

Клаус-Юрген Бреде

Каркасон

Включва следните
мини-разширения



Рекама

+



Абатът

Spiel
des
Jahres

2001

KRITIKERPREIS

ИГРА НА
ГОДИНАТА
2001

ИЗБОР НА КРИТИКАТА

БЪРЗО НАВЛИЗАНЕ
В УТРАТА С
ОБНОВЕНИТЕ, ОЩЕ
ПО-ЛЕСНИ ПРАВИЛА!



FANTASMAGORIA
GAMES



Клаус-Юрген Бреде

КАРКАСОН

Интуитивна карторедна стратегия за 2-5 човека, над 8 години.

От времена на римляни и рицари крепостният град КАРКАСОН в южна Франция се слави с неповторимите умения на своите майстори-строители на замъци и укрепления. Играчите и тяхната свита ще се отправят смело по пътища и през поляни, към средновековни градове и манастири, за да търсят щастието си. Разгръщането на картата е изцяло в техни ръце, а умелото разполагане на фигурките по терена, в ролята на рицари, разбойници, монаси или селяни е ключът към крайната победа.

ИТРОВИ МАТЕРИАЛИ И ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Добре дошли в Каркасон! Това упътване ще ви въведе бързо и лесно в правилата на тази модерна класика. Само след един прочит ще можете да обясните правилата и на вашите съиграчи. След това нищо не може да попречи, да изпитате пълното удоволствие от играта Каркасон... Но първо да се подготвим!

Подготовката за игра е кратка, а заедно с нея ще ви обясним и нещо за компонентите на Каркасон.

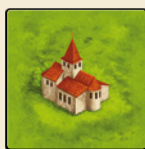
ТЕРЕННИТЕ ПЛОЧКИ са основният компонент в играта. Върху **84-те** плочки са изобразени части от **крепости, пътища** и цели **манастири**, разположени върху **поляни**.



Плочка с част от крепост



Плочка с пътна отсечка



Плочка с манастир

Върху **12** от теренните плочки е изобразена част от **река**. Гърба на всички плочки е еднакъв, с изключение на стартовата плочка и плочките с реката - техният гръб е потъмен за по-лесно сортиране. В базовия вариант плочките с река не се използват, така че ги върнете в кутията.



Плочка с нормален гръб

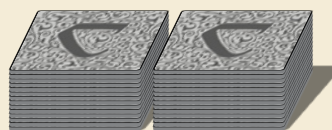


Плочка с тъмен гръб

Стартовата плочка (една от тези с тъмен гръб, но без река) се поставя открита в средата на масата. **Всички** останали теренни плочки (със светлите гръбове) се разбъркват хубаво и се подреждат на няколко купчинки, така че всеки играч да има свободен достъп до тях.



Стартова плочка



Купчинки със закрити плочки

Таблото за отброяване на резултата се поставя в края на масата.

Последното нещо, с което трябва да се запознаете е вашата **СВИТА** от фигурки.

Играта съдържа **40 фигурки - мийпъл** (от англ. meeples от my people) в пет цвята (по 8 за всеки играч) - **жълто, червено, зелено, синьо** и **черно**. В допълнение ще откриете и **5 абата** в същите цветове.

Всеки играч взема всички мийпъл в избран от него цвят и поставя 7 от тях на масата пред себе си и 1 на нулевата позиция върху таблото за отброяване. **Седемте мийпъл** образуват **свитата на играча**, с която той ще разполага по време на играта. Неизползваните мийпъл се връщат в кутията. В стандартната игра 5-те абата не се ползват и засега също се връщат в кутията.



Мийпъл



Абати

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Преди да започнем със същината на правилата - какво всъщност е Каркасон и каква е **целта на играта**? Стъпка по стъпка вие и останалите играчи ще теглите и подреждате теренни плочки в един общ пейзаж, образувайки игралното поле според определени правила. Ще строите дълги **пътища**, могъщи **замъци** и китни **манастири** и ще черпите блага от плодородни земи около тях, посредством **полянците**. Върху тях ще поставяте фигурки от своята свита в ролята на **разбойници**, **рицари**, **монаси** или **селани**. Всичко това, разбира се, ще ви носи точки по време на играта. Но кой ще е победител с най-много точки в края на играта, ще стане ясно едва след финалното оценяване! И така ...

