā! Noteikumos nav norādīts, ka klosteri var aizņemt tikai viens mūks. Tas vienkārši nebija iespējams lauciņu uzlikšanas noteikumu dēļ. Tā ir pirmā iespēja nozagt klosteri no spēlētāja. Un lielā pavalstnieka uzlikšana uz klostera tagad varbūt noderīga.

⁵¹ **Jautājums:** Vai var pārvietot pavalstnieku no Karkasonas pilsētas uz lauka ar klēti, un, ja jā, cik punktu nopelna spēlētājs (1 vai 3)? **Atbilde:** Jā, tas ir atļauts. Punkti par zemnieku tiks ieskaitīti nekavējoties. Spēlētājs saņem tikai 1 punktu par katru pabeigtu pilsētu un (svarīgi) šis zemnieks neatrodas uz lauka noslēguma punktu skaitīšanas brīdī. Acīmredzami, ka šāda veida pavalstnieka uzlikšana tomēr prasa punktu skaitīšanas izraisītāju, kā to apraksta pamatnoteikumi – tas varētu notikt spēles beigās vai pievienojot jaunu lauku pie lauka ar klēti.

⁵² **Jautājums:** Vai klēts uzlikšana un tai sekojošā punktu skaitīšana par laukiem skaitās kā iespēja pārvietot pavalstnieku no Karkasonas pilsētas? **Atbilde:** Jā, punktus par laukiem var saņemt ne tikai spēles beigās, pavalstnieki tirgū var tikt pārvietoti uz laukiem arī spēles vidū. Tas notiek uzreiz pēc klēts uzlikšanas un pirms punktu skaitīšanas par zemniekiem, kā arī pēc jauna lauka ar pavalstnieku pievienošanas pie lauka ar klēti.

⁵³ **Jautājums:** Kā notiek pavalstnieku pārvietošana pirms noslēguma punktu skaitīšanas? **Atbilde:** Principā ļoti līdzīgi tam, kā tas notiek spēles laikā. Noslēguma punktu skaitīšanu „izraisa” spēlētājs, kurš uzlika pēdējo lauciņu un tādā veidā pabeidza spēli. Sākot ar spēlētāju pa kreisi no aktīvā spēlētāja, katrs spēlētājs pārvieto vienu no viņa pavalstniekiem no Karkasonas uz attiecīgo objektu [pavalstniekus pilī var pārvietot tikai uz pilsētām utt.] uz spēles laukuma. Pavalstniekus var pārvietot arī uz nepabeigtiem ceļiem, pilsētām, klosteriem un laukiem, un par tiem arī tiks ieskaitīti punkti spēles beigās. Šī procedūra turpinās, kamēr neviens spēlētājs vairs nevar pārvietot pavalstniekus no Karkasonas. Grāfs tomēr bloķē pilsētas kvartālu, kur viņš tajā brīdī uzturas. Parasti spēlētājs ar lielāko pavalstnieku skaitu Karkasonā būs pēdējais, kurš pārvietos pavalstnieku no Karkasonas.

⁵⁴ **Jautājums:** Kā tiek skaitīti punkti par pavalstniekiem Karkasonā? **Atbilde:** Punkti netiek skaitīti! Karkasonā nevar saņemt punktus. Taču pavalstnieki var ietekmēt punktu skaitīšanu, ja spēlētāji pārvieto tos uz jebkādu pilsētu, ceļu, klosteri vai lauku, par ko šobrīd tiks skaitīti punkti.

Grāfs



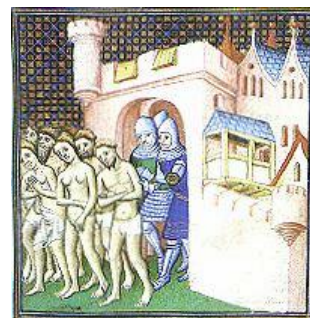
Kad spēlētājs pārvieto pavalstnieku uz Karkasonu, viņš var tajā pašā laikā pārvietot Grāfu uz vienu no pilsētas kvartāliem. No kvartāla, kur tajā brīdī uzturas Grāfs, pavalstniekus pārvietot nevar. Piemēram, ja tiek skaitīti punkti par pilsētu, un Grāfs uzturas pilī, neviens nevar pārvietot pavalstnieku no pils uz pilsētu.

Pavalstnieki šajā kvartālā paliek Grāfa svītā un tādēļ tiek bloķēti līdz momentam, kad Grāfs tiks pārvietots uz citu kvartālu. Grāfam vienmēr skaidri jāstāv vienā no kvartāliem, un viņš nekad neatstāj Karkasonu.

Katari

oriģināli izdots *Spielbox* izdevniecībā 2004. gadā⁵⁵

XI gadsimtā visā Rietumeiropā, īpaši Dienvidfrancijā sāka izplatīties jauna reliģija, kas tika nosaukta par katarismu. Romas katoļi juta apdraudējumu savai varenībai un nolēma veikt pasākumus, lai mazinātu katarisma ietekmi. 1165. gadā notika konference ar mērķi vienot visus katoļus, arī katarus, taču tā bija neveiksmīga. Pāvests Inocents III sūtīja pie kataru vienu no uzticamākajiem vīriem *Bernardu no Klervo*, taču iecere beidzās ar to, ka sūtnis pats savām acīm redzēja, ka katari ticībā ir patiesāki, nekā korumpētā katoļu Baznīca. Ar XIII gadsimta sākumu Karkasona kļuva par Kataru reliģijas balstu. Tad 1209. gadā tika uzsākts Krusta karš pret kataru. Līdz ar Karkasonas aplenkumu 1209. gadā sākās 40 gadu karš. Lai gan kataru palīgā bieži devās templiešu bruņinieki, viņu pilsētas viena pēc otras kapitulēja pārspēka priekšā, un lielais vairums kataru tika fiziski iznīcināti.



PAPILDUS ELEMENTI

- 4 jaunie lauciņi

SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

Četrus jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem. Ar tiem ir jārīkojas kā parasti, izņemot zemāk aprakstītus noteikumus.

3. Pabeigta ceļa, pilsētas un klostera punktu skaitīšana

Pabeigtā pilsēta

Pilsētas, kas ietver lauciņus ar Kataru simbolu, skaitās aplenktās. Kad vien aplenktā pilsēta tiek pabeigta spēles gaitā, spēlētājs saņem tikai 1 punktu par katru lauciņu un par katru ģerboni ierasto 2 punktu vietā. Ja pilsēta ietver katedrāli, tad spēlētājs saņem tikai 2 punktus par katru lauciņu un par katru ģerboni. Ja pilsēta paliek nepabeigta spēles beigās, noslēguma punktu skaitīšanas brīdī punkti par to netiek saņemti.



⁵⁵ *Rio Grande Games* izdevniecība 2008. gadā arī publicēja šo paplašinājumu zem nosaukuma *Aplenkums (Siege)* sava *Kulta vieta, Aplenkums un Radošums (Cult, Siege and Creativity)* paplašinājuma sastāvā.

Izbēgšana no aplenktās pilsētas

No aplenktās pilsētas ir iespējams izbēgt caur blakusesošo klosteri.^{56 57} Ja klosteris tieši robežojas ar Kataru lauciņu (arī pa diagonāli), tad spēlētājs gājiena beigās var noņemt vienu bruņinieku⁵⁸ no pilsētas un atgriezt to savā krājumā.⁵⁹

SPĒLES BEIGAS

Noslēguma punktu skaitīšana

Lauki

Zemnieki piegādā pārtiku gan aplencējiem, gan aplenktajiem. Tātad, par katru pabeigto aplenkto pilsētu zemnieks saņem dubultotu punktu skaitu par laukiem — 6 punktus par parasto lauku, vai 8 punktus par lauku ar cūku.⁶⁰

Lauciņu sadalījums

1	
1	
1	
1	
4	Kopā

⁵⁶ **Jautājums:** Vai bruņinieks aplenktajā pilsētā var izbēgt caur abatiju vai svētnīcu, vai tikai caur klosteri? **Atbilde:** Jā, abatijai un svētnīcai ir visas klosterim raksturīgās pazīmes.

⁵⁷ **Jautājums:** Ja mana pilsēta tiek aplenkta, un blakus ir abatija, klosteris vai svētnīca, vai birģermeistars, vai rati arī var izbēgt? **Atbilde:** Jā, birģermeistari un rati arī var izbēgt caur klosteriem, abatijām un svētnīcām.

⁵⁸ **Jautājums:** Ja man ir viens bruņinieks aplenktajā pilsētā, un cits bruņinieks citā aplenktajā pilsētā un blakus abām aplenktajām pilsētām ir klosteris, vai var abi bruņinieki izbēgt mana gājiena beigās, vai man evakuācijai ir jāizvēlas tikai viens bruņinieks? **Atbilde:** Vienā gājienā var izbēgt tikai viens bruņinieks. Nav svarīgi, vai pavalstnieki atrodas vienā pilsētā vai dažādās.

⁵⁹ **Jautājums:** Vai es varu vienkārši atbrīvot bruņinieku gājiena beigās, ja ar aplenkto pilsētu robežojas klosteris, vai man ir jāuzliek lauciņš tajā pilsētā vai jāaizņem blakusesošais klosteris (tajā pašā gājienā)? **Atbilde:** Bruņinieki var izbēgt tad, kad nosacījumi (klosteris blakus Kataru lauciņam) ir izpildīti. Spēlētājam nav obligāti jāuzliek lauciņš tajā pilsētā vai jāaizņem blakusesošais klosteris. Vienīgais nosacījums - pilsētā jābūt viņa bruņiniekam.

⁶⁰ **Jautājums:** Vai par aplenkto pilsētu, ja tā atrodas uz lauka ar klēti, spēlētājs tomēr saņem dubultu punktu skaitu? **Atbilde:** Jā.

Princese un Pūķis

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2005. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- **30 jaunie lauciņi**, ieskaitot 6 vulkānus, 12 pūķa lauciņus, 6 maģiskā portāla un 6 princeses lauciņus
- **1 Pūķis**
- **1 Feja**

SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

Jaunie lauciņi tiek uzlikti saskaņā ar pamatnoteikumiem. Visi jaunie lauciņi ietver simbolu (vulkānu, pūķi, princesi vai maģisko portālu), kam ir nozīme otrajā posmā - pavalstnieka uzlikšana. Sīkāk to funkcijas ir aprakstītas zemāk.

Citi jaunie lauciņi:⁶¹



Tunelis: ceļš nav sadalīts, kā arī nav sadalīts lauks augšā un apakšā.



Klosteris pilsētā: Kad spēlētājs uzliek pavalstnieku uz šo lauciņu, tam jābūt skaidri uzliktam vai pilsētā, vai klosterī. Ja pavalstnieks tiek uzlikts klosterī, klosteris tiek pabeigts tad, kad tam visapkārt ir salikti 8 lauciņi, pat ja pilsēta nav pabeigta. Pavalstnieku var uzlikt arī kā mūku, ja apkārtējā pilsētā jau ir bruņinieks. Pretējam arī ir taisnība.

2. Pavalstnieka figūriņas uzlikšana uz laukuma

Feja

Pavalstnieka, celtnieka, cūkas vai torņa figūriņas⁶² uzlikšanas **vietā**, spēlētājs var izlemt pārvietot neitrālo feju un uzlikt to **blakus**⁶³ vienam no viņa pavalstniekiem.⁶⁴ ⁶⁵ Feja uzsāk spēli spēles laukuma malā. Ja feja jau atrodas pie kāda pavalstnieka, to drīkst pārvietot pie cita pavalstnieka.



⁶¹ Ja izmanto tuneļa žetonus no paplašinājuma *Tunelis*, tad zemāk parādītais ceļš ir sadalīts, un tā segmenti faktiski var nekad nesavienoties.

⁶² Spēlējot ar paplašinājumu *Tornis*.

⁶³ Tikai viens pavalstnieks var atrasties "blakus" (vai būt saistīts ar) fejai. Tādā veidā, tikai viens pavalstnieks saņems punktus no fejas (2. un 3. fejas funkcijas, sk. zemāk). Pat ja cits pavalstnieks ir uzlikts tajā pašā objektā uz šī paša lauciņa (piemēram, ar paplašinājuma *Lidonis* palīdzību), tas vienalga neskaitīsies „blakus” fejai.

⁶⁴ Pievērš uzmanību tam, ka celtnieks un cūka nav pavalstnieki, tātad pie tiem nevar pārvietot feju.

⁶⁵ **Jautājums:** Vai var pārvietot feju uz lauciņa, kur vienīgais pavalstnieks atrodas uz torņa? **Atbilde:** Jā.

Fejai ir 3 funkcijas:

- Pūķis nevar ienākt uz lauciņa, kur stāv feja. Tātad, jebkurš pavalstnieks uz šī lauciņa ir aizsargāts no pūķa.
- Ja spēlētāja gājiena sākumā feja stāv pie viena no šī spēlētāja pavalstniekiem, tad spēlētājs nekavējoties saņem 1 punktu. (Ja celtnieks rada dubulto gājienu šim spēlētājam, šis punkts tiek saņemts tikai vienu reizi.)
- Ja feja stāv pie pavalstnieka, kurš atrodas kādā no objektiem (pilsētā, uz ceļa, klosterī vai uz lauka), par ko tūlīt tiks saņemti punkti, šī pavalstnieka īpašnieks saņem 3 papildus punktus, neatkarīgi no tā, cik punktu spēlētājs saņem par objektu (ja saņem vispār).^{66 67} Pēc punktu ieskaitīšanas pavalstnieks atgriežas pie spēlētāja, bet feja paliek tur, kur tā ir.⁶⁸
- Ja spēlētājs ar celtnieku izmanto dubulto gājienu, viņš saņem papildus punktu par feju **tikai** pirmā gājiena sākumā.
- Feja **nepasargā** no paņemšanas gūstā (paplašinājums *Tornis*).
- Ja spēlētājs pārvieto feju, viņš nevar uzlikt nevienu citu figūriņu, ieskaitot celtnieku, cūku, birģermeisteru, klēti vai ratus.

Vulkāns



Spēlētājam, kurš uzliek vulkānu, nekavējoties ir jāpārvieto pūķis no pašreizējās vietas uz vulkāna lauciņu. Spēlētājs nedrīkst uzlikt pavalstnieku uz šī lauciņa, kā arī, nevienu citu figūriņu, izņemot pūķi⁶⁹, bet var, saskaņā ar pamatnoteikumiem, pārvietot feju. Pavalstnieki nedrīkst aizņemt to pašu lauciņu, uz kura tajā brīdī atrodas pūķis.

- Spēlētājs, kurš uzliek vulkāna lauciņu, un ar to izveido iespēju uzlikt klēti, var uzlikt klēti.

⁶⁶ Pievērsiet uzmanību, ka 3 papildus punktu saņemšana nav saistīta ar parasto punktu saņemšanu par pabeigto objektu. Tādā veidā, pavalstnieks šajā objektā, kam blakus atrodas feja, saņem 3 punktus pat ja šim spēlētājam nav vairākuma, lai dabūtu punktus par šo objektu.

⁶⁷ **Jautājums:** Ja feja atrodas uz lauciņa kopā ar zaudējušo izaicinājumu ķeceri vai mūku (paplašinājums *Kulta Vieta*), vai spēlētājs tomēr saņem 3 papildus punktus? **Atbilde:** Kad izaicinājums ir atrisināts (t.i., kāds ir uzvarējis), abi pavalstnieki tiek atgriezti pie spēlētājiem, tādā veidā neviens neatrodas fejai blakus. Tajā momentā, kad izaicinājums ir atrisināts un viens dalībnieks „saņem” 0 punktus, ēka, kurā atrodas šis dalībnieks, paliek nepabeigta. Šī iemesla dēļ, dalībnieks pat nepiedalās punktu ieskaitīšanā (atšķirībā, piemēram, no gadījuma, kad spēlētājs ir bez vairākuma pilsētā) un attiecīgi arī nesaņem papildus punktus.

⁶⁸ **Jautājums:** Ja spēlētājs pabeidz pilsētu un neuzliek pavalstnieku, vai viņš var pārvietot feju pie sava pavalstnieka šajā pilsētā un nopelnīt trīs papildus punktus? **Atbilde:** Jā, pavalstnieka uzlikšana, kā arī fejas pārvietošana, notiek pirms punktu skaitīšanas.

⁶⁹ Uzliekot vulkāna lauciņu, spēlētājs nevar uzlikt pavalstnieku (ieskaitot pavadoni), celtnieku vai cūku **uz šo lauciņu**. Tomēr, spēlētājs var uzlikt klēti (jo tā neatrodas uz konkrēta lauciņa), uzlikt torņa figūriņu, uzlikt pavalstnieku uz Laimes ratu, vai pārvietot feju. Mazās mājiņas nav figūriņas, tātad tās arī drīkst uzlikt. Ja nepieciešams, tiltu arī var uzlikt.

Pūķis

Spēlētājs, kurš uzliek lauciņu ar pūķi, var uzlikt pavalstnieku vai pārvietot feju kā parasti.⁷⁰
Tad spēle tiek apturēta — **pūķis nāk!**



Sākot ar šī brīža aktīvo spēlētāju, katram spēlētājam ir jāpārvieto pūķis tieši uz vienu lauciņu horizontāli vai vertikāli. Pūķis vienmēr apstaigā sešus lauciņus, neatkarīgi no spēlētāju skaita, izņemot gadījumu, kad pūķis nonāk strupceļā. Viņš nevar apmeklēt vienu lauciņu divas reizes⁷¹, kā arī lauciņu, kur dotajā brīdī atrodas feja.⁷²

Kad vien pūķis tiek novietots uz lauciņa, kur atrodas spēlētāju figūriņas (pavalstnieki, celtnieki vai cūkas)^{73 74}, tie visi tiek atgriezti pie attiecīgā spēlētāja.⁷⁵

- Pūķis noņem sekojošas figūriņas no spēles laukuma: parasto vai lielo pavalstnieku, cūku, celtnieku, pavalstnieku uz torņa, birģermeistaru un ratus.
- Pūķis nevar ieiet Karkasonas pilsētā.⁷⁶
- Pūķis **neņem** pavalstnieku no pils (*Tilti, Pilis un Tirgi*).

Gadījumos, kad pēdējais laupītājs, bruņinieks vai zemnieks tiek noņemts no ceļa, pilsētas vai lauka, arī jebkurš celtnieks vai cūka, kas pieder šim spēlētājam tiek noņemti no attiecīgā objekta. Kad pūķis ir pabeidzis pārvietošanos, spēle turpinās kā parasti.⁷⁷

Strupceļi: Pūķa pārvietošanās beidzas tad, ja pūķis tiek novietots uz lauciņa, no kura viņš nevar turpināt pārvietošanos, ievērojot augstākminētos noteikumus.

Piezīme: Kamēr nav uzlikts lauciņš ar vulkānu, pūķis paliek spēles laukuma malā un nekustas. Ja tiek paņemts lauciņš ar pūķi, tas tiek atlikts malā un spēlētājs var paņemt citu lauciņu. Līdzko pūķis iesaistās spēlē, jebkādi pūķa lauciņi, kas agrāk tika atlikti malā, tiek atgriezti atpakaļ krājumā un spēle turpinās kā līdz šim.

⁷⁰ **Jautājums:** Ja spēlētājs uzliek lauciņu ar pūķi un pievieno daļu tornim (paplašinājums *Tornis*), kas notiek vispirms: pavalstnieka paņemšana gūstā vai pūķa pārvietošanās? **Atbilde:** Gūstekņi tiek paņemti pirmie. Torņa figūriņas uzlikšana ir alternatīva pavalstnieka uzlikšanai, tātad, notiek pirms pūķa pārvietošanās.

⁷¹ Pūķis nevar atgriezties uz to pašu lauciņu, no kura viņš bija sācis kustību.

⁷² Pūķis **var** ieiet lauciņā, kur dotajā brīdī atrodas Burvis vai Ragana (paplašinājums „Burvis un Ragana”).

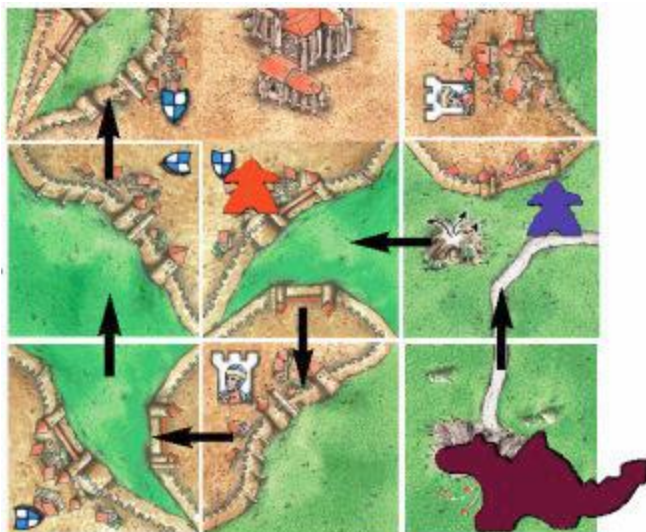
⁷³ Birģermeistaru un ratus **var** apēst pūķis, sagūstīt tornis vai sakārdināt princesi.

⁷⁴ Neitrālas figūriņas, ieskaitot Burvi un Raganu, Pūķis apēst **nevar**.

⁷⁵ **Jautājums:** Ja uz viena lauciņa atrodas divi pavalstnieki (piemēram, uz torņa un pilsētā), vai pūķis apēd abus? **Atbilde:** Jā, viņš apēd abus.

⁷⁶ **Jautājums:** Pūķis nevar ieiet Karkasonā, bet vai viņš var pārvietoties pa ārējiem lauciņiem? Vai viņš var aplidot apkārt pilsētai, lai sasniegtu normālus lauciņus? **Atbilde:** Jā, pūķis var lidot apkārt Karkasonas pilsētai un Laimes ratam, uzskatot apkārtējos lauciņus kā normālus lauciņus un ēst jebkurus pavalstniekus uz tiem lauciņiem. Pavalstnieki Karkasonas pilsētā vai uz Laimes rata kā tāda netiek ietekmēti.

⁷⁷ **Jautājums:** Kad pilsēta, klosteris vai ceļš tiek pabeigti ar pūķa lauciņa uzlikšanu, vai punkti par to tiek ieskaitīti pirms pūķa pārvietošanās? **Atbilde:** Pūķis pārvietojas pirms punktu skaitīšanas un var atbrīvot pabeigto pilsētu, klosteri vai ceļu pirms iestājas punktu skaitīšana.



Piemērs četriem spēlētājiem:

- Spēlētājs A pārvieto pūķi uz augšu,
- Spēlētājs B pārvieto pūķi pa kreisi,
- Spēlētājs C pārvieto pūķi uz leju,
- Spēlētājs D pārvieto pūķi pa kreisi, to nevar pārvietot pa labi.
- Tad atkal ir spēlētāja A kārta, un viņš pārvieto pūķi uz augšu.
- Tad spēlētājs B pārvieto pūķi uz augšu, un ar to pūķa pārvietošanās beidzas.
- Zilais un Sarkanais pavalstnieki tiek atgriezti savu īpašnieku krājumos.

Maģiskais portāls

Spēlētājs, kurš uzliek lauciņu ar maģisko portālu, var uzlikt pavalstnieku šajā gājienā uz šī lauciņa, vai uz jebkuru agrāk uzliktu lauciņu.^{78 79 80}



Ievēro pamatnoteikumus!⁸¹ Piemēram, pavalstnieku nevar uzlikt uz jau aizņemta vai pabeigta ceļa, pilsētā, klosterī vai uz lauka.⁸²

Princese

Spēlētājs, kurš uzliek lauciņu ar princesi, var to izdarīt saskaņā ar pamatnoteikumiem. Ja spēlētājs izmanto šo lauciņu, lai paplašinātu pilsētu, ko jau aizņem viens vai vairāki pavalstnieki, spēlētājs var noņemt vienu bruņinieku (lielo vai mazo), birģermeistaru vai ratus (ieskaitot savu) no pilsētas un atgriezt to tā īpašniekam.⁸³ Ja spēlētājs nenņem pavalstnieku, viņš var uzlikt pavalstnieku saskaņā ar pamatnoteikumiem.



- Ja pilsētā atrodas vairāku spēlētāju bruņinieki, spēlētājs, kurš uzliek lauciņu, var brīvi izvēlēties, kāds bruņinieks tiks noņemts.
- Ja pēdējais bruņinieks tiek noņemts no pilsētas, kurā arī atrodas šī spēlētāja celtnieks, tad celtnieks arī tiek noņemts un atgriezts spēlētājam.

⁷⁸ Tā kā celtnieks un cūka nav pavalstnieki, tie nevar izmantot maģisko portālu.

⁷⁹ **Jautājums:** Vai birģermeistars, rati vai klēts (paplašinājums *Abatija un Birģermeistars*) var izmantot maģisko portālu? **Atbilde:** Birģermeistars un rati - jā, klēts - nē.

