

# МЪГЛИ НАД Каркасон

Клаус-Юрген Вреде

Гъста мъгла се стеле над нивя и поляни, забулва цели чифлици и обгръща крепостните стени. Дори най-смелите рицари нервно потрепват, а доспехите им неволно потракват, когато долавят шепоти от старата мъгла: „Мъглата пробужда неспокойните души на катарите, неспирно преследвани от времето на кръстоносните походи. И те идват да търсят възмездие!“

За да възобновите мира и спокойствието на Каркасон, вие ще трябва да работите заедно и да усмирите неспокойните духове сред мъглата!

## Съдържание:

Базови правила (ниво 1).....	Стр. 2
От тук започвате да играете.....	Стр. 6
Ниво 2 (Имения и гробища).....	Стр. 7
Ниво 3 (Кучетата).....	Стр. 9
Ниво 4 .....	Стр. 10
Ниво 5 (Прокълнатите гробища) .....	Стр. 10
Ниво 6 .....	Стр. 11
Обобщение .....	Стр. 12



FANTASMAGORIA  
GAMES

# МЪГЛИ НАД Каркасон

Клаус-Юрген Вреде

Добре дошли в Мъгли над Каркасон! Това упътване ще ви въведе в първата кооперативна игра в света на Каркасон. Ако вече познавате базовата игра Каркасон, обяснението ще бъде дори още по-лесно за вас. Разделихме играта на 6 вълнуващи нива, които трябва да преминете заедно. Първо ще обясним структурата и хода на играта въз основа на ниво 1. Обясненията за следващите нива може да откриете от страница 7.

## ИГРОВИ МАТЕРИАЛ И ПОДГОТОВКА

**ТЕРЕННИТЕ ПЛОЧКИ** са основният компонент в играта. Върху **60-те** плочки са изобразени части от **крепости**, **пътища**, **призрачни имена** (накратко **имения**)\* и **гробници**.



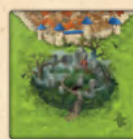
Освен това, повечето от теренните плочки съдържат **мъгла**. В тези мъгли винаги ще откриете един или няколко **призрака**, които трябва да умиротворите в процеса на играта. Ще обясним как работят призраците по-късно (стр. 5).



Плочка с част от крепост



Плочка с имение, пътна отсечка и мъгла



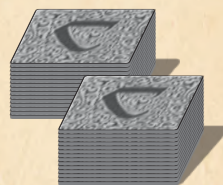
Плочка с част от крепост и гробище

\*Среща се в някои езикови версии като "замък", но тук ползваме "имение", за да се избегне конфликт с 8-мо разширение.

**Стартовата плочка** (голяма колкото 4 свързани плочки) се поставя открита в средата на масата. За **ниво 1** трябва да отделите всички **5 гробища** и **5 призрачни имена** от теренните плочки и да ги върнете в кутията. Останалите теренни плочки се разбъркват хубаво и се подреждат с лицето надолу на няколко купчинки, така че всеки играч да има свободен достъп до тях.



Стартова плочка (с големината на четири свързани плочки)



Купчинки със закрити плочки

**Забележка:** Началната подготовка за останалите нива е малко по-различна. Това е обяснено от стр. 7 нататък.

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

Поставете **референтното табло** близо до таблото за отброяване. На това табло са изобразени плочките, които няма да ви трябват за всяко ниво, както и точките, които трябва да достигнете. В **ниво 1** трябва да достигнете **50 точки**. Поставете **целевия маркер** на позиция **0/50** върху таблото за отброяване. Върнете **гвете кучета** в кутията.



Последното нещо, с което трябва да се запознаете, е вашата **свита** от фигурки. Играта съдържа **30 фигурки - мийпъли** (от английски - теерле от ту реорле). Тук фигурките изглеждат малко по-различно от тези в базовата игра и се наричат мийпъли пазители, но в рамките на тези правила ще ги наричаме отново просто мийпъли. Играта съдържа по 5 мийпъла от всеки цвят: **червен**, **зелен**, **син**, **жълт**, **черен** и **розов**.





