



Кааус-Юрген Бреге

КАРКАСОН

6.

Кралят, графът и сподвижници



Това разширение обединява 3 мини-разширения, които може да бъдат интегрирани в играта заедно или поотделно. Препоръчва се обаче да не комбинирате в една игра »Графът на Каркасон« и »Реката II«. Ако все пак решите да експериментирате, знайте, че може да се стигне до ситуации, в които не е възможно смислено отиграване.

ИТРОВИ МАТЕРИАЛ

- **2 Големи плочки от града Каркасон** (двустранни, всяка от които се равнява на 2x3 теренни плочки).



- **1 фигурка ГРАФ**



- **22 Теренни плочки** (маркирани с , за по-лесно сортиране), от които:

12 плочки от Реката II

5 плочки със светилища

5 обикновени теренни плочки



- **2 Плочки на Краля и Рицаря-разбойник**



- **2 Маркера за Краля и Рицаря-разбойник** (играта включва 2 резервни маркера)



НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

Това разширение предлага два нови алтернативни варианта за начало. Вместо да използвате обикновената стартова плочка или Реката I, може да започнете с двете плочки, формиращи **града Каркасон**, или пък с плочките от **Реката II**. И в двата случая стартовата плочка не се ползва и се връща в кутията.

РЕКАТА II

1. Полагане на плочка

Най-напред заделете настрана с лицето нагоре **изворът** (1), **разклонението** (2) и **езерото с вулкана** (3). Размесете останалите 9 плочки от реката и ги поставете с лицето надолу. Изворът се поставя в центъра на масата, а най-младият играч има право да постави и ориентира плочката с разклонението. След това играчите се редуват да теглят "на сляпо" и да добавят по една плочка към един от двата ръкава на реката. Последно се поставя



1

2

3

езерото с вулкана. Плочките от реката може да бъдат произволно ориентирани с 2 изключения: **забранено** е свързването на отделни ръкави и обръщане на посоката на реката на 180°.

Съвет 1: Може да използвате едновременно плочките от **Реката I** и **Реката II**. В този случай използвайте само **1 извор** и **1 езеро**.

Съвет 2: Не смесвайте в една игра **Графът на Каркасон** и **Реката II**, тъй като може да се стигне до ситуации, в които не е възможно смислено отиграване.



Това не е позволено

2. Поставяне на мийпъл

Стига да пожелае, всеки играч може да поставя съвсем нормално фигури върху тези плочки, според правилата на базовата игра. Върху самата река **не** се поставят фигури.



Играчът, който завършва изграждането на реката посредством плочката с вулкана, **няма право** да поставя фигурка отгоре, но за сметка на това той първи тегли **нова** плочка, с което открива "нормалната игра".

Странноприемницата и **вулканът** се играят според правилата на съответните разширения (1 и 3). Стадото прасенца има същия ефект като фигурката на прасенцето от разширение 2. Ако играете без тези разширения, игнорирайте тези обекти.



ГРАДЪТ И ГРАФЪТ НА КАРКАСОН

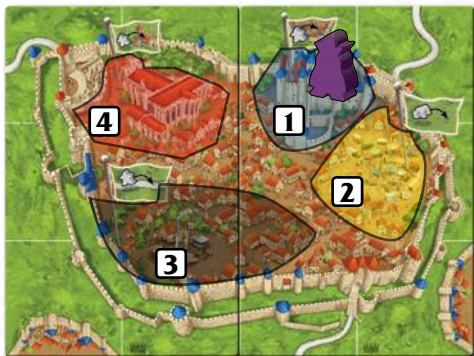
НАЧАЛНА ПОДРЕДБА



Поставете плочките от града Каркасон една до друга в средата на масата. Ако искате да ползвате града вместо стартовата плочка (без никакви допълнителни ефекти), играйте със стараната без флагове. Флаговете от обратната страна маркират 4-те зони на града:

1. Дворецът
2. Пазарът
3. Ковачницата
4. Катедралата

В началото на играта поставете фигурката на графа върху двореца.



1. Полагане на плочка

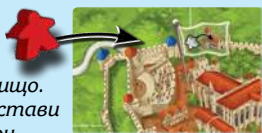
Когато поставяте плочка до града Каркасон, тя трябва да съвпада с неговия терен, а също и да е подравнена спрямо изобразената бяла решетка.

