

3.

Каркасон

Кааус-Юрген Бреге

Девицата и драконът



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 и може да бъде комбинирано с други разширения.

ИТРОВИ МАТЕРИАЛ

• **30 теренни плочки** (маркирани с , за по-лесно сортиране)

• **1 Фигурка дракон**

• **1 Фигурка фея**



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Размесете новите плочки с тези от базовата игра (и с плочките от евентуални други разширения). Поставете дракона и феята близо до игралното поле (тези фигури не принадлежат на никой играч).

НОВИТЕ ТЕРЕННИ ПЛОЧКИ

Новите теренни плочки се полагат по време на игра по същия начин, като тези от базовата игра. Тук ще обясним подробно две от тях:



Манастир в крепостта: Когато поставите тази плочка, имате право да разположите мийпъла си като рицар в крепостта, или като монах в манастира (или като селянин...). За по-нагледно



Тунел: Пътят тук не е прекъснат. Горната поляна също не се счита за прекъсната, нито пък долната.

поставяйте монаха легнал върху манастира. Манастирът се счита за завършен, когато е обграден от всички 8 страни с плочки, дори и ако крепостта не е завършена. Можете да поставите монах, дори ако в крепостта вече има рицари. Обратното също е валидно.

Върху различните плочки може да откриете следните четири символа:



Вулкан
(тук се появява драконът)



Дракон
(драконът атакува)



Девица
(отстранява рицари)



Вълшебен проход
(Пренася мийпъли върху други плочки)



1. Полагане на теренна плочка



Вулканът (6 плочки): Когато изтеглите такава плочка я положете според обичайните правила, но **без да поставяте** мийпъл върху нея. Вместо това имате право да преместите феята (виж стр. 5). След това вземете фигурата на **дракона** от настоящата ѝ позиция и я поставете върху **тази плочка**. С това ходът ви приключва.



Символът на дракон (12 плочки): Когато изтеглите плочка с този символ, може да я положите според обичайните правила и да поставите мийпъл върху нея. След това играта за кратко се прекъсва. Драконът атакува!

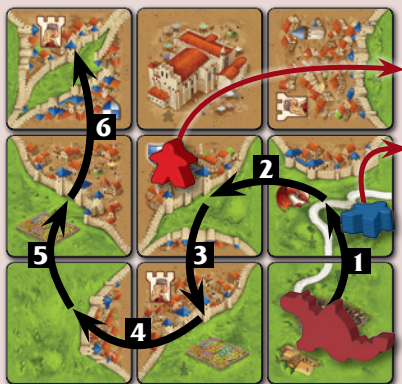
1а. Драконът атакува

Започвайки с играчът, който е на ход, всички играчи се редуват да местят фигурата на дракона с **по едно поле в хоризонтална или вертикална посока**. Всеки играч избира сам посоката!

Драконът се мести винаги с **6 плочки**, независимо от броя на играчите (изключение: "задънена улица", виж по-долу).

Драконът **не** може да стъпва **два пъти** на една и съща плочка, нито да стъпва върху плочката с **феята** (виж стр. 5). Когато драконът стъпи върху плочка, съдържаща една или повече фигурки, те незабавно **се връщат в свитата** на своя собственик. След атаката на дракона играта продължава по нормалния начин. На стр. 3 може да откриете списък - кои фигури са уязвими от дракона и кои не.

"Задънена улица": Ако драконът стигне плочка, след която няма как да продължи според правилата му за движение, той остава на място.



Пример с 4 играчи:

Драконът стартира от плочката долу вдясно.

1. Играч А го премества **нагоре**.
2. Играч В го мести **наляво**.
3. Играч С отива **надолу**.
4. Играч D завива **наляво** - Драконът не може да завие надясно, тъй като вече е бил върху тази плочка в този ход.
5. Отново е редът на играч А - той продължава **нагоре**.
6. Накрая играч В премества дракона **нагоре**, с което движението му приключва.

Синият и **червеният** мийпъл се връщат при собствениците си.

Внимание: Ако все още не е изиграна плочка с вулкан и драконът се намира извън игралното поле, при теглене на плочка със символ на дракона, той **не** се мести. Плочката се поставя встрани, а вместо нея се тегли нова. Щом драконът влезе в игра, всички отстранени драконови плочки се разбъркват с останалите и играта продължава.

Следният списък илюстрира взаимодействието на дракона с фигури от други разширения. Можете да го пропуснете засега.

Правилата продължават на страница 4.

1 б. Дневно меню на дракона - всичко, което драконът яде :) ...

Основно правило: драконът яде всичко, създадено от плът и кръв.

Издание	Фигура
Базова игра	Мийпъл _____ 
Базова игра	Абат _____ 
Разширение 1	Голям мийпъл _____ 
Разширение 2	Майстор-строител _____ 
Разширение 2	Прасенце _____ 
Разширение 4	Мийпъл върху кула _____ 
Разширение 5	Кмет _____ 
Разширение 5	Фургон (фургонът има вкусен кочияш) _____ 
Разширение 9	Овчар (вкл. Овцете с овчаря) _____ 

1 с. Диетата на дракона включва - всичко, което драконът НЕ яде :) ...

Драконът се страхува от феята (виж стр. 5). Защитени са и фигурите, поставени върху замъци или в крепостния град на Графа: Каркасон.

