



Кааус-Юрген Бреге

КАРКАСОН



1.

Странноприемници и катедрали

Това разширение може да се играе само в комбинация с базовата игра Каркасон. То може да бъде интегрирано изцяло или само частично в играта, а също може и да бъде комбинирано с други разширения.

ИТРОВИ МАТЕРИАЛ

- **8 фигурки** (Мийпъли) и **1 абат в розово**.
Този комплект фигурки ви позволява да играете с 6 човека.
- **18 теренни плочки** (маркирани с ★, за по-лесно сортиране). Сред тези плочки има 6 странноприемници и 2 катедрали.
- **6 големи мийпъла**.
- **6 плочки маркери** за отбелязване на над 50/100 точки.



Лице

Гръб

НОВИТЕ ТЕРЕННИ ПЛОЧКИ

Размесете новите плочки с тези от базовата игра (и плочките от евентуални други разширения) и ги положете на закрити купчинки.

1. Полагане на теренна плочка

Новите теренни плочки се поставят точно като тези от базовата игра. Тяхната функция е обяснена подробно в стъпка 3.

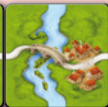
2. Поставяне на фигурка от свитата

Фигурките се поставят според същите правила като в базовата игра. По-долу са обяснени особеностите на новите плочки.

3. Отбелязване на точки

Оценяване на път със странноприемница

Когато отбелязвате точки за **завършен** път, съдържащ **една или повече странноприемници**, вие получавате по **2 точки за всяка плочка от този път**, вместо стандартната 1 точка.



Червеният играч получава 10 точки за този път - той е съставен от 5 плочки и съдържа странноприемница.



Тук отново играчът получава 10 точки, въпреки че пътят съдържа две странноприемници.

ВНИМАНИЕ: В края на играта **незавършените** пътища **не** носят точки на своите собственици, ако съдържат странноприемници.



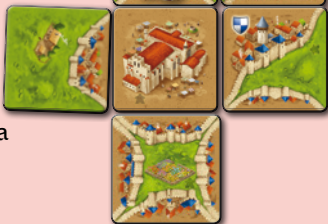
Финално оценяване:

Този път не е завършен. Играчът не получава никакви точки за него, тъй като съдържа странноприемница.

Оценяване на крепост с катедрала

Когато отбелязвате точки за **завършена** крепост, съдържаща **една или и двете катедрали**, вие получавате по **3 точки за всяка плочка и всеки герб от тази крепост**, вместо стандартните 2 точки.

Червеният играч получава 27 точки за тази крепост.
 $9 \times 3 = 27 \text{ точки}$
 (7 плочки и 2 герба).



ВНИМАНИЕ: В края на играта **незавършените** крепости **не** носят точки на своите собственици, ако съдържат катедрали.

Финално оценяване: Тази крепост не е завършена. За съжаление играчът не получава точки за нея, тъй като съдържа катедрала.



Ето и някои разяснения за част от новите плочки.



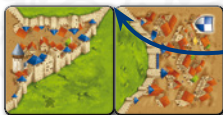
Тази плочка съдържа **4 отделни части от крепости**, а в средата - поляна с цветна градина.



Това кръстовище разделя пътя на **3 части**. Странноприемницата се брои за пътя отиващ на ляво, както и за този сочещ надясно, но **не** и за пътя надолу.

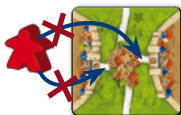


Този манастир разделя пътя на **2 отделни части**.



Поляната свършва тук.

Върху малките два пътя **не може** да се поставят разбойници. Тяхната функция е само да **разделя** поляните.



Кръстовището разделя на **2 части** пътя, минаващ от горе надолу.

ГОЛЕМИТЕ МИЙПЪЛИ

В началото на играта всеки играч получава по един голям мийпъл в свитата си.



1. Полагане на плочка

Големите мийпъли нямат отношение към полагането на теренни плочки. Техните особености са обяснени в стъпки 2 и 3.

2. Поставяне на мийпъл

Когато поставяте фигурка, имате право да сложите голям мийпъл **вместо** стандартен, като спазвате нормалните правила за поставяне.

3. Отбелязване на точки

При отбелязване на точки големият мийпъл се брои като **две** стандартни фигурки (има **двойна сила**).

Забележка: Не забравяйте, че играчите с най-много мийпъли в даден обект печелят всички точки от него.

Ако вие имате повече фигурки в някой обект от останалите играчи, тогава вие ще получите всички точки, а вашите опоненти - никакви.

Както при стандартните фигурки, големите мийпъли се прибират обратно в свитата след оценяване и може да се използват отново.

Крепостта се завършва с поставянето на тази плочка.

Червеният играч е разположил голям мийпъл в тази крепост, а **черният играч** има само стандартна фигурка.

Това означава, че **червеният играч** има мнозинство и печели 8 точки от крепостта, докато **черният играч**, за съжаление, остава с празни ръце.



Ако използвате големият мийпъл като селянин, фигурката се поставя легнала, също като стандартните мийпли. Големият мийпъл се брои като 2 селянина върху поляната.

Червеният играч е поставил големия си мийпъл като селянин върху поляната.

Синият играч има стандартна фигурка върху същата поляна. Добър ход! Единствено **червеният играч** печели 6 точки от 2-те завършени крепости.



МАРКЕРИ ЗА ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

Плочките за маркиране на 50/100 точки се използват при оценяване.

3. Отбелязване на точки

Тези нови плочки улесняват маркирането на повече точки. Когато направите пълна обиколка на табло за отброяване на резултата (преминали сте 50 точки), поставете пред себе си една плочка **маркер** със страната 50 нагоре. След това продължете да маркирате точките си върху табло по обичайния начин, като в края на играта просто добавете 50 точки към резултата си.

Ако успеете да преминете за втори път през стартовата позиция на табло, обърнете плочката си със страната 100 нагоре. В редки случаи, ако преминете стартовото поле за трети път, може да вземете втора плочка за маркиране.

Играч има 48 точки. Той печели нови 4 точки, с което прави пълна обиколка на табло за отброяване. Играчът взима плочка маркер и я поставя пред себе си.



Станете част от общността на **Каркасон!** Заповядайте във facebook в групата „КАРКАСОН (настолната игра) - България“ (така изписано).



© 2002, 2015
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



Българско издание
Фантазмагория ООД
www.BigBag.bg
www.fantasmagoria.bg
kingdom@fantasmagoria.bg
Превод и оформление: Леда Герова
Редакция: Александър Геров