

Клаус-Юрген Вреде

Каркасон



FANTASMAGORIA
GAMES



DIZED™

**НАУЧИ БЪРЗО И ЛЕСНО
ПРАВИЛАТА НА ИГРАТА!**

Запознай се с играта с помощта на
интерактивно упътване, достъпно на
няколко платформи.

IOS • ANDROID • DIZED.COM

Каркасон

От времена на римляни и рицари крепостният град КАРКАСОН в Южна Франция се слави с неповторимите умения на своите майстори-строители на замъци и укрепления. Участниците в играта ще се отправят смело със своята свита по пътища и през поляни, към средновековни градове и манастири, за да търсят щастието си. Разгръщането на картата е изцяло в техни ръце, а уелото разполагане на фигурките по терена, в ролята на рицари, разбойници, монаси или селяни е ключът към крайната победа.

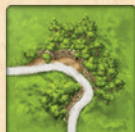
ИГРОВИ МАТЕРИАЛ И ПОДГОТОВКА

Добре дошли в Каркасон! Това упътване ще ви въведе бързо и лесно в правилата на тази модерна класика. Само след един прочит ще можете да обясните правилата и на вашите съиграчи. След това нищо не може да ви попречи да изпитате пълното удоволствие от играта Каркасон. Но първо да се подготвим! Подготовката е кратка, а заедно с нея ще ви обясним и нещо за компонентите на Каркасон.

ТЕРЕННИТЕ ПЛОЧКИ са основният компонент в играта. Върху **84-те** плочки са изобразени части от **крепости**, **пътища** и цели **манастири**, разположени върху **поляни**.



Плочка с част от крепост



Плочка с пътна отсечка



Плочка с манастир

Върху **12** от теренните плочки е изобразена част от **река**. В първата си игра препоръчваме да започнете без тези плочки, затова ги върнете в кутията. Правилата за тях са описани в допълнителното упътване.



Гърбът на всички плочки е еднакъв, с изключение на **стартовата плочка** и плочките с реката - техният гърб е по-тъмен за по-лесно сортиране. В базовия вариант плочките с река не се използват, така че ги върнете в кутията.



Плочка с нормален гърб



Плочка с тъмен гърб

Стартовата плочка (плочката с тъмен гърб, но без река) се поставя открито в средата на масата. Всички останали теренни плочки (със светлите гърбове) се разбъркват хубаво и се подреждат с лицето надолу на няколко купчинки, така че всеки играч да има свободен достъп до тях.



Стартова плочка



Купчинки със закрити плочки

← **Таблото** за отброяване на резултата се поставя в края на масата.

Последното нещо, с което трябва да се запознаете, е вашата **СВИТА** от фигурки.

Играта съдържа **40 фигурки - мийпъли** (от английски - meeples от my people) в пет цвята (по 8 за всеки играч) - черно, червено, зелено, синьо и жълто.

В допълнение ще откриете и **5 абата** в същите цветове.

Всеки играч взема всички мийпъли в избран от него цвят и поставя 7 от тях на масата пред себе си и 1 на нулевата позиция върху таблото за отброяване. Седемте мийпъла образуват **свитата** на играча, с която той ще разполага по време на играта.




Върнете неизползваните мийпъли в кутията. Не се препоръчва да ползвате 5-те абата в първата си игра, затова засега ги върнете в кутията.



Мийпъли


Преди да започнем със същината на правилата, нека да видим какво всъщност е Каркасон и каква е целта на играта. Стъпка по стъпка вие и останалите играчи ще теглите и подреждате теренни плочки в един общ пейзаж, образувайки игралното поле според определени правила. Ще строите дълги **пътища**, огромни **крепости** и китни **манастири** и ще черпите блага от плодородните земи около тях, посредством **полянните**. Върху тях ще поставяте фигурки от своята свита в ролята на **разбойници**, **рицари**, **монаси** или **селяни**. Всичко това, разбира се, ще ви носи точки по време на играта. Но кой ще е победителят, спечелил най-много точки в края на играта, ще стане ясно едва след финалното оценяване! И така ...

