

4.



Клаус-Юрген Бресге

КАРКАСОН

Кулата



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

ИТРОВИ МАТЕРИАЛ

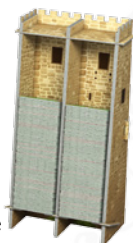
• **18 теренни плочки**, всяка с изобразена основа на кула (маркирани с  за по-лесно сортиране)



• **30 дървени сегмента** за строеж на кули



• **1 картонена кула за теглене на плочки**



Препоръчваме да не разглобявате кулата за плочки!

За да използвате кулата за теглене, най-напред поставете плочките закрити върху масата и ги разбъркайте добре, след което ги наредете в кулата, отново обърнати надолу, без да ги погледате. Може да теглите плочките отляво или отдясно, отгоре или отдолу, но за препоръчване е те да се теглят само от горната страна, за да се избегне неволно събаряне.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Размесете новите плочки с тези от базовата игра и ги поставете в кулата. Може да ги поставите в лявата част, в дясната или да ги разпределите от двете страни. Поставете кулата така, че всички играчи да имат лесен достъп до нея.

В зависимост от броя на играчите, всеки играч взема съответния брой дървени сегмента за строеж на кули и ги поставя на масата пред себе си:

2 Играчи: 10 сегмента

3 Играчи: 9 сегмента

4 Играчи: 7 сегмента

5 Играчи: 6 сегмента

6 Играчи: 5 сегмента (само в комбинация с 1-во разширение)

НОВИТЕ ТЕРЕННИ ПЛОЧКИ

Всички нови плочки съдържат вече познати ландшафтни елементи. Единствената новост е изобразената **основа за строеж на кули**.

Специален случай:

На тази плочка пътят с моста разделя поляните, намиращи се от двете страни на крепостта, но **не** и самата крепост - тя оставя едно цяло.



1. Полагане на теренна плочка

Новите плочки (с изобразени основи на кула) се поставят според обичайните правила в играта.

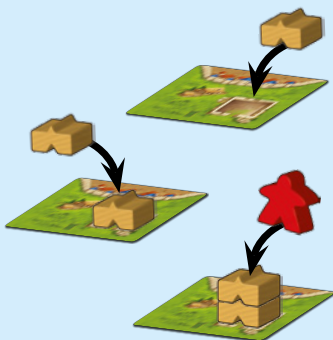
2. Поставяне на фигурка от свитата или сегмент от кула

След като постави плочката си, играчът може да предприеме едно от следните **4** възможни действия:

- да постави фигурка от свитата си върху новоположената плочка, според стандартните правила на базовата игра;

3 нови възможни действия:

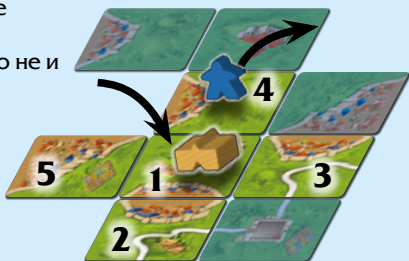
- да постави един от своите дървени сегменти върху коя да е плочка от полето (положена по-рано или току-що), с изобразена върху нея **основа на кула**;
- да постави един от своите сегменти върху някоя вече съществуваща кула;
- да постави фигурка от свитата си на върха на вече започната кула, при което тя бива **завършена** или иначе казано, блокирана за строеж.



Поставяне на сегменти от кули и взимане на заложници

Всеки път, когато играч построи нов сегмент от кула, той би могъл незабавно да вземе една **чужда** фигурка като **заложник**, която поставя на масата пред себе си. Алтернативно играчът би могъл да вземе **своя** фигурка, която да върне в свитата си.

Кои фигурки биха могли да бъдат взети от игралното поле се определя от височината (броя етажи) на кулата, върху която играчът поставя своя нов сегмент. Когато например играч построи **първия етаж** от кула, той има право да вземе заложник само от **5** възможни полета: плочката, върху която е построена кулата и четирите съседни (долепени на кръст, но не и по диагонал) плочки. Това се нарича **обсег на кулата**.