ХОД НА ИГРАТА

Каркасон протича по часовниковата стрелка, като играта започва най-младият играч. Когато е на ход всеки играч извършва своите действия **в реда, посочен по-долу**. Едва след това идва реда на неговия съсед отляво. Тук най-напред сме изброили възможните действия, а по-късно ще ги обясним подробно. Действията в играта са базирани на изобразените върху плочките пътища, крепости, манастири и части от поляни. Какво представляват отделните действия?

1	Полагане на плочка: Играчът трябва да изтегли само 1 случайна плочка и да я допре с поне една страна на позволено място от игралното поле по свой избор.	2	Поставяне на мийпъл: Играчът има право да постави една от своите свободни фигурки само върху току що положената теренна плочка.	3	Отбелязване на точки: Играчът трябва да присъди всички точки , които са получени при полагането на плочката му.
----------	--	----------	--	----------	---

Пътища

1. Полагане на теренна плочка

Изтеглили сте плочка с три пътни отсечки, излизайщи от село. Трябва да я наместите в пейзажа. При полагането на плочката, нейните страни **трябва** да пасват смислено на плочките, до които се допира.



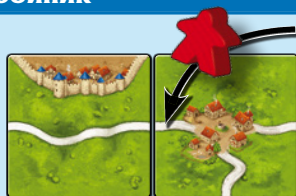
Това е плочката, която сте положили. Пътищата на двете съседни плочки си пасват, както и полянките.

2. Поставяне на фигурка от свитата като разбойник

Можете да поставите фигурка върху някоя от пътните отсечки от **новата** плочка, превръщайки я в **разбойник**. Имате право да поставяте фигурка **само върху свободен** път (без други фигурки на него). От тук нататък се счита, че вашият разбойник **владее** този път.

Пътят, все още **не е завършен**, така че в този случай пропускаме стъпка 3 (отбелязване на точки). С това хода ви приключва и идва реда на следващия играч.

Играчът след вас тегли плочка и я полага. Тъй като на пътя вдясно от селото стои вече вашият разбойник, синият играч не може да постави своя фигурка там. Вместо това, той избира да я постави **върху крепостта** в ролята на **рицар**.



Поставяте **разбойник** върху новата плочка. Това е възможно, тъй като пътят не е зает от друга фигурка (чужда или ваша).



Тъй като десният път е зает от червения разбойник, **синият** играч поставя **рицаря** си върху крепостта.

3. Отбелязване на точки (оценяване)

Играчите отбелязват точки, когато обектът, който строят бъде **завършен** напълно. Един път се счита за завършен, когато краищата му опират в крепост, село (на кръстопът), манастир или пък пътят образува затворен кръг.

Да видим този път дали ще има оценяване - о да, ще има със сигурност! Пътят е **затворен** и от двете си страни.

Въпреки че вашият опонент е положил последната плочка, пътят ви се счита за завършен. Да проверим колко точки получавате. За **всяка теренна плочка**, която **съставя** вашия път, получавате по **1 точка**. В този случай пътят е съставен от три плочки, значи ви се присъждат **3 точки** - добро начало!





Тук влиза в употреба таблото за отброяване на резултата. В тази игра не е нужно да помните точките си, а вместо това ги отброявате като движите своята фигурка напред по пътеката. В примера премествате фигурката си с **3 позиции напред**. При всяко оценяване фигурката, стояща върху точкувания, завършен обект (път, крепост или манастир), **се връща** обратно във вашата свита.



След отбелязване на точките **приберете** вашия разбойник обратно в **свитата** ви. **Синята** фигурка остава на игралното поле, тъй като крепостта все още **не е** завършена.