Отброяващ мийпъл

Всеки играч взема всички фигурки в избран от него цвят и ги поставя на масата пред себе си. Тези мийпъли образуват **свитата** на играча, с която той ще разполага по време на играта. Поставете 1 мийпъл от неизбран цвят на нулевата позиция върху таблото за отброяване - с тази фигурка ще отброявате резултата си. Върнете неизползваните мийпъли в кутията.

**Внимание:** В игра с **двама** всеки взема по **3** мийпъла от **2** различни цвята (общо **6** мийпъла на играч).  
В **соло игра** вземате по **3** мийпъла от **4** различни цвята (общо **12** мийпъла).



Накрая поставете **15-те призрака** в общ запас до таблото за отброяване. Сложете **3** призрака  върху местата, обозначени със символ на призрак  на стартовата плочка.



## ЦЕЛ НА ИГРАТА

Ход след ход, всеки от вас ще поставя по една плочка на масата, разширявайки пейзажа, а върху плочките ще поставяте свои мийпъли, с които да отбелязвате точки. Заедно с това обаче постоянно ще се появяват призраци и вашата задача е да ги умиротворявате. За да победите, трябва заедно да достигнете целевия маркер, тоест да отбележите определен брой точки. Но бъдете внимателни: ако на полето има твърде много призраци или пък ви свършат теренните плочки - тогава губите играта. Всички се борите за победата заедно. Показвайте плочките си един на друг и решавайте заедно къде да ги поставите. За да победите в по-горните нива ще трябва да си помагате доста усилено!

## ХОД НА ИГРАТА

Каркасон се играе по часовниковата стрелка, като играта започва този, който чете това упътване. 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, мъгли и други. Какво представляват отделните действия?

### 1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Първо **трябва** да изтеглите **1 случайна** плочка и да я поставите на позволено място от игралното поле по свой избор, допряна до другата плочка поне с едната си страна.



### 2. ПОСТАВЯНЕ НА ПРИЗРАЦИ И МИЙПЪЛ:

Ако новата плочка съдържа **мъгла**, първо трябва да се погрижите за **призраците** (виж *Поставяне на призраци*, стр. 5). След това може да поставите **1 от своите свободни фигурки** върху **току-що** положената теренна плочка.



### 3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

Накрая **трябва** да отбележите **всички точки**, които се получават при полагането на плочката ви.



## Пътищата

### 1. ПОЛАГАНЕ НА ТЕРЕННА ПЛОЧКА:

Изтеглили сте плочка с три пътни отсечки, излизащи от село. Трябва да я наместите смислено в пейзажа. При полагането на плочката, нейните страни **трябва** да пасват визуално 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. 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 новото село, синият играч не може да постави своя фигурка там. Вместо това, той избира да я постави върху долния път от същата плочка.



Поставяте разбойник  върху новата плочка. Това е възможно, тъй като пътят все още не е зает от друга фигурка (чужда или ваша).

Тъй като пътят надясно е зает от червения разбойник, синият играч  поставя мийпъла си върху долния път.

### 3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ (ОЦЕНЯВАНЕ):

Играчите отбелязват точки, когато обект, който строят, бъде **завършен напълно**. Един път се счита за завършен, когато краищата му опират в друг обект като крепост, имение, в село (на кръстопът) и т.н. или пък пътят образува затворен кръг.


Пътят в примера е **затворен** и от двете си страни, затова сега ще има оценяване. Въпреки че вашият съизграч е положил последната плочка, пътят ви се счита за завършен. 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**.

Тук влиза в употреба таблото за отброяване на резултата. Върху него може да видите целта, която трябва да достигнете с останалите теренни плочки от запаса. С всяко оценяване вие се приближавате все по-близо до тази цел.