2. Поставяне на мийпъл в града Каркасон

Всеки път щом някой играч предизвика оценяване, в което поне един друг играч печели точки, а **той самият не печели нищо**, този играч може да постави една фигурка от свитата си върху **произволна зона** от града Каркасон (дори и графът да се намира в нея). След това играчът може да премести **графа** в зона по негов избор.



Червеният играч завършва крепостта. **Синият** печели 4 точки, а **червеният** - нищо. **Червеният** може да постави фигурка в града Каркасон.



Ако в един ход играч завърши няколко обекта едновременно, той не трябва да взима точки **от нито един от тях**, като в този случай играчът пак поставя **само 1 фигурка**.

Фигурката на **абата** може да се поставя само в **катедралата**.

3. Оценяване - местене на фигурки от Каркасон

При завършването на обекти (пътища, крепости, манастири), всички играчи имат право да прехвърлят фигурките си от съответната зона на града (виж долу) върху новозавършения обект. Това се прави **преди оценяването**.

Изключение: Ако **графът** се намира в дадена зона, от нея **не може** да се местят фигури. Фигури от тази зона ще може да се взимат чак когато графът бъде преместен в друга зона. Графът винаги блокира една зона и никога не напуска Каркасон.

Фигурите може да бъдат прехвърляни от града по следния начин:



• От **двореца** - върху новозавършена **крепост** (не и замък от 8-мо разш.).



• От **ковачницата** - върху новозавършен **път**.

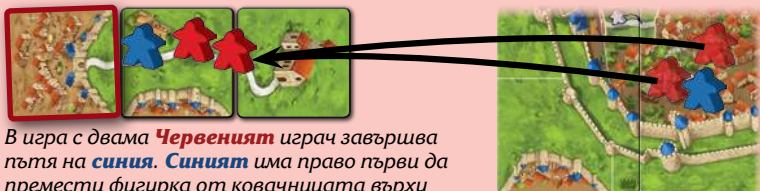


• От **катедралата** - върху новозавършен **манастир** или **свещище**.

Как се случва всичко това?

Левият съсед на играча, завършил обекта, играе пръв, а след него играят всички останали по часовниковата стрелка. Предизвиканият оценяването има право **последен** да премести фигура на полето.

Всеки играч може да прехвърли от 0 до всички свои фигурки, намиращи се в съответната зона. Следва оценяване по стандартните правила. Фигурки, които не бъдат прехвърлени, остават в Каркасон и може да бъдат преместени при ново оценяване. Те **не може** да бъдат върнати по желание на техните собственици обратно в свитата.



В игра с двама **Червеният** играч завършва пътя на **синия**. **Синият** има право първи да премести фигурка от ковацницата върху завършения път, но вместо това пасува. **Червеният** мести две свои фигурки, получавайки мнозинство върху пътя, и печели всички точки.

Прехвърляне на фигурки в края на играта:

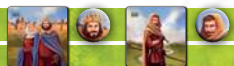
- От пазара - върху поляните на полето.



Когато играч постави последната плочка в играта, неговият съсед от ляво първи премества **една** от фигурките си от пазара върху произволна поляна. След него останалите играчи се редуват да прехвърлят по **една** фигурка от пазара на полето, докато всички фигурки от пазара не бъдат преместени.

Фигурките от останалите зони не се местят и не носят нищо.

КРАЛЯТ И РИЦАРЯТ-РАЗБОЙНИК ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА



Поставете плочките и маркерите на краля и рицаря-разбойник в близост до игралното поле.

3. Оценяване

Кралят

В момента, в който играч завърши първата крепост, той получава плочката с краля. Поставете маркера на краля върху завършената крепост. Ако по време на играта играч успее да завърши **по-голяма** крепост (т.е. да постави последната завършваща плочка на собствен или чужд град), маркерът на краля се мести на новата крепост, а играчът получава (или запазва) плочката с краля. **В края на играта** притежателят на плочката с краля печели по **1 точка за всеки завършен град** на полето (вкл. за града Каркасон).

Рицарят-разбойник

... функционира аналогично на краля. Плочката с рицаря-разбойник се печели винаги от играча, завършил най-дългия път до момента. **В края на играта** притежателят на рицаря-разбойник печели по **1 точка за всеки завършен път** на игралното поле.

СВЕТИЛИЩАТА



Размесете 5-те светилища с останалите теренни плочки.