⁸⁰ **Jautājums:** Vai Pavadonis var izmantot maģisko portālu? **Atbilde:** Jā, Pavadonis var izmantot maģisko portālu. Taču, jo maģiskais portāls skaitās kā objekts, parastais pavalstnieks un Pavadonis nevar KOPĀ izmantot maģisko portālu vienā gājienā – pirmais pavalstnieks „aizņem” maģisko portālu, un citus pavalstniekus (ieskaitot Pavadoni) vairs nevar uz tā uzlikt. Otru pavalstnieku var uzlikt tikai uz tā paša lauciņa.

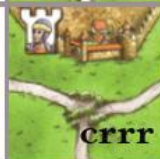
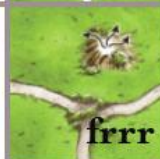
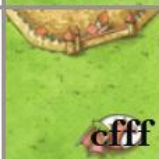
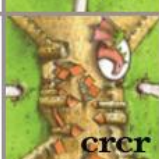
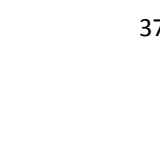
⁸¹ **Jautājums:** Vai pavalstnieku var pārvietot uz Karkasonas pilsētu vai uz Laimes rata caur maģisko portālu? **Atbilde:** Nē. Maģiskais portāls tikai ļauj uzlikt pavalstniekus uz lauciņiem, kas varētu tikt aizņemti legāli, saskaņā ar pamatnoteikumiem, it kā spēlētājs tikko būtu uzlicis šo lauciņu. Nokļūšana Karkasonā un uz Laimes Rata notiek saskaņā ar citiem noteikumiem.

⁸² **Jautājums:** Vai var uzlikt pavalstnieku uz laukiem, pilsētās un uz ceļiem, kas atrodas uz Karkasonas pilsētas, Laimes rata un Skolas ārējiem lauciņiem, izmantojot maģisko portālu? **Atbilde:** Jā.

⁸³ **Jautājums:** Ja pūķis var apēst pavalstnieku uz torņa, vai tādu pavalstnieku var sakārdināt princese? **Atbilde:** Tornis neietilpst pilsētas daļā. Tās ir divas nesaistītas zonas.

- Ja bruņinieks tiek noņemts no pilsētas, spēlētājs nedrīkst uzlikt vai pārvietot nevienu citu figūriņu (pavalstnieku, celtnieku, cūku, birģermeisteru, klēti, ratus, torņa figūriņu vai feju).

Lauciņu sadalījums

1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1		1		1	
1		1					

Upe II

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2005. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 12 jaunie upes lauciņi⁸⁴

Sagatavošanās spēlei

Spēles sākuma lauciņš ar tumšo mugurpusi netiek izmantots. Upes avota, atzarojuma un ezera ar vulkānu lauciņi ir jāatdala no pārējiem, turpretim atlikušie lauciņi ir jāsajauc ar attēlu uz leju. Upes avota lauciņš tiek novietots galda vidū.⁸⁵ Jaunākais spēlētājs novieto upes atzarojumu.⁸⁶ Tad katrs spēlētājs, atbilstoši pieņemtajai secībai, ņem un uzliek lauciņu pie kreisās vai labās upes attekas. Lauciņš ar vulkānu tiek uzlikts pēdējais.

Upes lauciņus var novietot pēc spēlētāja vēlmes, ar diviem izņēmumiem:

1. 180° pagriezieni nav atļauti.⁸⁷
2. Divas upes attekas nekad nevar būt savienoti.

Tikpat kā pamatspēlē, katrs spēlētājs var uzlikt pavalstnieku pēc viņa vēlmes, bet uz pašas upes pavalstniekus likt nedrīkst.

Ja jums nav saistīto paplašinājumu, lauciņiem ar traktieri, vulkānu un cūku ganāmpulku nav sevišķas nozīmes.⁸⁸

Spēlētājs, kurš uzliek vulkānu, pavalstnieku uz šī lauciņa uzlikt nevar, bet tai vietā viņam uz tā ir jānovieto pūķis. Tas ļauj nekavējoties paņemt citu lauciņu⁸⁹ un uzsākt normālu spēles gaitu.

⁸⁴ **Jautājums:** Vai lauks ap ezeru/avotu ir uzskatāms par vienu lauku? Vai ezers/avots nesadala lauku daļās?
Atbilde: Jā, lauks ap ezeru/avotu ir uzskatāms par vienu lauku.

⁸⁵ **Jautājums:** Vai spēlējot ar diviem *Upes* komplektiem, mums jātaisa divas upes (izmantojot divus upes avotus) vai jāizslēdz viens avots un viens ezers un jātaisa tikai viena upe? **Atbilde:** Viens upes avots un viens ezers ir jāizslēdz.

⁸⁶ **Jautājums:** Ja jūs apvienojat *Grāfs*, *Kēniņš un Kulta vieta* paplašinājumu ar *Upe II*, tad jums ir divi upes atzarojumi. Acīmredzami viens no tiem tiek novietots nekavējoties, bet vai otrs ir jāsajauc kopā ar atlikušajiem upes lauciņiem, vai jāizslēdz no spēles? **Atbilde:** Faktiski tas nozīmē, ka jūs izmantojat *Upe II* paplašinājumu divas reizes. Tā nebija plānots, un tas var radīt problēmas ar lauciņu novietošanu. Noteikumi neaprunā šādu gadījumu, tātad jebkurš var darīt tā, kā viņam liekas pareizāk.

⁸⁷ **Jautājums:** Vai "U" veida līkumi ir aizliegti visas upes garumā, vai tas attiecas tikai uz tikko uzlikto upes lauciņu? **Atbilde:** Pilnīgi aizliegti ir tikai sekojošā gājiena līkumi. Tiesa, varētu būt problēmas ar lauciņu uzlikšanu, ja starp līkumiem būs tikai viens upes lauciņš ar taisno upes segmentu.

⁸⁸ Tomēr, šeit šķiet nav pamatojuma, kāpēc neizmantot cūku ganāmpulku bez pašas cūkas, jo punkti par tiem tiek skaitīti neatkarīgi.

⁸⁹ Ir jāatzīmē, ka šī nav vulkāna lauciņa uzlikšanas standartprocedūra (atbilstoši *Princese un Pūķis* paplašinājuma noteikumiem). Saskaņā ar tiem noteikumiem, vulkāna lauciņa uzlikšana neatļauj spēlētājam paņemt otro lauciņu. Tā vietā viņš var veikt darbības, kas nav saistītas ar pavalstnieka uzlikšanu, tādas kā fejas pārvietošana vai torņa figūriņas uzlikšana.

Cūku ganāmpulka lauciņš nopelna zemniekam, kuram pieder šis lauks, 1 papildus punktu par katru pilsētu. Šis bonuss ir papildus pie tā punkta, ko dod parasta cūka no paplašinājuma *Tirgotāji un Celtnieki*.^{90 91}

Piezīme: Ja Jūs izmantojat kopā *Karkasonas Grāfu* un *Upi II*, ir iespējams, ka ne visus upes lauciņus varēs uzlikt uz spēles laukuma, jo tā būs pārāk tuvu pie Karkasonas pilsētas. Upes lauciņi, kas nevar būt uzlikti, tiek izņemti no spēles, tāpat kā tas notiek pamatspēlē. Pat ja upi nevar normāli pabeigt, spēlei ir jāturpinās kā parasti.

Lauciņu sadalījums⁹²

1	 ccss
1	 lake cfsf
1	 cscs
1	 csrs

1	 spring fffs
1	 lake fffs
1	 pig herd fffs
1	 fffs

1	 fsfs
1	 fork fsss
1	 rrss
1	 rsrs
12	Kopā

⁹⁰ **Jautājums:** Vai es saņemu bonusu no cūku ganāmpulka lauciņa arī tad, ja man nav cūkas uz tā lauka? **Atbilde:** Jā, varētu pat teikt, ka cūku ganāmpulks ir neitrāla cūka.

⁹¹ **Jautājums:** Vai cūku ganāmpulka lauciņš dod papildus punktu arī klētij (klēts = 4 punkti, klēts+cūku ganāmpulks = 5 punkti par pilsētu)? **Atbilde:** Cūku ganāmpulka lauciņš skaitās tikai attiecībā pret zemniekiem, nevis klēti.

⁹² **Jautājums:** Cik lauku ir uz lauciņa cscs (lauciņš ar pilsētu abās upes krastos)? Vai pilsēta-tilts arī sadala laukus, vai tikai to dara tikai upe? **Atbilde:** Lauku sadala tikai upe. Uz šī lauciņa ir tikai divi lauki.

Tornis

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2006. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- **18 jaunie lauciņi**
- **30 torņa figūriņas** (vienā krāsā)
- **1 kartona tornis lauciņu vilkšanai.** Torni izjaukt nav ieteicams. Lauciņus var ņemt no augšas un no apakšas. Jo mazāk paliek lauciņu tornī, jo lielākā varbūtība, ka citi lauciņi izkritīs, kad tie tiks ņemti no apakšas, tāpēc mēs iesakām ņemt lauciņus no augšas.

Sagatavošanās spēlei

Atbilstoši spēlētāju skaitam, katrs spēlētājs saņem torņa figūriņas:

- **divi spēlētāji** - 10 figūriņas katrs,
- **trīs spēlētāji** - 9 figūriņas katrs,
- **četri spēlētāji** - 7 figūriņas katrs,
- **pieci spēlētāji** - 6 figūriņas katrs,
- **seši spēlētāji** - 5 figūriņas katrs.

SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

Jaunie lauciņi tiek uzlikti saskaņā ar pamatnoteikumiem. Izņemto torņu pamatus, uz lauciņiem nav jaunu elementu.



2. Pavalstnieka figūriņas uzlikšana uz laukuma

Fejas pārvietošanas vai pavalstnieka, celtnieka vai cūkas uzlikšanas **vietā** spēlētājs drīkst uzlikt vienu no viņa torņa figūriņām uz **jebkura** lauciņa **ar torņa pamatiem**, kas jau atrodas uz spēles laukuma, vai uz **jau uzsākta, bet nepabeigta torņa**.⁹³ Vai pabeigt torņa celtniecību, novietojot pavalstnieku tam virsū.⁹⁴

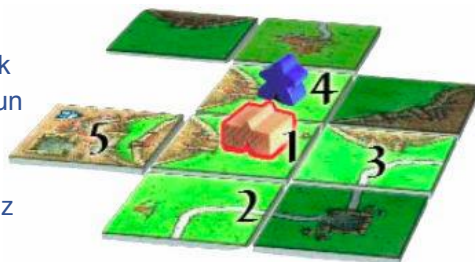
⁹³ Tilts, kas potenciāli var tikt uzcelts virs torņa pamatiem **nenovērš** šī torņa celtniecību, kā arī jau uzceltais tornis **netraucē** uzlikt tiltu. Ja divas struktūras traucē viena otrai, torņa figūriņas var pārvietot tā, lai tās vairs neatrastos uz torņa pamatu simbola. Abas struktūras var tikt uzliktas nekonfliktējot vienai ar otru.

⁹⁴ **Jautājums:** Vai es varu uzlikt pavalstnieku uz torņa pamatiem, lai nepieļautu torņa celtniecību? **Atbilde:** Nē. Uz torņa pamatiem var novietot tikai torņa figūriņas. Torni var bloķēt tad, kad tas jau eksistē.

Torņa figūriņas uzlikšana un gūstekņu paņemšana

Kad spēlētājs uzliek torņa figūriņu, viņš var paņemt gūstā vienu **pavalstnieku**.⁹⁵ Celtniekus un cūkas **nevar** ņemt gūstā. Kādus pavalstniekus var paņemt gūstā, ir atkarīgs no torņa augstuma, uz kura ir uzlikta torņa figūriņa. Ja tornim ir viens stāvs, spēlētājam ir izvēle starp pieciem lauciņiem, no kuriem paņemt gūstā pavalstnieku - pats lauciņš ar torni, kā arī lauciņi, kas atrodas torņa lauciņam blakus, horizontāli un vertikāli.

Sarkanais spēlētājs uzliek torņa figūriņu un saņem gūstā **Zilo** pavalstnieku uz lauciņa 4.



Ja tornim uzbūvē otro stāvu, tad spēlētājam ir deviņas iespējas paņemt gūstekņus.

Ar katru torņa figūriņu, ko uzliek uz torņa, tā tālums palielinās par četriem lauciņiem. Ir iespējams ņemt gūstekņus pāri "caurumiem" lauciņu izvietojumā, kā arī pāri citiem jebkāda augstuma torņiem.⁹⁶ Torņa augstums nav ierobežots.



Sarkanais spēlētājs uzliek otro torņa figūriņu un tagad viņam ir iespēja paņemt gūstā **Zaļo** pavalstnieku uz lauciņa 1, **Zilo** pavalstnieku uz lauciņa 6, vai **Dzelteno** pavalstnieku uz lauciņa 9.

Kad spēlētājs paņem gūstā cita spēlētāja pavalstnieku, tad spēlētājam, kas ņem gūstā, ir jānovieto gūsteknis sev priekšā. Ja spēlētājs paņem gūstā savu pavalstnieku, tas nekavējoties atgriežas spēlētāja krājumā.⁹⁷ Ja no pilsētas, ceļa vai lauka, kas ietver spēlētāja celtnieku vai cūku, tiek noņemts pēdējais bruņinieks, laupītājs vai zemnieks, tad celtnieks vai cūka arī tiek noņemti un atgriezti spēlētājam.

⁹⁵ Pavalstnieki pilīs (paplašinājums Tilti, Pilis un Tirgi) ir pasargāti no torņiem, pūķa un mēra.

⁹⁶ **Jautājums:** Vai var mazāks tornis paņemt gūstā pavalstnieku, kas stāv uz augstākā torņa, vai tornim jābūt vienādā augstumā vai augstāk par citu torni? **Atbilde:** Torņa augstums noteic tikai "uzbrukuma" tālumu, un tam nav nekādu citu funkciju.

⁹⁷ **Jautājums:** Ja spēlētājs uzliek lauciņu ar pūķi un pievieno daļu tornim, kas notiek vispirms: pavalstnieka paņemšana gūstā vai pūķa pārvietošanās? **Atbilde:** Gūstekņi tiek paņemti pirmie; torņa figūriņas uzlikšana ir alternatīva pavalstnieka uzlikšanai, tātad notiek pirms pūķa pārvietošanās.

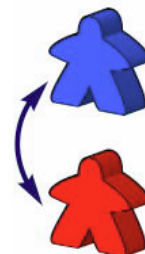
Pavalstnieka uzlikšana uz torņa

Ja pavalstnieks tiek uzlikts tornim virsū, torņa celtniecība ir pabeigta un tālāk to celt nevar.⁹⁸ Pavalstnieks paliek uz torņa līdz spēles beigām un netiek noņemts vai atgriezts spēlētājam, ja vien to neapēd pūķis^{99 100} vai nepaņem gūstā cits tornis.¹⁰¹ Šāda rīcība varbūt noderīga tad, kad spēlētājs grib aizsargāt vērtīgāku pavalstnieku no paņemšanas gūstā.



Gūstekņi

Kad divi spēlētāji ir paņēmuši gūstā viens otru pavalstniekus, tie **nekavējoties tiek apmainīti**, tādā veidā tiek atgriezti saviem īpašniekiem. Pārrunas šajā gadījumā nav vajadzīgas un pat nav atļautas. Apmaiņa notiek automātiski. Ja vienam no spēlētājiem ir vairāki gūstekņi, kas pieder citam spēlētājam, īpašnieks var izlemt, kādu gūstekni viņš grib atgriezt.



Turklāt sava gājiena laikā spēlētājs var izlemt samaksāt **izpirkšanas maksu**¹⁰² un atpirkt **vienu** gūstekni no **viena** oponenta.¹⁰³ Šajā gadījumā spēlētājs pārvieto savu punktu skaitīšanas pavalstnieku uz **trīs punktiem** atpakaļ, bet oponenta punktu skaitīšanas pavalstnieku uz trīs punktiem uz priekšu. Šo pavalstnieku var uzlikt tajā pašā gājienā.

⁹⁸ Tam ir taisnība tikai uz to laiku, kamēr pavalstnieks paliek uz torņa – torņa celtniecību pārtrauc pavalstnieka klātbūtne, nevis uzlikšana kā tāda. Ja pavalstnieks tiek noņemts ar Pūķi, citu torni vai mēri, torņa figūriņas atkal var pievienot tikko atvērtam tornim.

⁹⁹ **Jautājums:** Vai var pārvietot feju uz lauciņa, kur vienīgais pavalstnieks atrodas uz torņa? **Atbilde:** Jā.

¹⁰⁰ **Jautājums:** Ja uz viena lauciņa atrodas divi pavalstnieki (piemēram, uz torņa un pilsētā), vai pūķis apēd abus? **Atbilde:** Jā, viņš apēd abus.

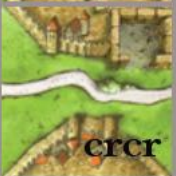
¹⁰¹ **Jautājums:** Ja pūķis var apēst pavalstnieku uz torņa, vai tādu pavalstnieku var sakārdināt princese? **Atbilde:** Tornis neesot pilsētas daļa: tās ir divas nesaistītas zonas.

¹⁰² **Jautājums:** Ja lielo pavalstnieku sagūsta tornis, vai izpirkšanas maksa tiek dubultota? **Atbilde:** Nē: viņš varētu būt liels, bet viņš tomēr ir viena persona.

¹⁰³ **Jautājums:** Cik bieži notiek gūstekņu atpirkšana „dubultajā gājienā” (piemēram, tikai vienreiz, kā papildus punktu saņemšana par feju, vai divreiz, pēc katra gājiena „dubultā gājiena” ietvaros)? **Atbilde:** Atpirkšana notiek tikai vienreiz. „Dubultais gājiens” arī ir tikai „viens” gājiens.

Lauciņu sadalījums

1	 cccc
1	 cccr
1	 ccff
1	 ccff
1	 ccrf
2	 cfff

1	 cfrf
1	 crrr
1	 ercc
1	 cfrf
1	 erfr
1	 ffff

1	 ffff
1	 ffrr
1	 frrr
1	 rrrr
1	 rrrr
18	Kopā

Mini-paplašinājums

oriģināli izdots *Games Quarterly* žurnālā 2006. gadā^{104 105}

PAPILDUS ELEMENTI

- **12 jaunie lauciņi**, ieskaitot 1 upes avota lauciņu.

Komentāri

Kā tika reklamēts, GQ11 paplašinājums ietver "iepriekš neredzēto konfigurāciju lauciņus", izņemot upes lauciņu ar diviem pilsētas segmentiem, kas jau iepriekš bija pieejams paplašinājumā *Upe*. Vairāki no "jaunas konfigurācijas" lauciņiem ir diezgan triviāli, piemēram, noņemts ģerbonis vai preču simbols, vai lauciņš ir cita lauciņa spoguļattēls. Tomēr divus lauciņus ir vērts nokomentēt.

Upes avota lauciņš acīmredzami ir domāts kā aizvietojušs tam, kas ir iekļauts paplašinājumos *Upe* un *Upe II*. Kā vienu no šo divu paplašinājumu izplatītām kritikām bieži nosauc to, ka tie ved pie lielajiem laukiem, un daļēji tā ir tāpēc, ka lauks ap avotu ir uzskatāms par vienu lauku — vismaz oficiāli.¹⁰⁶ Taču, iekļautajam šajā paplašinājumā upes avota lauciņam ir ceļš, kas ved projām no avota, un tādā veidā sadala lauku.¹⁰⁷

Vienalga cik jums ir upes avota lauciņu — lai izveidotu vienu upi ir, jāizmanto tikai viens avots.¹⁰⁸

Ir jāpievērš uzmanība tam, ka oficiāli *ffff* lauciņš neietver cūku ganāmpulku (sīkāk sk. *Upe II* paplašinājuma noteikumus). To apstiprināja šī paplašinājuma ražotājs Jay Tummelson no *Rio Grande Games*. Ir iespējams izmantot šo lauciņu it kā tas būtu cūku ganāmpulka lauciņš, bet tas būtu mājas noteikums, nevis oficiālais noteikums.

¹⁰⁴ Arī zināms, kā GQ11 paplašinājums.

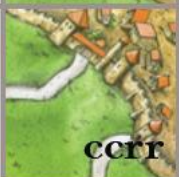
¹⁰⁵ Oriģinālajā Mini-paplašinājumā netika iekļauti noteikumi.

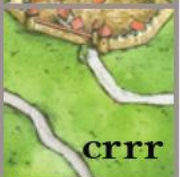
¹⁰⁶ Sk. piezīmes pie *Upe* un *Upe II* noteikumiem.

¹⁰⁷ Ceļš beidzās mājā, kas ir līdzīgs traktierim; taču, bez "ezera", un līdz ar to nosacījumi punktu saņemšanai pēc *Traktieri un Katedrāles* paplašinājuma noteikumiem nav izpildīti.

¹⁰⁸ **Jautājums:** Spēlējot ar diviem *Upes* komplektiem, mums jātaisa divas upes (izmantojot divus upes avotus) vai jāizslēdz viens avots un viens ezers un jātaisa tikai viena upe? **Atbilde:** Viens upes avots un viens ezers ir jāizslēdz.

Lauciņu sadalījums

1	 cccr
1	 teeff
1	 ccfr
1	 ccrr

1	 cfcr
1	 crer
1	 crer
1	 crrr

1	 cscs
1	 ffff
1	 spring frfs
1	 rrrr
12	Kopā

Abatija un Birģermeistars

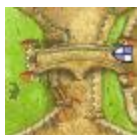
oriģināli izdots *Hans im Gluck* izdevniecībā 2007. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

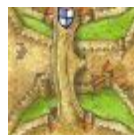
- 12 jaunie lauciņi
- 6 abatija lauciņi
- 6 koka klētis
- 6 koka rati
- 6 koka birģermeistari

Sagatavošanās spēlei

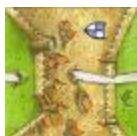
Spēles sākumā katrs spēlētājs saņem 1 abatijas lauciņu, un 1 klēti, 1 birģermeistaru un 1 ratus spēlētāja izvēlētajā krāsā, un novieto tos savā krājumā.¹⁰⁹ Karkasonas pamatspēles noteikumi paliek nemainīgi, izņemot sekojošas izmaiņas.



Šis lauciņš ietver divus atdalītus pilsētas segmentus. Pilsēta ar ģerboni beidzas laukā. Tas ir sevišķi svarīgi skaitot punktus par laukiem.



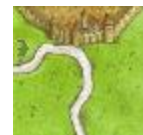
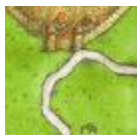
Šis lauciņš ietver divus atdalītus pilsētas segmentus.



Ceļš nav sadalīts. Vienā pusē ceļš sadala lauku, otrajā – nē. Tas ir sevišķi svarīgi skaitot punktus par laukiem.



Ceļš beidzas mājā.



Ceļš pieskaras pilsētai, tātad uz šiem lauciņiem ir trīs atdalītie lauka segmenti.



Ceļš nebeidzas, bet tai vietā turpinās visos trīs virzienos.

¹⁰⁹ **Jautājums:** Kāds ir statuss birģermeistaram, klētij un ratiem? Tie ir pavalstnieki vai "speciālās figūriņas", kā celtnieks un cūka? **Atbilde:** Birģermeistars ir pavalstnieks, pakļaujas uzlikšanas pamatnoteikumiem un ietekmē vairākumu. Klēts ir speciālā figūriņa; rati skaitās kā pavalstnieks.

SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

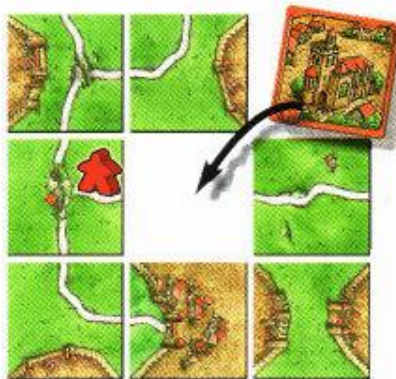
Jaunie lauciņi tiek uzlikti saskaņā ar pamatnoteikumiem.^{110 111 112}

Abatija



Lauciņa paņemšanas un uzlikšanas **vietā** spēlētājs var izvēlēties uzlikt viņa abatijas lauciņu.¹¹³ Abatijas lauciņu var uzlikt jebkurā tukšajā vietā, kur tam apkārt no četrām pusēm jau būs citi lauciņi.^{114 115} Ja tāda tukša vieta nav pieejama, abatiju uzlikt nevar.

Ja viens vai vairāki spēlētāji nav uzlikuši viņu Abatijas lauciņu uz brīdi, kad tika paņemts un uzlikt pēdējais normālais lauciņš, viņi tomēr var tos uzlikt, pulksteņa rādītāju virzienā sākot ar spēlētāju pa kreisi no tā, kas uzlika pēdējo lauciņu, un, protams, saskaņā ar pamatnoteikumiem. Tad spēle beidzās.¹¹⁶



Zilais uzliiek abatiju un ar to pabeidz ceļu ar **Sarkano** pavalstnieku. **Sarkanais** saņem 1 punktu un atgriež pavalstnieku savā krājumā. Pilsēta zemāk abatijai un ceļš pa labi tomēr paliek nepabeigti.