Чудесно, вече усвоихте основните стъпки в играта! Не беше трудно, нали? А сега нека да разгледаме и останалите обекти от плочките.

■ Крепости

1. Полагане на плочка

Както винаги теглите плочка, която трябва да поставите върху игралното поле, така че да продължите смислово пейзажа. Плочки, съдържащи сегмент от крепост, може да се поставят до всяка отворена крепост на полето.



2. Поставяне на фигурка от свитата като рицар

Ако дадена крепост не съдържа друга фигурка, може да поставите ваш мийпъл от свитата върху новата плочка, в ролята на **рицар**. Това ще е новият владетел на крепостта.



Плочката, която умело поставихте увеличава размера на отворената крепост. Тъй като върху нея все още няма рицар, може да поставите фигурката си там. **Синият** се брои сам на своя отделна крепост.



3. Отбелязване на точки

Минаваме малко напред, в следващ ваш ход и приемаме, че сте изтеглили подходяща плочка, която точно пасва на терена и може да завършите обекта. **Една крепост** се счита за завършена, когато е изцяло оградена от крепостна стена и няма празнини във вътрешността си. Тъй като имате рицар, владеещ завършената крепост, тя се оценява и вие получавате съответния брой точки.

Всяка отделна плочка, съставляваща крепостта, ви носи по **2 точки**. В допълнение **всеки герб** (символ на щит), намиращ се в крепостта, ви носи по **още 2 точки**.

Получавате 8 точки! (6 за трите плочки и още 2 за герба). След като отбележите точките си, рицарят от завършената крепост се връща обратно на масата във вашата свита.



■ Манастири

1. Полагане на плочка

Манастирите са изобразени винаги в средата на плочките и обикновено са заобиколени от поляни. Както винаги след изтегляне, при полагането им на игралното поле страните на новата плочка трябва да паснат на околните плочки.



2. Поставяне на фигурка от свитата като монах

Върху тази нова плочка можете да поставите фигурка от свитата си в ролята на **монах**. Мийпълът се поставя точно в средата върху манастира.

Самият манастир се намира в центъра на плочката. Плочката от примера може да се постави на посоченото място, тъй като страната ѝ съвпада с полянката от другата плочка.



3. Отбелязване на точки

Един манастир се счита за **завършен**, когато е **заобиколен** с плочки от всичките си страни. Той ви носи по **1 точка** за всяка плочка в околността, плюс **1 точка** за плочката с манастира.

Урааа! При оценяването на манастира получавате общо 9 точки и прибирате монаха обратно в свитата си.



Еха, това стана бързо и ясно, нали? Вече сте наясно с основните правила и можете да играете Каркасон! Има обаче още някои малки детайли, които ще обобщим накратко. Ето и всичко по-важно:

■ Резюме

1. Полагане на плочки

- Плочката, която изтеглите, трябва да се положи така, че страните ѝ да съответстват на съседните плочки от терена и да допира **поне с една страна** вече положена плочка (не диагонално на ъгъл).
- В много редките случаи, когато изтеглите плочка, за която няма нито едно подходящо място на терена, връщате плочката обратно в кутията и теглите нова.

2. Поставяне на фигурка

- Имате право да поставите една фигурка от свитата си върху **новоположената** плочка.
- Нямате право да поставите фигурка върху обект, който е вече зает от друг мийпъл (ваш или чужд).

