



Клаус-Юрген Бреге

КАРКАСОН

2.

Търговци и строители



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

• **24 Теренни плочки** (маркирани с , включващи 9 с вино, 6 с пшеница и 5 с плат

• **20 Търговски стоки**
(9x вино, 6x пшеница и 5x плат)

• **6 Майстори - строители**



• **6 Прасенца**



• **1 Платнена торбичка**



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Размесете новите плочки с тези от базовата игра (и плочки от евентуални други разширения). Поставете плочките на няколко купчинки, с лицето надолу.

Поставете търговските стоки близо до игровата зона.

НОВИТЕ ТЕРЕННИ ПЛОЧКИ

Върху новите теренни плочки са изобразени някои нови ландшафтни елементи, които са обяснени по-долу.

Визуалните елементи не оказват влияние върху стъпките:

1. Полагане на теренна плочка,
2. Поставяне на фигурка от свитата и
3. Отбелязване на точки.



Този **мост** не е **кръстовище** или **село**. Единият път продължава без да се прекъсва от ляво надясно, а другият - от горе надолу.

Двата пътя разделят поляната върху плочката на **4 отделни части**.



Единият път свършва в **крепостта**, а другият - в **малката къща**. Пътищата разделят поляната върху плочката на **3 отделни части**.



Манастирът разделя пътищата на **3 отделни пътя**, а те от своя страна разделят поляната на **3 отделни поляни**.



Тази плочка съдържа **3 отделни части от крепости** и една полянка в средата, която може да бъде заета от селянин.

ТЪРГОВСКИТЕ СТОКИ



Търговските стоки **имат ефект** по време на стъпка:

3. Отбелязване на точки, но **не оказват** влияние по време на стъпки:

1. Полагане на плочка и **2. Поставяне на фигурка от свитата**

3. Отбелязване на точки

Оценяване на крепост със символи на търговски стоки.

Когато завършите крепост, върху която има изобразени **символи на търговски стоки**, се случва следното:

- 1.) Присъждат се точките от крепостта.
- 2.) Играчът, **завършил крепостта**, **поставяйки последната плочка**, получава по един чип от съответната търговска стока за всеки символ, изобразен в крепостта (този играч се счита за търговец на крепостта).

Важно: няма значение дали играчът, завършил крепостта, има рицари в нея. Възможно е в крепостта да няма дори нито една фигурка. Винаги играчът, поставил **последната, завършваща плочка**, получава **всички** търговски стоки от крепостта.

Играчът поставя търговските стоки **открити** на масата пред себе си.

Червеният играч току що е **завършил крепост**. **Синият играч** получава 10 точки от крепостта.

Тъй като червеният играч е търговец на крепостта, той получава 2 чипа с пшеница и 1 с вино.



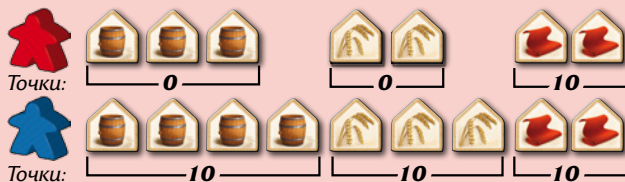
Финално оценяване

Търговските стоки носят точки в края на играта

В края на играта пребройте търговските стоки, които сте събрали. За всеки вид стока (вино, пшеница и плат) присъдете по **10 точки** на играчът, който е събрал най-много от съответния вид чипове. В случай на равенство в бройката от даден вид стока, всеки от изравнените играчи печели по 10 точки.

Пример при игра с двама:

Червеният играч получава 10 точки, а **синият** - 30.



МАЙСТОРИ-СТРОИТЕЛИ И ПРАСЕНЦА

Майсторът-строител и прасенцето са специални фигури. В началото на играта всеки играч взима по една от тези фигурки в своя цвят. Тези специални фигурки не играят роля по време на първата стъпка

1. Полагане на теренна плочка.

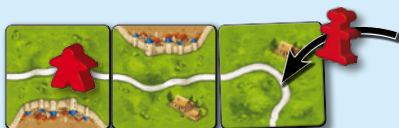
МАЙСТОРЪТ-СТРОИТЕЛ

2. Поставяне на майстор-строител

Във фазата поставяне на фигурка от свитата имате право да сложите майстор-строител **вместо** стандартен мийпъл върху новата теренна плочка, като спазвате следните правила:

- Майсторът-строител се поставя само върху **крепост** или **път**.
- Обектът, върху който поставяте майстора, **трябва да съдържа ваша фигурка**.

Можете да поставите своя майстор-строител върху този път, тъй като той вече се владее от ваш разбойник.



Майсторът-строител винаги се **върща** обратно в свитата, когато върху даден обект вече **не стои** нито един ваш мийпъл.

Това се случва обикновено след оценяване, но с някои разширения тази ситуация може да възникне и по различен начин.