Spēlētājs var uzlikt pavalstnieku uz abatijas kā mūku.^{117 118}

¹¹⁰ **Jautājums:** Runājot par lauciņu ar aku un trīs "ceļiem": vai visiem "ceļiem" jābūt pabeigtiem, lai ieskaita punktus? **Atbilde:** Jā.

¹¹¹ **Jautājums:** Ar jauno trīsvirzienu lauciņu, vai ceļa garums ir garākais attālums starp diviem galiem, vai kopējais lauciņu skaits šim ceļam? (Piemēram, kad izlemj kurš saņem Izlūku?) **Atbilde:** Skaitās katrs lauciņš, kas ietilpst šajā ceļā, vienkārši šim ceļam ir trīs gali, kas ir jāpabeidz.

¹¹² Šī paplašinājuma piemēros ceļš ar tuneli tomēr skaitās sadalīts, ja izmanto paplašinājumu *Tunelis*. Šādā gadījumā šis lauciņš ietver divus nesavienotus tuneļa portālus.

¹¹³ **Jautājums:** Ja pie manis ir vēl abatijas lauciņš un es paņemu pēdējo parasto lauciņu un ieliku to pie objekta, kur man ir celtnieks, vai es drīkstu uzlikt savu abatijas lauciņu mana papildus gājienā, ko es dabūju no celtnieka? **Atbilde:** Jā, abatijas lauciņu tādā veidā var uzlikt. Celtnieka gājiens nav papildus gājiens, bet ir daļa no regulāra gājiena (dubultā gājiena).

¹¹⁴ Horizontāli vai vertikāli. Diagonāli varētu arī nebūt lauciņu.

¹¹⁵ **Jautājums:** Vai noteikums, kas aizliedz klostera uzlikšanu blakus vairākām svētnīcām, arī aizliedz uzlikt abatiju? **Atbilde:** Jā.

¹¹⁶ Ja Abatiju uzliiek tādā veidā, spēlētājs var, kā parasti, uzlikt uz tās pavalstnieku. Ja Abatijai apkārt ir visi 8 lauciņi, un tādēļ tā skaitās pabeigta, par to spēlētājs saņem punktus parastajā kārtībā. Tad sākas noslēguma punktu skaitīšana.

¹¹⁷ **Jautājums:** Kad tiek uzlikts abatijas lauciņš, vai var uzlikt pavalstnieku "blakus" abatijai (piemēram, kā bruņinieku), kā tas bija iespējams gadījumā ar klosteri un apkārtējo lauku? Vai vesels lauciņš skaitās kā abatija un uz tajā var uzlikt tikai mūku? **Atbilde:** Nē, abatija pārklāj veselu lauciņu. Apkārtējā teritorija nav pilsēta.

¹¹⁸ **Jautājums:** Vai svētnīca var iestāties izaicinājumā ar abatiju, un otrādi? **Atbilde:** Jā, jo abatija arī ir klosteris.

Kad spēlētājs uzliek abatiju (un, iespējams, uzliek pavalstnieku), visi četri blakus-lauciņi skaitās pabeigti.^{119 120} Punkti par visiem pabeigtajiem ceļiem, pilsētām un klosteriem tiek ieskaitīti kā parasti.¹²¹

Punkti par mūkiem abatijās tiek skaitīti tāpat kā klosteros.

2. Pavalstnieka figūriņas uzlikšana uz laukuma

Birģermeistars



125 126

Birģermeistaru var uzlikt pavalstnieka vietā. To var uzlikt tikai pilsētā, kur pašlaik nav bruņinieku un birģermeistaru; tomēr visi pavalstnieku uzlikšanas pamatnoteikumi attiecas arī uz birģermeistariem.^{123 124}



Šeit birģermeistars skaitās kā trīs pavalstnieki (jo pilsētā ir trīs ģerboni). Tātad Zilais saņem 18 punktus par pilsētu.

Kad skaita punktus, ir jāatceras: parastais pavalstnieks skaitās kā viens pavalstnieks; lielais pavalstnieks no paplašinājuma *Traktieri* un *Katedrāles* skaitās kā divi pavalstnieki.

Birģermeistars skaitās kā tik daudz pavalstnieku, cik ģerbonu ir pilsētā. Ja pilsētā nav ģerbonu, tad birģermeistars skaitās kā nulle pavalstnieku.^{127 128} Birģermeistars nemaina punktu skaitu, kas tiek saņemta par pilsētu. Pēc punktu ieskaitīšanas birģermeistars tiek atgriezts spēlētāja krājumā.

¹¹⁹ **Jautājums:** Ja spēlētājs pabeidz pilsētu vai ceļu ar abatijas lauciņu un pilsētā atrodas viņa celtnieks, vai tas „paplašina” attiecīgo objektu ar abatijas lauciņu, un ja tā ir, vai spēlētājs var paņemt otru lauciņu? **Atbilde:** Nē, abatijai ir citas funkcijas.

¹²⁰ **Jautājums:** Ja pilsēta ar precēm tika pabeigta ar abatijas uzlikšanu, vai preču žetoni tiek piešķirti spēlētājam, kurš uzlika abatijas lauciņu? **Atbilde:** Jā, jo spēlētājs pabeidza pilsētu.

¹²¹ **Jautājums:** Vai var bruņinieks aplenkajā pilsētā izbēgt caur abatiju, vai tikai caur klosteri (spēlējot ar paplašinājumu *Katari* vai *Aplencēji*)? **Atbilde:** Jā: abatijai ir visas klostera raksturīgas pazīmes.

¹²² **Jautājums:** Ja mana pilsēta tiek aplenkta ar lauciņa no paplašinājuma *Katari* vai *Aplencēji* palīdzību, un blakus ir abatija vai klosteris, vai birģermeistars vai rati arī var izbēgt? **Atbilde:** Jā, birģermeistari un rati arī var izbēgt caur klosteriem un abatijām.

¹²³ **Jautājums:** Vai birģermeistaru un ratus var apēst pūķis, sagūstīt tornis vai sakārdināt princese? **Atbilde:** Jā.

¹²⁴ **Jautājums:** Vai birģermeistars, rati vai klēts varētu tikt pārvietoti uz attiecīgo Karkasonas pilsētas kvartālu? Vai birģermeistars, rati vai klēts var izmantot maģisko portālu? **Atbilde:** Birģermeistars un rati: jā; klēts: nē.

¹²⁵ **Jautājums:** Vai birģermeistaru, ratus vai klēti var uzlikt virsū tornim? **Atbilde:** Nē, šo figūriņu uzlikšana ir ierobežota ar aprakstītiem noteikumiem.

¹²⁶ Birģermeistaru **var** izmantot kā Lidoni (paplašinājums „Lidonis”). Taču, ir jāņem vērā, ka Birģermeistaru var izlikt tikai nepabeigtajā pilsētā. Ja uz lauciņa, uz kurieni „atlidoja” Birģermeistars, nav nevienas nepabeigtās pilsētas, Birģermeistars atgriežas spēlētāja krājumā.

¹²⁷ **Jautājums:** Zilajam ir birģermeistars pilsētā, kur nav ģerbonu. Vai pilsēta skaitās aizņemta? Ja jā, tad, kad par pilsētu tiek skaitīti punkti, vai zilais saņems punktus? **Atbilde:** Pilsēta ir aizņemta. Birģermeistars skaitās kā nulle pavalstnieku, tātad spēlētājam šādā pilsētā it kā nav pavalstnieku, un attiecīgi viņš nesaņems punktus.

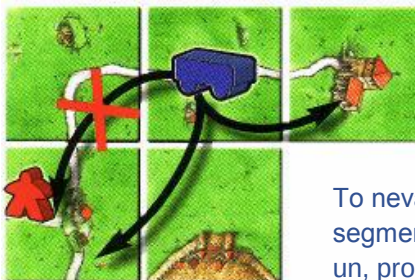
¹²⁸ Birģermeistaru **nevar** uzlikt pilī (paplašinājums Tilti, Pilis un Tirgi).

Rati



Ratus var uzlikt pavalstnieka **vietā**. To var uzlikt uz ceļa, pilsētā vai klosterī, kur nav citu pavalstnieku. Ratus **nekad** nevar uzlikt uz lauka.

Ja objekts, ko aizņem rati, tiek pabeigts un notiek punktu skaitīšana, rati tiek skaitīti kā parastais pavalstnieks. Pēc punktu ieskaitīšanas spēlētājs var atgriezt ratus savā krājumā, vai var pārvietot ratus uz ar doto objektu tieši savienoto ceļu, pilsētu vai klosteri.^{129 130 131}



Zilais saņem 4 punktus par ceļu un var nekavējoties pārvietot ratus klosterī vai uz ceļa segmentu lejā.

To nevar pārvietot uz ceļa segmentu, ko aizņem **Sarkanais**, un, protams, uz lauku.

Objektam, uz kādu tiek pārvietoti rati¹³², jābūt nepabeigtam un neaizņemtam.¹³³ Ja blakus-objektos nav nepabeigto vai neaizņemto objektu, spēlētājam ir jāatgriež rati savā krājumā.¹³⁴

Ja vairāku spēlētāju rati ir iesaistīti punktu skaitīšanā, katrs spēlētājs izlemj, noņemt vai pārvietot savus ratus, sākot no spēlētāja, kura gājiens dotajā brīdī noriet, un tad turpinot pulksteņa rādītāju virzienā.



Ratiem nav atļauts pārvietoties no vienas pilsētas uz otru izmantojot "mazos ceļus".



Zilais saņem 14 punktus par pilsētu un var nekavējoties pārvietot ratus uz ceļa segmentu pa labi. Ratus nevar pārvietot uz pabeigta ceļa segmentu.

¹²⁹ **Jautājums:** Kāda ir definīcija vārdam [savienots/blakus-/kaimiņu-] attiecībā uz ratiem? Ja divu pilsētu sienas tikai pieskārs (varbūt tikai vienā punktā), var es varu pārvietot ratus no vienas pilsētas uz otru? **Atbilde:** "Savienots" nozīmē ceļus, kas ved pie krustojumiem, un ceļus, kas ved tieši pilsētā vai klosterī. Divas pilsētas nekad nav savienoti savā starpā. Papildus, ceļš, kas tikai pieskaras pilsētai, bet neiet tajā, nav savienots ar pilsētu. Kā arī ceļš, kas iet cauri pilsētai kā tunelis, nav savienots ar pilsētu.

¹³⁰ Rati **nevar** pārbraukt pāri nevienam objektam, lai nokļūtu citā objektā. Par objektiem skaitās arī tie, kas izraisa kādu darbību, ieskaitot tirgus, apļus labības laukos, gadatirgus utt.

¹³¹ Ratus **var** uzlikt arī uz Abatija lauciņa. Pie tā, rati pēc punktu saņemšanas var pārbraukt uz tieši savienoto pilsētu vai ceļu (un otrādi, no pilsēta/ceļa uz Abatiju), ja tikai attiecīgais objekts vēl nav pabeigts. Tas attiecas arī uz klosteriem pilsētās.

¹³² Pārvietojot ratus uz citu objektu, spēlētājs **var** izvēlēties, uz kura lauciņa apstāties. Piemēram, pārvietojot ratus no pilsētas uz ceļu, kas uz to brīdi sastāv no pieciem lauciņiem, ratus var uzlikt uz jebkuru no tiem lauciņiem, ne tikai uz pirmo. Punktu saņemšanai tas nav svarīgi, bet ja blakus ir pūķis, tornis vai mēris, precīzs izvietojums var izšķirt ratu likteni.

¹³³ Rati vienmēr tiek uzskatīti kā viens pavalstnieks skaitot punktus.

¹³⁴ **Jautājums:** Vai es varu uzlikt ratus pilsētā, pabeigt to, saņemt punktus un pēc tam pārvietot ratus uz citu objektu, visu vienā gājienā? Vai es varu pārvietot ratus tikai parasta pavalstnieka uzlikšanas vietā? **Atbilde:** Tas taču nav pretrunā ar esošajiem noteikumiem? Ratus var uzlikt parasta pavalstnieka vietā. Ja pilsēta nekavējoties tiek pabeigta, tad par to tiek ieskaitīti punkti. Pēc punktu ieskaitīšanas ratus var pārvietot. Tas viss ir iespējams vienā gājienā.



Zilais saņem 2 punktus par ceļu un var nekavējoties pārvietot ratus nepabeigtajā pilsētā. Ratus nevar pārvietot uz ceļa segmentu, ko aizņem **Sarkanais**, kā arī uz pabeigta ceļa segmentu.

Klēts

Uzlikšana

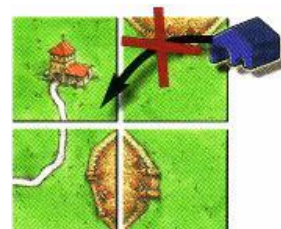


Klēti var uzlikt pavalstnieka **vietā**. Tā varētu būt novietota četru lauciņu krustošanās punktā, turklāt vienu no tiem spēlētājs tikko iz uzlicis. Uz visiem četriem lauciņiem jābūt **tikai** laukam to krustošanās punktā.¹³⁵

Klēti var novietot uz lauka, kur jau ir zemnieki, kaut gan kur nav citas klēts. Klēts paliek tās novietošanas vietā visas spēles garumā.^{136 137}



Klēti nevar novietot piemērā pa labi. Pilsēta lejā atrodas četru lauciņu krustošanās punktā.



¹³⁵ Klēti var uzlikt uz lauciņu ar vulkānu (bet ne reizē ar to pašu lauciņu).

¹³⁶ **Jautājums:** Vai feju var novietot pie klēts un ja jā, vai spēlētājs saņem 1 papildus punktu par katru gājienu un 3 papildus punktus punktu skaitīšanas brīdī? **Atbilde:** Nē, jo klēts nav pavalstnieks.

¹³⁷ Vienīgais paplašinājums, ar ko palīdzību var noņemt klēti, ir *Dzīres* (sk. attiecīgus noteikumus).

Punktu skaitīšana uzliekot klēti

Visi zemnieki, kas jau ir uz lauka, saņem punktus nekavējoties, tādā pašā veidā it kā tas būtu spēles beigās.¹³⁸ T.i., spēlētājs vai spēlētāji, kuriem šajā laukā ir zemnieku vairākums, saņem 3 punktus par katru pabeigtu pilsētu.¹³⁹ Nav starpības, vai klēts īpašnieks ir iesaistīts punktu skaitīšanā vai nav.¹⁴⁰

Pēc tam spēlētāji atgriež zemniekus savos krājumos.

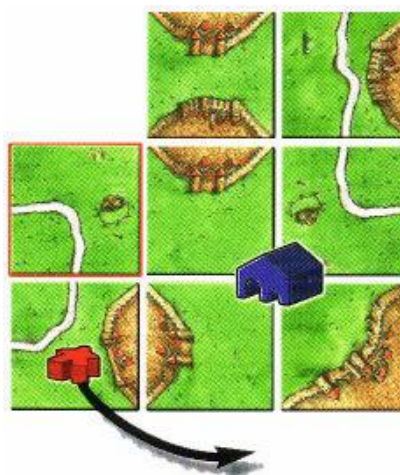
(Spēlējot ar paplašinājumu *Tirgotāji un Celtņieki*, zemnieks ar cūku saņem 4 punktus par katru pabeigtu pilsētu. Pēc tam cūka arī tiek atgriezta spēlētāja krājumā.)

Zilais uzliek klēti.
Dzeltenais saņem 6 punktus par divām pabeigtām pilsētām un atgriež zemnieku savā krājumā.



Punktu skaitīšana pievienojot lauku

Zemnieku nevar uzlikt uz lauka ar klēti. Katrā laukā varētu būt tikai viena klēts. Protams, apvienot divus laukus ar klētīm ir pilnīgi legāli. Ja lauciņa uzlikšanas rezultātā lauks ar zemniekiem tiek apvienots ar lauku ar klēti, zemnieki saņem punktus nekavējoties.¹⁴¹ ¹⁴² Taču spēlētājs ar zemnieku vairākumu saņem tikai 1 punktu par katru pabeigtu pilsētu (ar cūku: 2 punktus 1 punkta vietā).¹⁴³ Pēc punktu ieskaitīšanas tie zemnieki arī atgriežas pie saviem īpašniekiem.



Jaunā lauciņa uzlikšanas dēļ Sarkanaiss zemnieks tika savienots ar lauku, kas pieder Zilā klētij. Sarkanaiss saņem 2 punktus par divām pabeigtām pilsētām un atgriež zemnieku.

¹³⁸ **Jautājums:** Vai klēts uzlikšana un tai sekojoša punktu skaitīšana par laukiem skaitās kā iespēja pārvietot pavalstnieku no Karkasonas pilsētas? **Atbilde:** Jā, punktus par laukiem var saņemt ne tikai spēles beigās, pavalstnieki tirgū var tikt pārvietoti uz laukiem arī spēles vidū. Tas notiek nekavējoties pēc klēts uzlikšanas un pirms punktu skaitīšanas par zemniekiem, kā arī pēc jauna lauka ar pavalstnieku pievienošanas pie lauka ar klēti.

¹³⁹ **Jautājums:** Vai par aplenkto pilsētu spēlētājs tomēr saņem dubultotus punktus, ja tā atrodas uz lauka ar klēti? **Atbilde:** Jā.

¹⁴⁰ **Jautājums:** Ja es novietoju klēti uz lauka, kur citam spēlētājam ir zemnieki, liekot viņam skaitīt punktus, turpretim es nesaņemu punktus, vai es varu pārvietot pavalstnieku uz Karkasonas pilsētu? (Kaut arī dotajā brīdī es nesaņemu punktus, klēts noteikti saņems punktus spēles beigās). **Atbilde:** Jā, tas ir atļauts. Tiek ņemti vērā tikai tie punkti, ko saņem nekavējoties.

¹⁴¹ Vārds "nekavējoties" šeit nozīmē, ka šī gājiena punktu skaitīšanas fāzes laikā tiek saņemti punkti par zemniekiem, un tie tiek noņemti no spēles laukuma (atšķirībā no palikšanas uz lauka līdz spēles beigām). Lauku savienošana neapstādina spēli atsevišķai punktu skaitīšanas fāzei zemniekiem. Tātad, šī gājiena normāla „pavalstnieka uzlikšanas” fāze notiek pirms zemnieki saņems punktus.

¹⁴² **Jautājums:** Vai var pārvietot pavalstnieku no Karkasonas pilsētas uz lauka ar klēti, un ja jā, cik punktu nopelna spēlētājs (1 vai 3)? **Atbilde:** Jā, tas ir atļauts: punkti par zemnieku tiks ieskaitīti nekavējoties, spēlētājs saņem tikai 1 punktu par katru pabeigtu pilsētu un (svarīgi) šis zemnieks neatrodas uz lauka noslēguma punktu skaitīšanas brīdī.

¹⁴³ **Jautājums:** Vai var likt cūku uz lauka, kas tikko bija savienots ar lauku ar klēti, t.i. uz tikko uzlikta lauciņa (uzreiz pirms punktu skaitīšanas)? **Atbilde:** Jā, cūku var likt uz objektiem (laukiem), kas jau ir aizņemti.

SPĒLES BEIGAS

Noslēguma punktu skaitīšana

Punktu skaitīšana par klētīm

Spēles beigās klēts īpašnieks saņem 4 punktus par katru pabeigtu pilsētu, kas atrodas laukā. Ja vairākas klētis atrodas vienā laukā savienojošo lauciņu uzlikšanas dēļ, katrs spēlētājs saņem pilno punktu skaitu. Cūku ganāmpulks (no paplašinājuma *Upe II*) nedod klētij papildus punktus.

Pūķis (no paplašinājuma *Princese un Pūķis*) nevar apēst klēti, kā arī to nevar sagūstīt tornis (no paplašinājuma *Tornis*).

Lauciņu sadalījums

1	 cccc
1	 cccc
1	 cccf
1	 ccrr

1	 cfff
1	 cffr
1	 cfrr
1	 crrr

1	 crrf
1	 fffr
1	 well frrr
1	 rrrr
12	Kopā

Kulta vieta

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2008. gadā¹⁴⁴

PAPILDUS ELEMENTI

- 5 jaunie lauciņi

Sagatavošanās spēlei

Piecus jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem.



SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

Svētnīcas tiek uzliktas un par tām tiek skaitīti punkti tādā pašā veidā, kā par klosteri.¹⁴⁵ Taču, svētnīcu nevar uzlikt tā, lai tā atrastos blakus vairākiem klosteriem. Līdzīgi klosteri nevar uzlikt tā, lai tas atrastos blakus vairākām svētnīcām.^{146 147}

2. Pavalstnieka figūriņas uzlikšana uz laukuma

Pavalstnieks, kas tiek uzlikt uz svētnīcas, ir saukts par ķeceri. Ja spēlētājs uzliek svētnīcu tieši (horizontāli, vertikāli vai diagonāli) blakus cita spēlētāja klosterim¹⁴⁸ un uzliek ķeceri uz tās, tad mūks un ķeceris iestājas izaicinājumā. Tas pats notiek, kad mūks tiek uzlikts uz klostera tieši blakus ķecerim. Iestāties izaicinājumā ar savu mūku vai ķeceri arī ir iespējams.

Kad spēlētājs uzliek svētnīcas lauciņu, viņš var, kā parasti, izvēlēties uzlikt pavalstnieku uz lauka, ceļa vai pilsētā, pašas svētnīcas vietā, vai vispār nelikt pavalstnieku uz tā lauciņa.

¹⁴⁴ Šis paplašinājums oriģināli tika izdots 2008. gadā *Grāfs, Ķēniņš un Kulta vieta* paplašinājuma sastāvā, kopā ar iepriekš izdotiem paplašinājumiem *Ķēniņš un Izlūks*, *Karkasonas Grāfs* un *Upe II*.

¹⁴⁵ **Jautājums:** Vai var bruņinieks aplenktajā pilsētā izbēgt caur svētnīcu, vai tikai caur klosteri (spēlējot ar paplašinājumu *Katari* vai *Aplencēji*)? **Atbilde:** Jā: svētnīcai ir visas klostera raksturīgas pazīmes.

¹⁴⁶ **Jautājums:** Vai es varu uzlikt svētnīcu tā, lai piespiest klosteri robežoties ar vairākām svētnīcām? Kāds efekts būs no tā? **Atbilde:** Tas ved pie milzīgām problēmām, kad vairāki klosteri un svētnīcas robežojas vieni ar otram. Citiem vārdiem, nē, jūs nevarat uzlikt svētnīcu tādā veidā.

¹⁴⁷ **Jautājums:** Vai noteikums, kas aizliedz klostera uzlikšanu blakus vairākām svētnīcām, arī aizliedz uzlikt abatiju? **Atbilde:** Jā.

¹⁴⁸ **Jautājums:** Vai svētnīca var iestāties izaicinājumā ar abatiju, un otrādi? **Atbilde:** Jā, jo abatija arī ir klosteris.

3. Pabeigta ceļa, pilsētas un klostera punktu skaitīšana

Izaicinājums

Izaicinājums nozīmē — kas pirmais pabeigs savu objektu.¹⁴⁹ ¹⁵⁰ Spēlētājs, kurš to izdara, saņem 9 punktus, kamēr cits spēlētājs nesaņem neko.¹⁵¹ ¹⁵² Tad abi pavalstnieki tiek atgriezti to īpašniekiem.¹⁵³

Noslēguma punktu skaitīšana

Nepabeigtie ceļi, pilsētas un klosteri

Ja izaicinājums nav atrisināts līdz spēles beigām, abi spēlētāji par saviem objektiem saņem punktus kā par parastu nepabeigtu klosteri.

Lauciņu sadalījums

1		1	
1		1	
1		5	Kopā

¹⁴⁹ **Jautājums:** Un kas notiks ja uzliktais lauciņš pabeidza gan svētnīcu, gan klosteri — kas saņem punktus? **Atbilde:** Tad neviens nepabeidza savu objektu pirmais, un abi divi saņem punktus.

¹⁵⁰ **Jautājums:** Pieņemsim, ir neaizņemtais klosteris blakus aizņemtai svētnīcai. Es uzlietu lauciņu ar maģisko portālu, kas pabeidz abus objektus, un izvēlos uzmantot maģisko portālu. Lai uzliktu mūku uz klostera. Vai tas izraisa izaicinājumu, un ja jā, kas vinnē? **Atbilde:** Tad tas ir izaicinājums, kas beidzās neizšķirti.

¹⁵¹ **Jautājums:** Ja feja atrodas uz lauciņa kopā ar zaudējošo izaicinājumu ķeceru vai mūku, vai spēlētājs tomēr saņem 3 papildus punktus? **Atbilde:** Kad izaicinājums ir atrisināts (t.i., kāds ir uzvarējis), abi pavalstnieki tiek atgriezti pie spēlētājiem, tādā veidā neviens neatrodas fejai blakus. Tajā momentā, kad izaicinājums ir atrisināts un viens dalībnieks „saņem” 0 punktus, ēka, kādā atrodas šis dalībnieks, paliek nepabeigta. Tādēļ, stingri ņemot, šis dalībnieks pat nepiedalās punktu ieskaitīšanā (atšķirībā, piemēram, no gadījuma, kad spēlētājs ir bez vairākuma pilsētā) un attiecīgi nesaņem papildus punktus.