Тъй като вашият съизграч е задействал точкването, той премества отброяващия мийпъл с **3** позиции напред на таблото за отбелязване на точки. Накрая трябва да вземете своя мийпъл от пътя, който току-що оценихте, **обратно в свитата си**.



След като отбележите точките си, **приберете** вашия разбойник обратно в свитата си. Синята фигурка  остава на игралното поле, тъй като другият път, върху който тя стои, все още не е завършен.

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 дадена крепост не съдържа друга фигурка, може да поставите 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 друг рицар, може да поставите фигурката си  там.

### 3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

Минаваме малко напред в следващ 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 **уцяло оградена от крепостна стена** и няма празнини във вътрешността ѝ.

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

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

Най-накрая трябва да вземете своя мийпъл от завършената крепост обратно в свитата си.



Получавате **8 точки**! След като отбележите точките, рицарят от завършената крепост се връща обратно във вашата свита.

## Мъглите и призраците

### 1а. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

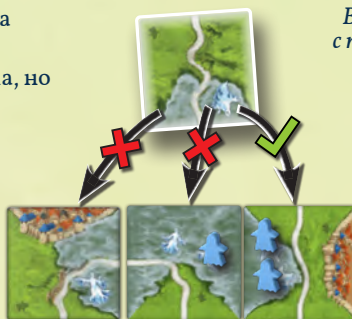
Както винаги, теглите плочка, за да я положите на масата. Освен пътя, на тази плочка има и мъгла.

Мъглата винаги **покрива** поляните или пътищата, но никога крепостите.

Както обикновено, трябва да положите път към път и поляна към поляна. **Не е нужно** обаче да се съобразявате с **мъглата**.

Това означава, че може да допрете път с мъгла до път без мъгла или обратно.

Същото се отнася и за поляните с мъгла.



Вие **не** теглите плочка с път и мъгла. Решавате къде да я сложите. Положете я на най-дясното място, така че да продължите пътя надолу, игнорирайки мъглата върху плочката.

### 1б. ЗАВЪРШВАНЕ НА ОБЛАК С МЪГЛА:

Следва проверка дали мъглата е завършена.

Един облак с мъгла се счита за завършен, когато от всичките си страни има ясно изразена крайна ивица (т.е. вече не може да расте, по аналогия на крепостите).

Един облак с мъгла никога **не може** да бъде завършен, ако едната му страна се допира до поляна или път **без мъгла**.



Когато завършите облак с мъгла, премахнете **всички призраци** от всички плочки с мъгла, от които е съставен облака, и ги върнете обратно в общия запас. Сега ще ви обясним как изобщо призраците са се озовали там.

Тази мъгла вече не може да бъде завършена






Положете тази плочка с мъгла, с което завършвате облака и махате всички 3 призрака от него.

### 2а. ПОСТАВЯНЕ НА ПРИЗРАЦИ:

Ако облакът **не е завършен**, трябва да поставите толкова призрака  на новата плочка с мъгла, колкото са изобразените върху нея символи на призраци .

Ако сте положили новата плочка с мъгла до вече съществуваща плочка с мъгла и по този начин сте **разширили облака**, поставяте с **1 призрак по-малко**, отколкото са изобразени на новата плочка. Съответно, ако новата плочка съдържа само един символ на призрак, вие не поставяте никакви призраци на нея.



Най-напред полагате плочка ①. Върху нея са изобразени 2 символа , затова поставяте 2 призрака . В по-късен ход умело поставяте плочка ②, разширявайки мъглата. Новата плочка съдържа 1 символ , затова не се налага да слагате никакви призраци. Много добре!



### ЗАПАСЪТ ОТ ПРИЗРАЦИ:

**Внимание:** ако в запаса има **по-малко** призраци, отколкото ви се **налага** да сложите на новата плочка, вие **веднага губите** израта! (Виж стр. 6)

### 2б. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ:

Никога **не може** да поставяте мийпъли върху поляна с **мъгла**. Може обаче да ги поставяте върху наличен път или крепост (в следващите ни ва също и върху имение; повече за това на стр. 7). Разрешено е слагането на мийпъли дори върху път, забулен в мъгла.



