



Клаус-Юрген Вреде

Carcassonne

Голяма кутия

*Големият комплект Каркасон включва
базовата игра и 11 разширения*



С голямата кутия Каркасон ние приветстваме всички фенове на тази неостаряваща класика!

Това издание е чудесен сет за начинаещи играчи. Не се притеснявайте обаче от голямото количество правила и компоненти. Просто започнете с базовата игра и оставете разширенията в кутията.

В следващите си игри може да добавите селяните, а след това да продължите с големите разширения **Странноприемници и катедрали** и **Търговци и строители**. Свободно бихте могли дори да включите само част от компонентите на дадено разширение, например големия мийпъл или майстора строител.

Реката и **Абатът** са мини разширения от базовата игра, които може да бъдат използвани, когато пожелаете. Напреднали играчи може свободно да включват в играта и останалите мини разширения (**Летателни апарати**, **Вестоносците**, **Ладиите**, **Златните мини**, **Магьосникът и вещицата**, **Крадците** и **Житните кръгове**). Мини разширенията не са сложни сами по себе си, но комбинацията между тях може да доведе до заплетени изрови ситуации.

Разбира се, абсолютно възможно е да включите всички налични разширения от кутията в една игра.

Тогава обаче трябва да сте подготвени за една госта, госта по-дълга игра.

Пожелаваме ви много часове на игри и забавление в света на Каркасон!

Базовата игра

Основни правила – 3

Селяни и поляни – 8

Разширения

Реката – 9

Абатът – 9

Странноприемници и катедрали – 10

Търговци и строители – 12

Летателните апарати – 15

Вестоносците – 15

Ладиите – 17

Златните мини – 18

Магьосникът и вещицата – 19

Крадците – 20

Житните кръгове – 21

Допълнителна информация

Опис на плочките и чиповете в играта – 22

Игрални фигурки – 24

Стъпки в хода на играча – 24

Информация за издателя – 24

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. Игралците и тяхната свита ще се отправят смело по пътища и през поляни, към средновековни градове и манастири, за да търсят щастието си. Разгръщането на картата е изцяло в техни ръце, а умелото разполагане на фигурките по терена, в ролята на рицари, разбойници, монаси или селяни е ключът към крайната победа.

БАЗОВА ИГРА

около 35 минути

Игрови материал и подготовка за игра

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 **72-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

Гърбът на всички плочки е еднакъв, с изключение на **стартовата плочка** - нейният гърб е **пътмен** за по-лесно разпознаване.



Плочка с нормален гърб



Плочка с пътен гърб



Стартова плочка

Стартовата плочка (плочката с пътен 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.



Купчинки със закрити плочки

Отделете настрана **6-те плочки маркери** за отбелязване на над **50/100** точки. Те ще са необходими по-късно в играта.



Лице



Гърб

← **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 **48 фигурки - мийпъли** (от англ. meeples от my people) в шест цвята (по 8 на играч) - **жълто**, **червено**, **розово**, **зелено**, **синьо** и **черно**. Всеки играч взема мийпълите 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.

Неизползваните мийпъли се връщат в кутията.



Мийпъли

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Преди да започнем със същината на правилата - 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 замъци и китни манастири и ще черпите блага от плодородни земи около тях, 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 с 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 участник. 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 пътища, крепости, манастири и части от 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, допряна до друга плочка поне с едната си страна.



2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ:

Играчът **има право** да постави **1 от своите свободни мийпъли** 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, излизащи 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 МИЙПЪЛ:

Може да поставите мийпъл 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 **✓** върху 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.

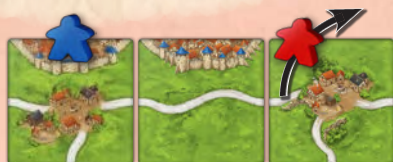
Въпреки че вашият опонент е положил последната плочка, пътят ви се счита за завършен. Да проверим колко точки получавате. За **всяка теренна плочка**, от която е съставен вашият път, получавате по **1 точка**. В този случай пътят е съставен от три плочки, значи ви се присъждат **3 точки** - добро начало!