1. Полагане на теренна плочка и изиграване на двоен ход

Ако в следващ ход положите теренна плочка, която продължава крепостта или пътя, където вече стои вашият майстор-строител, получавате правото да изтеглите **още една** плочка, която да поставите на полето според обичайните правила.



А Поставяте плочка, продължаваща пътя, върху който стои вашият майстор-строител.

В Това ви дава право да теглите нова плочка, която полагате, където решите, според обичайните правила.

Допълнителни правила за майстора-строител

Това са подробни правила, касаещи майстора-строител. Прочетете ги едва, когато възникнат някакви въпроси. Описаните правила се отнасят **както за пътищата** (виж примерите), **така и за крепостите**:

- Когато играете двоен ход, вие имате право да поставите фигурка и на **първата** и на **втората** плочка. Ако с полагане на първата плочка завършите обект, можете да поставите току-що освободения майстор-строител директно върху втората плочка (виж примера по-долу).
- **Не са възможни верижни реакции.** Ако поставите втората плочка отново в обекта при майстора-строител, тогава **не** получавате правото да изтеглите трета плочка.

Ето и един пример в 3 хода, как можете да извършите **двоен ход** със своя майстор-строител:

Ход 1: Поставяте разбойник.

Ход 2: Поставяте майстор-строител.

Ход 3а: Полагате плочка, с която завършвате пътя. Върху новата плочка поставяте рицар. Присъждате точки за пътя и взимате обратно в свитата си разбойника и майстора-строител.

Ход 3б: Теглите и полагате втората плочка, а върху нея поставяте своя, вече освободен майстор-строител.



- Докато един път или крепост не бъде завършен, майсторът-строител остава върху него, позволявайки ви да извършвате двоен ход всеки път, когато добавите плочка към този обект.
- По време на двоен ход във всяка от двете части на хода можете да извършите едно от следните: **1. Полагане на теренна плочка**, **2. Поставяне на фигурка от свитата**, **3. Отбелязване на точки**.
- Върху един обект може да стоят няколко майстори-строители.
- Между мийпъла и вашия майстор-строител, намиращи се в един и същи обект, може да има произволен брой плочки.
- Може да поставяте майстора-строител върху пътища или крепости, но никога върху манастири или поляни.
- Майсторът-строител остава на полето, докато обектът, върху който е поставен, съдържа поне един ваш мийпъл. Когато съответният път или крепост се опразни от ваши фигурки, майсторът също се прибира обратно в свитата.
- При двоен ход обекти може да се оценяват след поставянето както на първата, така и на втората плочка.

3. Отбелязване на точки

Майсторът-строител **не играе роля** по време на **оценяване**. Той **никога** не се взема под внимание, когато се определя кой играч има най-много фигурки в оценявания обект. След оценяване майсторът-строител се прибира в свитата, заедно с другите фигури на играча.

ПРАСЕНЦЕТО



1. Полагане на теренна плочка

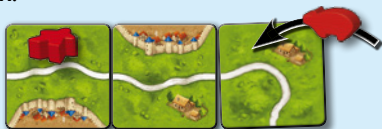
Прасенцето не играе роля при поставянето на плочки. Неговата функция има отношение към стъпките:

2. Поставяне на фигурка от свитата и **3. Отбелязване на точки**.

2. Поставяне на прасенцето

Можете да поставяте прасенцето си само върху поляна, която вече съдържа поне един ваш селянин.

Тъй като вече имате фигурка върху тази поляна, можете да поставите прасенцето си върху нея.



3. Финално оценяване на поляни с прасенца

Веднъж поставено, прасенцето остава на поляната до края на играта. Вашето прасенце ще ви донесе допълнителни точки при финалното оценяване, в случай че владеее поляната, върху която е поставено. Самото прасенце **никога** не се взима под внимание, когато се определя кой играч има най-много фигурки в дадена поляна.

Ако имате мнозинство на поляната с вашето прасенце, вие печелите по 4 точки (вместо по 3) за всяка завършена крепост, намираща се в пределите на съответната поляна или граничеща с нея. Разбира се, чуждите прасенца не играят роля върху вашия резултат.



Червеният играч има най-много селяни върху поляната с неговото прасенце, затова печели по 4 точки за всяка завършена крепост. Играчът получава 8 точки за 2-те завършени крепости.

Синият играч има по-малко мийпъли, затова не печели никакви точки от поляната.

Забележка: в случай на равенство, всеки от изравнените играчи, владеещи поляната, би спечелил бонуса, ако има прасенце на нея.

ПЯТНАНАТА ТОРБИЧКА

1. Полагане на плочки

Вместо да поставяте теренните плочки на закрити купчинки върху масата, може да пхнете всички плочки в торбичката и по време на хода си просто да теглите „на сляпо“ от там.

Торбичката също така е отлично средство за пренасяне на любимата ви игра Каркасон навсякъде, където пожелаете - например на почивка!

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



© 2002, 2016
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnaier 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