### 3. ОТБЕЛЯВАНЕ НА ТОЧКИ ИЛИ ПРЕМАХВАНЕ НА ПРИЗРАЦИ:

По време на играта може да завършвате облаци с мъгла, но това не предизвиква оценяване (както е описано по-горе, това води до премахване на призраци). Полагането на плочка с мъгла обаче би могло да предизвика и нормално оценяване.

Ако плочката, която току що сте положили, предизвиква **оценяване, независимо дали върху нея има мъгла, или не**, имате **2 опции**:

- Отбележете точките си както обикновено.
- Или може да премахнете **максимум 3 призрака от точно 1 плочка по ваш избор** и да ги върнете в запаса.

**Специален случай:** ако една плочка доведе до оценяване на няколко обекта едновременно, активният играч избира, кое оценяване за какво ще се използва.



### Съвместни обекти

Може да си помагате взаимно, като свързвате обектите си един с друг. Това обаче е възможно само косвено и изисква добра координация. Ако успеете, може да спечелите значително повече точки от пътищата и крепостите. Ще използваме пример с пътища, за да обясним как работи това.

Може да поставите тази плочка така, че да завършите долния път. Той обаче съдържа друга фигурка 🌟 и няма как вие да сложите също свой мийпъл там. Решавате да положите плочката така, че двата пътя да не са директно свързани и поставяте мийпъла 🌟 си отгоре.



В по-късен ход вие теглите тази плочка и я поставяте между двата пътя, така че да ги свържете. Сега на свързания път стоят 2 фигурки 🌟🌟

Тъй като с новата плочка пътят вече е завършен, всеки от вас отбелязва по 4 точки (общо 8 за двамата). Накрая прибирате мийпълите си обратно в свитата.



Имайте предвид, че при оценяването **няма значение**, ако в 1 обект има **няколко** мийпъла от **един и същи цвят**. Получавате допълнителни точки **само ако** фигурки с **различни цветове** участват в точкуването. Всеки цвят мийпъл получава при точкуването пълния брой точки за оценявания обект. Разбира се, това важи и за крепостите.

### КРАЙ НА ИГРАТА

В тази игра всички печелите или губите заедно. Също така, за разлика от базовата игра Каркасон, тук няма финално оценяване. Играта може да приключи по следните начини:

**ПОБЕДА:** вие сте достигнали или задминали целевия маркер 🏆 на табло за резултата. Това означава, че сте събрали нужния брой точки (**50 за ниво 1**) и сте **спечелили!** Поздравления! Сега може да преминете към следващите нива.

#### ЗАГУБА:

1. Не са останали повече **теренни плочки** за теглене и не сте събрали нужния брой точки: За съжаление вие **губите** играта и трябва да опитате да преминете нивото отново.

ИЛИ

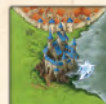
2. Трябва да сложите **призраци** на полето, но в запаса не са останали достатъчно: За жалост вие **губите** играта и трябва да опитате да преминете нивото отново.

Вече знаете как да играете първото ниво на *Мъгли над Каркасон*. След като успешно се справите с това ниво, може просто да преминете към следващото. По-долу ще обясним разликите и новостите за съответните нива. Всички правила, които не сме променили или премахнали изрично, остават в сила.



## НИВО 2

В **ниво 2** се добавят **2** вида нови теренни плочки. Началната подредба е същата като за **ниво 1**, но сега трябва да разместите **5-те имена** и **5-те гробища** с останалите плочки. В това ниво участват всички плочки в играта. Също така вие ще трябва да съберете и **повече точки**, а именно **75**. Затова поставете целевия маркер върху позиция **25** на табло за отброяване. Вие трябва да достигнете тази позиция два пъти. За улеснение може първо да поставите маркера със сивата му страна нагоре и да го обърнете към цветната страна първия път, когато стъпите или преминете през него. След като го достигнете за втори път, вие печелите.