3. Междинно оценяване (извършва се след всеки ход, ако има завършен обект)

- Един **път** се счита за завършен, ако двата му края се допират до село, крепост, манастир или пътят образува кръг. Всяка плочка от пътя ви носи по **1 точка**.
- Една **крепост** е завършена, когато е напълно заобиколена от крепостни стени и няма празнини във вътрешността си. Всяка плочка от крепостта, както и всеки герб ви носят по **2 точки**.
- Един **манастир** е завършен, когато е напълно заобиколен отвсякъде от 8 плочки. Завършеният манастир носи общо **9 точки** на своя притежател.
- Отбелязването на точките се извършва винаги преди края на хода. Всеки играч, който има фигурка в някой оценяван обект, има шанс да получи точки.
- След оценяването, играчите прибират фигурките си от завършените обекти обратно в свитата.
- Ако няколко играчи имат фигурка/и в **един и същ завършен обект** (крепост или път), точките получава този, който има **най-много** мийпли там и го владее. Ако играчите имат равен брой фигурки, **всеки** от тях получава **пълния** брой точки от дадения обект, защото го владеят заедно.

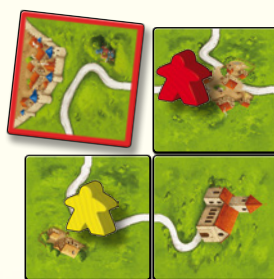
(Внимание - как става така, че няколко фигурки да стоят в един и същи обект? Примерът следва ...)

■ Няколко фигурки върху един обект

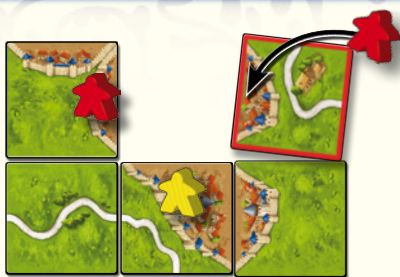
Теглите плочка, която би могла да продължи вече започнатия път. Той обаче е зает от чужд разбойник, така че няма как да го завладеете. Затова решавате да поставите плочката така, че двата пътя да не са свързани. Пасват поляните.



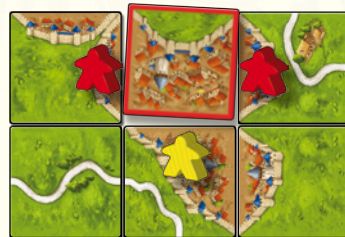
По-късно теглите плочка със завои и я поставяте така, че двете отделни пътни отсечки да се свържат в една. Сега на образувалия се общ път стоят фигурките на два играча. Тъй като пътят вече е затворен от двете си страни, той се оценява и носи на вас и вашия опонент по 4 точки. Това се нарича **индиректно свързване** или **сливане**.



С надежда да завземете крепостта на **зеленият** играч, полагате плочката си по посочения начин и върху нея слагате рицар. Това е позволено, тъй като за момента новата плочка не е свързана с никоя завладяна крепост. Ако по-късно имате късмета да изтеглите подходяща плочка и да я поставите без фигурка в „дупката“, вашите двама рицари биха завладели крепостта на **зеленият** играч.



Имате късмет и теглите плочка, с която **свързвате** трите започнати отделно крепости в един голям **общ, завършен обект**. Тъй като имате повече рицари от вашия опонент, само вие получавате 10-те точки, които носи тази крепост. След оценяването и двамата играчи прибират своите фигурки обратно. Това беше още един пример за индиректно свързване / сливане.



КРАЙ НА ИГРАТА И ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ

За съжаление в един момент играта Каркасон приключва... Жалко, но все пак трябва да обявим победител. След края на хода, в който бъде изтеглена и положена последната теренна плочка, играта приключва. Тогава се прави едно важно **финално оценяване**.

В края на играта, всички обекти с фигурки по тях, носят още точки на своите притежатели:

- Всеки **незавършен** път носи по **1 точка** за **всяка плочка** от която е съставен (както и по време на игра).
- Всяка **незавършена** крепост носи по **1 точка** за **всяка плочка**, от която е съставена. Същото важи и за **всеки герб** в рамките на крепостта - **1 точка** в края на играта (за съжаление точно наполовина).
- Всеки манастир носи по **1 точка**, плюс **1 точка** за всяка плочка около него (както и по време на игра).
- Полянките носят по **3 точки** за всяка **завършена** крепост, **намираща се във или граничеща** с поляната. Тук даваме само обща представа за оценяването на полянките, с цел пълнота на описанието. Препоръчваме ви, да ги игнорирате в първата си тестова игра. Селяните и полянките са обяснени подробно в допълнителните правила и въвеждат повече дългосрочна стратегия в играта.