¹⁵² **Jautājums:** Teiksim man ir ķeceris, kas ir iestājies izaicinājumā ar mūku, un es uzlietu lauciņu, kas pabeidz mūka klosteri, tādā veidā mūks saņem 9 punktus un es saņem 0. Vai šajā gadījumā es tomēr varu pārvietot pavalstnieku uz Karkasonu? **Atbilde:** Jā, punktu saņemšana ir izraisīta, punkti nav saņemti: nosacījumi ir izpildīti.

¹⁵³ **Jautājums:** Kad izaicinājums ir atrisināts, gan mūks, gan ķeceris tiek noņemti no spēles laukuma. Kas notiek ja tas atstāj vienu no objektiem nepabeigtu? Vai es varu atkārtoti to aizņemt, izmantojot maģisko portālu vai pavalstnieku no Karkasonas pilsētas? **Atbilde:** Jā, tas ir atļauts.

Katapulta

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2008. gadā

Ir pienācis ikgadēja gadatirgus laiks Karkasonā! Ceļojošie estrādes aktieri ir ierādījušies uz Karkasonu un ir atveduši sev līdzīgu viņu pēdējo ieguvumu: katapultu, ko viņi izmanto visu veidu brīnišķīgo un pārsteidzošo triku izpildei. Diez vai ir vērts pieminēt, ka ne viss notiek pēc plāna...

PAPILDUS ELEMENTI

- 12 jaunie lauciņi ar gadatirgiem
- 24 katapultas žetoni
- 1 koka katapulta
- 1 lineāls

Sagatavošanās spēlei

Dvīpadsmit jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem. Katapultu noliec malā, tai blakus noliec arī lineālu. Katrs spēlētājs saņem pa vienam katra tipa katapultas žetonam — kopā četri katram spēlētājam.

SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

Spēlētāji paņem un uzliek lauciņus saskaņā ar pamatnoteikumiem.^{154 155}

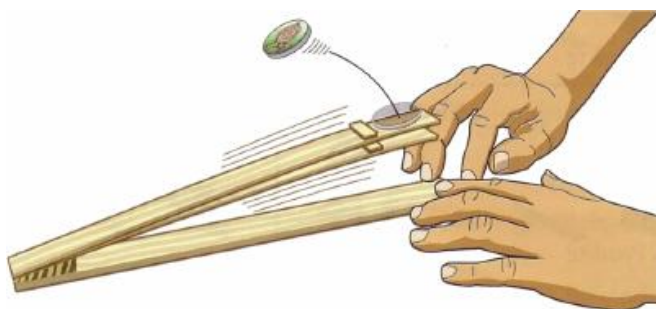
Gadatirgus



Kad tiek paņemts lauciņš ar gadatirgu¹⁵⁶, tad spēlētājam ir jāuzliek tas kā parasti un pilnībā jāpabeidz savs gājiens. Tad spēle tiek pārtraukta "katapultas posmam". Spēlētājs, kurš tikko pabeidza gājienu, izvēlas vienu no viņa katapultas žetoniem un met to, izmantojot katapultu. Pulksteņa rādītāju virzienā citiem spēlētājiem ir jāpaņem tāda paša tipa katapultas žetons no viņu krājumiem un jāmet tas tādā pašā veidā, kā pirmais spēlētājs. Katram spēlētājam ir tikai viens mēģinājums.

Dažādu katapultu žetonu efekti ir aprakstīti zemāk.

Pēc katapultas posma visi katapultas žetoni tiek atgriezti to īpašniekiem, un spēle turpinās ar nākamo spēlētāju pulksteņa rādītāju virzienā.



¹⁵⁴ Gadatirgus dzeltenais laukums pabeidz ceļu. Tas, tomēr, nedaudz atšķiras no parasta krustojuma, jo rati nevar pārbraukt tam pāri.

¹⁵⁵ **Jautājums:** Vai dzeltenais laukums sadala (zaļo) lauku (lauciņš ar klosteri un lauciņš ar diviem pilsētas segmentiem)? **Atbilde:** Ja (zaļš) lauks ir atdalīts, gadatirgus to sadala.

¹⁵⁶ **Jautājums:** Vai var rati pārbraukt pāri gadatirgum vai tomēr gadatirgus stingri dala ceļu? **Atbilde:** Gadatirgus ir speciāls objekts, tātad rati nevar pārbraukt tam pāri.

Katapultas žetoni

Kūku kaujas — notriec pavalstniekus

Mērķis ir notriekt, ja ir iespējams, citu spēlētāju pavalstniekus uz spēles laukuma.¹⁵⁷

Ja pavalstnieks būs notriekts ar šo žetonu — nav svarīgi vai pavalstnieks ir apgāzts vai nē — tad šis pavalstnieks nekavējoties tiek noņemts no spēles laukuma un atgriezts tā īpašniekam. Ja vairāki pavalstnieki tiek notriekti ar žetonu, tad tie visi tiek atgriezti attiecīgajiem īpašniekiem. Pavalstnieki, kas pieder spēlētājam, kurš meta žetonu, arī tiek atgriezti. Turklāt ir atļautas ķēdes reakcijas: ja pavalstnieks ir notriekts un nogāž citu pavalstnieku, abi tiek noņemti no spēles laukuma.



Kārdinājums — samaini pavalstniekus vietām

Šim žetonam ir efekts tikai tad, kad tas apstājas uz vismaz viena lauciņa uz spēles laukuma. Ja tas noslīd nost no kartes, tam nav efekta! Šādā gadījumā žetons nekavējoties tiek atgriezts spēlētājam. Taču, ja žetons apstājas uz kāda lauciņa, tad ir jānoteic tam tuvākais pavalstnieks.¹⁵⁸ Gadījumos, kad to skaidri nevar noteikt, ir jāizmanto lineāls, lai izmērītu precīzu attālumu. Spēlētājs, kurš meta žetonu, var tagad samainīt vietām šo pavalstnieku ar vienu no savējiem. Šī maiņa var tikt veikta izmantojot pavalstnieku vai nu no spēlētāja krājuma, vai izmantojot pavalstnieku, kas jau tiek izmantots spēlē. Cits pavalstnieks tiek atgriezts tā īpašniekam.



Loka šaušanas sacensības — tēmē gadatirgus lauciņos

Ar šo žetonu visiem spēlētājiem ir jāpamēģina satēmēt gadatirgus lauciņu, kas izraisīja šo katapultas posmu. Jebkurš spēlētājs, kurš uzmetīs žetonu vistuvāk pie gadatirgus lauciņa uzvar šaušanas apmācībā un nekavējoties saņem 5 punktus. Ja uzvārētāju nevar skaidri noteikt, ir jāizmanto lineāls, lai izmērītu precīzu attālumu; neizšķirta gadījumā katrs iesaistītais spēlētājs nopelna 5 punktus.



¹⁵⁷ Spēles laukums iekļauj normālus lauciņus un „starta lauciņus”. Tas nozīmē, ka pavalstnieki skolā (paplašinājums *Skola*), Karkasonas pilsētā (paplašinājums *Karkasonas Grāfs*) un uz Laimes rata (paplašinājums *Laimes rats*) varbūt tiek notriekti un noņemti. Speciālas figūriņas, tādas kā Grāfs, vai Skolotājs, paliek uz vietas. Taču, pavalstnieki uz punktu skaitīšanas plāksnītes nevar būt tikt noņemti. Tātad, šajā gadījumā punktu skaitīšanas plāksnīte nepieder pie spēles laukuma.

¹⁵⁸ Sk. iepriekšējo piezīmi.

Keršanas spēle — met un ķer

Spēlētājam, kurš met žetonu, ir jānovieto lineāls tieši vidū starp viņu un spēlētāju pa kreisi. Tad viņam ir jāmēģina uzvest žetonu vismaz līdz lineālam, kamēr citam spēlētājam ir jāmēģina noķert to. Var rasties sekojošas situācijas:



Noķēra



5 punkti

Nenoķēra – bet pietiekami tālu



5 punkti

Nenoķēra – bet nepietiekami tālu



5 punkti

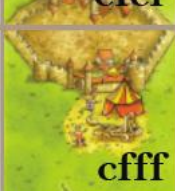
Pieskārās – bet nenoķēra



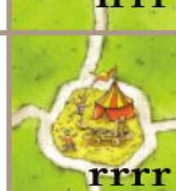
5 punkti

Tad spēlētājam pa kreisi ir jāmet žetons spēlētājam sev pa kreisi.

Lauciņu sadalījums¹⁵⁹

1	 cccc
1	 ccff
1	 cfcf
1	 cfff

1	 cfff
1	 ffff
1	 ffff
1	 ffrr

1	 frfr
1	 frrr
1	 frrr
1	 rrrr
12	Kopā

¹⁵⁹ Tikai gadatirgus dzeltenais laukums var sadalīt laukus; tādā veidā, karoga masts (uz priekšpēdējā lauciņa) nesadala laukus.

Laimes rats

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2009. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 72 lauciņi, no tiem 19 ir ar Laimes rata attēlu
- 1 Laimes rats (4x4 lauciņi)¹⁶⁰
- 1 lielā cūka



Komentāri

Šī komplekta precīzu statusu ir grūti definēt, jo tā ir gan patstāvīga spēle, gan paplašinājums. T.i., tas satur pietiekoši daudz detaļu, lai to izmantotu pamatspēles vietā, bet to arī var izmantot kopā ar to. Piemēram, tas ietver punktu skaitīšanas plāksnīti un 40 pavalstniekus 5 krāsās. Tie, kuri uzskata to par pārāk lielu, lai izmantotu kā paplašinājumu, var izmantot tikai 19 lauciņus ar Laimes rata attēlu. Noteikumi ir identiski pamatspēles noteikumiem, izņemot zemāk aprakstītos.

Sagatavošanās spēlei

Laimes rata lauciņš tiek novietots galda vidū. Lielā cūka tiek novietota rata "Fortūna" sektorā, lai tās deguns norādītu uz labo pusi. Šis lauciņš arī ir sākuma lauciņš, pie kā ir jāpievieno pārējie lauciņi spēles sākumā (kā arī vēlāk). Punkti par visiem objektu segmentiem uz šī lauciņa tiek skaitīti kā parasti.

SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

1a) Spēlētājam ir **jāpaņem** jauns lauciņš.

Ja uz tā ir Laimes rata attēls, spēlētājam ir jāveic attiecīgas darbības (sk. zemāk).

1b) Spēlētājam ir **jāuzliek** lauciņš.

2. Pavalstnieka figūriņas uzlikšana uz laukuma

Ja spēlētājs nav uzlicis pavalstnieku uz lauciņa, viņš var uzlikt vienu pavalstnieku uz jebkuru brīvu Laimes rata kroņu lauciņu. Uz viena kroņu lauciņa var atrasties ne vairāk kā viens pavalstnieks.



LAUCIŅI AR LAIMES RATA ATTĒLU

Kad spēlētājs paņem lauciņu ar krāsaino Laimes rata attēlu, viņam ir jānovieto tas sev priekšā. Tad notiek sekojošas darbības:



1. Lielā cūka tiek pārvietota pa rata sektoriem uz tik pozīcijām, cik ir norādīts uz lauciņa attēla.
2. Tiek izpildīti Laimes rata pasākumi.

¹⁶⁰ Pūķis **var** lidot apkārt Laimes ratam, uzskatot ārējos lauciņus kā normālus lauciņus, un ēdot jebkurus pavalstniekus uz tiem. Pavalstnieki uz paša Laimes rata netiek ietekmēti. Mēris (paplašinājums *Mēris*) tomēr **nevar** izplatīties uz Laimes rata lauciņiem. Pavalstniekus **var** uzlikt uz Laimes rata ārējiem lauciņiem (piemēram, ar maģiska portāla palīdzību vai ar paplašinājumu *Lidonis*).

3. Tiek saņemti punkti par pavalstniekiem, kas atrodas uz Laimes rata kroņu lauciņiem, un pavalstnieki tiek atgriezti attiecīgajiem spēlētājiem.
4. Tiek uzlikts lauciņš un uz tā var uzlikt pavalstnieku (citiem vārdiem, gājiens tirpinās kā parasti).

1. Cūkas pārvietošana

Spēlētājs pārvieto lielo cūku uz priekšu uz tik daudz rata sektoriem, cik ir norādīts uz lauciņa, ko viņš tikko paņēma. Cūka vienmēr tiek pārvietota pulksteņa rādītāju virzienā.



2. Pasākumu izpilde

Laimes ratam ir seši sektori. Katrs sektors pārstāv noteikto pasākumu. Tiek aktivizēts tikai tas sektors, uz kā beidzās lielās cūkas pārvietošanās. „Fortūnas” pasākums ietekmē tikai spēlētāju, kura gājiens notiek dotajā brīdī, kamēr citi sektori ietekmē visus spēlētājus.



Fortūna

Spēlētājs, kuram šobrīd ir gājiens, saņem 3 punktus.



Nodokļi

Katrs spēlētājs saņem 1 punktu par katru viņa bruņinieku.¹⁶¹ Kā arī, katrs bruņinieks saņem 1 punktu par katru ģerboni pilsētā plus spēlētājam piederošo bruņinieku skaits tajā pašā pilsētā.



Zilais saņem par katru bruņinieku $2(\text{bruņinieks}) + 2(\text{ģerboņi}) = 4$ punktus, vai kopā $2 \times 4 = 8$ punktus.
Sarkanais saņem $1(\text{bruņinieks}) + 2(\text{ģerboņi}) = 3$ punktus.



Bads

Par katru no viņa zemniekiem¹⁶² spēlētājs saņem 1 punktu par katru pabeigtu pilsētu uz attiecīgā lauka (tādā pašā veidā, kā zemnieki saņem punktus noslēguma punktu skaitīšanas brīdī).^{163 164}

Negaiss

Katrs spēlētājs saņem 1 punktu par katru pavalstnieku, kas šobrīd atrodas viņa krājumā.

¹⁶¹ Jebkurš pavalstnieks, ieskaitot Birģermeistaru, kas ir uzlikts pilsētā, tiek uzskatīts par bruņinieku.

¹⁶² Klētis nesaņem punktus par šo sektoru. Klētis nav pavalstnieki, tātad tās nav zemnieki.

¹⁶³ Pilis (paplašinājums *Tilti, Pilis un Tirgi*) arī ir iekļauti šajā definīcijā, un dod 2 punktus par katru zemnieku.

¹⁶⁴ Teksts ārpus iekavām ir pareizs – katrs zemnieks saņem 1 punktu par katru pabeigtu pilsētu uz attiecīgā lauka. Teksts iekavās norāda, ka tikai spēlētājam, kam ir vairākums uz konkrēta lauka, ir atļauts saņemt punktus. Pie tā, papildus bonusa punkti par cūku, cūku ganāmpulku vai pili arī tiek ieskaitīti, tā, kā tas notiktu spēles beigās.



Inkviziċija

Katrs spēlētājs saņem 2 punktus par katru mūku.

Mēris

Katram spēlētājam ir jāatgriež 1 pavalstnieks viņa krājumā. Pavalstniekus nedrīkst noņemt no Laimes rata kroņu lauciņiem. Spēlētājs, kuram šobrīd ir gājiens, noņem pavalstnieku pirmais, tad to pašu dara citi spēlētāji pulksteņa rādītāju secībā.

3. Punktu saņemšana par pavalstniekiem uz Laimes rata kroņu lauciņiem

Tad tiek saņemti punkti par kroņu lauciņiem aktīvajā sektorā. Pavalstnieki uz kroņu lauciņiem sektoros, kam cūka iet garām, nesaņem punktus un paliek tur, kur tie ir.



Pavalstnieks, kas stāv uz vienīga kroņu lauciņa šajā sektorā, saņem 3 punktus.

Pavalstnieks, kas vienīgais stāv uz kroņu lauciņa sektorā ar diviem kroņu lauciņiem, saņem 6 punktus.



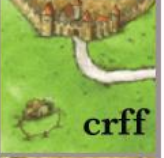
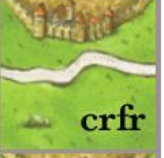
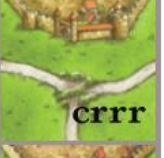
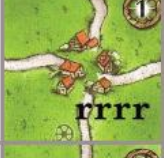
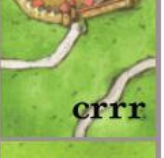
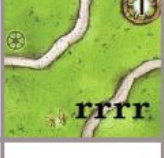
Ja divi pavalstnieki stāv sektorā ar diviem kroņu lauciņiem, katrs pavalstnieks saņem 3 punktus — pat ja abi pavalstnieki pieder vienam spēlētājam.

Pēc visu punktu ieskaitīšanas, pavalstnieki tiek atgriezti to īpašniekiem.

4. Gājiena pabeigšana

Tad spēlētājs, kuram šobrīd ir gājiens, var uzlikt lauciņu un, ja vēlas, uzlikt pavalstnieku uz tā. Pavalstnieku var uzlikt (no jauna) uz Laimes rata kroņu lauciņa.

Lauciņu sadalījums

1	 cccc	1	 ccfr	1	 cfrf	7	 ffrr
2	 cccf	1	 ccrf	2	 cfrf	1	 ffrr
1	 cccf	2	 ccrr	1	 crff	8	 frfr
1	 cccf	2	 ccrr	4	 crfr	1	 frfr
1	 cccr	1	 cfcf	2	 crrf	4	 frrr
2	 cccr	2	 cfcf	2	 crrr	1	 rrrr
2	 ccff	2	 cfcf	1	 crrr	1	 rrrr
2	 ccff	4	 cfff	4	 ffff	72	Kopā
2	 ccff	1	 cfrf	2	 fffr		

Tunelis

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2009. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 4 jaunie lauciņi
- 12 tuneļa žetoni

Sagatavošanās spēlei

Četrus jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem. Katrs spēlētājs saņem tuneļa žetonus atbilstoši viņa krāsai. Ja spēlē divi spēlētāji, tad katrs spēlētājs var izmantot trīs žetonu komplektus; ja spēlē trīs spēlētāji, katrs var izmantot divus komplektus.

Karkasonas pamatspēles noteikumi paliek nemainīgi, izņemot sekojošas izmaiņas.

SPĒLES GAITA

Tuneļu aizņemšana ar žetoniem

Sava gājiena laikā spēlētājs var uzlikt vienu no viņa tuneļa žetoniem uz jebkuru pašlaik neaizņemto tuneļa portālu, ieskaitot to, kas var atrasties uz tikko uzlikta lauciņa. Neatkarīgi no tā, pavalstnieka uzlikšanas noteikumi paliek nemainīgi.¹⁶⁵

Kad apakšzemes tunelis skaitās pabeigts?

Kamēr tuneļa žetons nav uzlikts uz tuneļa portālu, ceļš, kas ved pie tā, skaitās "pārtraukts", un arī nepabeigts. Ceļš paliek nepabeigts pat tad, kad tuneļa žetons tiek uzlikts uz šī lauciņa. Tikai kad otrais tuneļa žetons tādā pašā krāsā tiek uzlikts uz cita neaizņemta tuneļa portāla (kas varbūt bet var arī nebūt uz tā paša lauciņa), tiek definētas tuneļa "ieeja" un "izeja", un tunelis tiek pabeigts. Tad ceļš iet zem zemes caur tuneli, bet nav pabeigts pie tuneļa izejas. Ceļš tiek pabeigts parastā veidā, piemēram, sasniedzot krustojumu utt.

Tuneļa žetonu krāsa ir svarīga tikai divu tuneļa portālu savienošanai. Tādā veidā tunelis tiek būvēts priekš visiem spēlētājiem; piemēram, citas krāsas laupītājs var saņemt punktus par ceļu, kas iet caur pabeigto tuneli. Ārkārtējos gadījumos ceļš var iet zem zemes vairākas reizes pēc kārtas.

Lauciņu sadalījums

1	 crfr
1	 crrr
1	 ffrr
1	 rrrr
4	Kopā



¹⁶⁵ T.i., spēlētājs var uzlikt gan pavalstnieku, gan tuneļa žetonu vienā gājienā.

Punktu saņemšana

Punkti tiek saņemti tikai par pabeigta ceļa redzamajiem segmentiem.¹⁶⁶ Sekojošajā piemērā par ceļu tiktu saņemti 6 punkti (vai 12 ar traktieri):

1. lauciņš ar ceļu, kas ved no pilsētas vārtiem
2. lauciņš ar ceļa līkumu
3. lauciņš ar tuneļa portālu
4. lauciņš ar tuneļa izeju
5. lauciņš ar taisno ceļa segmentu
6. lauciņš ar krustojumu

Pēc punktu saņemšanas tuneļa žetoni paliek tur, kur tie ir, tādā veidā vislabākajā gadījumā var uzbūvēt piecus tuneļus (vai sešus, izmantojot tuneļus no citiem paplašinājumiem).

CITI PAPLAŠINĀJUMI

Lauciņus no citiem paplašinājumiem, tādiem kā *Princese un Pūķis*, kas arī ietver tuneļus, arī var izmantot paplašinājumam *Tunelis*; proti, portālus var aizņemt ar žetoniem. Bet šajā gadījumā ceļš, kas iet caur tuneli, neskaitās kā nepārtraukts, pretēji iepriekš definētiem noteikumiem.



¹⁶⁶ Ir loģiski, ka, ja tuneļa "ieeja" un "izeja" atrodas uz viena un tā paša lauciņa, tās dod tikai vienu punktu pie punktu skaitīšanas, tāpat kā punkti par diviem pilsētas segmentiem uz viena lauciņa tiek saņemti vienu reizi.

Tilti, Pilis un Tirgi

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2010. gadā

Ceļojošie tirgotāji ieradās Karkasonas zemēs un organizē tirgus, kur kaulēšana tiek uzskatīta par mākslu. Tajā pašā laikā inženieri paplašina ceļu tīklu ar mūsdienīgiem tiltiem; un mazas pilis tiek celtas visur, lai aizsargātu apkārtnes teritorijas.

PAPILDUS ELEMENTI

- 12 jaunie lauciņi
- 12 koka tilti
- 12 pils žetoni

Sagatavošanās spēlei

Divpadsmit jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem. Spēles gaitā tie tiks ņemti un likti saskaņā ar pamatnoteikumiem.

Katrs spēlētājs saņem tiltus un pilis:

- Ja spēlē 2-4 spēlētāji, tad katrs saņem trīs tiltus un trīs pilis.
- Ja spēlē 5-6 spēlētāji, tad katrs saņem divus tiltus un divas pilis.

Visi Karkasonas pamatspēles noteikumi paliek nemainīgi, izņemot sekojošus papildinājumus.

SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

Spēlētāji paņem un uzliek lauciņus saskaņā ar pamatnoteikumiem.¹⁶⁷

Tirgus



Kad tiek paņemts lauciņš ar tirgu, tad spēlētājam ir jāuzliek tas kā parasti (ieskatot pavalstnieka uzlikšanu, punktu saņemšanu, un pat lauciņa neuzlikšanu, ja tam nav vietas uz spēles laukuma). Tad sākas **tirgus**, kur lauciņi tiks pārdoti ūtrupē.¹⁶⁸

¹⁶⁷ Tirgus dzeltenais laukums pabeidz ceļu. Tas, tomēr, nedaudz atšķiras no parasta krustojuma, jo rati nevar pārbraukt tam pāri.

Aktīvais spēlētājs atklāj tik daudz lauciņu, cik ir spēlētāju. Tad **nākamais spēlētājs** izvēlas vienu no lauciņiem un paziņo, cik daudz punktu viņš sola, lai paturētu to (ir iespējams piedāvāt 0 punktus!). Ierastajā secībā pārējie spēlētāji var piedāvāt **vienu** piesolīto cenu: viņi var pacelt tekošo piesolīto cenu vai pasēt.

Kad visi spēlētāji piesolīja savu cenu vai nopasēja, spēlētājam, kurš izvēlējās lauciņu, ir jāizlemj:

- **nopirkt** lauciņu par lielāko piedāvāto cenu, maksājot tās solītājam attiecīgo punktu skaitu, vai
- **pārdot** lauciņu par lielāko piedāvāto cenu, saņemot no tās solītāja attiecīgo punktu skaitu.

Tātad viena spēlētāja rezultāts tiek samazināts uz punktu skaitīšanas plāksnītes, un otrā spēlētāja rezultāts attiecīgi tiek palielināts. Ja spēlētājs, kurš izvēlējās lauciņu, ir vienīgais solītājs, tad attiecīgais punktu skaits tiek atskaitīts no viņa rezultāta, bet netiek piešķirts nevienam citam. Spēlētāji var solīt vairāk, nekā viņiem ir uz doto brīdi, un tad pārvietot viņu punktu skaitīšanas pavalstnieku aiz 0 uz punktu skaitīšanas plāksnītes. Šajā gadījumā viņi var uzlikt pavalstnieku uz sāna, lai būtu skaidrs, ka rezultāts ir negatīvs.