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 пътекама. 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 МИЙПЪЛ:

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, 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 МИЙПЪЛ:

Върху тази нова плочка можете да поставите мийпъл 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 МИЙПЪЛ:

- Имате право да поставите една мийпъл 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** мийпъли 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 мийпъла 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 полянката от плочката с манастира. Накрая слагате мийпъла си **връху** 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 **и**. Това се нарича **индиректно свързване** или **сливане** на обекти.



С надежда да завземе 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 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 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.

Забележка: Ако направите пълна обиколка на табло за отброяване на резултата (преминали сте 50 точки), поставете пред себе си една плочка маркер със страната 50 нагоре. След това маркирайте точките си върху табло по обичайния начин, а в края на играта просто добавете 50 точки към резултата си.



Ако успеете да преминете за втори път през стартовата позиция на табло, обърнете плочката си със страната 100 нагоре.

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.

Вече сте изиграли няколко игри на Каркасон, нали? Значи сте готови за нови предизвикателства - тези добавки и разширения ще направят играта ви още по-забавна! Препоръчваме ви да започнете от селяните.

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 МИЙПЪЛ:

Когато поставите полезна мийпъл върху поляна, той се превръща в **селянин**.

„Полезен“? 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 напомняне, 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 е мини-разширение, което представлява алтернативен старт и прави играта още по-разнообразна и красива.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

Реката съдържа **12 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 закрити на 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

Редувайки 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 обърка началната подредба).

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



АБАТЪТ

не удължава играта

„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:

Върху плочка с манастир или градина може да поставите или мийпъл, или своя абат при следните ограничения: абатите може да се поставят **само** върху **манастир** или **цветна градина**; мийпълът **НЕ** може да се поставя **върху цветна градина**, а само върху другите обекти от плочката.

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**.



На следващите страници са поместени правилата на останалите разширения, съдържащи се в кутията. За всички важат основните 3 стъпки по време на хода на играча:

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА, **2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ**, **3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ.**

Ако някоя от тези стъпки остава непроменена от правилата на дадено разширение, то тази стъпка бива пропусната, за да се запазят правилата кратки и ясни. В някои от случаите въпросните стъпки ще бъдат споменати, но не и подробно описани, за да се избегнат евентуални неясноти.

Както виждате, разширенията може да променят правилата за определени стъпки от хода на играча, но не всички видове действия спадат точно към една от тези 3 стъпки. Въпреки това, за улеснение всички възможни действия ще бъдат обяснени в рамките на една от посочените 3 стъпки.

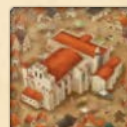
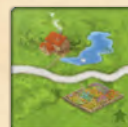


СТРАННОПРИЕМНИЦИ И КАТЕДРАЛИ

+ 15 минути

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ И ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

18 теренни плочки (маркирани с ★, за по-лесно сортиране), включващи 6 странноприемници и 2 катедрали. Размесете ги с теренните плочки от базовата игра.



Странноприемница Катедрала

6 големи мийпъла. ★ ★ ★ ★ ★ ★

Всеки играч взима по 1 голям мийпъл в своя цвят.

Плочки със странноприемници и катедрали

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

ОЦЕНЯВАНЕ НА ПЪТ СЪС СТРАННОПРИЕМНИЦА

Когато отбелязвате точки за **завършен път**, съдържащ **една или повече странноприемници**, вие получавате по **2 точки за всяка плочка** от този път, вместо стандартната 1 точка.



Получавате 10 точки за този път - той е съставен от 5 плочки и съдържа странноприемница.

Странноприемница



Тук отново получавате 10 точки, въпреки че пътят съдържа две странноприемници.

ВНИМАНИЕ: В края на играта **незавършените** пътища **не носят точки** на своите собственици, ако съдържат странноприемници.



Финално оценяване:
Този път не е завършен. Вие не получавате никакви точки за него, тъй като съдържа странноприемница.

ОЦЕНЯВАНЕ НА КРЕПОСТ С КАТЕДРАЛА

Когато отбелязвате точки за **завършена крепост**, съдържаща **поне една катедрала**, вие получавате по **3 точки за всяка плочка** и **всеки герб от тази крепост**, вместо стандартните 2 точки.