Имение

Гробище

## Именията

### 1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Теглите плочка както обикновено. Новата ви плочка съдържа имение и път, който завършва в имението. При поставянето ѝ отново трябва да съблюдавате, страните на плочката да пасват на околните плочки.



### 2. ПОСТАВЯНЕ НА ФИГУРКА:

Може да поставите мийпъл върху имението, вместо на пътя. Както винаги, може да поставите само една фигурка върху току-що положената плочка.



### 3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

Едно имение се счита за завършено, когато е заобиколено с **8** плочки от всичките си страни.

За всяка плочка в **околовърст**, върху която има изобразена мъгла (включително върху самото имение), получавате **2 точки**.

*Страхотно! Вие завършихте имението заедно с вашите съигращи. Около него има 5 плочки с мъгла и върху самото имение също има 1. Отбелязвате 12 точки и прибирате мийпла си обратно в свитата.*



## 1а. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Ваш ред е и този път междиме плочка с гробище. Плочката съдържа и част от крепост. Поставете гробището както обикновено, така че да съответства на пейзажа – в този момент все още не се случва нищо ново.




## 1б. ПОГРЕБВАНЕ НА МИЙПЪЛ:


Веднага когато оградите гробището от 4-те страни (отгоре, отдолу, отляво и отдясно), трябва незабавно да погребете мийпъл. Това означава, че трябва да вземете коя да е фигурка от полето и да я поставите върху гробището. Мийпълът остава там до края на играта.

След това махнете всички призраци от тази плочка с гробище и ги върнете в запаса. В следващия раздел ще обясним как призраците се появяват в гробището.

**Специален случай:** Ако с погребения мийпъл има куче, то се премахва от играта. Ако нямате мийпъл на полето, трябва да изберете един от свитата си.

*Вие  сте сложили плочката с гробище в предишен рунд. Сега полагате плочка до гробището, с което го завършвате.*



*Заедно решавате да погребете един от мийпълите на жълтия играч .*

*От този момент нататък жълтият играч играе с един мийпъл по-малко. Но пък сте успели да уморотворите един призрак, който връщате обратно в запаса.*


## 2а. ПОСТАВЯНЕ НА ПРИЗРАК:

Всеки път, когато трябва да поставите поне **1 призрак** върху мъгла, вие трябва да поставите **1 допълнителен** призрак върху **1 отворено гробище** на полето. Едно гробище се счита за отворено, докато **не** е оградено с плочки от 4-те си страни.

Ако има няколко отворени гробища, може да решите къде да поставите допълнителния призрак. Ако няма отворено гробище, не поставяте допълнителен призрак.

## 2б. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ:

Не може да поставите мийпъл директно в самото гробище. Може обаче да поставите фигурка върху друг обект от същата плочка (път или крепост).

*Полагате плочка и трябва да поставите 2 призрака върху нея. За съжаление гробището все още не е завършено, така че трябва да поставите 1 допълнителен призрак в него. След това поставяте своя мийпъл  в крепостта.*





След като разбъркате всички **60 плочки**, ги разпределете в **3 еднакви купчини**, с по **20 плочки** всяка. Тези купчини символизират времето, с което разполагате, за да достигнете определен брой точки. От сега нататък ще **трябва** всички да теглите само от **купчинка 1**. Чак след като тази купчинка се изчерпа, започвате да теглите от **купчинка 2**. Когато приключите втората купчинка, започвате да теглите от третата. Освен това вече ще трябва да достигнете определен брой точки с всяка купчинка от плочки. За да маркирате тези точки, трябва да използвате двете плочки с кучета

Сложете плочката с куче **1 (Руфъс)** върху позиция **15** на табло за отброяване. **Трябва** да достигнете този брой точки преди да изчерпате **първата** купчинка от плочки.