Финално оценяване на крепост:

Зеленият играч получава 8 точки от крепостта (5 за отделните плочки и 3 за гербовете).

Черният

играч не получава нищо, тъй като **зеленият** опонент има повече фигурки в рамките на крепостта.



Финално оценяване на път: За своя отворен път, съставен от 3 теренни плочки, **червеният** играч получава 3 точки.

Финално оценяване на манастир:

Жълтият играч получава 4 точки от манастира (1 за самия манастир и 3 за околните плочки)

Финално оценяване на крепост:

Синият играч получава 3 точки (2 за плочките от крепостта и 1 за герба).

Ако вече сте отбелязали точките от финалното оценяване на вашата първа игра Каркасон върху таблото с резултата, значи имаме излъчен победител! Поздравления!

След една - две игри, можете да включите и селяните и полянките в играта. Подробните правила за тях, правилата за мини-разширенията „Реката“ и „Абатът“, както и някои полезни съвети, можете да откриете в приложението на допълнителния лист.

Още полезни съвети, допълнителна информация, както и много интересни идеи можете да откриете на интернет адресите, поместени в долния параграф или в групата КАРКАСОН (настолната игра) - България във фейсбук.

© 2001, © 2015
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de
www.carcassonne-forum.de



Автор: Клаус-Юрген Вреде
Илюстрации на компонентите: Ане Пецке
Илюстрация на корицата: Крис Куилямс
Графично оформление: Кристоф Тиш, Андреас Реш



Българско издание
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

онлайн магазин:
www.BigBag.bg
www.fantasmagoria.bg
София, ул. Лъвски рид 6
+359 895 61 88 10
kingdom@fantasmagoria.bg

Превод и оформление: Леда Герова
Редакция: Александър Геров

КАРКАСОН - ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА

Здравейте, драги читатели, вече сте изиграли няколко игри на Каркасон, нали? Значи сте готови за нови предизвикателства - тези добавки и разширения ще направят играта ви още по-забавна!

Най-напред, нека ви представим селяните. Какво ли би бил животът в Каркасон, без тези важни фигури? В следващите редове ще ви представим стъпка по стъпка, как функционират те.

■ Селяните

1. Полагане на теренна плочка

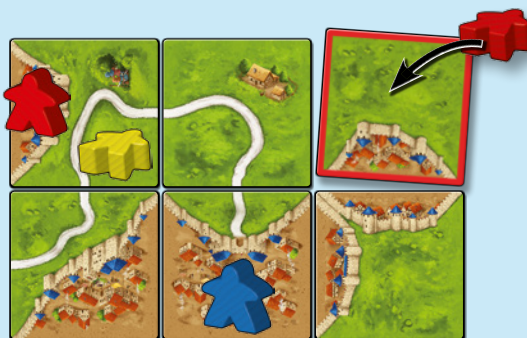
Както винаги в тази стъпка теглите една случайна плочка, която трябва да наместите в пейзажа на масата. Всички страни с поляни от новата плочка трябва да пасват на поляните от съседните плочки. В Каркасон всеки зелен ландшафт се приема за поляна.



2. Поставяне на фигурка от свитата като селянин

Когато, поставите полегнала фигурка върху поляна, тя се превръща в **селянин**. „Полегнала“? Да, за разлика от разбойниците, рицарите и монасите, селяните се поставят не нормално изправени, а лежащи на една страна. Това се прави, за да различавате лесно селяните от останалите фигурки, но най-вече, за да ви напомня, че тези мийпъли **не се връщат** повече в свитата ви до края на играта, когато се оценяват поляните. Както винаги, **нямате право** да поставяте селянин, върху полянка, която е вече заета от друга фигура.