*Построявате първия етаж от кула, което ви дава право да вземете **синия мийпъл** от плочка 4.*

Ако построите втори етаж на кула, ще разполагате с 9 плочки, от които ще можете да плените мийпъл.

Червеният играч поставя втория етаж от кулата и може да избере за заложник **синята фигурка** от плочка 6, **зелената фигурка** от плочка 1 или **черната** - от плочка 9. Играчът би могъл също така да прибере своя **червен** мийпъл от плочка 8.



Всеки нов етаж от кулата увеличава нейния обсег с 4 плочки. Обсегът на кулата не се прекъсва от празни полета и достига отвъд други кули (независимо от тяхната височина), както и отвъд реката. В някои случаи обсегът на две или повече кули може да се припокрива. **Няма ограничение за височината** на кулите.

Поставяне на фигурка върху кула

Една кула се счита за завършена (нейният строеж бива прекъснат), когато играч постави фигурка върху нея. Мийпълът остава върху кулата до края на играта (освен ако не бъде свален от друга кула) и не се връща в свитата на своя собственик. Това действие има смисъл, ако може да предпази от пленяване ценните фигурки на един играч.



Размяна и откупуване на заложници

Щом се стигне до момента, в който двама играчи взаимно си държат фигурки в плен, двамата заложници **незабавно** се разменят и се връщат при своите собственици. За това действие не са необходими или разрешени преговори: то се извършва **автоматично**! Ако някой от играчите има 2 или повече пленени фигурки, той избира коя от тях да си върне.



Също така, когато е на ход, един играч има право да си върне **една** своя пленена фигурка от **един** опонент по избор. Играчът трябва да заплати като откуп **3 точки** за победа на своя опонент. Той премества своя маркер за отброяване на резултата с 3 позиции назад, а маркера на опонента си - с 3 позиции напред. Ако няма достатъчно точки за победа, играчът не може да предприеме това действие. Върнатата фигурка може да се използва веднага.

Правила за комбиниране с други разширения

Тук може да откриете специални правила, касаещи комбиниране на „Кулата“ с други разширения. Можете да пропуснете тази част и да започнете с играта, ако не използвате други разширения в момента.

С толкова много фигурки, с които разполагаме в Каркасон, възниква въпросът, кои от тях биват засегнати от кулата. Ето списък с фигурките и тяхното взаимодействие с кулата (легенда: **Разширение.** / Фигурка):

Фигурки, с които може да завършите кула:

1. Голям мийпъл



Фигурки, с които НЕ може да завършите кула:

База.
Абат



5. Фургон



5. Кмет



5. Чифлик



9. Овчар



Фигурки, които може да плените от игралното поле (вкл. свои):

База.
Абат



1. Голям мийпъл



5. Фургон



5. Кмет



8. Мийпъл
върху мост

Може да откупувате пленници обратно срещу 3 точки за победа.

Фигурки, които НЕ може да плените от игралното поле

2. Прасенце



2. Майстор-строител



5. Чифлик



6. Мийпъл в крепостния град на Графа: Каркасон

8. Мийпъл в замък

9. Овчар



• Всички **неутрални** фигурки и плочки, например:

3. Феята и Дракона, 6. Графа, 8. Мостове и Замъци, 9. Овце.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ УТОЧНЕНИЯ

Разширение 3. | Феята не пази фигурките от пленяване с кулата.

Разширение 3. | Драконът яде фигурки, намиращи се върху кула.

Разширение 8. | Върху една плочка може да има и мост, и кула*.

*Поставете кулата леко встрани, така че да направите място за моста.

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



© 2002, 2017
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birner Str. 15
80809 München
Germany
info@hans-im-glueck.de

Българско издание 2017
Превод: Леда Герова
Редакция: Александър Геров
Фантазмагория ООД
kingdom@fantasmagoria.bg
www.fantasmagoria.bg
www.BigBag.bg