Сложете плочката с куче **2 (Роня)** върху позиция **0/50**, на табло за отброяване - така маркирате **50-те** точки, които **трябва** да достигнете преди да приключите с **втората** купчинка. С **третата** купчинка от плочки трябва да достигнете отново позиция **0/50**, тоест трябва да направите **100** точки, за да спечелите (сложете също и целевия маркер на тази позиция).



## Кучетата



Двете кучета не само маркират броя на точките, които трябва да достигнете с всяка купчинка от плочки, но и ви помагат да умиротворявате призраците.

Веднага след като достигнете или преминете позицията с първото куче на табло за отброяване, продължете както следва:

Трябва незабавно да използвате Руфъс. За да направите това, поставете го до който и да е **непогребан** мийпъл на полето. След това може да премахнете по **3 призрака** от **2 различни** плочки в околността (или от самата плочка с кучето). Връщате ги в запаса както обикновено.

*Поставяте Руфъс до вашия мийпъл. Избирате плочката, на която сега се намира Руфъс, и премахвате 2-та призрака от нея. Освен това избирате гробището и връщате от там 3 призрака в запаса. Един призрак обаче остава в гробището.*

След това вземете втората купчинка с плочки и поставете **върху нея** оставащите ви плочки от първата купчинка. Сега вече имате малко повече време да достигнете **50** точки. Когато го направите, изпълнете същите стъпки с Роня.



*Спечелили сте 8 точки с последната си плочка и местите мийпъла за отброяване на позиция 16. Тъй като сте преминали 15-те точки, където е Руфъс, вие сте преминали успешно първата отсечка!*



### 3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

Кучетата остават до мийпълите, докато мийпълите не бъдат точкувани. След като точкувате мийпъла, отбелязвате точки и за кучето.

За точкуването на кучето **няма** значение дали сте отбелязали точки за обекта, който мийпъла владее, или сте умиротворили призраци.

Получавате толкова точки за кучето, **колкото са всички призраци на полето в този момент**; тоест за **всеки поставен призрак** получавате по **1 точка**.

**Важно:** За разлика от стандартното оценяване **не може** да се откажете от точкуването на кучето, за да прогоните призраци.

След оценяването върнете кучето обратно в кутията. То получава заслужена почивка до следващата игра.

Тук отново Руфъс и Роня функционират еднакво.



*Завършвате крепостта. След като точкувате крепостта, точкувате и Руфъс. След това връщате мийпъла в светата си, а Руфъс излиза от играта.*

Началната подредба на **ниво 4** е същата като на **ниво 3**. Тук обаче оставяте **2** призрака обратно в кутията - така че в **ниво 4** имате само **13** призрака на разположение.

Освен това ще трябва да отбележите повече точки с всяка купчинка от плочки. С първата купчинка трябва да достигнете **20 точки** (сложете Руфъс 🐾 на позиция **20**). С втората купчинка трябва да достигнете **60 точки** (сложете Роня 🐾 на позиция **10**). С третата ще трябва да отбележите още **60 точки**, тоест трябва да отбележите общо **120 точки**. Сложете целевия маркер 🏠 на позиция **20**. Няма други промени в правилата за това ниво - повишените цели са новото предизвикателство.

Сега става особено трудно, защото гробището е прокълнато и работи по **различен** начин в това ниво. Вече познавате началната подредба от предните нива, само стойностите са различни, затова обобщаваме накратко:

Както в предишните нива, **разбърквате** всички плочки и ги разделяте на **3 еднакви купчини**. Отново върнете **2 призрака** обратно в кутията.

С първата купчинка трябва да постигнете **15 точки** (сложете Руфъс 🐾 на позиция **15**). С втората купчинка трябва да постигнете **50 точки** (сложете Роня 🐾 на позиция **0/50**). С третата ще трябва да отбележите още **50 точки**, тоест трябва да отбележите общо **100 точки** в играта. Сложете целевия маркер 🏠 на позиция **0/50**.

## Прокълнатите гробища

### 1а. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Теглите плочка с гробище и я полагайте според обичайните правила.