ВНИМАНИЕ: В края на играта **незавършените** крепости **не носят точки** на своите собственици, ако съдържат катедрали.



Получавате 27 точки за тази крепост.
 $9 \times 3 = 27$ точки
(7 плочки и 2 герба).



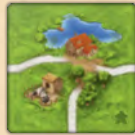
Финално оценяване: Тази крепост не е завършена. За съжаление вие не получавате точки за нея, тъй като съдържа катедрала.

Новите теренни плочки

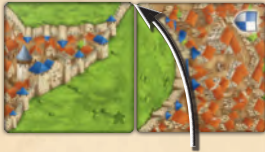
Ето и някои разяснения за част от новите плочки.



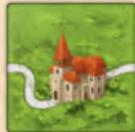
Тази плочка съдържа **4 отделни части от крепости**, а в средата - поляна с цветна градина.



Това кръстовище разделя пътя на **3 части**. Странноприемницата се брои за пътя отиващ на ляво, както и за този сочещ надясно, но не и за пътя надолу.



Поляната свършва тук.



Този манастир разделя пътя на **2 отделни части**.



Върху малките два пътя не може да се поставят разбойници. Тяхната единствена функция е да разделят поляните. Кръстовището разделя на **2 части пътя**, минаващ от горе надолу.

Големият мийпъл

2. ПОСТАВЯНЕ НА ГОЛЕМИЯТ МИЙПЪЛ:

Когато поставяте фигурка, имате право да сложите голям мийпъл **Вместо** стандартен, като спазвате нормалните правила за поставяне.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

При отбелязване на точки големият мийпъл се брои като **две** стандартни фигурки (има **двойна сила**).

Забележка: Не забравяйте, че играчите с най-много мийпъли в даден обект печелят всички точки от него. Ако в някой обект вие имате повече фигурки от останалите играчи, тогава вие ще получите всички точки, а вашите опоненти - никакви. Ако всички имат равен брой мийпъли, тогава всеки играч получава пълния набор от точки от завършения обект.

Както при стандартните фигурки, големите мийпъли се прибират обратно в свитата след оценяване и може да се използват отново.

Завършвате крепостта с тази плочка.



Вие сте разположил голям мийпъл **★** в тази крепост, а **синият играч** има само стандартна фигурка **★**. Това означава, че вие имате мнозинство и печелите 8 точки от крепостта, докато **синият играч**, за съжаление, остава с празни ръце.

Завършвате крепостта с тази плочка.




Вие сте разположил голям мийпъл **★** в тази крепост, а **синият играч** има две стандартни фигурки **★**. Това означава, че и двамата владеете крепостта и всеки от вас отбелязва по 12 точки.

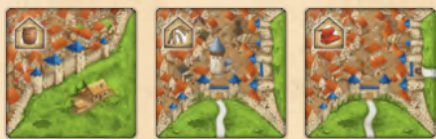
Ако използвате големия мийпъл като селянин, фигурката се поставя легнала, също като стандартните мийпъли. Големият мийпъл се брои като **2 селянина** върху поляната.



Вие сте разположил голям мийпъл **★** като селянин върху поляната. **Синият играч** има стандартна фигурка **★** върху същата поляна. **Добър ход!** Единствено вие печелите 9 точки от 3-те завършени крепости.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

24 Теренни плочки (маркирани с )
Включващи 9 с вино, 6 с пшеница и 5 с плат



20 Търговски стоки
(9x вино, 6x пшеница и 5x плат)



6 Майстори-строители



6 Прасенца



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Размесете новите плочки с тези от базовата игра. Поставете плочките на няколко купчинки, с лицето надолу. Поставете търговските стоки близо до игровата зона. Всеки играч взема прасенцето и майсторът строител в своя цвят и ги добавя към свитата си.

Новите теренни плочки

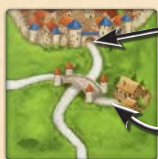
Върху новите теренни плочки са изобразени някои нови ландшафтни елементи, обяснени по-долу.



Този **мост** не е **кръстовище** или **село**. Единият път продължава без да се прекъсва от ляво надясно, а другият - от горе надолу. Двама пътя разделят поляната върху плочката на **4 отделни части**.