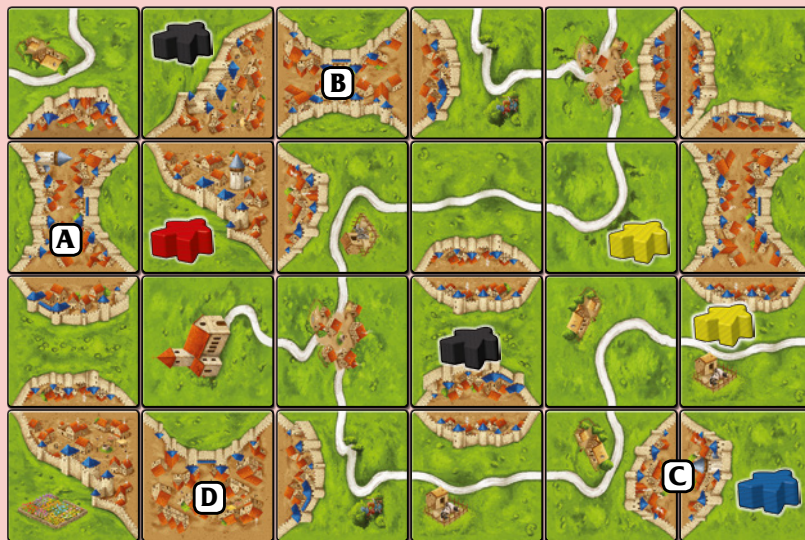
Отделните поляни **се разделят** една от друга посредством пътищата и крепостите и се ограничават от края на картата. На примера вдясно, можете да видите 3 отделни поляни.



Поляната, на която поставяте селянин, е наистина голяма. Тя се простира от новата плочка, по дължината над пътя, чак до крепостта, върху която имате свой рицар.

3. Отбелязване на точки от селяни.

Както стана ясно, селяните не ви носят точки по време на играта, а веднъж поставени, фигурките остават на полето до края. Така че поставянето на селяни, трябва да става внимателно и обмислено. Да кажем, че играта е приключила и вие пресмятате финалните си точки. За разлика от другите обекти в Каркасон, при оценяване на полянките не се взима предвид броя на плочките, от които те са съставени, а **завършените крепости**, граничещи или намиращи се в рамките на една поляна; **всяка** такава крепост носи по **3 точки**.



В голямата поляна, където **червеният** и **синият** играч имат по 1 фигурка, се намират общо 3 завършени крепости - **А**, **В** и **С**. Тъй като играчите имат равен брой фигурки, всеки от тях получава по **9 точки** в края на играта за тази поляна! Крепостта **Д** не е завършена, затова не се брои при оценяването на поляните. Да видим, има ли още някой, който печели точки? **Жълтият** и **черният** играч имат фигурки върху една и съща поляна. Тъй като обаче **жълтият** играч има повече селяни (2:1), само той се облагодетелства от 4-те крепости в тази поляна и получава **12 точки**. Но това не е всичко. **Черният** играч има селянин също и върху малката поляна в горния ляв ъгъл. За крепостите **А** и **В** той получава **6 точки**.

И това е общо взето всичко за селяните. Нека още веднъж да обобщим най-важните моменти:

- Селяните се поставят легнали върху полето, като символ, че не се връщат в свитата.
- Селяните носят точки единствено в края на играта, при финалното оценяване.
- Всяка завършена крепост, граничеща или в рамките на една поляна, носи по 3 точки на собственика ѝ.
- Както и при другите обекти, фигурки не може да се поставят директно върху вече заети поляни.
- Ако при свързване на отделни поляни се получи така, че върху една полянка лежат 2 или повече фигури, играчът с най-много селяни печели поляната. Ако след сливане играчите имат равен брой фигури, всички получават пълния брой точки, които носи поляната.

■ Реката

„Реката“ е първото мини разширение, с което вече разполагате в базовата игра. Представява алтернативен старт и прави играта още по-разнообразна и красива.