Каркасон се играе по часовниковата стрелка, като играта започва най-младият от вас. Когато е на ход, всеки играч извършва своите действия **в реда, посочен по-долу**. Едва след това идва ходът на неговия съсед отляво. Тук най-напред сме изброили възможните действия, а по-късно ще ги обясним подробно. Действията в играта са базирани на изобразените върху плочките части от пътища, крепости, манастири и поляни. Какво представляват отделните действия?

<p>1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА: Играчът трябва да изтегли 1 случайна плочка и да я постави на позволено място от игралното поле по свой избор, допряна до друга плочка поне с едната си страна.</p> 	<p>2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ: Играчът има право да постави 1 от своите свободни фигурки върху току-що положената теренна плочка.</p> 	<p>3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ: Играчът трябва да отбележи всички точки, които се получават при полагането на плочката му.</p> 
--	---	---

Пътищата

1. ПОЛАГАНЕ НА ТЕРЕННА ПЛОЧКА:
Изтеглили сте плочка с три пътни отсечки, излизайщи от село. Трябва да я наместите в пейзажа. При полагането на плочката, нейните страни **трябва** да пасват смислено на плочките, до които се допират.



Това е плочката, която сте положили. Пътищата на двете съседни плочки си пасват, както и полянките.

2. ПОСТАВЯНЕ НА ФИГУРКА КАТО РАЗБОЙНИК
Може да поставите фигурка върху някоя от пътните отсечки от **новата** плочка, превръщайки я в **разбойник**. Имате право да поставяте фигурка само върху **свободен** път (без други фигурки по цялото му продължение). Оттук нататък се счита, че вашият разбойник **владее** този път.

Пътят все още не е завършен, така че в този случай пропускате **стъпка 3** (отбелязване на точки). С това ходът ви приключва и идва ред на следващия играч.

Играчът след вас тегли плочка и я полага. Тъй като вашият разбойник вече стои на пътя вдясно от селото, синият играч не може да постави своя фигурка там. Вместо това, той избира да я постави върху крепостта, в ролята на рицар.




Поставяте разбойник **в**ърху новата плочка. Това е възможно, тъй като пътят не е зает от друга фигурка (чужда или ваша).

Тъй като десният път е зает от червения разбойник, синият играч **поставя** рицаря си върху крепостта.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ (ОЦЕНЯВАНЕ)
Играчите отбелязват точки, когато обектът, който строят, бъде **завършен напълно**. Един път се счита за завършен, когато краищата му опират в крепост, село (на кръстопът), манастир, друго оптично препятствие или пък пътят образува затворен кръг. Да видим дали сега ще има оценяване - о да, ще има със сигурност! Пътят е **затворен** и от двете си страни.

Въпреки че вашият опонент е положил последната плочка, пътят ви се счита за завършен. Да проверим колко точки получавате. За **всяка теренна плочка**, от която е съставен вашият път, получавате по **1 точка**. В този случай пътят е съставен от три плочки, значи ви се присъждат **3 точки** - добро начало!





Тук влиза в употреба таблото за отброяване на резултата. В тази игра не е нужно да записвате точките си, а вместо това ги отброявате като движите своята фигурка напред по пътеката. В примера премества фигурката си с **3 позиции напред**.

Важно: Всеки път, когато завършите и точкувате обект (път, крепост или манастир), **връщате фигурката**, стояща върху него, обратно във вашата свита.



След като отбележите точките си, **приберете вашия разбойник обратно в свитата си**. Синята фигурка **остава на игралното поле**, тъй като крепостта все още не е завършена.

Чудесно, вече усвоихте основните стъпки в играта! Не беше трудно, нали? А сега нека да разгледаме и останалите обекти от плочките.