### 1б. ПОГРЕБВАНЕ НА МИЙПЪЛ:

Когато гробището бъде заобиколено от **8 плочки** (като имението), трябва незабавно да погребете мийпъл. За да направите това, вземете който и да е мийпъл от полето и го сложете в гробището. Сега гробището е завършено.

**Внимание:** Гробището вече не може да съдържа призраци и вече **не** се завършва само с **4** плочки.

### 2а. ПОСТАВЯНЕ НА ПРИЗРАЦИ:

Сега трябва да поставите по **1 призрак** върху **всяка плочка с мъгла** около гробището, което току-що сте положили.

Няма значение дали мъглата е завършена, както и дали върху нея има призраци, или не.

### 2б. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ:

Не може да поставите мийпъл в самото гробище. Може обаче да поставите мийпъл върху друг обект от плочката, както обикновено.



*За жалост теглите гробище. Полагате го на полето. След това поставяте общо 3 призрака върху мъглите около гробището. Накрая поставяте мийпъл 🧟 върху пътя.*

### 3а. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

Ако сте завършили някакъв обект, го точкувате както обикновено.

### 3б. БЛОКИРАНЕ НА ПЛОЧКИ:

Заради прокълнатото гробище постепенно губите плочки. Сега (в края на всеки ваши ход), ако има поне 1 все още **отворено гробище**, трябва да изтеглите плочка, **без да я гледате**. След това трябва да поставите тази плочка с **лицето надолу (закрита)** до някое открито гробище. Закрита плочка може да бъде поставена до всеки вид обект, но се счита, че тя **завършва единствено гробищата**. Други обекти, които имат **закрита** плочка до себе си, биват "омагьосани" и вече **не може да бъдат завършени**.

Това важи и за имененията: ако има плочка с лицето надолу до име, то вече не може да бъде завършено.


Ако има няколко отворени гробища, пак се поставя само **1 плочка** с лицето надолу. Вие решавате до кое гробище да я поставите.

Нови плочки с лицето **нагоре** може да се поставят до закрити плочки само ако **се допират с поне едната си страна** до друга вече положена **открита** плочка.


Може да поставяте плочки с лицето **надолу** директно до **други** закрити плочки.

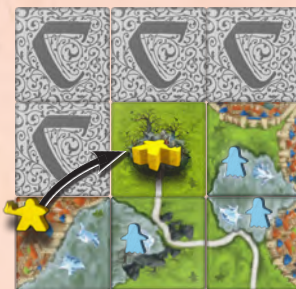
**Напомняне:** плочките с лицето надолу, които се намират около гробище, също се броят за завършване на гробището и по този начин служат за погробване на мийпъл.



По-късно в играта гробището е вече завършено. Вече не е необходимо да теглите плочки с лицето надолу. Решавате да погребете блокирания мийпъл  от крепостта.





Това гробище е все още отворено. Съответно, след нормалния си ход, теглите плочка и я поставяте с лицето надолу до гробището. Това ще блокира мийпъл  от крепостта, тъй като тази крепост вече няма да може да бъде завършена.



## НИВО 6

В последното ниво всеки играч поставя по **1 от своите мийпли** на позиция **0/50** върху таблото за отброяване.

**Внимание:** В соло-игра и в игра с двама, вие взимате по **1 мийпъл** от всеки използван цвят от кутията.

Върнете **3 призрака** обратно в **кутията**. Както в предишните нива, разбъркайте всички плочки и ги разделете на **3 еднакви купчини**. Поставете кучетата  на позиции **10** и **25**, а целевия маркер  - на позиция **0/50**. Правилно прочетохте, тук точките са значително по-малко. Но не бързайте да се радвате. Гробището работи, както е описано в ниво 5. Освен това, става още по-трудно.

### 3а. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:





За разлика от оценяването в останалите **5** нива, сега всеки от вас ще отбелязва свои индивидуални точки.