Tad ir nākamā spēlētāja kārta, kurš nesaņēma lauciņu ūtrupes laikā. Jebkurš, kas jau ir saņēmis lauciņu, vairs nepiedalās ūtrupē. Pēdējo lauciņu par brīvu paņem spēlētājs, kurš vēl nav saņēmis lauciņu.

Pēc tam, kad visi lauciņi tiek pārdoti ūtrupē, visi spēlētāji uzliek viņu nopirkto lauciņus it kā tas būtu parastais gājiens.¹⁶⁹ Process sākas ar spēlētāju pēc aktīvā spēlētāja.

¹⁶⁸ **Jautājums:** Kāda ir darbību secība, ja tirgus lauciņš paplašina objektu ar celtnieku? **Atbilde:** Ja Jūs paņemat tirgus lauciņu un dabūjat papildus gājienu, no sākuma paņemiet attiecīgu lauciņu skaitu (ar attēlu uz leju) un tad izdariet savu celtnieka gājienu. Pēc tam sākas tirgus un attiecīgi ūtrupe. Tad sākas jaunais raunds ar tikko saņemtiem lauciņiem – katram spēlētājam ir zināms lauciņš nezināma lauciņa paņemšanas vietā, bet Jūs nevarat uzlikt Abatijas lauciņu kā savu pirmo lauciņu. Ja Jūs uzlikāt nopirkto lauciņu un Jums ir iespēja izdarīt papildus gājienu (celtnieka dēļ), Jūs varat uzlikt Abatiju vai paņemt jaunu nezināmo lauciņu. Ja kāds spēlētājs paņems jaunu tirgus lauciņu (savā papildus gājienā), tas tiek ignorēts līdz brīdim, kad pēdējais spēlētājs, kam ir nopirktais lauciņš, pabeigs savu gājienu (ieskaitot, ja iespējams, viņa celtnieka gājienu). Ja kāds no nākamajiem spēlētājiem paņem jaunu tirgus lauciņu, tiek izsludināts jauns tirgus.

Citiem vārdiem: Paņem tirgus lauciņu → paņem lauciņus tirgum (joprojām ar attēlu uz leju) → ****jebkuru jaunu tirgu ignorēšanas sākums**** → izdara celtnieka gājienu → apgriež lauciņus ar attēlu uz augšu un sāk ūtrupi → pirmais spēlētājs izspēlē nopirkto lauciņu → pirmais spēlētājs izdara celtnieka gājienu → nākamais spēlētājs izspēlē nopirkto lauciņu → nākamais spēlētājs izdara celtnieka gājienu → pēdējais spēlētājs izspēlē nopirkto lauciņu → pēdējais spēlētājs izdara celtnieka gājienu → ****jebkuru jaunu tirgu ignorēšanas beigas**** → spēlētājs, kas paņēma jaunu tirgu → atpakaļ uz sākumu.

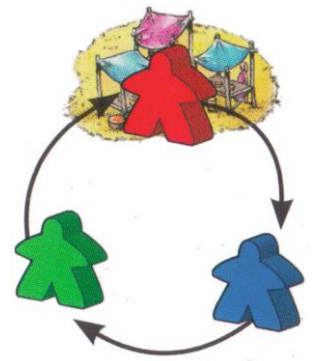
¹⁶⁹ Tas atļauj spēlētājam uzlikt nopirkto lauciņu pilsētā ar celtnieku un paņemt otro lauciņu pirms citi spēlētāji izspēlē savus nopirkto lauciņus, jo papildus gājiens ir daļa no parasta gājiena.

Piemērs trim spēlētājiem:

Sarkanais paņem lauciņu ar tirgu. Viņš uzliek to un novieto uz tā savu pavalstnieku. Tad viņš atklāj trīs lauciņus.

- **Zilais**, kurš ir nākamais spēlētājs secībā, izvēlas lauciņu un sola 2 punktus par to. **Zaļais** pasē, lai gan **Sarkanais** sola 3 punktus. **Zilais** (ūtrupnieks) grib paturēt lauciņu, tātad maksā **Sarkanajam** (kurš piedāvāja lielāko cenu) 3 punktus; t.i., **Zilais** samazina savu punktu skaitu par 3 punktiem, bet **Sarkanais** attiecīgi palielina par 3 punktiem.
- Tagad **Zaļais** izvēlas lauciņu un sola 2 punktus par to. **Sarkanais** sola 3 punktus, un **Zaļais** atdod viņam lauciņu un saņem 3 punktus.
- Palika tikai viens lauciņš, ko **Zaļais** saņem par brīvu.

Sākot ar **Zilo**, visi spēlētāji uzliek savus nopirkto lauciņus it kā tas būtu parastais gājiens.



Pārāk maz lauciņu: ja spēlētājs uzliek tirgus lauciņu un visiem spēlētājiem nepietiek lauciņu ar attēlu uz leju, lai sāktos ūtrupe, tā [ūtrupe] nenotiek. Spēlētāji ignorē tirgus un izspēlē šo lauciņu kā parasto lauciņu.

Nav ķēdes reakcijas: Ja tirgus lauciņa uzlikšanas dēļ cits tirgus lauciņš tiek nopirkts un uzlikts, turpmākie lauciņi netiek atklāti un pārdoti ūtrupē. Tikai tad, kad visi iepriekš atklātie lauciņi tiek sadalīti un uzlikti, cita ūtrupe var tikt organizēta.

Variācija: Atklāj tik daudz lauciņu, cik ir spēlētāju. Sākot ar nākamo spēlētāju katrs spēlētājs pēc kārtas izvēlas vienu no lauciņiem un uzliek to it kā tas būtu parastais gājiens. Tas turpinās līdz brīdim, kamēr visi atklātie lauciņi tiek sadalīti, un tad spēle turpinās kā parasti.¹⁷⁰

Tilti

Sava gājiena laikā, papildus pie lauciņa un pavalstnieka uzlikšanas, spēlētājs var uzcelt **vienu tiltu**. Tilts turpina ceļu; t.i., tas pārvada ceļu pāri lauciņiem un skaitās tieši tāpat, ka ceļa segments uz lauciņa.



Lai uzceltu tiltu, ir jāievēro sekojošais:

- Tiltu var uzcelt uz **tikko uzlikta lauciņa** vai uz **blakus-lauciņa, kas pieskaras pie tā ar vienu malu**.
- **Abiem tilta galiem** ir jābūt **uz lauka** (ne pilsētā, uz ceļa, upē utt.).

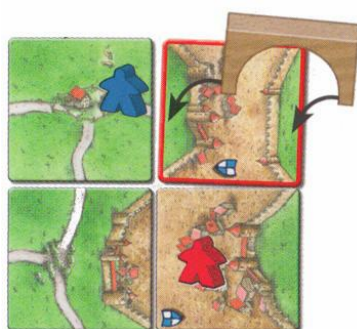
Spēlētājs var uzlikt lauciņu arī tā, lai ceļš beigtos laukā, tad viņam jāturpina tas ceļš ar tilta palīdzību. Uz lauciņa var uzlikt pavalstnieku; ja tilts tiek uzcelts uz tikko uzlikta lauciņa, pavalstnieku var uzlikt uz tilta.¹⁷¹ Lauki un pilsētas zem tilta netiek sadalīti. Turklāt, vairākus tiltus var uzcelt vienu aiz otra.^{172 173}

¹⁷⁰ Iespējams, ka šis variants, kas būtībā izlaiž ūtrupes elementu, paredzēts priekš jaunākiem spēlētājiem.

¹⁷¹ Ir skaidrs, ka tiltam jābūt uzceltam pirms pavalstnieka uzlikšanas.

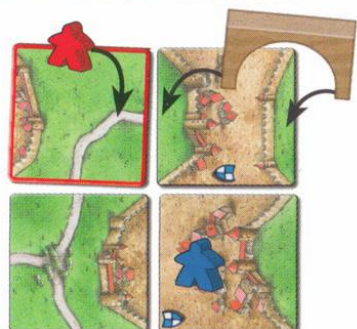
¹⁷² Uz viena lauciņa nevar būt vienlaikus divi tilti, kas tika uzlikti perpendikulāri viens otram. Noteikumi nosaka, ka tilta abiem galiem ir jābūt uz lauka, un ja tilti ir uzlikti šādā veidā, augšējā tilta viens gals nepieskārās laukam.

¹⁷³ Tilts, kas potenciāli var tikt uzcelts virs torņa pamatiem **nenovērš** šī torņa celtniecību, kā arī jau uzceltais tornis **netraucē** uzlikt tiltu. Ja divas struktūras traucē viena otrai, torņa figūriņas var pārvietot tā, lai tās vairs neatrastos uz torņa pamatu simbola. Abas struktūras var tikt uzliktas nekonfliktējot vienai ar otru.



Tilta uzcelšana uz tikko uzlikta lauciņa:

Sarkanais paplašina viņa pilsētu. Tā kā uz jaunā lauciņa nav ceļa segmentu, viņš uzceļ tiltu, lai pārvadātu ceļu pāri jaunam pilsētas segmentam.



Tilta uzcelšana uz blakus-lauciņa pie tikko uzlikta lauciņa:

Sarkanais uzliek lauciņu un aizņem ceļu. Ar tilta palīdzību viņš pārvada ceļu pāri pilsētas segmentam uz blakus-lauciņa.



Tilta uzcelšana šeit nav atļauta, jo viens no tilta galiem atrodas uz ceļa.



Nākamais gājiens:

Zilais pabeidz savu ceļu un saņem 3 punktus (tāpat kā par parasto ceļa segmentu, par tiltu tiek saņemts 1 punkts).

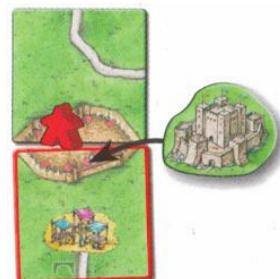


Tilti varbūt tikt uzcelti viens aiz otra, kā arī pāri klosteriem, pat tiem, kas jau ir aizņemti.

Pilis

Kad spēlētājs izveido mazo pilsētu, kas sastāv tikai no diviem pusapaļiem pilsētas segmentiem¹⁷⁴, viņš var izvēlēties pabeigt pilsētu un saņem punktus parastajā kārtībā (4 punktus), vai pārvērst to par pili.¹⁷⁵ Lai pārvērstu to, pilsētas īpašnieks uzliek vienu no viņa pils žetoniem pilsētai virsū un novieto pavalstnieku, kas aizņem pilsētu, pili. Mazā pilsēta, kas tika pārvērsta par pili, skaitās nepabeigta.

Punkti par pils izveidošanu netiek ieskaitīti. Spēlētājs saņem punktus tikai tad, kad vienā no sekojošiem gājieniem būs pabeigts pirmais objekts (klosteris, pilsēta vai ceļš) pils apkārtnē. Precīzāk, vienam vai vairākiem pabeigta objekta lauciņiem jābūt pils blakus-lauciņiem. Blakus-lauciņi ir divi lauciņi, uz kādiem atrodas pati pils, divi lauciņi pa kreisi un divi lauciņi pa labi: kopā – seši lauciņi.



Ar sava lauciņa palīdzību **Sarkanais** izveido mazo pilsētu un pārvērs to par pili.

¹⁷⁴ Tas apraksts izslēdz mazas pilsētas, kas nesastāv no diviem pusapaļiem segmentiem, tādas ka varētu būt izveidoti, izmantojot *cfrf* lauciņu no lauciņu sadalījuma saraksta zemāk.

¹⁷⁵ Aplenkta pilsēta (paplašinājums *Katari* vai *Aplencēji*) arī var tikt pārvērsta par pili, un tiek uzskatīta par normālu pili. Pēc pārvēršanās par pili aplenkums tiek ignorēts.

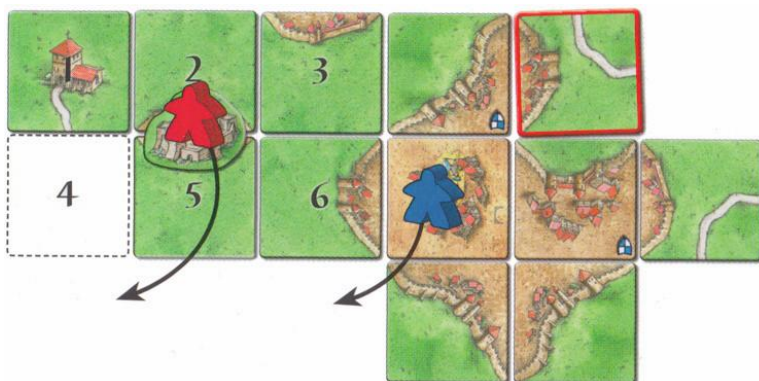


Laucīņi 1-6 ir blakus-laucīņi **Sarkanā** pilij. Pils īpašnieks var saņemt punktus par sekojošiem objektiem:

- Klosteris uz 1. laucīņa.
- Ceļš uz 1. laucīņa.
- Pilsēta 3. laucīņa augšā.
- Pilsēta 6. laucīņa labajā pusē.

(Punkti par mazo pilsētu uz 3. un 6. laucīņiem tika saņemti pirms pils izveidošanas, tātad tā nedod punktus pilij.)

Pils skaitās pabeigta tikai tad, kad objekts (klosteris, pilsēta vai ceļš), kam kaut viens laucīņš ir viens no sešiem pils apkārtējiem laucīņiem, ir pabeigts. Objekta un pils īpašnieki abi divi saņem pilno punktu skaitu par šo objektu. Pēc tam pavalstnieks no pils tiek atgriezts spēlētāja krājumā; pils žetons paliek tur, kur tas ir.



Pils punktu skaitīšanas piemērs:

Zilais pabeidz savu pilsētu un saņem 20 punktus. Tā kā pilsētas segments atrodas uz laucīņa "6", kas ir pils blakus-laucīņš, un tas ir pirmais objekts, kas ir pabeigts kopš pils izveidošanas, **Sarkanais** arī saņem 20 punktus. Pēc tam abi pavalstnieki tiek atgriezti pie to īpašniekiem.

Jāievēro arī sekojošie noteikumi:

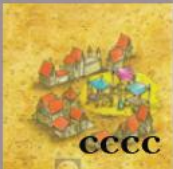
- **Klosteris** skaitās blakus-esošs tad, kad pats laucīņš ar klosteri atrodas uz viena no sešiem pils apkārtējiem laucīņiem (tāds kā laucīņš "1" piemērā augšā); nepietiek ar to, ka tikai kāds no astoņiem klostera apkārtējiem laucīņiem būtu pils blakus-laucīņš.
- Pavalstnieks pilī vienmēr saņem punktus par **nākamo pabeigto objektu**. Tas nevar palikt spēlē, lai saņemtu punktus par kādu objektu, kas varētu būt pabeigts vēlāk.
- Nav svarīgi, vai par pabeigto objektu kāds **saņem** punktus. Pils tomēr saņem punktus par objektu, kas nebija aizņemts ar pavalstnieku.
- Ja laucīņa uzlikšanas dēļ tiek pabeigti vienlaicīgi **vairāki objekti**, kas ir pils blakus, pils īpašnieks var izlemt, par kādu no objektiem saņemt punktus. Pils saņem punktus tikai par **vienu** pabeigto objektu.
- Tā kā mazā pilsēta, kas tika pārvērsta par pili, skaitās nepabeigta, ir iespējams **divām pilīm atrasties blakus viena otrai**. Šādā gadījumā, kad viena no pils saņems punktus, tā skaitās kā pabeigtais objekts priekš otrās, un abas divas saņem vienādus punktus.
- Spēlētājs nesaņem punktus par pili, kas nav pabeigta **spēles beigās**. Tāda pils nedod punktus arī laukam.
- Kad pilsēta tiek pārvērsta par pili, nav svarīgi, vai tā mazā pilsēta jau bija aizņemta ar pavalstnieku pirmajā pilsētas pusē, vai aktīvais spēlētājs uzliek pavalstnieku uz otro pilsētas pusi sava gājiena gaitā.
- Pilis sadala laukus tādā pašā veidā, kā to dara pilsētas.
- Bruņinieks pilī ir pasargāts no pūķa.^{176 177}

¹⁷⁶ Pavalstnieki pilīs ir pasargāti no torņiem, pūķa un mēra, jo tie ietekmē konkrētu laucīņu, bet pilis nepastāv uz viena konkrēta laucīņa.

- Spēlētājs var izmantot „ratu efektu”, lai uzbūvētu pili. Ja pilī ir birģermeistars, tas nesaņem punktus par pili, jo tur nevar būt ģerboņu.

Noslēguma punktu skaitīšanas brīdī par pili uz lauka spēlētājs saņem 4 punktus (3 punktu vietā, kā bija par pilsētu), vai 5 punktus ar cūku (*Tirgotāji un Celtnieki*) vai klēti (*Abatija un Birģermeistars*).¹⁷⁸

Lauciņu sadalījums

2	 cccc
1	 cccr
1	 cfcf
1	 cfcf

1	 cfrf
1	 cfrf
1	 ffff
1	 ffff

1	 frfr
1	 frfr
1	 frfr
12	Kopā

¹⁷⁷ Feju nevar uzlikt pie pavalstnieka, kas atrodas pilī, jo to var uzlikt tikai objektos, kas atrodas uz konkrēta lauciņa.

¹⁷⁸ Pils **neskaitās** par pilsētām, kad skaita punktus Ķēniņam. Pils **dod** punktus zemniekiem, kad tiek skaitīti punkti par Laimes rata sektoru „Bads”, jo tas ietekmē tieši zemniekus. Pavalstnieki no Karkasonas pilsētas (pils kvartāls, paplašinājums *Karkasonas Grāfs*) **nevar** pārvietoties uz pili.

Apļi labības laukos

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2010. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 6 jaunie lauciņi

Sagatavošanās spēlei

Sešus jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem.

SPĒLES GAITA

Spēlētājs, kurš paņem lauciņu ar apliem labības laukos, uzliek to saskaņā ar pamatnoteikumiem un izpilda gājienu parastajā kārtībā. Pēc tam viņš izlemj, kas ir jāizdara visiem spēlētājiem:

- A) spēlētāji var¹⁷⁹ paņemt vienu pavalstnieku no viņu krājumiem un **uzlikt to blakus** citam viņu pavalstniekam, kas jau ir uz spēles laukuma, vai
- B) spēlētājiem ir **jānoņem** viens pavalstnieks no spēles laukuma un jāatgriež tas viņu krājumos.

Jāievēro, ka

- Aktīvajam spēlētājam ir jāizvēlas darbības A) **vai** B).
- Pavalstnieka tipu ietekmē paņemta lauciņa aplu labības laukos forma:



"Dakšas"

Tas ietekmē zemniekus (uz lauka segmenta).



"Runga"

Tas ietekmē laupītājus (uz ceļa segmenta).



"Vairogs"

Tas ietekmē bruņiniekus (uz pilsētas segmenta).

- Kad spēlētājs veic darbību A), viņam ir jāuzliek pavalstnieks uz objekta, kas jau ietver viņa tāda paša tipa pavalstnieku (zemnieks pie zemnieka, laupītājs pie laupītāja, bruņinieks pie bruņinieka).¹⁸⁰

¹⁷⁹ Citiem vārdiem, aktīvais spēlētājs izlemj, kāds efekts būs aplim labības laukos: A) uzlikšana vai B) noņemšana. Ja noņemšana, tad visiem spēlētājiem ir **jānoņem** viens attiecīga tipa pavalstnieks. Ja uzlikšana, spēlētāji **var** izvēlēties nelikt otro pavalstnieku. Tas arī izskaidro, kas ir jādara spēlētājam, ja tika izvēlēta opcija A), bet viņa krājumā nav pavalstnieku. Šādā gadījumā spēlētājs ir "piespiests izvēlēties" nelikt otro pavalstnieku.

¹⁸⁰ Jebkurš pavalstnieks pilsētā, ieskaitot Birģermeistaru, tiek uzskatīts par bruņinieku.

- Ja spēlētājs nevar izpildīt darbību, tādēļ ka viņam nav vajadzīga tipa pavalstnieku uz spēles laukuma, tad viņš tiek izlaists un ir jāturpina spēlētājam pa kreisi.
- Aktīvais spēlētājs veic darbību pēdējais, un tad nākamais spēlētājs turpina spēli kā parasti.

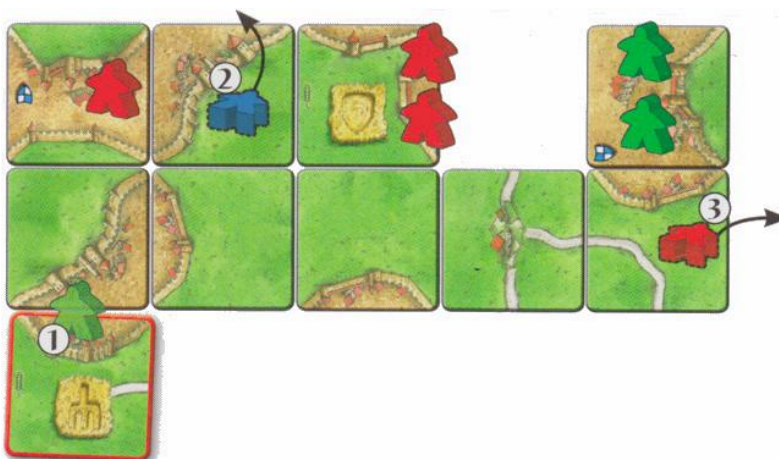
"A)" opcijas piemērs:

- (1) **Sarkanais** uzliek lauciņu ar "Vairogu" un uzliek pavalstnieku uz tā. **Sarkanais** izvēlas opciju A). Katrs spēlētājs var uzlikt bruņinieku ("Vairogs" simbola dēļ) blakus jau esošam bruņiniekam.
- (2) **Zaļais** uzliek otro bruņinieku blakus tam, kas jau ir uz spēles laukuma.
- (3) **Zilajam** nav bruņinieku un viņš nevar uzlikt otro pavalstnieku.
- (4) **Sarkanais** uzliek otro bruņinieku blakus tikko uzliktam uz tā lauciņa, ko viņš tikko bija uzlicis. Viņš nevar uzlikt pavalstnieku uz cita pilsētas segmenta uz tā paša lauciņa, jo uz tā nav bruņinieka. Viņš arī varēja uzlikt viņa pavalstnieku blakus bruņiniekam uz augšējā kreisā lauciņa.

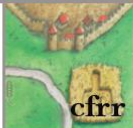


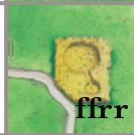
"B)" opcijas piemērs:

- (1) **Zaļais** uzliek lauciņu ar "Dakšām" un uzliek pavalstnieku uz tā. Par pilsētu tiek ieskaitīti punkti: **Zaļais** saņem 6 punktus un noņem savu pavalstnieku. Tad viņš izvēlas opciju B). Katram spēlētājam ir jānoņem zemnieks ("Dakšas" simbola dēļ).
- (2) **Zilais** noņem savu zemnieku.
- (3) **Sarkanais** noņem savu zemnieku.
- (4) **Zaļajam** nav zemnieku, tātad viņš nevar noņemt nevienu.



Lauciņu sadalījums

1	
1	
1	

1	
1	
1	
6	Kopā

Mēris

oriģināli izdots Spielbox izdevniecībā 2010. gadā

Šis paplašinājums iesakņojas dziļi spēlē. Spēles laukuma izkārtojums kļūst svarīgs izpostošā mēra dēļ. Pēc šķietami nekaitīga inkubācijas perioda kāds var nonākt pie secinājuma, ka nav iespējams saņemt jebkādas punktus mēra priekšā. Bet neļaujiet sevi maldināt! Ir iespējams virzīt mēri kāda oponenta virzienā un, no citas puses, apturēšot mēra izplatību, pasargāt kādu un krāt punktus bez tālākiem šķēršļiem.

VISPĀRĪGA KONCEPCIJA:

Sākot ar sešiem mēra izcelšanās žetoniem, mēris izplatās viscaur Karkasonai. Tiklīdz mēra izcelšanās lauciņš parādās spēlē, katram spēlētājam ir jāizplata mēris savos turpmākajos gājienos. Pavalstnieks uz ietekmēta lauciņa tiek noņemts bez punktu ieskaitīšanas. Taču kāds var mēģināt aizbēgt no mēra — tā paša ceļa, lauka vai pilsētas ietvaros. Spēles gaitā spēlētāji var apturēt mēra izplatību, tādā veidā mēris vairs nevarēs izplatīties noteiktajos rajonos.



Viduslaiku mēra ārsts

PAPILDUS ELEMENTI

- **6 jaunie lauciņi** ar mēra ārsta simbolu, no kādiem sākas mēra izplatīšanās
- **18 blusas žetoni**, kas rāda, uz kuriem izplatās mēris; sarkanā puse = aktīvs, rozā puse = latents / pasīvs
- **6 mēra izcelšanās žetoni**; priekšpuse (numurēti 1-6, ar žurkām) = aktīva izplatība, reverss (lauks) = mēra izplatība apturēta.



