

Клаус-Юркен Вреде

Каркасон

Лично издание



FANTASMAGORIA
GAMES

Каркасон

Зимно
издание

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 заснежени 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 съизграчи. 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 **96-те** плочки са изобразени части от **крепости, пътища** и цели **манастири**, разположени върху **заснежени поляни**.



Плочка с част от крепост



Плочка с пътна отсечка



Плочка с манастир

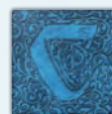
Върху **12** от теренните плочки е изобразена част от **река**. В първата си игра препоръчваме да започнете без тези плочки, затова ги върнете в кутията. Правилата за тях са описани в края на това упътване.



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.

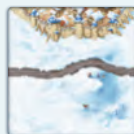


Плочка с нормален гърб

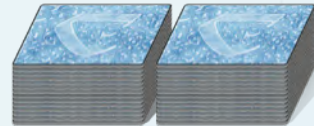


Плочка с тъмен гърб

Стартовата плочка (плочката с тъмен гърб, но без река) се поставя откритата 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

ЦЕЛ НА ИГРАТА

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 определените правила. Ще строите дълги **пътища**, огромни **крепости** и китни **манастири** и ще разширявате териториите си посредством **поляните**. 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 ...

ХОД НА ИГРАТА

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?

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Играчът **трябва** да изтегли **1 случайна** плочка и да я постави на позволено място от игралното поле по свой избор, доприема до друга плочка поне с едната си страна.



2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ:

Играчът **има право** да постави **1 от своите свободни фигурки** върху **току-що** положената теренна плочка.



3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

Играчът **трябва** да отбележи **всички точки**, които се получават при полагането на плочката му.



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 пропускаме **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 вясно от горичката, синият играч не може да постави своя фигурка там. Вместо това, той избира да я постави върху крепостта, в ролята на рицар.



Поставяте разбойник **връху 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/горичка (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. 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 премествате 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 дадена 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 ѝ.

Тъй като имате рицар, владеец 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 заснежени 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 може 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 всички 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 страната с поляната до другата полянка 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 🌟, полагайте 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 общ 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 края на правилата 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 таблото с резултата след вашата първа игра Каркасон, значи имате 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 допълнителните правила на следващите страници.

©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: Марсел Грьобер, Ане Пецке и Ирене Бресел
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 снежен ландшафт се приема за поляна.



2. ПОСТАВЯНЕ НА ФИГУРКА В РОЛЯТА 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.

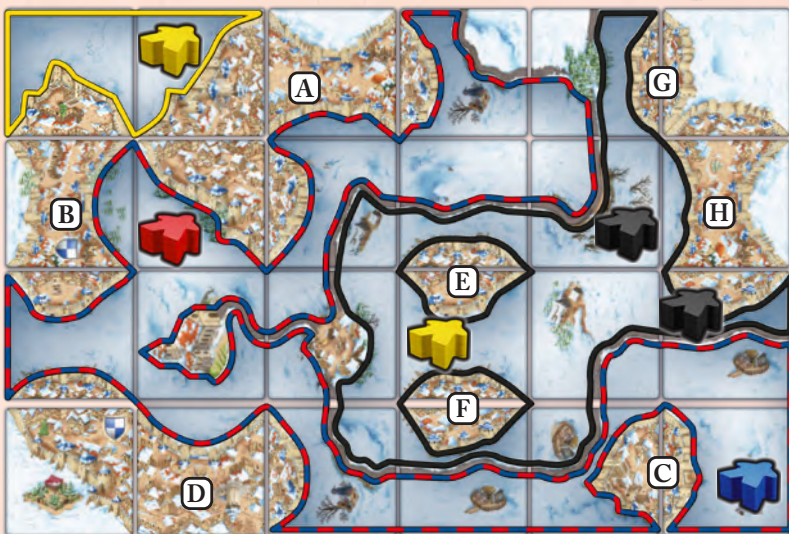
Отделните поляни **се разделят** една от друга посредством пътищата, крепостите и евентуално реката (или други обекти), и се ограничават от края на картата. На примера вдясно може да видите 3 отделни поляни.












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 - **(А), (В) и (С)**. 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 **(Е), (F), (G) и (H)** и получава **12 точки**. Жълтият играч  има селянин също и върху малката поляна  в горния ляв ъгъл. За крепостите **(А) и (В)** 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.

Река̀та

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

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

Река̀та съдържа **12 плочки с тъмен гръб**, които заменят стартовата плочка. При игра с Река̀та 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 закрита купчинка за теглене. **Плочката с езеро** се поставя **най-отдолу** под купчинката, за да стане завършваща плочка на реката, а **изворът** 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 **вечнозелените 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 **вечнозелена 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 **градината**. 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.