В това ниво се счита, че сте достигнали необходимия брой точки за плочките с кучета или за целевия маркер едва когато **последният** от вас достигне или премине съответните позиции на таблото за отброяване.

Чак тогава ще може да използвате кучетата.

Така че е важно всеки от вас да отбелязва достатъчно точки.



Вие  умело свързвате двете крепости, с което ги завършвате. Така вие и вашият съигрч  получавате по **6 точки** всеки. Съответно местите жълтия  и червения  мийпъл с **6** позиции напред върху таблото за отброяване.

©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](http://www.BigBag.bg)  
[www.fantasmagoria.bg](http://www.fantasmagoria.bg)  
София, ул. Лъвски рид 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 Щемелс

**Превод и оформление:** Лега Герова  
**Редакция:** Александър Геров

На тази страница ще откриете списък с всички нива (  ) и последователността на вашите действия. Ако има няколко действия, които се извършват в една и съща стъпка, тук може да откриете, в какъв ред да ги изпълните. Отделните действия обаче не са условие едно за друго. Например, **3б** може да се изпълни дори ако **3а** не се е състояло. Тъй като това е само кратък преглед на правилата, препоръчваме да прочетете пълното упътване, преди да играете.




#### 1а. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

- Важат базовите правила на Каркасон. Може да игнорирате мъглата, когато я полагате.
-  Може да теглите плочки само от активната купчинка.



#### 1б. ЗАВЪРШВАНЕ НА ОБЛАК С МЪГЛА:

- След като завършите облак с мъгла, премахнете всички призраци от плочките, от които е съставен.

#### 1в. ПОГРЕБВАНЕ НА МИЙПЪЛ:

-  След като завършите гробище, трябва да погребете 1 мийпъл.
-  Завършвате гробище, когато поставите плочки от **4-ме** му страни (на кръст). След това връщате всички призраци от гробището в общия запас.
-  Завършвате гробище, когато го заобиколите с **8** плочки от всичките му страни.

#### 2а. ПОСТАВЯНЕ НА ПРИЗРАК:


- Когато положите плочка с отворена мъгла, трябва да поставите призраци върху нея. Поставяте обаче с **1** призрак по-малко, ако разширявате вече съществуващ облак с мъгла.
-  Когато трябва да поставите призраци на изралното поле, трябва да поставите и **1** допълнителен призрак в отворено гробище.
-  След като положите плочка с гробище, трябва да поставите по **1** призрак върху всяка плочка с мъгла около гробището, без значение дали мъглата е завършена или не.

#### 2б. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ:

- Може да поставите мийпъла върху плочката, която току-що сте положили, според стандартните правила на Каркасон.

#### 3а. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

- Ако сте завършили път, крепост или имение, сега трябва да ги оцените. Имате избор да отбележите точки или да премахнете до **3** призрака от **1** плочка.
- Ако в един обект има няколко мийпъла, получавате точки за всеки различен цвят фигурки.

-  Тук имате няколко мийпъла на табло за отброяване. Всеки от вас събира точки индивидуално. Само когато **всички** мийпъли са достигнали или преминали даден маркер на табло, го задействате.

#### **3б. КУЧЕТАТА:**


- Ако стигнете до куче на табло за отброяване, получавате нова купчинка с плочки и поставяте кучето до някой мийпъл на полето. Незабавно премахвате по максимум **3** призрака от до **2** плочки, съседни на кучето.

#### **3в. ПРОКЪНАТОТО ГРОБИЩЕ:**

- В края на своя ход трябва да вземете плочка с лицето на долу от активната купчинка и да я поставите до отворено гробище. **Закривите** плочки не завършват нищо друго освен гробища.

### Край на играта

Играта приключва веднага, по един от следните начини:

- **Печелите**, ако сте достигнали нужния брой точки, маркирани от целевия маркер , или;
- **Губите**, когато не можете да поставите достатъчно призраци от запаса на полето, или когато няма повече плочки за теглене.