1. Полагане на плочка със светилище

Плочка със светилище **не може** да се положи **в съседство до няколко** (повече от един) манастира и съответно плочка с манастир **не може** да се постави до няколко светилища (включително и диагонално).

2. Поставяне на мийпъл като еретик

Когато полагате плочка със светилище, може да поставите фигурка върху светилището в ролята на еретик. Ако някой играч положи светилище **в съседство** до манастира на друг играч и постави фигурка отгоре, то тогава еретикът веднага отправя **предизвикателство** към монаха. Същото важи и когато монах бъде изигран върху манастир до съществуващо светилище. Може да бъдат предизвикани и **собствени** монаси, съответно еретици по картата.

Светилището се възприема като манастир. Върху него може да се поставя абат.

3. Оценяване

Светилището се счита за завършено, когато е напълно оградено от 8 плочки.

При едно предизвикателство се отчита кой първи ще завърши своята постройка. Само **първият** завършен обект се оценява с пълни 9 точки, вторият **не получава нищо**. И двете фигурки (монах и еретик) се връщат обратно в свитата на играчите. При едновременно завършване и двамата играчи получават пълния брой точки.

Ако до края на играта предизвикателството остане **неразрешено**, то тогава и двамата играчи получават обичайните точки за незавършени обекти.

Тъй като светилищата се третират като манастири, върху тях също може да се местят фигурки от катедралата на Каркасон.



Червеният играч поставя плочката горе вляво, с което завършва светилището си. **Червеният** печели 9 точки. **Синият** не получава нищо. И двамата играчи прибират мийпълите си.

НОВИ ТЕРЕННИ ПЛОЧКИ

Преди играта 5-те нови теренни плочки се размесват с останалите. Плочката вдясно изобразява 2 отделни части от крепости. Разбира се, те може да бъдат съединени по време на игра посредством други плочки.



ПРАВИЛА ЗА КОМБИНИРАНЕ С ДРУГИ РАЗШИРЕНИЯ

Тук може да откриете специални правила, касаещи комбиниране на "Кралят, графът и сподвижници" с други разширения. Може да пропуснете тази част и да започнете с играта, ако не използвате други разширения.



РЕКАТА II

Разширение 2 - Стадото прасета носи допълнително по 1 точка за всяка завършена крепост на селянина, владеещ поляната. Този бонус се дава отделно от бонуса за фигурката на прасе.

Разширение 3 - При полагането на езерото с вулкана, върху него веднага се поставя драконът.



ГРАДЪТ И ГРАФЪТ НА КАРКАСОН

Може да слагате следните фигури върху града Каркасон:

Базова игра - абата.

Разширение 1 - големия мийпъл.

Разширение 5 - фургона (без пазара), кмета (върху двореца).

Разширение 10 - Конферансието.

Допълнителни правила:

Базова игра - града Каркасон носи по 3 точки на околните поляни.

Разширение 2 - Ако извършите двоен ход с майстора-строител, може да поставите последователно две фигури в Каркасон.

Разширение 3 - Не може да поставяте дракона или феята в Каркасон. Не може да слагате мийпъл, чрез вълшебни проходи.

Разширение 4 - Не може да пленявате мийпъл от Каркасон.

Разширение 5 - Може да ползвате мийпъл от пазара при оценяване на чифлик. Градът Каркасон също се брои при оценяването на чифлици.

Разширение 9 - Не може да поставяте овчаря в града Каркасон.



КРАЛЯТ

Разширение 1 - Кралят носи по 1 точка за всяка завършена крепост, независимо дали има катедрала в нея или не.

Разширения 8 - Замъкът не се брои за завършена крепост.



РИЦАРЯТ-РАЗБОЙНИК

Разширение 1 - Рицарят-разбойник носи по 1 точка за всеки завършен път, независимо дали има странноприемница върху него или не.



СВЕТИЛИЩАТА

Може да слагате следните фигури върху светилищата:

Базова игра - абата.

Разширение 1 - големия мийпъл.

Разширение 5 - фургона.

Разширение 10 - Конферансието.

Разширение 5 - Монах от абатството може да предизвика еретик.

Разширение 9 - Правилата за лозята спрямо светилищата са същите като правилата спрямо манастирите.



© 2002, 2016
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnaier 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: Красимира Димитрова