Definīcijas:

- Mēra avota lauciņš ar aktīvo mēra izcelšanas žetonu un visi blakusesošie sarkanie blusas žetoni formē **AKTĪVAS EPIDĒMIJAS** rajonu. Aktīvais mēra izcelšanas žetons bez blakusesoša blusas žetona arī skaitās par aktīvo epidēmiju.
- Blakusesošie rozā žetoni simbolizē **LATENTU EPIDĒMIJU**.
- Mēra lauciņš ar pasīvo mēra izcelšanas žetonu (lauks) ir aizsargāts no mēra. Tas nekad nevar būt epidēmijas daļa.

Sagatavošanās spēlei

Tiek uzlikts sākuma lauciņš. Pēc tam no pamatspēles atdala 17 lauciņus — tos izspēlē pirmos. Tad jaunus mēra avota lauciņus sajauc kopā ar atlikušajiem lauciņiem.¹⁸¹ Sagatavo žetonus.¹⁸²

¹⁸¹ Acīmredzami šeit ir pieņemts, ka spēle notiek tikai izmantojot pamatspēles lauciņus. Nav svarīgi cik paplašinājumu jūs izmantojat, tomēr ir drošāk pateikt, ka jūs nevarat izmantot mēra lauciņus starp pirmajiem 18 lauciņiem spēlē.

¹⁸² T.i., mēra izcelšanas un blusas žetoni ir jānoliek malā, lai tos, kā neitrālus žetonus, varētu izmantot visi spēlētāji.

SPĒLES GAITA

Pirmā mēra izplatība

Tiklīdz spēlētājs paņem un uzliek (saskaņā ar pamatnoteikumiem) mēra avota lauciņu, tiek izveidota aktīva epidēmija. Mēra izcelšanas žetons ar ciparu "1" ir jānovieto ar priekšpusi uz augšu uz lauciņa mēra ārsta simbola. Spēlētājs nedrīkst uzlikt pavalstnieku.



Piezīme: Mēra izcelšanas žetons nesadala laukus.

Mēra izplatījums

Kad pirmais mēra izcelšanas žetons nonāk spēlē, mēris izplatās **katru** nākamo gājienu, sākot ar spēlētāju pa kreisi no tā spēlētāja, kurš uzlika pirmo mēra avota lauciņu. Savā gājienā katram spēlētājam ir jāpaņem viens blusas žetons no krājuma un jānovieto tas, ar aktīvo pusi uz augšu, uz lauciņa, kas atrodas blakus (**horizontāli vai vertikāli**, ne diagonāli) mēra avota lauciņam, un uz kā virsū vēl nav blusas. Spēlei turpinoties, spēlētājs var alternatīvi novietot blusu uz lauciņa, kas atrodas blakus lauciņam ar jau esošo aktīvo blusas žetonu. **Ja blusas žetons tiek novietots uz lauciņa, kas ietver vienu vai vairākus pavalstniekus, tie tiek atgriezti to īpašniekiem bez punktu saņemšanas.**^{183 184 185}



Aktīvais spēlētājs pats izlemj, kurā momentā sava gājiena laikā izplatīsies mēris.

Aizbēgšana no mēra

Kad mēris sāk izplatīties, katrs spēlētājs drīkst atļaut aizbēgt **vienam** (ne vairāk) no viņa pavalstniekiem katrā gājienā. Pavalstnieku var pārvietot uz tā paša ceļa, pilsētas vai lauka cita segmenta — neatkarīgi no attāluma.

Piezīme: Ja aizbēg laupītājs, viņš nevar šķērsot krustojumus. Ja aizbēg zemnieks, viņš var iet zem tilta, bet nevar šķērsot ceļu vai atstāt savu lauku. Mūki klosteros nevar aizbēgt.

Pavalstnieks nevar aizbēgt uz vai pāri lauciņam ar blusas žetonu (gan aktīvo, gan latentu), kā arī uz lauciņa ar **aktīvo** mēra izplatību. Tas var aizbēgt uz lauciņu, kur jau ir cits pavalstnieks. Protams, pavalstnieks nevar aizbēgt pāri zonai, kur nav lauciņu.

Citas mēra izplatības

Kad spēlētājs paņem un uzliek citu mēra avota lauciņu, uz tā tiek novietots mēra izcelšanas žetons ar nākamo pieejamo numuru. Mēris tagad izplatīsies arī no šī lauciņa. Spēlētājs, kurš paņēma lauciņu, nevar uzlikt blusas žetonu šajā gājienā, bet tā vietā viņam ir privilēģija izvēlēties vietu, kur notiks mēra izplatība. No šī brīža katram spēlētājam ir jāizvēlas, kādu aktīvo epidēmiju paplašināt.



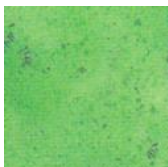
Piezīme: Blusas žetonu nevar uzlikt uz mēra avota lauciņa.

¹⁸³ Pavalstnieki pilīs ir pasargāti no torņiem, pūķa un mēra, jo tie ietekmē konkrētu lauciņu, bet pilis nepastāv uz viena konkrēta lauciņa.

¹⁸⁴ Mēris neietekmē Pūķi vai citas neitrālas figūriņas.

¹⁸⁵ Mēris neietekmē klēti, jo klēts netiek uzlikts uz konkrētu lauciņu.

Mēra izplatības apturēšana



Kad, **spēlētāja gājiena sākumā**, krājumā vairs nav pieejami blusas žetoni, mēra izcelšanas žetons ar mazāko redzamo ciparu ir jāapgriež ar "lauka" pusi uz augšu. Taču, tā kā ir jābūt vismaz vienai aktīvai mēra izplatībai (pēc pirmā mēra avota lauciņa uzlikšanas), mēra izplatība paliek aktīva, ja šobrīd tā ir vienīga aktīva spēles gaitā.

Ietekmētais rajons tagad saucās par "neaktīvo" epidēmiju. Visi pie šī rajona piederošie blusas žetoni ir jāapgriež ar „latentu” pusi uz augšu; kopš šā brīža blusas žetoni ir jāņem no latentas epidēmijas rajona, nevis no krājuma.



Turpmāko mēra izplatību apturēšana

Nākamā mēra izplatība (un vienmēr žetons ar šobrīd mazāko ciparu spēlē) ir apturēta tikai tad, kad vairs nav palicis neviens latents blusas žetons, ko var paņemt spēlētāja gājiena sākumā.

Arī ir iespējams pārtraukt blusu "ķēdi" izvēloties noņemt vienu no tām. Tiklīdz aktīvais blusas žetons vairs nepieder pie mēra avota, tas tiek apgriezts ar pasīvo pusi uz augšu. Tātad blusas, kas nav savienotas ar aktīvo avotu, vienmēr ir neaktīvas.

Epidēmiju rajonu apvienošana

Ir diezgan iespējami, ka vairāki epidēmijas rajoni var apvienoties spēles gaitā. Kad vairākas aktīvās mēra izplatības kļūst par piederošiem pie viena rajona, visi žetoni, izņemot to, kas ir ar lielāku ciparu, ir jāapgriež otrādi. Ja neaktīvas blusas kļūst savienoti ar rajonu ar aktīvo mēra izplatību, tās ir jāapgriež atkal ar aktīvo pusi uz augšu. Tātad, blusas, kas palika neaktīvas, var atkal kļūst aktīvas epidēmijas rajonu apvienošanas dēļ. Ir iespējams arī, ka kāda daļa (vai daļas) no epidēmija rajona var kļūst nogriezta no paša rajona; šādā gadījumā blusas žetoni ir jāapgriež ar latentu pusi uz augšu.

Apturētas mēra izplatības nekad nevar atkal kļūst par aktīvām. Mēra avota lauciņi ar mēra izcelšanas žetoniem ar "lauka" pusi uz augšu paliek pasargāti no mēra līdz spēles beigām. Blusas žetonu nevar uzlikt uz mēra lauciņa, tātad tas arī ir pasargāts no mēra.

Izņēmums

Ja visi blusas žetoni attiecās pie vienas un tās pašas epidēmijas, viens no tiem ir jāpārvieto uz jauno lauciņu, kam, protams, jābūt savienotam ar aktīvo rajonu.

Ja vēlāk tiek paņemts jauns mēra avota lauciņš, un tas tiek uzlikts tā, lai nesavienotos ar esošo epidēmiju, tā (esoša epidēmija) kļūst par neaktīvo. Mēra izcelšanas žetons ir jāapgriež ar "lauka" pusi uz augšu, un visi 18 blusas žetoni ir jāpagriež ar latentu pusi uz augšu.

Punktu skaitīšana

Ja kāda daļa no objekta ir mēra ietekmēta, tas neietekmē punktu skaitīšanu ja vien nav ietekmēti paši pavalstnieki.

Lauciņu sadalījums

1	 ccff
1	 ccff
1	 ccrr

1	 cfrr
1	 ffr
1	 rrrr
6	Kopā

Dzīres

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2011. gadā¹⁸⁶

PAPILDUS ELEMENTI

- 10 jaunie lauciņi (katrs ar 10-gadu jubilejas simbolu)



SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

Kad spēlētājs paņem lauciņu ar dzīru simbolu uz tā, viņam ir jāuzliek šis lauciņš saskaņā ar pamatnoteikumiem. Tad spēlētājam ir jāizlemj, vai

- uzlikt vienu figūriņu¹⁸⁷ uz šī lauciņa parastajā kārtībā; vai
- atgriezt vienu **savu** figūriņu no visa spēles laukuma¹⁸⁸ viņa krājumā.¹⁸⁹

Spēlētājs var arī izvēlēties nedarīt ne vienu, ne otru.

Gūstekņus (paplašinājums *Tornis*) tādā veidā atgriezt spēlētāja krājumā **nevar**.

Lauciņu sadalījums



Kopā: 10 lauciņi

¹⁸⁶ Šis paplašinājums īstenībā ir daļa no *Hans im Glück* Carcassonne jubilejas izdevuma, kas būtībā sastāv no pamatspēles *deluxe* versijas un šī mini-paplašinājuma.

¹⁸⁷ Noteikumos ir sevišķi minēts vārds "figūriņas", nevis "pavalstnieki", un tā ir vienīga vieta, kur šis vārds tiek izmantots. No tā var secināt, ka zem šī vārda ir domāti gan visi normāli pavalstnieki, gan speciālas figūriņas, ieskaitot celtniekus, cūkas un klētis.

¹⁸⁸ Tas atļauj noņemt pavalstniekus no Karkasonas pilsētas (pat ja Grāfs atrodas attiecīgajā kvartālā) vai no Laimes rata kroņu lauciņiem.

¹⁸⁹ Ja spēlētājs izmanto iespēju noņemt figūriņu no spēles laukuma, viņš šajā gājienā tomēr var uzlikt pavadoni.

Pavadonis

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2011. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 6 jaunie caurspīdīgie pavalstnieki sešās krāsās



Sagatavošanās spēlei

Katrs spēlētājs saņem pavadoni viņa krāsā (violets pavadonis pieder pelēkajam spēlētājam).

SPĒLES GAITA

2. Pavalstnieka figūriņas uzlikšana uz laukuma

Pēc lauciņa uzlikšanas spēlētājs var uzlikt pavadoni uz tā kā otru pavalstnieku.¹⁹⁰ T.i., šajā gājienā spēlētājs var uzlikt divus pavalstniekus^{191 192 193 194} uz diviem **dažādiem** objektiem.^{195 196 197} Kad pavadonis tiek atgriezts spēlētāja krājumā, to tādā pašā veidā var uzlikt no jauna vienā no nākamajiem gājieniem. Pavadoni arī var uzlikt vienu pašu, un tad tas vienmēr skaitās kā normāls pavalstnieks.

¹⁹⁰ Pavadoni var uzlikt arī uz tādām vietām, kā Laimes rats vai tornis – Pavadonis nav obligāti jāuzlikt uz tikko uzlikta lauciņa. Tomēr, ir jāņem vērā maģisko portālu un lidoņa simbolu dubultas izmantošanas aizliegums (sk. zemāk).

¹⁹¹ **Jautājums:** Vai Pavadonim jābūt otram aiz tieši pavalstniekam, vai to var uzlikt papildus pie speciālas figūriņas uzlikšanas? **Atbilde:** Pavadoni var uzlikt kā otru figūriņu papildus celtniekam, cūkai, vai citai „pavalstnieka uzlikšanas” fāzes darbībai, piemēram, papildus fejas pārvietošanai vai torņa uzlikšanai.

¹⁹² Pavadoni **nevar** uzlikt papildus celtniekam vai cūkai vienā un tajā pašā objektā vienā gājienā. Celtnieks (vai cūka) vienmēr ir otrā figūriņa objektā (t.i. varbūt tikt uzlikta tikai pēc pavalstnieka), bet Pavadonim vienmēr ir jābūt **pēdējai** uzliktai figūriņai viena gājiena ietvaros. Ja Pavadonis tiek uzlikts kā gājiena pirmā figūriņa, citu figūriņu šajā gājienā uzlikt nevar. Tādā veidā, ja Pavadonis tiek uzlikts kā pirmais pavalstnieks objektā, celtnieku pie tā var uzlikt tikai sākot ar nākamo gājieni.

¹⁹³ Lauciņa ar princesi (paplašinājums *Princese un Pūķis*) uzlikšana ar bruņinieka noņemšanu no pilsētas **nevar** būt tikt izmantots kā pirmā „pavalstnieka uzlikšana” un attiecīgi Pavadoni tikko atbrīvotajā pilsētā uzlikt nevar. Noteikumos princesei ir rakstīts: “Ja bruņinieks tiek noņemts no pilsētas, spēlētājs nedrīkst uzlikt vai pārvietot **nevienu** citu figūriņu”.

¹⁹⁴ Ja spēlētājs izmanto iespēju noņemt figūriņu no spēles laukuma (paplašinājums *Dzīres*), viņš šajā gājienā tomēr var uzlikt pavadoni.

¹⁹⁵ Kā jebkuru normālu pavalstnieku, Pavadoni var uzlikt tikai neaizņemtajos objektos.

¹⁹⁶ **Jautājums:** Vai Pavadonis var izmantot maģisko portālu? **Atbilde:** Jā, Pavadonis var izmantot maģisko portālu. Taču, jo maģiskais portāls skaitās kā objekts, parastais pavalstnieks un Pavadonis nevar KOPĀ izmantot maģisko portālu vienā gājienā – pirmais pavalstnieks „aizņem” maģisko portālu, un citus pavalstniekus (ieskaitot Pavadoni) vairs nevar uz tā uzlikt. Otru pavalstnieku var uzlikt tikai uz tā paša lauciņa.

¹⁹⁷ **Jautājums:** Vai Pavadonis var būt par Lidoni? **Atbilde:** Jā, Pavadonis var būt par Lidoni. Taču, parastais pavalstnieks un Pavadonis nevar KOPĀ būt par Lidoni vienā gājienā – pirmais pavalstnieks izmanto „lidošanas” iespēju, un citi pavalstnieki (ieskaitot Pavadoni) vairs to izmantot nevar. Otru pavalstnieku var uzlikt tikai uz tā paša lauciņa.

Skola

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2011. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 2 jaunie lauciņi, kas veido "skolu"
- 1 skolotāja figūriņa (nejauši izvēlētajā krāsā)



Sagatavošanās spēlei

Divi jaunie lauciņi tiek novietoti viens pie otra tā, lai tie kopā veidotu skolu.^{198 199} Abus lauciņus jāuzliek blakus parastajam sākuma lauciņam (vienalga no kādas puses). Karkasonas pamatspēles noteikumi paliek nemainīgi, izņemot sekojošas izmaiņas.

SPĒLES GAITA

Spēlētājs, kurš pabeidz vienu vai vairākus **ceļus, kas ved pie skolas**, saņem punktus par šo ceļu un **pēc tam** dabū skolotāja figūriņu. T.i., spēlētājs paņem skolotāja figūriņu un uzliek to sev priekšā. Tiklīdz tiek pabeigts nākamais objekts un par to tiek saņemti punkti, spēlētājs ar skolotāju saņem tikpat daudz punktu. Gadījumā, ja spēlētājs ar skolotāju ir arī tas spēlētājs, kurš pabeidza objektu, viņš saņem **dubultus** punktus par šī objekta pabeigšanu. Pēc punktu saņemšanas skolotāja figūriņa ir jāatgriež uz skolu.²⁰⁰

Kad tiek pabeigti visi 6 ceļi, kas ved pie skolas, skolotājs paliek skolā un nekad vairs to neatstāj.

Piemērs 1: **Sarkanajam** ir skolotājs. **Zilais** pabeidz „skolas ceļu”, kas dod 5 punktus. **Zilais** un **Sarkanais** katrs saņem 5 punktus. **Sarkanais** atgriež skolotāju uz skolu, bet **Zilais** paņem to pie sevis.

Piemērs 2: **Dzeltenajam** ir skolotājs. **Zaļais** pabeidz pilsētu, kas dod 12 punktus. **Dzeltenais** un **Zaļais** katrs saņem 12 punktus, un **Dzeltenais** atgriež skolotāju uz skolu.

¹⁹⁸ **Jautājums:** Vai var uzlikt pavalstnieku uz Skolas **ārējiem** lauciņiem, izmantojot maģisko portālu vai Lidoni?
Atbilde: Jā.

¹⁹⁹ Pūķis var ieiet uz skolas lauciņiem. Tomēr, Pūķis nevar ieiet iekšā skolas ēkā un nevar apēst neitrālo skolotāja figūriņu.

²⁰⁰ Ja spēlētājam skolotājs paliek spēles beigās, spēlētājs par to punktus nesaņem.

Lidonis (Mini 1)

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2012. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 1 speciālais spēļu kauliņš, kas ir marķēts ar 1, 1, 2, 2, 3, 3
- 8 jaunie lauciņi ar spārnu simbolu
- 1 jaunais lauciņš ar apliem labības laukos



Sagatavošanās spēlei

Astoņus jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem. Spēļu kauliņš paliek spēles laukuma malā.

SPĒLES GAITA

Spēlētājs, kurš paņem lauciņu ar spārnu simbolu, uzliek to saskaņā ar pamatnoteikumiem. Viņš var uzlikt pavalstnieku uz ceļa vai uz lauka saskaņā ar pamatnoteikumiem.

Alternatīvi, spēlētājs var uzlikt pavalstnieku kā lidotāju uz spārnu simbolu ar mērķi nogādāt pavalstnieku spēles laukumā.²⁰¹ Spārnu simbolam ir bulta, kas norāda virzienu (horizontāli, vertikāli vai diagonāli), kurā lidos pavalstnieks. Tad spēlētājs met spēļu kauliņu. Spēļu kauliņa rezultāts ir distance, ko pavalstnieks lidos (no 1 līdz 3 lauciņiem taisnajā līnijā).

Ja ir iespējams, pavalstnieks ir **jāuzliek** uz attiecīga lauciņa, simbolizējot lidojuma beigās. Aktīvajam spēlētājam ir jāizvēlas objekts, uz ko uzlikt pavalstnieku. Taču, ir jāievēro sekojošie noteikumi:

- Pavalstnieku var uzlikt tikai uz **nepabeigta**²⁰² objekta (ceļš, pilsēta vai klosteris).^{203 204 205}
- Pavalstnieku var uzlikt uz objekta, kas jau ir **aizņemts** (ar savu vai pretinieka pavalstnieku). Piemēram, divi pavalstnieki var atrasties vienā klosterī vai vienā pilsētā.
- Pavalstnieku **nevar** uzlikt uz lauka segmenta, pat ja uz tā lauka vēl nav neviena zemnieka.
- Pavalstnieku **nevar** uzlikt tur, kur nav spēles lauciņa.

²⁰¹ **Jautājums:** Vai Pavadonis var būt par Lidoni? **Atbilde:** Jā, Pavadonis var būt par Lidoni. Taču, parastais pavalstnieks un Pavadonis nevar KOPĀ būt par Lidoni vienā gājienā – pirmais pavalstnieks izmanto „lidošanas” iespēju, un citi pavalstnieki (ieskaitot Pavadoni) vairs to izmantot nevar. Otru pavalstnieku var uzlikt tikai uz tā paša lauciņa.

²⁰² Spēlētājs **nevar** uzlikt pavalstnieku uz objektu, kas tika pabeigts ar tikko uzlikto lauciņu, jo šis objekts skaitās par pabeigto momentā, kad lauciņš tika uzlikts, bet pavalstnieku-lidotāju var uzlikt tikai uz nepabeigto objektu.

²⁰³ **Jautājums:** Vai Lidonis var nolaisties uz laukiem, pilsētās un uz ceļiem, kas atrodas uz Karkasonas pilsētas, Laimes rata un Skolas **ārējiem** lauciņiem? **Atbilde:** Jā.

²⁰⁴ Lidonis **nevar** nolaisties uz maģiskā portāla vai uz kāda cita objekta, kas nav pilsēta, ceļš vai klosteris.

²⁰⁵ Birģermeistaru **var** izmantot kā Lidoni. Taču, ir jāņem vērā, ka Birģermeistaru var izlikt tikai nepabeigtajā pilsētā. Ja uz lauciņa, uz kurieni „atlidoja” Birģermeistars, nav nevienas nepabeigtās pilsētas, Birģermeistars atgriežas spēlētāja krājumā.

Ja pavalstnieku nevar uzlikt (tāpēc ka uz attiecīga lauciņa ir tikai pabeigtie objekti vai lauka segmenti, vai lidojuma galamērķī nav lauciņa), pavalstnieks ir jāpaņem atpakaļ un jāuzliek savā krājumā. Spēlētājs nevar uzlikt citus pavalstniekus šajā gājienā.

Sarkanais uzliek lauciņu ar spārnu simbolu un tādā veidā noteic lidojuma virzienu. Viņš uzmet "3" ar spēļu kauliņu. Pavalstnieku nevar uzlikt, jo nolaišanās zonā nepastāv lauciņš. Ja būtu "2", viņš varētu uzlikt pavalstnieku vai uz klostera (neskatoties uz to, ka tur jau ir **Zilais** pavalstnieks), vai pilsētā (neskatoties uz to, ka pilsētā jau ir **Dzeltenais** pavalstnieks), bet ne uz ceļa, jo tas jau ir pabeigts.



Sarkanais uzliek lauciņu ar spārnu simbolu. Viņš uzmet "2" ar spēļu kauliņu. Viņam jāuzliek pavalstnieks pilsētā (blakus **Zilajam** pavalstniekam), jo viņš nevar uzlikt pavalstnieku uz lauka segmenta, bet ceļš jau ir pabeigts.



Lauciņu sadalījums



Kopā: 9 lauciņi

Vēstījumi (Mini 2)

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2012. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 6 sieviešu pavalstnieki sešās krāsās
- 8 Vēstījumu kartiņas
- 1 jaunais lauciņš ar apliem labības laukos



Vēstījuma kartiņas
mugurpuse



Sagatavošanās spēlei

Viens spēlētājs sajauc Vēstījumu kartiņas un uzliek tās kaudzītē ar attēlu uz leju blakus punktu skaitīšanas plāksnītei. Katrs spēlētājs uzliek viņa sieviešu pavalstnieku papildus pie viņa parasta pavalstnieka uz punktu skaitīšanas plāksnītes nulles lauciņa. Tādā veidā tagad katram spēlētājam ir divi punktu skaitīšanas pavalstnieki uz punktu skaitīšanas plāksnītes.

SPĒLES GAITA

Kad spēlētājs saņem punktus, viņš var izvēlēties, kuru punktu skaitīšanas pavalstnieku virzīt uz priekšu uz punktu skaitīšanas plāksnītes. Aktīvais spēlētājs (un tikai šis spēlētājs) saņem Vēstījumu kartiņu, ja viens no viņa punktu skaitīšanas pavalstniekiem apstājas uz tumša ciparu laukuma (0, 5, 10, 15,...). Aktīvais spēlētājs paņem augšējo kartiņu no Vēstījumu kartiņu kaudzītes. Viņam tad ir divas iespējas:

- Izpildīt **Vēstījuma uzdevumu VAI**
- Nekavējoties saņemt **2 punktus** (redzams kartiņas apakšējā labajā stūrī)

Pēc tam, kad spēlētājs veica savu izvēli, viņš noliek Vēstījumu kartiņu ar attēlu uz leju Vēstījumu kartiņu kaudzītes apakšā.

Vēstījumu iespējamie varianti:

1. Saņemt punktus par mazāko ceļu: Spēlētājs izvēlas ceļu, uz ka viņam ir kaut viens pavalstnieks (spēlētājam nav obligāti jābūt pavalstnieku vairākumam, jābūt tikai pārstāvētam). Ja ir izvēle no vairākiem ceļiem, spēlētājam ir **jāizvēlas** tas, kas dotu vismazāk punktu pie punktu skaitīšanas spēles beigās. Spēlētājs saņem tik daudz punktu, cik šis ceļš būtu vērts spēles beigās.²⁰⁶ Spēlētāja pavalstnieks **paliek** uz ceļa.