Крепостите

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Както винаги теглите плочка, която трябва да поставите върху игралното поле, така че да продължите смислено пейзажа. Плочки, съдържащи сегмент от крепост, може да се поставят до всяка **отворена крепост** на полето.



2. ПОСТАВЯНЕ НА ФИГУРКА

Ако гадена крепост не съдържа друга фигурка, може да поставите ваш мийпъл от свитата ви върху новата плочка, в ролята на **рицар**. Това ще е новият владетел на крепостта.



Плочката, която умело поставихте, **увеличава размера на отворената крепост**. Тъй като върху нея все още няма рицар, може да поставите фигурката си **там**. Синият рицар **стои сам на своя отделна крепост**.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

Минаваме малко напред, в следващ ваш ход, и приемаме, че сте изтеглили подходяща плочка, която точно пасва на терена, и може да завършите крепостта си. Една крепост се счита за завършена, когато е **изцяло оградена от крепостна стена** и няма празнини във вътрешността си.

Тъй като имате рицар, владеещ завършената крепост, тя се оценява и вие получавате съответния брой точки.

Всяка отделна плочка, съставляваща крепостта, ви носи по **2 точки**. В допълнение **всеки герб** (символ на щит), намиращ се в крепостта, ви носи по още **2 точки**.



Получавате 8 точки! (6 за трите плочки и още 2 за герба). След като отбележите точките си, рицарят от завършената крепост се връща обратно на масата във вашата свита.

Манастирите

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Манастирите са изобразени винаги в средата на плочките и обикновено са заобиколени от поляни. Както винаги, при полагането им на игралното поле, страните на новата плочка трябва да паснат на околните плочки.



2. ПОСТАВЯНЕ НА ФИГУРКА

Върху тази нова плочка можете да поставите фигурка от свитата си в ролята на **монах**. Мийпълът се поставя в средата, върху манастира.


Самият манастир се намира в центъра на плочката. Плочката от примера може да се постави на посоченото място, тъй като страната ѝ съвпада с полянката от другата плочка.



3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

Един манастир се счита за завършен, когато е заобиколен с плочки от всичките си страни. Той ви носи по **1 точка** за всяка плочка в околността, плюс **1 точка** за плочката с манастира.



С тази плочка манастирът ви е ограден от всички страни и съответно - завършен. При оценяването на манастира получавате общо **9 точки** и прибирате монаха  обратно в свитата си.

Вече сте наясно с основните правила и можете да играете Каркасон!
Има обаче още някои малки детайли, които ще обобщим накратко. Ето и всичко по-важно:

Обобщение

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

- Изтеглената **плочка** трябва да се положи така, че страните ѝ да съответстват на съседните плочки от терена и да се допира поне с едната си страна до вече положена плочка (но не по диагонал).
- В много редките случаи, когато изтеглите плочка, за която няма нито едно подходящо място на терена, връщате плочката обратно в кутията и теглите нова.

2. ПОСТАВЯНЕ НА ФИГУРКА


- Имате право да поставите една фигурка от свитата си върху новоположената плочка.
- Нямате право да поставяте фигурка върху обект, който е вече зает от друг мийпъл (ваш или чужд).

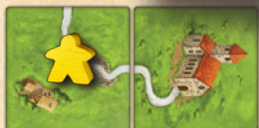
3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ



- Един **път** се счита за завършен, ако двата му края се допират до село, кръстовище, крепост, манастир или пътят образува кръг. Всяка плочка от пътя ви носи по **1 точка**.
- Една **крепост** е завършена, когато е напълно заобиколена от крепостни стени и няма празнини във вътрешността ѝ. Всяка плочка от крепостта, както и всеки герб, ви носят по **2 точки**.
- Един **манастир** е завършен, когато е напълно заобиколен от 8 плочки. Завършеният манастир носи общо **9 точки** на своя притежател.
- Отбелязването на точките се извършва винаги **в края** на хода на играча. Всеки играч, който има фигурка в някой оценяван обект, отбелязва своите точки (дори и да е в хода на друг играч).
- След оценяването играчите прибират фигурките си от завършените обекти обратно в своята свита.
- Ако няколко играчи имат фигурка/и **в един и същ завършен** обект (крепост или път), точките получава този, който има **най-много** мийпли там и го владее. Ако играчите имат равен брой фигурки, **всеки** от тях получава **пълния** брой точки от дадения обект, защото го владеят заедно.