Издание	Фигура / Плочка
Базова игра	Теренна плочка _____ 
Разширение 3	Феята _____ 
Разширение 4	Етаж от кула _____ 
Разширение 5	Чифлик _____ 
Разширение 8	Мост _____ 
Разширение 8	Замък _____ 

Това се отнася за всички видове теренни плочки.



1. Полагане на теренна плочка

Когато изтеглите плочка със символ на девица, вие можете да я положите според обичайните правила. Ако присъедините тази плочка към крепост, съдържаща един или няколко рицаря, вие **имате право** да изберете **един** от тях (**дори и собствен**) и да го върнете в свитата на собственика му.

2. Поставяне на фигурка от свитата

Ако по този начин сте премахнали рицар от крепостта, вие **нямате** право да поставяте мийпъл върху тази плочка - нито в крепостта, нито върху път или поляна. Ако, полагайки тази плочка, не сте махнали фигурка, тогава свободно можете да поставите нов мийпъл.



Червеният играч е положил плочка с девица и е премахнал **синия рицар** от крепостта.

С това си действие обаче, **червеният играч** се лишава от правото да постави фигурка в този ход.

ВЪЛШЕБНИЯТ ПРОХОД (6 плочки)



2. Поставяне на фигурка от свитата

Когато изтеглите плочка със символ "вълшебен проход", вие имате право да сложите фигурка **или върху нея, или върху всяка една произволна плочка** по картата, съблюдавайки обичайните правила. Не можете обаче да поставите мийпъл си върху вече заети или завършени обекти.

Червеният играч

полага плочка с проход вляво и поставя своя мийпъл върху по-рано започната, свободна крепост вдясно.



Вълшебните проходи може да пренасят всички фигури, които имат сходна функция с мийпълите (абати, големи мийпли, кметове или фургони).



Феята е фигурка, която не принадлежи на никой играч. В началото на играта тя стои извън игралното поле.

2. Поставяне на фигурка от свитата

Преместване на феята

Винаги, когато по време на хода си не поставите (или не местите) фигурка, имате право да преместите феята върху произволна плочка, **съдържаща ваша фигурка**. Феята се поставя върху плочката в непосредствена близост до фигурката ви.

Феята може да ви е от полза, когато стои върху дадена плочка заедно с ваш мийпъл. Това се случва в следните **3 ситуации**:

1. Полагане на теренна плочка

• 1 точка в началото на хода

Ако в началото на хода ви феята стои върху една плочка заедно с ваша фигурка, вие печелите 1 точка.

1b. Драконът атакува

• Защита от дракона

Драконът не може да стъпва върху плочката, на която стои феята. По този начин всички фигури, намиращи се върху тази плочка са защитени от дракона.



Драконът атакува. Тъй като феята се намира върху плочката вляво, драконът трябва да тръгне нагоре

3. Отбелязване на точки

• 3 точки при завършване на обект

При оценяване на завършен обект (крепост, път, манастир, поляна и т.н.), в който стои феята, се случва следното: Ако феята е разположена до ваша фигура, вие получавате **3 допълнителни точки** от този обект. Вие печелите тези точки независимо дали и колко други точки получавате от самия обект. Фигурката се прибира в свитата, а феята остава на полето.



Синият играч полага завършващата плочка в крепостта, при което печели 8 точки.
Благодарение на феята, **червеният играч** получава 3 допълнителни или общо 11 точки.

ПРАВИЛА ЗА КОМБИНИРАНЕ С ДРУГИ РАЗШИРЕНИЯ

Тук може да откриете специални правила, касаещи комбиниране на "Девицата и драконът" с други разширения. Можете да пропуснете тази част и да започнете с играта, ако не използвате други разширения.



ВУЛКАНЪТ

Разширение 5 - Когато играч постави плочка с вулкан, той има право да разположи **чифлика** си в същия ход.



ДРАКОНЪТ

Разширение 2 - Ако драконът изяде последния мийтъл на даден играч, намиращ се в обект заедно с **майстора-строител**, майсторът се връща в свитата заедно с фигурката.

Разширение 6 - Драконът няма право да влиза в **графството**.

Разширение 8 - Драконът не може да изяде фигурка от **замък**.



ДЕВИЦАТА

Разширение 2 - Ако девицата премахне последния рицар на даден играч, намиращ се в крепост заедно с **майстора-строител**, майсторът се връща в свитата заедно с фигурката.

Разширения 2, 5 и 9 - Ако девицата премахне рицар, играчът няма право да поставя никакви други фигурки като **абата** (базова игра), **майстора-строител** или **прасенцето** (разширение 2), **кмета**, **фургона** или **чифлика** (разширение 5), **овчаря** (разширение 9), нито пък **феята**.



ВЪЛШЕБНИЯТ ПРОХОД

Разширение 2 - **Майсторът-строител** и **прасенцето** не може да използват **вълшебния проход**.



ФЕЯТА

Разширение 2 - Ако играч изиграе **двоен ход**, благодарение на **майстора-строител**, той получава точка за феята само веднъж.

Разширение 4 - Феята не ви защитава срещу пленяване от **кула**.

Разширения 2, 5 и 9 - Ако играч премести **феята**, то той няма право да поставя други фигурки като **абата** (базова игра), **майстора-строител**, **прасенцето** (разширение 2), **кмета**, **фургона**, **чифлика** (разширение 5), **овчаря** (разширение 9).

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



© 2002, 2016
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnbauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



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