

5.



Кааус-Юрген Бреге

КАРКАСОН



Абатството и кметът

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

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

• 6 плочки - абатство



• 6 фигурки - кмет



• 6 фигурки - фургон



• 6 фигурки - чифлик



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Раздайте на всеки играч по една плочка **абатство**. При по-малко от 6 играча излишните абатства се връщат в кутията. Размесете останалите нови теренни плочки с тези от базовата игра (евентуално и с плочките от други разширения). Всеки играч получава по 1 **чифлик**, 1 **кмет** и 1 **фургон** в неговия цвят, които се прибавят към свитата му.

НОВИТЕ ТЕРЕННИ ПЛОЧКИ

Новите теренни плочки се полагат по време на игра по същия начин, както тези от базовата игра. Тук ще разясним специалните случаи:



Тази плочка съдържа 2 отделни части от крепости. Крепостта с герба граничи с долната поляна чрез моста - особено важно за оценяването на поляните в края на играта.



Тази плочка съдържа 2 отделни части от крепости.



Тук пътят не се прекъсва - той минава през тунел под крепостта. Горната поляна се дели от пътя, долната - не. Това е особено важно за оценяването на поляните в края на играта.



Пътят свършва в поляната, без да я разделя на две части.



При 2-те плочки вляво пътят опира крепостната стена и дели поляната на 3 части.



Кръговото не завършва пътя; ръкавите са свързани и продължават в 3-те посоки.

АБАТСТВОТО

1. Полагане на теренна плочка

Когато решите да ползвате своята плочка с абатството, **не** теглите теренна плочка в началото на хода си. Вместо това полагате плочката с абатството. То може да се постави само на празни места върху картата, където пасва **точно една плочка**, или иначе казано, в "дупка", заобиколена на кръст (хоризонтално и вертикално) от 4 други плочки. При това няма никакво значение какво е изобразено върху околните плочки - крепости, пътища или друго; всички терени наоколо пасват. Ако няма такава "дупка", абатството не може да бъде играно.



Тук може да се постави абатство, тъй като това място е заобиколено с плочки от 4те си страни.

2. Поставяне на фигурка от свитата

Абатството се третира като манастир. Върху него може да се постави мийпъл в ролята на монах.

3. Отбелязване на точки

Когато се постави абатство, то се счита, че завършва всички обекти (крепости, пътища и т.н.) намиращи се от четирите му страни. Това означава, че околните обекти се оценяват веднага при полагането му, ако са затворени от останалите си страни. Ако има монах върху абатството, то се оценява по същите правила като манастир.



Червеният мийпъл се слага като монах.

Пътят на **синия играч** е завършен и играчът получава 3 точки.



2. Поставяне на фигурката на кмета

Кметът може да се играе като всяка друга фигура от свитата, но **само върху крепост**, където още няма рицар или друг кмет. Важат познатите правила за разполагане на фигури по картата.

3. Отбелязване на точки

При оценяването на крепости, в които стои повече от една фигура, важи следното правило:

- един стандартен мийпъл има сила 1,
- големият мийпъл от 1-во разширение има сила 2.
- Силата на кмета е равна на **броя на гербовете** в крепостта (като символ на неговата политическа популярност).

Ако крепостта няма гербове, кметът има сила **равна на нула**.

Стойността на крепостта не се променя с присъствието на кмета. След оценка, кметът се завръща веднага в свитата на играча. Силата на кмета винаги се прибавя към силата на другите ваши рицари в крепостите, за които се борите. Ако вашият кмет е единствената фигура, поставена в дадена крепост, но тази крепост **не** съдържа гербове, тогава вие **не** получавате никакви точки от нея.

Червеният кмет има сила 3 (за 3-те герба), двата **сини рицаря** имат обща сила 2. В този случай **червеният играч** отбелязва 20 точки от крепостта, а **синият** остава с празни ръце.



2. Поставяне на чифлика

Чифликът се поставя вместо друга фигура от свитата. Той се поставя само и единствено на **допирната точка на 4 теренни плочки** (върху 4 ъгълчета) и то **само** ако и четирите ъгълчета изобразяват само късчета поляна (зелена трева).

Чифликът може да се постави и на поляна, заета вече от други селяни, но не и на поляна с друг чифлик. Той остава на мястото си до края на играта, както всъщност се играят и обикновените селяни.



В ъглите на 4-те плочки вляво е изобразена само поляна - там **може** да се постави чифлик.

В десния пример края на крепостните стени се простира до ръба на плочките - там **не** може да се постави чифлик.



3. Отбелязване на точки

Оценяване при поставяне на чифлика:

Ако на поляната, върху която поставите чифлика, се намират селяни, то те се оценяват веднага, сякаш е край на играта. Това ще рече, че играчът/ите с най-много селяни получава/т нормалните **3 точки за всяка завършена крепост**. При това няма никакво значение, дали собственикът на чифлика участва в оценяването или не. След отбелязване на точките играчите прибират селяните в свитите си.