Внимание - как става така, че няколко фигурки да стоят в един и същ обект? Примерите следват ...

Няколко мийпла върху един обект

Теглите плочка, която би могла да продължи вече започнатия път. Той обаче е зает от чужд разбойник, така че няма как да го завладеете. Затова решавате да поставите плочката така, че двата пътя да не са свързани, като допирате поляната от плочката с манастира. Накрая слагате мийпла си  върху лявата пътна отсечка от новата плочка.



По-късно теглите плочка със завои и я поставяте така, че двете отделни пътни отсечки да се свържат в една. Сега на образувалия се общ път стоят фигурките на двама играчи. Тъй като пътят вече е затворен от двете си страни, той се оценява и носи по 4 точки на вас  и вашия опонент . Това се нарича **индиректно свързване** или **сливане** на обекти.



С надежда да завземете крепостта на жълтия играч 🌟, полагате плочката си по посочения начин и върху нея слагате рицар 🏰. Това е позволено, тъй като за момента новата плочка не е свързана с никоя завладяна крепост. Ако по-късно имате късмета да изтеглите подходяща плочка и да я поставите без фигурка в „дупката“, вашите два рицаря биха завладели крепостта на жълтия играч.



Имате късмет и теглите плочка, с която свързвате трите започнати отделно крепости в един голям обикновен завършен обект. Тъй като имате повече рицари 🏰 от вашия опонент, само вие получавате 10-те точки, които носи тази крепост. След оценяването и двамата играчи прибират своите фигурки обратно. Това беше още един пример за индиректно свързване /сливане.



КРАЙ НА ИГРАТА И ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ

За съжаление в един момент играта Каркасон приключва... Жалко, но все пак трябва да обявим победител. След края на хода, в който бъде изтеглена и положена последната теренна плочка, играта приключва. Тогава се прави едно важно **финално оценяване**.

В края на играта всички незавършени обекти с фигурки по тях носят още точки на своите притежатели:

- Всеки **незавършен път** носи по **1 точка** за **всяка плочка**, от която е съставен (както по време на игра).
- Всяка **незавършена крепост** носи по **1 точка** за всяка плочка, от която е съставена. Същото важи и за всеки герб в рамките на крепостта - по **1 точка** в края на играта (за съжаление точно наполовина).
- Всеки манастир носи по **1 точка**, плюс **1 точка** за всяка плочка около него (както и по време на игра).
- Полянките носят по **3 точки** за всяка завършена крепост, намираща се в или граничеща с поляната.

Тук даваме само обща представа за оценяването на полянките, с цел пълнота на описанието. Препоръчваме ви да ги игнорирате в първата си тестова игра. Селяните и полянките са обяснени подробно в допълнителните правила и въвеждат повече дългосрочна стратегия в играта.

ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ НА КРЕПОСТ:

Зеленият играч 🌿 получава 8 точки от крепостта (5 за отделните плочки и 3 за гербовете). Черният играч 🏰 не получава нищо, тъй като зеленият опонент 🌿 има повече фигурки в рамките на крепостта.



ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ НА МАНАСТИР:

Жълтият играч 🌟 получава 4 точки от манастира (1 за самия манастир и още 3 за околните плочки)

ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ НА КРЕПОСТ:

Синият играч 🏰 получава 3 точки (2 за плочките от крепостта и 1 за герба).

ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ НА ПЪТ:

За своя отворен път, съставен от 3 теренни плочки, червеният играч 🏰 получава 3 точки.

Ако вече сте отбелязали точките от финалното оценяване върху табло с резултата след вашата първа игра Каркасон, значи имаме излъчен победител! Поздравления!

След една - две игри може да включите и селяните и полянките, както и някои от мини-разширенията в играта. Подробните правила за тях, а също и някои полезни съвети, можете да откриете в листа с допълнителните правила.

©2000, ©2022

Hans im Glück Verlags-GmbH

Birnauer Str. 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



Българско издание 2022
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

онлайн магазин: www.BigBag.bg
www.fantasmagoria.bg
София, ул. Лъвски руд 6
+359 895 61 88 10
kingdom@fantasmagoria.bg

Автор: Клаус-Юрген Вреде и Hans im Glück
Илюстрации: Ане Пецке и Марсел Грьобер
Графично оформление: Франц-Георг Щемеле

Превод и оформление: Леда Герова
Редакция: Александър Геров

Вече сте изиграли няколко игри на Каркасон, нали? Значи сте готови за нови предизвикателства и мини-разширения, които ще направят играта ви още по-забавна! Най-напред ще ви запознаем с правилата за селяните и поляните, а след това ще ви обясним „Рекама“ и „Абатът“.

Селяните

1. Полагане на плочка:

Както винаги, в тази стъпка теглите една случайна плочка, която трябва да наместите в пейзажа на масата. Всички страни с поляни от новата плочка трябва да пасват на поляните от съседните плочки. В Каркасон всеки зелен ландшафт се приема за поляна.



2. Поставяне на фигурка в полята на селянин

Когато поставите полезна фигурка върху поляна, тя се превръща в **селянин**.

„Полезна“? Да, за разлика от разбойниците, рицарите и монасите, селяните не се поставят нормално изправени, а лежащи на една страна. Това се прави, за да различавате лесно селяните от останалите фигурки, но най-вече, за да ви напомня, че тези мийпъли **не се връщат** повече в свитата ви до края на играта, когато се оценяват поляните.

Както винаги, **нямате право** да поставяте селянин върху поляна, която е вече заета от друга фигура.

Отделните поляни **се разделят** една от друга посредством пътищата, крепостите и евентуално реката (или други обекти), и се ограничават от края на картата. На примера вдясно може да видите 3 отделни поляни.



Поляната, на която поставяте селянин **★**, започва от новата плочка, простира се над пътя и стига до крепостта, върху която вече имате свой рицар.

3. Отбелязване на точки

Както стана ясно, поляните носят точки чак по време на **финалното оценяване** и съответно селяните остават на полето до края на играта. Това значи, че поставянето на селяни трябва да става внимателно и обмислено. За разлика от другите обекти в Каркасон, при оценяване на поляните не се взема предвид броят на плочките, от които са съставени, а **завършените крепости**, граничещи или намиращи се в рамките на една поляна. **Всяка** такава крепост носи по **3 точки** на играча, който владее поляната.



В голямата поляна **■ ■ ■**, където червеният **★** и синият **★** играч имат по 1 фигурка, има общо 3 завършени крепости - **(A)**, **(B)** и **(C)**. Тъй като играчите имат равен брой фигурки, всеки от тях получава по 9 точки в края на играта. Крепостта **(D)** не е завършена, затова не се брои при оценяването на поляните. Жълтият **★** и черният **★** играч имат фигурки върху една и съща поляна **■ ■ ■**. Тъй като обаче черният играч **★** има повече селяни (2:1), само той се облагодетелства от 4-те крепости в тази поляна **(E)**, **(F)**, **(G)** и **(H)** и получава 12 точки. Жълтият играч **★** има селянин също и върху малката поляна **■ ■ ■** в горния ляв ъгъл. За крепостите **(A)** и **(B)** той получава 6 точки.