Игрови материал

Реката съдържа **12 плочки с тъмен гръб**, които заменят стартовата плочка. Тя от своя страна при този вариант се връща в кутията, тъй като не се ползва в комбинация с плочките от Реката.

Подготовка за игра

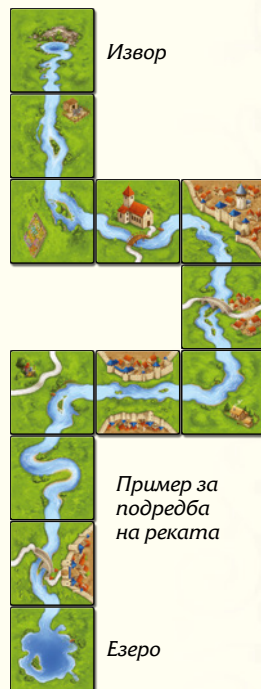
Най-напред отделете плочките „Извор“  и „Езеро“ . Останалите плочки се размесват и се поставят на закрыта купчинка за теглене. Плочката с **езерото** се поставя **най-отдолу** под купчинката, за да е винаги завършваща реката, а **изворот** се слага на масата като стартова плочка.

Ход на играта

Редувайки се по нормалния начин, започнете да теглите плочки от купчинката с **реката** и ги поставяйте на масата като продължение на извора. След като изтеглите всички части на реката, продължете с нормалните плочки.

Както винаги при полагането, плочките **трябва да си пасват**. Важно: **никога** не поставяйте два последователни завоя на реката в една и съща посока, така че реката да започне да тече в обратна посока (може да обърка началната подредба).

Може разбира се да **поставяте и фигурки** върху новоположените плочки с реката по нормалния начин, както сте свикнали досега.



■ Абатът

„Абатът“ е второто мини разширение, включено в базовия комплект. Тук в игра влизат фигурките на абати, както и цветните градини, които сте забелязали вече върху някои от плочките.

Игрови материал и подготовка за игра

Разширението включва 5 фигурки на абати в различни цветове. Всеки играч получава по един абат в своя цвят.



Ход на играта

1. Полагане на плочка

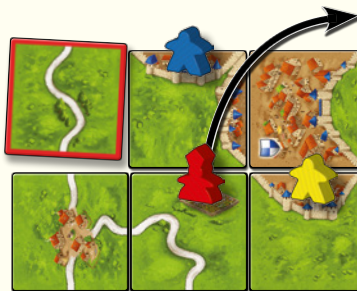
Ако изтеглите плочка с манастир или цветна градина, трябва да я поставите на полето както обикновено, така че да си пасне със съседните плочки.

2. Поставяне на мийпъл или абат

Когато сте изтеглили плочка с манастир или градина, можете да поставите върху нея или фигурка от свитата си, или своята фигурка абат. Ако поставите мийпъл, той се слага по обичайните правила. **Абатите** обаче, може да се поставят **само върху манастира** или **цветната градина**.

Оценяване на абатите

Ако манастирът или градината, заети от вашия абат бъдат оградени с **8 плочки**, вие получавате **9 точки**, както при оценяване на манастир в базовата игра. Както виждате, градините се оценяват точно като манастирите, с тази разлика, че може да бъдат заети само от фигурка на абат. От друга страна **абатите** имат едно **важно свойство**. Ако в своя ход не поставите **никаква фигурка** върху новата си плочка, имате право да вземете обратно своя абат от полето и да **отбележите точките**, които той носи към момента (както при финално оценяване на манастир). В края на играта обектите, заети от абати, се оценяват точно **както незавършен манастир**.



Полагаш плочка без да поставяш фигурка върху нея. Вместо това, ти взимаш обратно абата си и отбелязваш 6 точки.

И ето, че ви представихме и двете мини-разширения, с които базовата игра става още по-вълнуваща. Други разширения за играта, фенове и други интересни предложения за свободното ви време може да откриете на www.BigBag.bg.