2. Saņemt punktus par mazāko pilsētu: Tas pats, kas ir 1. Vēstījumā, bet attiecās uz pilsētām.²⁰⁷

3. Saņemt punktus par mazāko klosteri: Tas pats, kas ir 1. Vēstījumā, bet attiecās uz klosteriem.



²⁰⁶ Tas varbūt arī 0 punkti, ja spēlētāja mazākais ceļš satur traktieri pie ezera.

²⁰⁷ Tas varbūt arī 0 punkti, ja spēlētāja mazākā pilsēta satur katedrāli.

4. Divi punkti par katru ģerboni: Spēlētājs saņem 2 punktus par katru ģerboni katrā pilsētā, kur viņam ir kaut viens pavalstnieks. (Spēlētājam nav obligāti jābūt pavalstnieku vairākumam pilsētā.)

5. Divi punkti par katru bruņinieku: Spēlētājs saņem 2 punktus par katru viņa bruņinieku (pavalstnieki pilsētās). Bruņinieki paliek spēlē.

6. Divi punkti par katru zemnieku: Spēlētājs saņem 2 punktus par katru viņa zemnieku (pavalstnieki uz laukiem). Zemnieki paliek spēlē.

7. Viens lauciņš: Aktīvais spēlētājs paņem vēl vienu lauciņu un izspēlē to. Viņš arī var uzlikt uz tā pavalstnieku saskaņā ar pamatnoteikumiem.²⁰⁸

8. Saņemt punktus par pavalstnieku un noņemt to no spēles laukuma: Spēlētājs izvēlas vienu no viņa pavalstniekiem, kas ir uz spēles laukuma. Ja šim spēlētājam ir pavalstnieku vairākums objektā, kur atrodas izvēlētais pavalstnieks, viņš (un tikai viņš) saņem tik daudz punktu par šo objektu, it kā tas būtu spēles beigās.²⁰⁹ Tad spēlētājs noliec izvēlēto pavalstnieku atpakaļ savā krājumā. Citu spēlētāju pavalstnieki paliek šajā objektā, jo tas vēl nav pabeigts.



Papildus noteikumi: Ja vienā gājienā tiek saņemti punkti par vairākiem objektiem, punkti par katru objektu tiek skaitīti pilnībā, virzot uz priekšu vienu no punktu skaitīšanas pavalstniekiem.²¹⁰ Aktīvais spēlētājs var saņemt tikai vienu Vēstījuma kartiņu vienā punktu skaitīšanas reizē, pat ja, piemēram, abi divi punktu skaitīšanas pavalstnieki apstājas uz tumšiem ciparu laukumiem vairāku pabeigtu objektu dēļ. Tomēr, ja aktīvais spēlētājs saņem punktus no Vēstījuma, viņš drīkst saņemt vēl vienu Vēstījumu un izspēlēt to tajā pašā gājienā. Šajā gadījumā punktu saņemšanas virknes var turpināties bezgalīgi.^{211 212}

Svarīgi: Tikai aktīvais spēlētājs var saņemt vēstījumus, pat ja citu spēlētāju punktu skaitīšanas pavalstnieki apstājas uz tumšiem ciparu laukumiem uz punktu skaitīšanas plāksnītes.

Abu punktu skaitīšanas pavalstnieku punkti tiek summēti spēles beigās, lai uzzinātu spēlētāja galīgo punktu skaitu. Noslēguma punktu skaitīšanas brīdī vēstījumus saņemt nevar, pat ja punktu skaitīšanas pavalstnieks apstāties uz tumšā lauciņa.

Piemērs 1:

Vienā gājienā tiek pabeigti divi objekti. Spēlētājam 1 (aktīvais spēlētājs) ir pabeigts ceļš (3 punkti) un Spēlētājam 2 ir pabeigta pilsēta (10 punkti). Spēlētājs 1 saņem 3 punktus par ceļu ar savu parasto punktu skaitīšanas pavalstnieku un Spēlētājs 2 saņem 10 punktus par pilsētu ar savu sieviešu punktu

²⁰⁸ Ja lauciņš tiek pievienots objektam ar celtnieku un spēlētājs saņem Vēstījumu Nr. 7, Vēstījuma papildus lauciņš tiek izmantots pirms celtnieka dubultā gājiena. Ja Vēstījuma papildus lauciņš tiek uzlikts objektā ar celtnieku, tas izveido vēl vienu celtnieka dubulto gājienu. Tātad, tas notiks šādi: pirmais gājiens → Vēstījuma Nr. 7 papildus gājiens → Vēstījuma Nr. 7 celtnieka dubultais gājiens → pirmā gājiena celtnieka dubultais gājiens.

²⁰⁹ Tas varbūt arī 0 punkti, ja izvēlētais objekts ir ceļš ar traktieri pie ezera vai pilsēta ar katedrāli.

²¹⁰ Ja, piemēram, aktīvais spēlētājs ir pabeidzis pilsētu un ceļu, par katru objektu viņš var virzīt uz priekšu dažādu punktu skaitīšanas pavalstnieku. Taču visi punkti par šo pilsētu ir jāieskaita ar vienu punktu skaitīšanas pavalstnieku, un visi punkti par šo ceļu arī ir jāieskaita ar vienu punktu skaitīšanas pavalstnieku.

²¹¹ Ja spēlētājam ir otrais gājiens celtnieka dēļ, otrā lauciņa uzlikšana izveidos citu punktu skaitīšanas ciklu, tādā veidā dodot vēl vienu iespēju saņemt vēstījumu.

²¹² Viena punkta saņemšana par feju ir atsevišķa punktu skaitīšanas notikums, tātad tas var radīt iespēju saņemt Vēstījumu.

skaitīšanas pavalstnieku. Par pilsētu nevar saņemt punktus uzmantojot dažādus punktu skaitīšanas pavalstniekus (6 punkti ar sieviešu pavalstnieku, 4 punkti ar parastu pavalstnieku). Abi punktu skaitīšanas pavalstnieki apstājas uz tumšiem ciparu lauciņiem. Tikai Spēlētājs 1 saņem Vēstījumu.

Piemērs 2:

Vienā gājienā tiek pabeigti divi objekti. Spēlētājam 1 (aktīvais spēlētājs) ir pabeigts ceļš (3 punkti) un pabeigta pilsēta (10 punkti). Spēlētājs 1 saņem 3 punktus par ceļu ar savu parastu punktu skaitīšanas pavalstnieku un tad saņem 10 punktus par pilsētu ar savu sieviešu punktu skaitīšanas pavalstnieku. Par pilsētu nevar saņemt punktus uzmantojot dažādus punktu skaitīšanas pavalstniekus (6 punkti ar sieviešu pavalstnieku, 4 punkti ar parastu pavalstnieku). Abi punktu skaitīšanas pavalstnieki apstājas uz tumšiem ciparu lauciņiem. Spēlētājs 1 saņem tikai vienu Vēstījumu.

Lauciņu sadalījums



Kopā: 9 lauciņi

Prāmji (Mini 3)

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2012. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 8 koka prāmji 
- 8 jaunie lauciņi ar ezeriem
- 1 jaunais lauciņš ar apliem labības laukos

Sagatavošanās spēlei

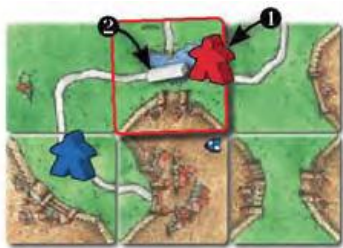
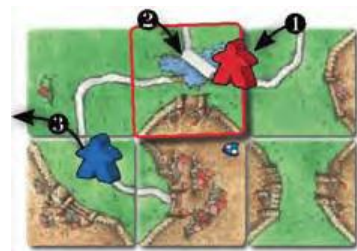
Astoņus jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem. Koka prāmji paliek spēles laukuma malā.

SPĒLES GAITA

Kuģniecības maršruta izveidošana

Spēle notiek saskaņā ar pamatnoteikumiem. Kad spēlētājs paņem lauciņu ar ezeru, viņš uzliek to saskaņā ar pamatnoteikumiem. Tad viņš var uzlikt pavalstnieku. Ja viņš izvēlas uzlikt pavalstnieku uz ceļa, viņam ir jāuzliek pavalstnieks uz viena no trim vai četriem ceļa segmentiem. Tad, aktīvajam spēlētājam ir **jāpaņem** prāmis no krājuma un **jāsavieno** divi ceļa gali. Prāmis savieno ceļa galus, veidojot nepārtrauktu ceļu. Ceļa gals bez prāmja uz ezera skaitās pabeigts tajā galā. Ja lauciņš ar ezeru pabeidz objektu pēc prāmja uzlikšanas, par objektu kā parasti tiek ieskaitīti punkti.

Piemērs 1: **Sarkanais** uzliek lauciņu ar ezeru. Viņš uzliek pavalstnieku (1) un novieto prāmi (2). Ceļš, ko aizņēma **Zilais**, ir pabeigts. **Zilais** saņem 4 punktus (3).



Piemērs 2: **Sarkanais** uzliek lauciņu ar ezeru. Viņš uzliek pavalstnieku (1) un novieto prāmi (2). **Sarkanais** un **Zilais** tagad atrodas uz viena ceļa.

Ceļa ar prāmjiem pagarināšana un prāmju pārslēgšana

Ja spēlētājs uzliek viņa lauciņu un pagarina ceļu, kas ietver prāmi, spēlētājs **var** pārvietot prāmi, bet viņam nav obligāti jādara tas. Prāmi vienmēr ir jāsavieno divi ceļa gali. Spēlētājs var pārvietot prāmi tādā veidā, lai tas vairs nesavienotos ar ceļu, kas tikko tika pagarināts. Ja uz tikko pagarināta ceļa atrodas divi prāmji, spēlētājs var pārvietot tikai to prāmi, kas ir tuvākais pie tikko uzlikta lauciņa.

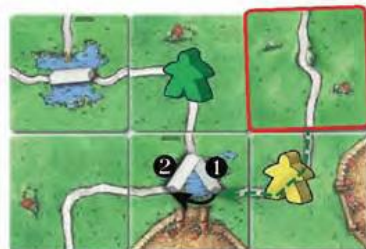
Īpašs gadījums: Ja no uzlikta lauciņa ceļi pagarinās vairākos virzienos, spēlētājs drīkst pārvietot pirmo prāmi **katrā** virzienā.

Papildus noteikumi: Prāmi var pārvietot tikai vienu reizi viena gājiena ietvaros. Ja spēlētājs uzliek lauciņu ar ezeru, viņš no sākuma novieto prāmi uz jaunā ezera. Tad spēlētājs var pārvietot visus citus prāmjus, ko ir atļauts pārvietot saskaņā ar augstākminētajiem noteikumiem.

Darbību secība attiecībā uz ezeriem un prāmjiem:

1. Uzlikt (ezera) lauciņu.
2. Uzlikt pavalstnieku.
3. Novietot prāmi (ja tiek uzlikt jauns ezera lauciņš).
4. Pārvietot prāmjus uz citiem ezeriem (ja uzliktais lauciņš pagarina ceļu ar prāmi).
5. Saņemt punktus par pabeigtiem objektiem (ja nepieciešams).

Piemērs 3: **Zaļais** uzlikt lauciņu. Viņam ir tiesības pārslēgt pirmo prāmi uz ceļa (sk. svītraino bultu) un viņš pārvieto to no pozīcijas (1) uz pozīciju (2). **Zaļais** un **Dzeltenais** vairs neatrodas uz viena ceļa.



Papildus noteikumi spēlējot ar citiem paplašinājumiem:

Traktieri un Katedrāles

Prāmja ezeram nav nekāds sakars ar traktiera ezeru. Tātad, ceļš ar tikai prāmja ezeru dod tikai vienu punktu par katru lauciņu.

Tirgotāji un Celtnieki

Ja ceļš ar celtnieku tiek pagarināts tikai prāmja pārvietošanas dēļ, spēlētājs nesaņem papildus gājieni.²¹³

Lauciņu sadalījums



Kopā: 9 lauciņi

²¹³ Ja prāmja pārvietošanas dēļ celtnieks tiek atdalīts no spēlētāja pavalstnieka, celtnieks tiek atgriezts viņa īpašniekam.

Zelta atradnes (Mini 4)

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2012. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 16 koka zelta gabali 
- 8 jaunie lauciņi ar zelta simbolu
- 1 jaunais lauciņš ar apliem labības laukos

Sagatavošanās spēlei

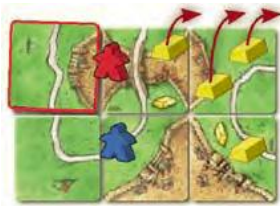
Astoņus jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem. Koka zelta gabali paliek spēles laukuma malā.

SPĒLES GAITA

Spēle notiek saskaņā ar pamatnoteikumiem. Kad spēlētājs paņem lauciņu ar zelta simbolu, viņš uzliek to saskaņā ar pamatnoteikumiem. Tad spēlētājam ir jāuzliek zelta gabals gan uz tikko uzlikta lauciņa, gan uz vienu no blakus-lauciņiem (ieskaitot diagonālus). Tādā veidā par katru zelta lauciņu tiek uzlikti divi zelta gabali. Spēlētājs drīkst uzlikt zelta gabalu uz lauciņa, uz kā jau ir viens vai vairāki zelta gabali, uzliktie iepriekšējos gājienos. Zelta gabals nekad neasociējas ar konkrētu objektu, bet vienmēr attiecas uz visiem objektiem uz lauciņa. Pēc zelta gabala uzlikšanas spēlētājs var uzlikt pavalstnieku saskaņā ar pamatnoteikumiem.

Kad objekts tiek pabeigts un uz tā lauciņiem ir viens vai vairāki zelta gabali, spēlētājs var paņemt šos zelta gabalus. Spēlētājs, kam ir pavalstnieku vairākums pabeigtajā objektā, saņem visus zelta gabalus no attiecīgajiem lauciņiem. Pilsēta un ceļš iekļauj visus lauciņus, uz kā atrodas pilsētas vai ceļa segmenti. Klosteris iekļauj pašu klostera lauciņu un visus 8 blakus-lauciņus.²¹⁴

Zilais uzliek lauciņu ar zelta simbolu. Viņš uzliek vienu zelta gabalu uz to lauciņu un otru – uz blakus-lauciņu.



Sarkanais pabeidz viņa pilsētu un saņem trīs zelta gabalus no pilsētas lauciņiem.

Uzliekot zelta lauciņu un sadalot zelta gabalus, ievērojiet sekojošo kārtību:

1. Uzlikt (zelta) lauciņu.
2. Uzlikt zelta gabalus.
3. Uzlikt pavalstnieku.
4. Saņemt punktus.
5. Saņemt zelta gabalus.

²¹⁴ Pabeidzot pili (*Tilti, Pilis un Tirgi*), tās īpašniekam ir tiesības pretendēt uz zelta gabaliem, kas atrodas pils apkārtnē: divi lauciņi, uz kādiem pils tika uzcelta, 2 lauciņi pa kreisi un 2 lauciņi pa labi no tās. Pils īpašniekam nav obligāti jābūt tiesībām uz zeltu, kas ir saistīts ar objektu, kas izraisīja pils pabeigšanu (ja vien tas zelts arī neatrodas pils apkārtnē vai pils īpašniekam ir pavalstnieku vairākums arī pabeigtajā objektā).

Ja vairāk nekā vienam spēlētājam ir pavalstnieku vairākums pabeigtajā objektā, par ko tiks saņemti zelta gabali, vai ja vairāki objekti, kas pretendē uz zeltu, ir pabeigti vienlaikus, zelta gabali tiek sadalīti starp visiem pretendentiem. Sadalīšanas process iet pulksteņa rādītāju virzienā, sākot ar aktīvo spēlētāju, kamēr netiks izsniegti visi attiecīgie zelta gabali.

Sarkanais uzliek lauciņu un pabeidz ceļu. **Sarkanajam** un **Zilajam** ir tiesības uz zeltu uz ceļa lauciņiem. Kā aktīvais spēlētājs **Sarkanais** ņem zeltu pirmais, tad **Zilais**, un beidzot **Sarkanais** ņem pēdējo.



Katrs spēlētājs noliek nopelnītus zelta gabalus sev priekšā. Spēlēs beigās visi zelta gabali, kas joprojām atrodas uz spēles lauciņiem, tiek noņemti no spēles laukuma. Zemnieki nesaņem zelta gabalus.

Punkti par zelta gabaliem tiek skaitīti noslēguma punktu skaitīšanas brīdī. Jo vairāk zelta gabalus sakrāja spēlētājs, jo lielāka ir atsevišķa zelta gabala vērtība, atbilstoši sekojošai tabulai:

Saņemtie zelta gabali	Punktu skaits par vienu zelta gabalu
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10+	4

Lauciņu sadalījums



Kopā: 9 lauciņi

Burvis un Ragana (Mini 5)

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2012. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 1 Burvja koka figūriņa purpurā krāsā
- 1 Ragana koka figūriņa oranžā krāsā
- 8 jaunie lauciņi ar burvja simbolu
- 1 jaunais lauciņš ar apliem labības laukos



Sagatavošanās spēlei

Astoņus jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem. Burvis un Ragana paliek spēles laukuma malā.

SPĒLES GAITA

Spēle notiek saskaņā ar pamatnoteikumiem. Kad spēlētājs paņem lauciņu ar burvja simbolu, viņš uzliek to saskaņā ar pamatnoteikumiem. Pirms pavalstnieka uzlikšanas spēlētājam ir **jāpārvieta** Burvis vai Ragana. Spēlētājs novieto vienu no diviem personāžiem uz jebkura nepabeigtas pilsētas vai nepabeigta ceļa segmenta. Burvis un Ragana nevar būt novietoti uz viena un tā paša ceļa vai vienā un tajā pašā pilsētā. Ja Burvis vai Ragana jau atrodas uz spēles laukuma, spēlētājam ir jāpārvieta tie uz citu objektu.²¹⁵ Pēc tam spēlētājs var uzlikt pavalstnieku saskaņā ar pamatnoteikumiem.



Viena no maģiskām figūriņām ir **jāuzliek** vai **jāpārvieta**, kad ir uzlikts lauciņš ar burvja simbolu. Ja nav iespējams uzlikt vai pārvietot burvi vai raganu (jo nav nepabeigtu pilsētu vai ceļu), spēlētājs noņem Burvi vai Ragana no spēles laukuma.

Īpašs gadījums: ja lauciņa uzlikšana savieno objektus (pilsētu vai ceļu) ar Burvi un Ragana, spēlētājam ir jāpārvieta viena no divām figūriņām. Ja šī lauciņa uzlikšana pabeidz objektu, figūriņa tiek pārvietota **pirms** punktu skaitīšanas.

Ja tiek pabeigts ceļš vai pilsēta ar Burvi vai Ragana, tas sekojoši ietekmē punktu skaitīšanu:

- Burvis dod vienu papildus punktu par katru objekta lauciņu.
- Ragana samazina uz pusi (noapaļojot uz augšu) punktus par pabeigtu objektu.²¹⁶

Kad punkti par objektu ar Burvi vai Ragana ir ieskaitīti, figūriņa tiek noņemta no spēles laukuma un var atgriezties spēlē tikai pēc nākama burvja lauciņa uzlikšanas.

Noslēguma punktu skaitīšanas brīdī Burvis un Ragana ietekme punktus par ceļiem un pilsētām tāpat kā spēles laikā.

Nepabeigtais ceļš ar traktieri un nepabeigta pilsēta ar katedrāli, kas parasti dod 0 punktus, tā vietā dod vienu punktu par katru lauciņu spēles beigās, ja šajā objektā atrodas Burvis (pilsētas ģerboni nedod punktus).

²¹⁵ Tātad: 1) Ja nevienas figūriņas nav uz spēles laukuma, aktīvais spēlētājs uzliek vienu no tām saskaņā ar noteikumiem. 2) Ja abas figūriņas jau esot uz spēles laukuma, spēlētājs pārvieto vienu no tām uz citu objektu. 3) Ja uz spēles laukuma ir tikai viena no figūriņām, spēlētājam ir izvēle – pārvietot figūriņu, kas jau ir uz spēles laukuma, vai uzlikt uz spēles laukuma otru figūriņu. Jebkurā situācijā spēlētājs izvēlās pārvietot vai Burvi, vai Ragana.

²¹⁶ Kad novērtē punktus par ceļu ar traktieri vai pilsētu ar katedrāli, kas ietver Ragana, objekta punkti tiek skaitīti ņemot vērā traktieri vai katedrāli un tad tiek samazināti uz pusi.

Pilsēta ir pabeigta. Normālais punktu skaits par šo pilsētu ir 20 punkti ([8 lauciņi + 2 ģerboņi] x 2 punkti katrs). Burvis dod papildus 8 punktus (pilsēta sastāv no 8 lauciņiem). **Sarkanais** un **Zilais** abi divi saņem 28 punktus.



Ir pabeigti divi ceļi. Ceļš ar **Zilo** pavalstnieku sastāv no 5 lauciņiem. **Zilais** saņem tikai 3 punktus Raganas dēļ [5/2 noapaļojot uz augšu]. Ceļš ar **Sarkano** pavalstnieku sastāv no 3 lauciņiem. **Sarkanais** saņem 6 punktus Burvja dēļ [3+3].

Lauciņu sadalījums



Kopā: 9 lauciņi

Laupītājs (Mini 6)

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2012. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 8 koka Laupītāju figūriņas sešās krāsās
- 8 jaunie lauciņi ar laupītāja simbolu
- 1 jaunais lauciņš ar apliem labības laukos



Sagatavošanās spēlei

Astoņus jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem. Katrs spēlētājs paņem laupītāju spēlētāja izvēlētajā krāsā, un novieto to savā krājumā.

SPĒLES GAITA

Spēle notiek saskaņā ar pamatnoteikumiem.

Laupītāja uzlikšana: Kad spēlētājs paņem lauciņu ar laupītāja simbolu, viņš uzliek to saskaņā ar pamatnoteikumiem. Tad spēlētājs var nekavējoties uzlikt viņa laupītāju uz punktu skaitīšanas plāksnītes. Laupītājs tiek uzlikts uz jebkura laukuma, kur atrodas vismaz viens pretinieka punktu skaitīšanas pavalstnieks.²¹⁷ Tad nākamais spēlētājs (pulksteņa rādītāju virzienā), kuram laupītājs joprojām atrodas viņa krājumā, var uzlikt savu laupītāju tādā pašā veidā. Ja aktīvais spēlētājs agrāk jau bija uzlicis savu laupītāju, viņš var pārvietot to pie cita pretinieka punktu skaitīšanas pavalstnieka.

Piemērs: **Zilais**, **Sarkanais**, **Dzeltenais** un **Zaļais** spēlē norādītāja secībā. **Zilais** uzliek laupītāja lauciņu. Viņš uzliek savu laupītāju blakus **Sarkanajam** punktu skaitīšanas pavalstniekam. **Sarkanā** un **Dzeltenā** laupītāji jau atrodas uz punktu skaitīšanas plāksnītes, savukārt **Zaļais** var uzlikt savu laupītāju.



“Laupītāja” punkti: pēc tam, kad pretinieka punktu skaitīšanas pavalstnieks pārvietojās uz priekšu, un laupītājs stāvēja uz laukuma, no kā pavalstnieks ir sācis kustību, laupītāja īpašnieks saņem pusi no tā punktiem (noapaļojot uz augšu).²¹⁸ Cits spēlētājs saņem visus punktus. Laupītāja īpašnieks pārvieto savu punktu skaitīšanas pavalstnieku uz punktu skaitīšanas plāksnītes attiecīgi saņemtiem punktiem. Laupītājs tiek atgriezts atpakaļ spēlētāja krājumā.²¹⁹

²¹⁷ Spēlējot ar paplašinājumu „Vēstījumi”, Laupītāju var uzlikt blakus normālam punktu skaitīšanas pavalstniekam **vai** sieviešu punktu skaitīšanas pavalstniekam. Tātad, Laupītājs var dabūt punktus vai no normāla punktu skaitīšanas pavalstnieka **vai** sieviešu punktu skaitīšanas pavalstnieka, bet tikai no tā, kas atrodas vienā lauciņā ar Laupītāju.

²¹⁸ Laupītājs **var** zagt punktus, kad spēlētājs saņem punktus no Laimes rata vai no fejas.

²¹⁹ Kad tiek uzlikts pēdējais lauciņš, punktu skaitīšana par pabeigtajiem objektiem notiek kā parasti, jo laupītājs joprojām var zagt punktus. Tad visu laupītāju, kas palika uz punktu skaitīšanas plāksnītes, īpašnieki saņem 3 punktus par savu laupītāju. Pēc tam sākas noslēguma punktu skaitīšana.