И това е, общо взето, всичко за селяните. Нека още веднъж да обобщим най-важните моменти:

- Селяните се поставят **лезнали** върху полето като символ, че не се връщат в свитата.
- Селяните носят точки единствено **в края на играта**, при финалното оценяване.
- Всяка **завършена** крепост, намираща се в границите на една поляна, носи по **3 точки** на собственика ѝ.
- Една завършена крепост носи точки **на всички** отделни поляни, които граничат с нея.
- Както и при другите обекти, фигурки не може да се поставят **директно** върху вече заети поляни.
- Ако след свързване на отделни поляни, върху една полянка лежат 2 или повече фигури, играчът с най-много селяни печели поляната. При равенство, всички получават пълния брой точки от поляната.

Реката

„Реката“ е първото мини-разширение, с което разполагате в базовата игра. Представява алтернативен старт и прави играта още по-разнообразна и красива.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

Реката съдържа 17 плочки с тъмен гръб, които заменят стартовата плочка. При игра с Реката нямате нужда от тази плочка, затова я върнете в кутията.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Най-напред отделете плочките „Извор“ и „Езеро“. Останалите плочки се разбъркват и се поставят на закрыта купчинка за теглене. **Плочката с езеро** се поставя **най-отдолу** под купчинката, за да стане завършваща плочка на реката, а **изворот** се слага с лицето нагоре на масата като **стартова плочка**.

ХОД НА ИГРАТА

Регувайки се, започнете да теглите плочки от купчинката с реката и ги поставяйте на масата като продължение на извора, според **обичайните правила**. При полагане всички плочки трябва да си пасват, като винаги трябва да съединявате само река с река, докато не завършите с езерото.

ВАЖНО: никога не поставяйте два последователни завоя на реката в една и съща посока, така че реката да започне да тече в обратна посока (може да обръка началната подредба).

Може, разбира се, да поставяте и фигурки върху новоположените плочки с река по нормалния начин (но не директно върху нея), както сте свикнали досега. След като изтеглите всички части на реката, продължете с нормалните плочки.



Абатът

„Абатът“ е второто мини-разширение, включено в базовата игра. Тук в игра влизат фигурките на **абати**, както и **цветните градини**, които, най-вероятно, вече сте забелязали върху някои от плочките.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ И ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Разширението включва 5 фигурки на абати в различни цветове. Всеки играч получава по един абат в своя цвят.



1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Ако изтеглите плочка с **манастир** или **цветна градина**, трябва да я поставите на полето както обикновено, така че да си пасне със съседните плочки.

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ ИЛИ АБАТ

Ако сте изтеглили плочка с манастир или градина, може да поставите върху нея или нормална фигурка от свитата си, или своя абат. Абатите може да се поставят само върху **манастира** или **цветната градина**. Ако поставите мийпъл, той се слага по обичайните правила, но **НЕ** и върху градината.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

Ако манастирът или градината, заети от вашия абат, бъдат оградени от **8 плочки**, вие получавате **9 точки**, както при стандартно оценяване на манастир в базовата игра. Както виждате, градините се оценяват точно като манастирите, с тази разлика, че може да бъдат заети само от фигурка на абат. От друга страна, абатите имат едно важно свойство. Ако в своя ход не поставите **никаква фигурка** върху новата си плочка, имате право да вземете обратно своя абат от полето и да **отбележите точките**, които той носи **към момента** (както при финално оценяване на манастир). В края на играта обектите, заети от абати, се оценяват точно както **незавършен манастир**.



Полагате плочка, без да поставяте фигурка върху нея. Вместо това, взимате обратно абата си и отбелязвате 6 точки.

И ето че ви представихме и двете мини-разширения, с които базовата игра става още по-вълнуваща. Още разширения за играта, фен артикули и други интересни предложения за свободното ви време може да откриете на www.BigBag.bg.