Червеният играч поставя своя чифлик. **Синият играч** отбелязва 6 точки за 2-те завършени крепости и прибира мийпъла в свитата си.



Оценяване при сливане на поляни

На една поляна с чифлик, **не** може отново да се поставят или да лежат от по-рано селяни. Ако при **сливането** на поляни към някой чифлик се присъединят селяни, то те веднага биват **оценени** и върнати в свитата. Но сега играчът с най-много селяни печели само по **1 точка за завършена крепост**.

След поставяне на новата плочка **червеният** и **синият** селянин се сливат в една поляна с **чифлика**. Имаме равенство, затова всеки от двамата играчи получава общо по 2 точки за 2-те завършени крепости и прибира фигурката си.



Оценяване в края на играта

В края на играта притежателят на чифлика получава по **4 точки** за всяка завършена крепост на неговата поляна. Ако чрез сливане, в края на играта са се получили 2 или повече чифлика на една поляна, то всички участници получават **пълния** брой точки.

ФУРГОНЪМ



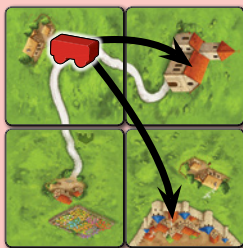
2. Поставяне на фургона

Фургонът се поставя вместо друг мийпъл от свитата и има принципно сходна функция. Той може да се сложи на всеки **път, крепост** или **манастир** (абатство), но **никога** не може да се играе върху **полянка**.

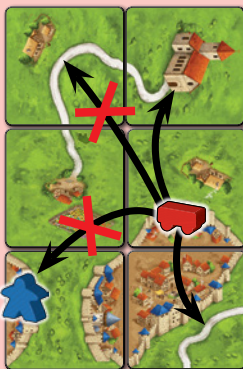
3. Отбелязване на точки

Ако се извършва оценка с участието на фургон на някой завършен обект (път, крепост или манастир), то тогава фургонът се брои като нормална фигура. След като оценяването приключи, играчът може или да прибере фургона в свитата си, или да го премести върху друг **съседен, свободен и незавършен** обект (път, крепост, манастир), граничещ с току що завършения. "Граничещ" обект означава да се намира или върху същата плочка, или върху някоя от заобикалящите я 8 плочки. Ако никой от **съседните** обекти не отговаря на нужните условия, то играчът е длъжен да прибере фургона в свитата си.

Ако в едно оценяване участва повече от един фургон, то играчите определят съдбата си, започвайки с този, който е на ред и после по часовниковата стрелка, като всеки решава дали ще мести фургона си по картата или ще го прибере в свитата си.



Червеният играч получава 3 точки за пътя. След това той може да премести фургона си или върху манастира, или върху долната крепост.



Червеният играч печели 6 точки за крепостта. След това той може да премести фургона си или върху манастира, или върху пътя долу вдясно. Той обаче **не може** да премести фургона си върху завършения вече път, нито върху заетата крепост със **синия мийпъл**.

Правила за комбиниране с други разширения

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



Чифликът

Разширение 2. | При оценяване на поляна със селяни след поставяне на чифлик (или при свързване с поляна, върху която има чифлик), вие получавате +1 допълнителна точка, ако имате **и прасе** на същата поляна. Имате право да сложите прасето си върху новопоставена плочка, дори и ако чрез нея в този ход се свързвате с поляна, която вече съдържа чифлик.

Разширение 3. | Драконът **не** може да разруши чифлика. Фетята **не** може да се постави до фигурката на чифлика, за да се ползват нейните ефекти. Чифлик **не** може да се прехвърля през вълшебния проход.

Разширение 4. | Чифлик не може да бъде пленен от кула, нито пък може да се поставя върху кула.

Разширение 6. | При оценяване на поляни със селяни, след поставяне или свързване с чифлик, играчите имат право да добавят върху поляната мийпълите си от **пазара** на града Каркасон. Поляните се оценяват според обичайните правила, след което играчите прибират мийпълите си. Ако във вашия ход сте предизвикали оценяване с чифлик, но вие самите **не** сте получили точки от поляната, тогава може да добавите мийпъл в Каркасон. Стадото прасенца (от Реката II) **не** носи допълнителни точки за самия чифлик, а само за селяните, стояли на тази поляна преди това.

Разширение 8. | Завършените замъци носят на селяните и на чифлика с по 1 точка повече, в сравнение със завършените крепости.



Кметът и фургонът



Разширение 3. | И двете фигури може да преминават през вълшебни проходи, като се поставят на места, на които им е разрешено по принцип.

Разширение 4. | И двете фигури може да бъдат пленени с кула, но нито една от тях не може да се поставя върху кула.

Разширение 6. | И двете фигури може да се поставят в Каркасон: кметът обаче може **само** в двореца, а фургонът **не** може да отиде върху пазара.

Разширение 8. | И двете фигури може да стоят върху замък. Въпреки това кметът не носи точки от замъци, тъй като те не съдържат гербове.

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



© 2007, 2017
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
Germany
info@hans-im-glueck.de

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

