



Klaus-Jürgen Wrede

# Carcassonne

## Lohe ja haldjas



Selles „Carcassonne“i“ laiendis luusib ringi nälgane lohe. Mõtles käigud läbi, et talle mitte ette jääda, võtta appi kaitsehaldjas või kasuta võluväravat, et kinnitada kanda hõivamata objektidel.

Mängulaiendi kasutamiseks vajate „Carcassonne“i“ põhimängu. Laiendit saab kombineerida teiste selle sarja laienditega.

## Mängu osad ja ettevalmistus mänguks

### Mängu osad

26 maastikuruutu

(märgiga )

1 kahekordne allikaruut

1 kahekordne loheaardega järveruut (kahepoolne)

1 lohe ja 1 haldjas



6 loheaalet



10 lohemarkki



6 võluväravat



1 lohe



1 haldjas



1 kahekordne allikaruut



1 kahekordne järveruut

### Ettevalmistusetapi lisategevused

Kui mängite „Jõe“ minilaiendiga (soovitatav), asendage allikaruut kahekordse allikaruuduga. Pange kahekordne järveruut kõrvale. Segage ülejäänud jõeruudud pildiga alaspidi läbi (sh „Jõe“ minilaiendi järveruut). Neist moodustub jõeruutude virn. Kui te ei soovi kasutada „Jõe“ minilaiendit, jätke ülalkirjeldatud tegevused vahele ja eemaldage mängust kõik jõeruudud.

Segage ülejäänud uued maastikuruudud teiste maastikuruutude hulka. Pange 5 juhuslikku pildiga alaspidi maastikuruutu tagasi mängukarpi.

Pange lohe ja haldjas mänguala kõrvale.

Järgnevalt kirjeldame uusi mänguelemente mängu 3 tegevuse kontekstis:

### 1. Ruudu asetamine

### 2. Mängunupu asetamine

### 3. Punktiarvestus

Kui üksikasjalik kirjeldus puudub, kehtivad põhimängu reeglid.

## Uued jõeruudud

### 1. Ruudu asetamine

Kahekordne allikaruut ja kahekordne järveruut koosnevad 2 üksteisega külgnevast maastikuruudust.

#### Kahekordne allikaruut



Kahekordne allikaruut on uus algusruut. Jõeruudu asetamisel vali, kumba jõge jätkad.

Kui said järveruudu, pane see ükskõik kumma jõe otsa. Seejärel saad jõeruute lisada ainult teise jõe otsa. Muul

juhul kehtivad tavalised ruudu asetamise reeglid.

*Pea meeles: Jõgi ei tohi pöörata kaks korda järjest samas suunas.*

#### Kahekordne järveruut



Kahekordne järveruut asetatakse viimase jõeruuduna.

Selle võib lauale panna ükskõik kumba pidi. Järgi tavalisi ruudu asetamise reegleid.

### 2. Mängunupu asetamine

Pärast kahekordse järveruudu asetamist võid, nagu tavaliselt, panna selle jõekääruga poolele mängunupu (nt kloostriüleva või talupoja). Seejärel pane lohe loheaarde peale (vt „Loheaarre“).

### 3. Punktiarvestus

## 1. Ruudu asetamine

## 2. Mängunupu asetamine



Kui asetased lauale loheaardega maastikuruudu, pead võtma lohe selle senisest asukohast (mängu alguses mänguala kõrvalt), panema tolle ruudu peale ning **sättima** õigesse asendisse (vt „Lohe sättimine“).

Loheaardega ruudule **ei või kunagi** asetada (või liigutada) mängunuppu.

## 3. Punktiarvestus

### Lohe sättimine



Vahel tuleb lohet pöörata, et **sättida** see näoga ühte **4 suunast**.

Suuna valik sõltub järgmistest tingimustest:

- Lohe **peab** olema näoga mõne külgneva ruudu suunas.
  - Lohe **peab** olema näoga mõne **horisontaalselt või vertikaalselt vaatevälja** jääva mängunupu suunas. Tühimikud mängualal katkestavad lohe „vaatevälja“.
- Kui lohe vaateväljas pole ühtegi mängunuppu, eira seda tingimust.



*Kui jõgi on valmis, saab lohe olla näoga ainult selles suunas, sest muid külgnevaid ruute pole.*



*Asetad lauale loheaardega ruudu ja selle peale lohe. Kuna sinine mängunupp on lohe vaateväljas, tuleb lohe pöörata näoga selle mängunupu suunas.*

Kui lohe saaks pöörata näoga **mitmes** suunas, vali neist üks.