Papildus noteikumi:

- “Zagļu punkti”: Ja laupītājs stāv blakus punktu skaitīšanas pavalstniekam, kurš saņem punktus aplaupot citu spēlētāju, laupītāja īpašnieks nesaņem punktus. Tā vietā laupītājs iet uz priekšu kopā ar pavalstnieku, lai viņš [laupītājs] varētu aplaupīt pavalstnieku vēlāk. (“Zagļu gods”)
- Laupītājam vienmēr ir jāsaņem **pirmie** iespējamie punkti (izņemot “zagļu punktus”).²²⁰ Viņš nevar gaidīt lielāku punktu saņemšanu.
- Ja laupītājs atrodas uz viena laukuma ar vairākiem punktu skaitīšanas pavalstniekiem, un vairāk nekā viens no tiem pavalstniekiem saņem punktus vienā gājienā, laupītāja īpašnieks var izvēlēties, no kura punktu skaitīšanas pavalstnieka saņemt pusi no punktiem.²²¹
- Ja vairāki laupītāji atrodas uz viena laukuma ar pavalstnieku, kas saņem punktus, visi laupītāji saņem pusi no pavalstnieka punktiem.
- Laupītājs **nevar** aplaupīt savu pavalstnieku.
- **Noslēguma punktu skaitīšana:** Visi laupītāji, kas palika uz punktu skaitīšanas plāksnītes, saņem 3 punktus. Tad laupītāji tiek atgriezti spēlētāju krājumos.

Sarkanais saņem 5 punktus. **Zilais** laupītājs “atņem” 3 punktus; tādēļ **Zilais** pavalstnieks iet 3 laukumus uz priekšu. **Zilais** laupītājs tiek noņemts no punktu skaitīšanas plāksnītes. Tā kā **Dzeltenais** laupītājs tagad saņemtu tikai “zagļu punktus”, viņš iet uz priekšu kopā ar **Zilo**. **Dzeltenais** laupītājs vēlāk “aplaupīs” **Sarkano** vai **Zilo**, atkarībā no tā, kurš saņems punktus pirmais.



Zilais saņem 4 punktus. **Sarkanais** un **Zaļais** saņem 2 punktus par viņu laupītājiem. Laupītāji tiek noņemti no punktu skaitīšanas plāksnītes.

²²⁰ Katra punktu saņemšana ir atsevišķs notikums – punkti par katru objektu tiek saņemti individuāli. Laupītājam ir jāsaņem punkti tikai no pirmā punktu saņemšanas notikuma – punkti par objektu, fejas punkti, katapultas punkti, Laimes rata punkti, utt.

²²¹ Ja viens pavalstnieks saņem punktus no vairākiem objektiem viena lauciņa uzlikšanas dēļ, aktīvais spēlētājs izvēlas secību, kurā tiks skaitīti punkti par objektiem. Ja Laupītājs atrodas blakus šim pavalstniekam, laupītāja īpašnieks saņems pusi no punktiem no **pirmā** objekta, par ko tiks skaitīti punkti. Protams, ja Laupītājs atrodas blakus vairākiem pavalstniekiem, kuri saņem punktus šajā gājienā, Laupītāja īpašnieks tomēr var izvēlēties, no kura pavalstnieka zagst punktus.

Lauciņu sadalījums



Kopā: 9 lauciņi

Apļi labības laukos II (Mini 7)

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2012. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 6 jaunie lauciņi

Sagatavošanās spēlei

Sešus jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem.

SPĒLES GAITA

Spēlētājs, kurš paņem lauciņu ar apļiem labības laukos, uzliek to saskaņā ar pamatnoteikumiem un izpilda gājienu parastajā kārtībā. Pēc tam viņš izlemj, kas ir jāizdara visiem spēlētājiem:

- A) spēlētāji var²²² paņemt vienu pavalstnieku no viņu krājumiem un **uzlikt to blakus** citam viņu pavalstniekam, kas jau ir uz spēles laukuma, vai
- B) spēlētājiem ir **jānoņem** viens pavalstnieks no spēles laukuma un jāatgriež tas viņu krājumos.

Jāievēro, ka

- Aktīvajam spēlētājam ir jāizvēlas darbības A) **vai** B).
- Pavalstnieka tipu ietekmē paņemta lauciņa apļu labības laukos forma:



"Dakšas"

Tas ietekmē zemniekus (uz lauka segmenta).



"Runga"

Tas ietekmē laupītājus (uz ceļa segmenta).



"Vairogs"

Tas ietekmē bruņiniekus (uz pilsētas segmenta).

- Kad spēlētājs veic darbību A), viņam ir jāuzliek pavalstnieks uz objekta, kas jau ietver viņa tāda paša tipa pavalstnieku (zemnieks pie zemnieka, laupītājs pie laupītāja, bruņinieks pie bruņinieka).²²³

²²² Citiem vārdiem, aktīvais spēlētājs izlemj, kāds efekts būs aplim labības laukos: A) uzlikšana vai B) noņemšana. Ja noņemšana, tad visiem spēlētājiem ir jānoņem viens attiecīga tipa pavalstnieks. Ja uzlikšana, spēlētāji var izvēlēties nelikt otro pavalstnieku. Tas arī izskaidro, kas ir jādara spēlētājam, ja tika izvēlēta opcija A), bet viņa krājumā nav pavalstnieku. Šādā gadījumā spēlētājs ir "piespiests izvēlēties" nelikt otro pavalstnieku.

²²³ Jebkurš pavalstnieks pilsētā, ieskaitot Birģermeistaru, tiek uzskatīts par bruņinieku.

- Ja spēlētājs nevar izpildīt darbību, tādēļ ka viņam nav vajadzīga tipa pavalstnieku uz spēles laukuma, tad viņš tiek izlaists un ir jāturpina spēlētājam pa kreisi.
- Aktīvais spēlētājs veic darbību pēdējais, un tad nākamais spēlētājs turpina spēli kā parasti.

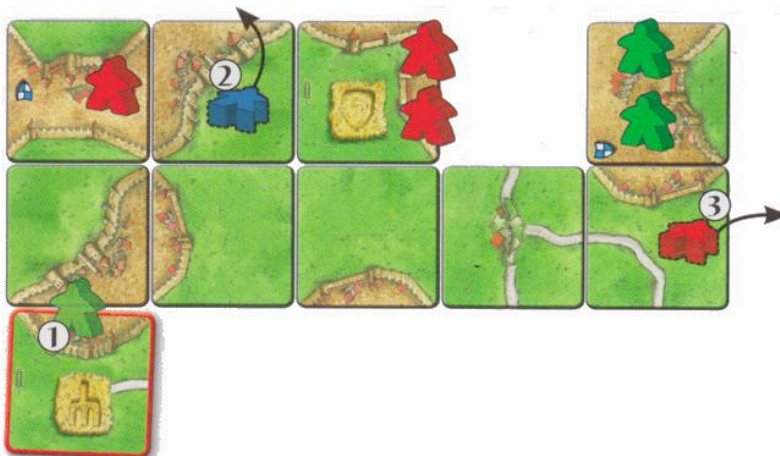
"A)" opcijas piemērs:

- (1) **Sarkanais** uzliek lauciņu ar "Vairogu" un uzliek pavalstnieku uz tā. **Sarkanais** izvēlas opciju A). Katrs spēlētājs var uzlikt bruņinieku ("Vairogs" simbola dēļ) blakus jau esošam bruņiniekam.
- (2) **Zaļais** uzliek otro bruņinieku blakus tam, kas jau ir uz spēles laukuma.
- (3) **Zilajam** nav bruņinieku un viņš nevar uzlikt otro pavalstnieku.
- (4) **Sarkanais** uzliek otro bruņinieku blakus tikko uzliktam uz tā lauciņa, ko viņš tikko bija uzlicis. Viņš nevar uzlikt pavalstnieku uz cita pilsētas segmenta uz tā paša lauciņa, jo uz tā nav bruņinieka. Viņš arī varēja uzlikt viņa pavalstnieku blakus bruņiniekam uz augšējā kreisā lauciņa.



"B)" opcijas piemērs:

- (1) **Zaļais** uzliek lauciņu ar "Dakšām" un uzliek pavalstnieku uz tā. Par pilsētu tiek ieskaitīti punkti: **Zaļais** saņem 6 punktus un noņem savu pavalstnieku. Tad viņš izvēlas opciju B). Katram spēlētājam ir jānoņem zemnieks ("Dakšas" simbola dēļ).
- (2) **Zilais** noņem savu zemnieku.
- (3) **Sarkanais** noņem savu zemnieku.
- (4) **Zaļajam** nav zemnieku, tātad viņš nevar noņemt nevienu.



Komentāri

Šis "paplašinājums", Aplī labības laukos II, tiek uzskatīts kā septītais no mini-paplašinājumiem, kas tika izdoti 2012. gadā, bet tas neeksistē kā atsevišķs komplekts. Tā vietā viens lauciņš tika piegādāts kopā ar katru no iepriekšējiem sešiem mini-paplašinājumiem. Taču šo lauciņu noteikumi nav saistīti ar tiem mini-paplašinājumiem, toties tie pārstāv atgriešanos pie oriģināla "Aplī labības laukos" paplašinājuma noteikumiem.

Lauciņu sadalījums²²⁴



Kopā: 6 lauciņi

²²⁴ Aplī labības laukos (dzeltenais laukums) **sadala** laukus un ceļus.

Vēju rozes

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2012. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 6 jaunie lauciņi ar vēju rozēm
 - Oranžā vēju roze ar tumšo mugurpusi
 - 4 vēju rozes ceturtdaļas ar parasto mugurpusi
 - Zilā vēju roze ar parasto mugurpusi



Sagatavošanās spēlei

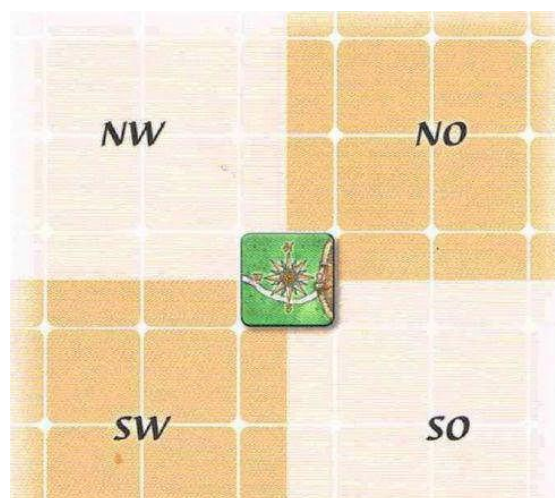
Normālā sākuma lauciņa vietā tiek izmantota oranžā vēju roze. Pārējos 5 lauciņus ar vēju rozēm sajauc kopā ar citiem lauciņiem.

SPĒLES GAITA

Spēle notiek saskaņā ar pamatnoteikumiem.

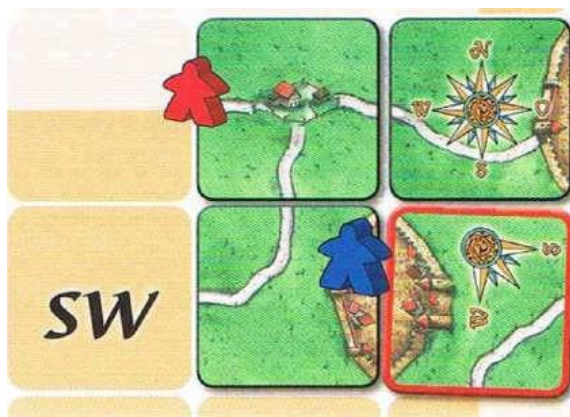
Sākuma lauciņš sadala spēles laukumu četros sektoros (NO, SO, SW, NW). Katram sektoram ir savs saistīts lauciņš.

Kad spēlētājs paņem vienu no 4 vēju rozes ceturtdaļas lauciņiem un (saskaņā ar pamatnoteikumiem) uzliek to attiecīgajā sektorā, viņš nekavējoties saņem 3 punktus. Šie punkti ir neatkarīgi no visiem citiem punktiem. Lauciņi horizontālajā un vertikālajā rindās no sākuma lauciņa attiecās uz diviem sektoriem. Vēju rozes simboli neietekmē objektus nekādā veidā (piemēram, tie nepārtrauc ceļus utt.).



Zilā vēju roze

Kad tiek paņemts lauciņš ar zilo vēju rozi, tas tiek uzlikts saskaņā ar pamatnoteikumiem. Zilā vēju roze kopš šī brīža un līdz spēles beigām pārņem oranžās vēju rozes funkcijas. Tas nozīmē, ka tieši zilā vēju roze tagad sadala spēles laukumu četros sektoros. Kā rezultātā, radās pilnīgi jaunie debess pušu virzieni. Spēlētāji tagad var dabūt punktus, liekot atlikušus vēju rožu lauciņus saskaņā ar zilās vēju rozes orientāciju.



Sarkanais uzliek „SW” lauciņu attiecīgajā spēles laukuma sektorā. **Sarkanais** par to saņem 3 punktus (kompasa orientācijai nav obligāti jāsakrīt ar sākuma vēju rozes lauciņa orientāciju). Tā kā pilsēta tika pabeigta, **Zilais** saņem 4 punktus.

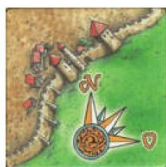
Lauciņu sadalījums



x1



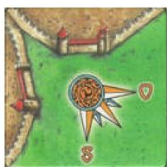
x1



x1



x1



x1



x1

Kopā: 6 lauciņi

Mazās mājiņas

oriģināli izdots *Spielbox* izdevniecībā 2012. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- **18 mājiņu žetoni:** 6 mājas, 6 torņi un 6 šķūni



Sagatavošanās spēlei

Vienmērīgi sadaliet visus 18 mājiņu žetonus starp visiem spēlētājiem. Spēlējot ar 4 vai 5 spēlētājiem, liekus žetonus nolieciet atpakaļ kastē.



SPĒLES GAITA



Visi trīs mājiņu veidi ir līdzvērtīgi.

Aktīvais spēlētājs izspēlē parasto gājienu. Ja šajā gājienā viņš **neuzlika** pavalstnieku²²⁵, viņš var uzlikt vienu mājiņu žetonu uz tikko uzlikto lauciņu, pēc iespējas nepārklājot lauciņa elementus.

Mājiņu žetons nav saistīts ne ar vienu objektu vai lauku uz šī lauciņa, bet **attiecās uz visu lauciņu**.

Ja tiek saņemti punkti par ceļu, pilsētu, klosteri vai lauku, **katrs** mājiņu žetons, kas atrodas uz objekta vai lauka lauciņiem, dod **papildus 1 punktu**.

Šie punkti tiek pievienoti pēc visiem pārējiem punktiem. Kad saņem punktus par klosteriem, papildus punktus dod visi mājiņu žetoni, kas atrodas uz visiem klostera blakusesošiem lauciņiem. Mājiņu žetoni paliek uz lauciņiem līdz spēles beigām un dod papildus punktus vairākiem objektiem un laukiem.

Mājiņu žetoni dod papildus punktus arī noslēguma punktu skaitīšanas brīdī.

Šis mini-paplašinājums galvenokārt tika izstrādāts priekš Karkasonas pamatspēles.

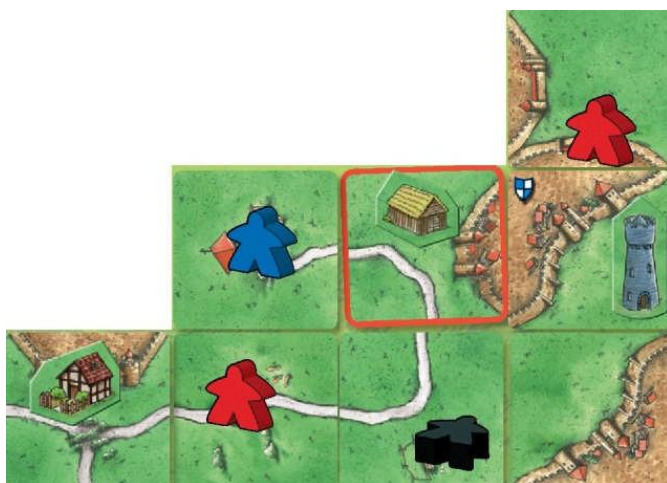
Variācija

Dažādi mājiņu veidi dod dažādus punktus:

- Torņi +3 punkti
- Mājas +2 punkti
- Šķūni +1 punkts

Sadalot žetonus, pārliecinājieties, lai katrs spēlētājs saņemtu katru žetonu veidu vienādu skaitu.

²²⁵ Kā arī nepārvietoja feju, neuzlika torņa figūriņu utml.



Piemērs: **Sarkanais** uzliek lauciņu (apzīmēts ar sarkano rāmīti) un uzliek un to šķūņa žetonu. Ar šo viņš pabeidz pilsētu un ceļu. **Sarkanais** saņem **7 punktus** par ceļu (5 lauciņi un 2 mājiņu žetoni) un **10 punktus** par pilsētu (3 lauciņi, 1 ģerbonis un 2 mājiņu žetoni). Dotajā brīdī **Melnā** lauks ietver 3 mājiņu žetonus, bet **Zilā** klosteris – 2.

Lauciņu (žetonu) sadalījums



Kopā: 18 žetoni

Aplencēji

oriģināli izdots *Hans im Glück* izdevniecībā 2013. gadā

PAPILDUS ELEMENTI

- 6 jaunie lauciņi

SPĒLES GAITA

1. Lauciņa uzlikšana

Sešus jaunus lauciņus sajauc kopā ar citiem lauciņiem. Ar tiem ir jāīdējas kā parasti, izņemot zemāk aprakstītus noteikumus.

3. Pabeigta ceļa, pilsētas un klostera punktu skaitīšana

Pabeigtā pilsēta

Pilsētas, kas ietver lauciņus ar aplencēju simbolu, skaitās aplenktās. Kad vien aplenktā pilsēta tiek pabeigta spēles gaitā, spēlētājs saņem tikai 1 punktu par katru lauciņu un par katru ģerboni ierasto 2 punktu vietā. Ja pilsēta ietver katedrāli, tad spēlētājs saņem tikai 2 punktus par katru lauciņu un par katru ģerboni. Ja pilsēta paliek nepabeigta spēles beigās, noslēguma punktu skaitīšanas brīdī punkti par to netiek saņemti.

Izbēgšana no aplenktās pilsētas

No aplenktās pilsētas ir iespējams izbēgt caur blakusesošo klosteri.^{226 227} Ja klosteris **tieši robežojas ar aplencēju lauciņu** (arī pa diagonāli), tad spēlētājs gājiena beigās var noņemt vienu bruņinieku²²⁸ no pilsētas un atgriezt to savā krājumā.²²⁹

²²⁶ **Jautājums:** Vai bruņinieks aplenktajā pilsētā var izbēgt caur abatiju vai svētnīcu, vai tikai caur klosteri? **Atbilde:** Jā, abatijai un svētnīcai ir visas klosterim raksturīgās pazīmes.

²²⁷ **Jautājums:** Ja mana pilsēta tiek aplenkta, un blakus ir abatija, klosteris vai svētnīca, vai birģermeistars un rati arī var izbēgt? **Atbilde:** Jā, birģermeistari un rati arī var izbēgt caur klosteriem, abatijām un svētnīcām.

²²⁸ **Jautājums:** Ja man ir viens bruņinieks aplenktajā pilsētā, un cits bruņinieks citā aplenktajā pilsētā un blakus abām aplenktajām pilsētām ir klosteris, vai var abi bruņinieki izbēgt mana gājiena beigās, vai man evakuācijai ir jāizvēlas tikai viens bruņinieks? **Atbilde:** Vienā gājienā var izbēgt tikai viens bruņinieks. Nav svarīgi, vai pavalstnieki atrodas vienā pilsētā vai dažādās.

²²⁹ **Jautājums:** Vai bruņinieks var vienkārši izbēgt gājiena beigās, ja ar aplenkto pilsētu robežojas klosteris, vai man ir jāuzliek lauciņš tajā pilsētā vai jāaizņem blakusesošais klosteris (tajā pašā gājienā)? **Atbilde:** Bruņinieki var izbēgt tad, kad nosacījumi (klosteris blakus aplencēju lauciņam) ir izpildīti. Spēlētājam nav obligāti jāuzliek lauciņš tajā pilsētā vai jāaizņem blakusesošais klosteris. Vienīgais nosacījums - pilsētā jābūt viņa bruņiniekam.

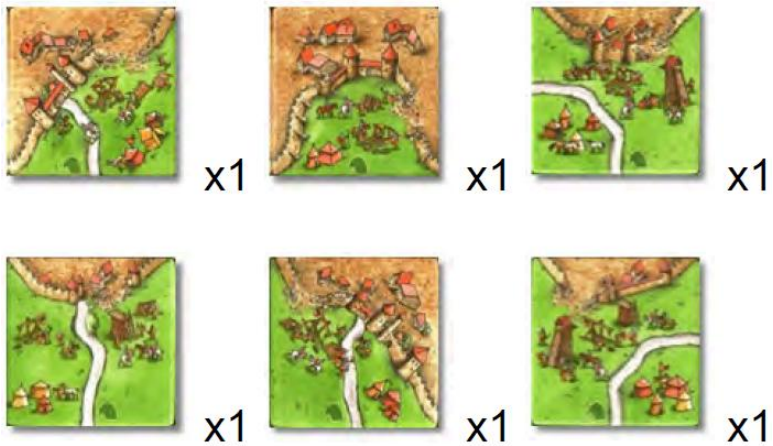
SPĒLES BEIGAS

Noslēguma punktu skaitīšana

Lauki

Zemnieki piegādā pārtiku gan aplencējiem, gan aplenktajiem. Tātad, par katru pabeigto aplenkto pilsētu zemnieks saņem dubultotu punktu skaitu par laukiem — 6 punktus par parasto lauku, vai 8 punktus par lauku ar cūku.²³⁰

Lauciņu sadalījums



Kopā: 6 lauciņi

²³⁰ **Jautājums:** Vai par aplenkto pilsētu, ja tā atrodas uz lauka ar klēti, spēlētājs tomēr saņem dubultu punktu skaitu? **Atbilde:** Jā.

Noslēguma piezīmes

Versiju vēsture

v2.2 (19.12.2013): Noteikumi paplašinājumam „Aplencēji”, pievienoti jaunie skaidrojumi, to starpā: dubultā gājiena atļauto darbību precizējums („Tirgotāji un Celtnieki”), atļauta klēts uzlikšana uz vulkāna lauciņiem („Abatija un Birģermeistars”), atrisināts tiltu un torņu celtniecības konflikts, daži skaidrojumi pavadona rīcībai, izmainīti laupītāju punktu skaitīšanas noteikumi spēles beigās („Laupītāji”) un citas sīkas izmaiņas.

v2.1 (31.05.2013): Pievienoti daži jaunie skaidrojumi. Īpaši ir jāatzīmē jaunie skaidrojumi pie paplašinājumiem „Lidonis” un „Laupītājs”, ka arī nedaudz mainīti ratu pārvietošanas noteikumi („Abatija un Birģermeistars”).

v2.0 (22.04.2013): Vairākas oficiālas izmaiņas noteikumos. Īpaši daudz izmaiņu ir paplašinājumiem „Princese un Pūķis” un „Abatija un Birģermeistars”. Pievienoti vairāki jaunie skaidrojumi. Pārtulkoti noteikumi paplašinājumiem „Vēju rozes” un „Mazās mājiņas”.

v1.6 (14.02.2013): Pievienoti papildus skaidrojumi "Carcassonne Minis" paplašinājumiem.

v1.5 (02.10.2012): Izlabotas vairākas kļūdas (liels paldies Dacei).

v1.4 (30.08.2012): Noteikumi visiem "Carcassonne Minis" paplašinājumiem.

v1.3 (20.03.2012): Noteikumi visiem atlikušiem paplašinājumiem: *Mēris*, *Dzīres*, *Pavadonis* un *Skola*. Līdz ar to ir pabeigts visu šobrīd pieejamo *Carcassonne* paplašinājumu tulkojums.

v1.2 (14.03.2012): Noteikumi paplašinājumiem *Tunelis* un *Apļi labības laukos*.

v1.1 (12.03.2012): Noteikumi paplašinājumam *Laimes rats*.

v1.0 (06.03.2012): Noteikumi paplašinājumiem *Katari*, *Mini-paplašinājums*, *Kulta vieta* un *Katapulta*. Attiecīgi tagad ir pieejami noteikumi visiem lieliem paplašinājumiem.

v0.9 (03.03.2012): Noteikumi paplašinājumam *Karkasonas Grāfs*.

v0.8 (02.03.2012): Noteikumi paplašinājumam *Upe II*.

v0.7 (27.02.2012): Noteikumi paplašinājumam *Tornis*.

v0.6 (22.02.2012): Noteikumi paplašinājumam *Tilti*, *Pilis* un *Tirgi*.

v0.5 (20.02.2012): Noteikumi paplašinājumam *Abatija un Birģermeistars*.

v0.4 (15.02.2012): Noteikumi paplašinājumam *Princese un Pūķis*.

v0.3 (12.02.2012): Noteikumi paplašinājumiem *Tirgotāji un Celtnieki* un *Ķēniņš un Izlūks*. Izlabotas vairākas kļūdas (paldies Dacei).

v0.2 (10.02.2012): Noteikumi paplašinājumiem *Upe* un *Traktieri un Katedrāles*.

v0.1 (08.02.2012): Pamatspēles noteikumi.

Kontakti

Andrejs Mitrofanovs

carcassonne@carcassonne.lv

<http://www.carcassonne.lv>