Манастирът разделя пътищата на **3 отделни пътя**, а те от своя страна разделят поляната на **3 отделни поляни**.



Единият път свършва в **крепостта**, а другият - в **малката къща**. Пътищата разделят поляната върху плочката на **3 отделни части**.



Тази плочка съдържа **3 отделни части от крепостта** и една полянка в средата, която може да бъде заета от селянин.

Търговските стоки

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

ОЦЕНЯВАНЕ НА КРЕПОСТ СЪС СИМВОЛИ НА ТЪРГОВСКИ СТОКИ.



Когато завършите крепост, върху която има изобразени символи на търговски стоки, се случва следното:

1. Присъждат се точките от крепостта.
2. Играчът, **завършил крепостта, поставяйки последната плочка**, получава по един чип от съответната търговска стока за всеки символ, изобразен в крепостта (този играч се счита за търговец на крепостта).

Важно: няма значение дали играчът, завършил крепостта, има рицари в нея. Възможно е в крепостта да няма дори нито една фигурка. Винаги играчът, **поставил последната, завършваща плочка**, получава всички търговски стоки от крепостта.

Играчът поставя търговските стоки **открити** на масата пред себе си.



Вие  току-що е сте завършил крепост. **Синият играч**  получава 10 точки от крепостта. Тъй като вие сте търговецът на крепостта, вие получавате 2 чипа с пшеница и 1 с вино.

Търговските стоки носят точки в края на играта

В края на играта пребройте търговските стоки, които сте събрали. За всеки вид стока (вино, пшеница и плат) присъдете по **10 точки** на играчът, събрал най-много от съответния вид чипове. При равенство в бройката от даден вид стока, всеки от изравнените играчи печели по **10 точки**.



Пример при игра с двама:

Червеният играч получава 20 точки, **синият играч** получава 30.

Специалните фигурки

Майсторът строител и **прасенцето** са специални фигури, които се ползват по различен начин.

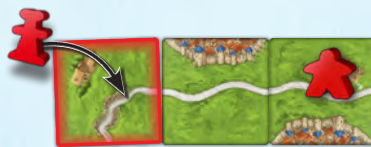
Майсторът строител

2. ПОСТАВЯНЕ НА МАЙСТОРА СТРОИТЕЛ:

Може да сложите майстор строител **вместо** стандартен мийпъл върху **новата** теренна плочка, като спазвате следните правила:

- Майсторът строител се поставя само върху **крепост** или **път**.
- Обектът, върху който поставяте майстора, **трябва да съдържаша** ваша фигурка.

Майсторът строител винаги се връща обратно в свитата, когато върху даден обект вече не стои нито един ваш мийпъл. Това се случва обикновено след оценяване, но с някои разширения тази ситуация може да възникне и по различен начин.



Можете да поставите своя майстор строител върху този път, тъй като той вече се владее от ваш разбойник.

По-късно в играта **майсторът строител** има следния ефект:

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА И ИЗИГРВАНЕ НА ДВОЕН ХОД:

Във всеки следващ ход, когато положите теренна плочка, продължаваща крепостта или пътя, върху който вече стои вашият майстор строител, получавате правото да изтеглите още една плочка, която да поставите на полето според обичайните правила.



- Поставяте плочка, продължаваща пътя, върху който стои вашият майстор строител.
- Това ви дава право да изтеглите нова плочка, която полагате, където решите, според обичайните правила и след това слагате мийпъл върху нея.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА ЗА МАЙСТОРА СТРОИТЕЛ

Това са подробни правила, касаещи майстора строител. Прочетете ги едва когато възникнат някакви въпроси. Описаните правила се отнасят **както за пътищата, така и за крепостите**:

- Когато играете двоен ход, вие имате право да поставите фигурка и на **първата** и на **втората** плочка. Ако с полагане на първата плочка завършите обект, може да поставите току-що освободения майстор строител директно върху втората плочка (виж примера по-долу).
- **Не са възможни верижни реакции.** Ако поставите втората плочка отново в обекта при майстора строител, тогава не получавате правото да изтеглите трета плочка.