## 1. Ruudu asetamine



### Lohe ärkab

Kui saad lohemärgiga maastikuruudu **ja** lohe on mängulaual, katkeb mäng korraaks.

*Lohe on näljane!*

**Enne** ruudu asetamist **liigub** lohe kohe **2 korda**.

### Lohe liikumine

**Pead** lohet liigutama suunas, kuhu see sel hetkel vaatab (lohe suunda ei tohi enne lohe liigutamist muuta). Liiguta lohet ruut ruudu haaval otse edasi, kuni otse selle ees pole enam ühtegi ruutu. Lohe liikumine lõppeb sellel viimasel ruudul.

**Pead eemaldama** kõigilt ruutudelt, millele lohe astub, kõik mängunupud ja tagastama need nende omanike varudesse.

Pärast lohe liikumise lõppemist pead lohe **sättima** õigesse asendisse eespool toodud reeglite järgi.

Kui oled lohet 1 korra liigutanud, korda kõiki samme, **liigutades** ja **sättides** lohet, nii et see oleks kokku liikunud 2 korda.



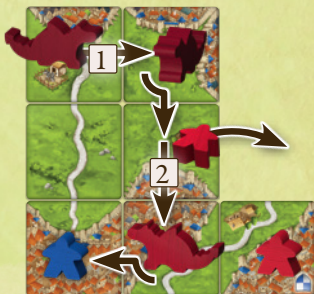
Saad  lohemärgiga maastikuruudu.

Enne ruudu asetamist liiguta lohet kaks korda.

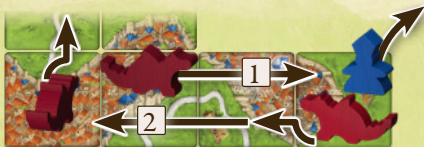
1. Liiguta lohet otse edasi, kuni selle ees pole rohkem ruute. Seejärel pööra lohe näoga mängunupu (talupoeg) suunas.

2. Liiguta lohet uuesti otse edasi. Kui lohe astub sinu talupojaga  ruudule, eemalda talupoeg mängulaualt. Kui lohe on jõudnud ruudule, kus selle liikumine lõppeb, säti see uuesti õigesse asendisse. Otsustad  pöörata lohe näoga sinise mängunupu  suunas.

3. Lohe liikumine lõppeb siin.



Saad lohemärgiga  
maastikuruudu.



1. Liiguta lohet otse edasi, kuni selle ees pole rohkem ruute. Eemalda mängulaualt kloostriülem . Lohet sättides pööra seda 180°, et see oleks näoga külgneva ruudu suunas.

2. Liiguta lohet veel ühe korra. Lõpetuseks säti lohe õigesse asendisse.

**Pärast seda, kui oled lohet 2 korda liigutanud, aseta lohemärgiga maastikuruut ruudu asetamise reeglite järgi ning jätka mängu tavapäraselt.**

**Märkus:** kui mõni mängija saab lohemärgiga maastikuruudu, kuid lohe pole mängualal, eirake lohemärki.

## 2. Mängunupu asetamine

## 3. Punktiarvestus

### Haldjas

## 2. Mängunupu asetamine

## 3. Punktiarvestus



### Haldja asetamine

Punktiarvestuse ajal arvutatakse esmalt punktid nagu tavaliselt.

**Pärast seda:** kui lõpetasid selle mängukorra ajal vähemalt 1 tee või linna, mille eest sa ei saanud ühtegi punkti, võid asetada haldja. Pole oluline, kas mõni teine mängija sai punkte.

Võta haldjas selle senisest asukohast (mängu alguses mänguala kõrvalt) ja lisa see ühele oma mängunupule mängualal. Pane haldjas mängunupu juurde.



Lõpetasid selle mängukorra ajal tee, mille eest sa ei saanud ühtegi punkti. See tähendab, et võid lisada haldja ühele oma mängunupule.

## Haldja punktiarvestus

Kui arvutatakse punktid objekti eest, kus ühele su mängunupule oli lisatud haldjas, saad **3 punkti**, isegi kui sa ei saa punkte objekti enda eest.

Haldjas **ei tohi kunagi olla** objektil **üksi**. Kui objektilt liigutatakse ära (nt punktiarvestuse ajal) mängunupp, millele haldjas lisati, tuleb haldjas panna tagasi mänguala kõrvale.

Lõpliku punktiarvestuse ajal saad haldja eest **3 punkti**.

## 1. Ruudu asetamine

### Kaitse lohe eest

*Haldjas peletab lohe minema!*

Kui lohe astub mõne oma liikumise ajal ruudule, kus on haldjas, **eemaldatakse** lohe kohe **mängualalt**. Haldjat ega mängunuppu, millele haldjas lisati, **ei** eemaldata.

**Kõik teised** sellel ruudul olevad mängunupud eemaldatakse.

Kaitstud mängunupu omanik **pane**b lohe **enda ette** lauale (lohe tuleb hiljem mängu tagasi). Niisiis lõpeb lohe liikumine enneaegselt ja mäng jätkub tavapäraselt.



Said lobemärgiga maastikuruudu. Lobe liigub otse haldjaga ruudu poole. Teel sinna eemaldatakse sinise mängija  talupoeg. Tänu haldjale ei eemaldata kollase mängija  mängunuppu, vaid lohe. Kuna kollane mängunupp oli kaitstud, paneb kollane mängija  lohe enda ette lauale.

## Lohe naasmine mängu

Kui su mängukorra alguses on lohe **sinu ees** laual, **pead** panema selle ühe vabalt valitud lohearde peale ning sättima lohe eespool toodud reeglite järgi õigesse asendisse.

**Pärast seda võta**, nagu tavaliselt, uus maastikuruut.

**Märkus:** kui saad loheardega maastikuruudu, **aset**a lohe sellele, isegi kui lohe on sel hetkel mõne mängija ees.

## 1. Ruudu asetamine

## 2. Mängunupu asetamine



Kui asetased lauale võluväravaga maastikuruudu, võid asetada sellele oma mängunupu nagu tavaliselt **või** asetada mängunupu mõnele teisele ruudule mängualal. Seda tehes kehtivad kõik selle mängunupu asetamise reeglid (nt ei tohi objekt juba olla hõivatud).

Lisaks ei tohi mängunuppu asetada lõpetatud objektidele või loheaardega maastikuruutudele. Kloostriülem on samuti mängunupp.

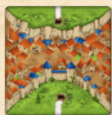


Asetasid  võluväravaga maastikuruudu ja otsustad panna mängunupu teisele ruudule lõpetamata ja hõivamata kloostrisse.

**Oluline:** põllud ei ole kunagi „lõpetatud“, isegi kui neid ümbritsevad kõigist külgedest teed, linnad vms.

## 3. Punktiarvestus

## Erilised maastikuruudud



See on üks ja sama tee, mis **pole** kummastki otsast suletud.

Tee viib läbi tunneli.

Tee ei jaga kumbagi põldu kaheks.



See nurk jagab põllu kaheks.



## Loheaare

Aseta lohe loheardele ning **säti** õigesse asendisse (vt „Loheaare“). Siia ei tohi kunagi asetada mängunuppu.



## Lohemärk

**Enne** maastikuruudu asetamist: **liiguta** lohet otse edasi ning **säti** õigesse asendisse. Seejärel liiguta ja säti **uuesti**. Kui lohe astub ühe või enama mängunupuga ruudule, eemalda mängunupud.



## Võluvärav

Võid panna mängunupu ükskõik millise ruudu ükskõik millisele objektile.

Kehtivad kõik selle mängunupu asetamise reeglid.



## Haldjas

**Tüüp:** neutraalne mängunupp.

**Asetamisreeglid:** kui lõpetad tee või linna, mille eest sa ei saa punkte, võid lisada haldja ühele oma mängunupule mängualal.

**Erivõimed:** kui lisasid haldja ühele oma mängunupule, saad selle objekti lõpetamisel **3 punkti**.

Lohe astub haldjaga ruudule → sinu mängunuppu ja sellele lisatud haldjat ei eemaldata → pane lohe enda ette → oma järgmise mängukorra alguses pane lohe vabalt valitud lohearde peale.



## Lohe

**Tüüp:** neutraalne mängunupp.

**Erivõimed:** pöördub näoga **mängunuppude ja külgnevate maastikuruutude** poole. Kui võimalusi on mitu, vali neist üks.

*Autorid: Klaus-Jürgen Wrede ja Hans im Glück meeskond*

*Illustratsioonid: Marcel Gröber*

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2025 Brain Games SIA

Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, Latvia

(+371) 67334034

info@brain-games.com

www.brain-games.com



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH

Birnaier Str. 15, 80809 München

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de/en