Ето и един пример в 3 хода как можете да извършите двоен ход със своя майстор строител:

Ход **1**: Поставяте разбойник.

Ход **2**: Поставяте майстор строител.

Ход **3а**: Полагате плочка, с която завършвате пътя, на който стои вашият майстор строител. Върху новата плочка поставяте рицар. Присъждате точки за пътя и взимате обратно в свитата си разбойника и майстора строител.

Ход **3б**: Изтеглите и полагате втората плочка, а върху нея поставяте своя вече освободен майстор строител.



- Докато един път или крепост не бъде завършен, майсторът строител остава върху него, позволявайки ви да извършвате двоен ход всеки път, когато добавите плочка към този обект.
- По време на двоен ход във всяка от двете части на хода може да извършите и трите стъпки:
 1. **ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА** , 2. **ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ** , 3. **ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ**.
- Върху един обект може да стоят няколко майстори-строители.
- Когато играете двоен ход, може да оценявате обекти след поставянето както на първата, така и на втората плочка.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

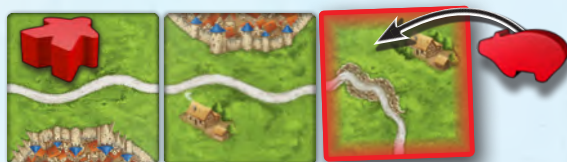
Майсторът строител **не играе роля** по време на оценяване. Той никога не се взема под внимание, когато се определя кой играч има най-много фигурки в оценявания обект. След оценяване майсторът строител се прибира в свитата, заедно с другите фигури на играча.

Прасенцето

2. ПОСТАВЯНЕ НА ПРАСЕНЦЕТО:

Може да поставите прасенцето си **вместо** груг мийпъл върху **новата** теренна плочка при следните правила. Прасенцето се слага **само върху поляна**, която вече съдържа **поне един ваш селянин**. Имате право да сложите прасенцето, дори и в дадения обект да има вече чуждо прасенце.

Прасенцето се връща обратно в свитата, когато върху даден обект вече не стои нито един ваш мийпъл. Това може да се случи с някои разширения.



Тъй като вече имате фигурка върху тази поляна, може да поставите прасенцето си върху нея.


3. ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ НА ПОЛЯНИ С ПРАСЕНЦА:


Веднъж поставено, прасенцето остава на поляната до края на играта.

Вашето прасенце ще ви донесе **допълнителни точки** при финалното оценяване, в случай че владеее поляната, върху която е поставено. Самото прасенце никога не се взема под внимание, когато се определя кой играч има най-много фигурки в дадена поляна.

Ако имате мнозинство на поляната с вашето прасенце, вие печелите **по 4 точки** (вместо по 3) за всяка завършена крепост, намираща се в пределите на съответната поляна или граничеща с нея. Разбира се, чуждите прасенца не играят роля върху вашия резултат.






Вие имате най-много селяни  върху поляната с вашето прасенце, затова печелите по 4 точки за всяка завършена крепост. Получавате общо 8 точки за 2-те завършени крепости.

Синият играч има по-малко мийпъли , затова не печели никакви точки от поляната.


Забележка: в случай на равенство, всеки от изравнените играчи, владеещи поляната, би спечелил бонуса, ако има прасенце на нея.




Вие , синият  и зеленият  играч имате по 1 мийпъл на поляната, съответно и тримата я владеее. Червеният и синият играч имат и прасенце, затова отбелязват по 8 точки всеки (по 4 точки за крепост). Зеленият играч отбелязва 6 точки (по 3 точки за крепост).

Човечеството винаги е било запленило от мечтата да полети. Играчите ще имат възможността да изпълнят тази мечта, макар че тук дължината на полета и мястото за кацане са трудно предвидими.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

8 теренни плочки с летателни апарати (маркирани с )

1 зарче за полета (със стойности 1, 1, 2, 2, 3, 3) 

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Размесете новите плочки с тези от базовата игра. Поставете зарчето, така че да е наблизо за всички.

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ:

След като поставите плочка с летателен апарат, можете да поставите мийпъл върху нея, следвайки стандартните правила (върху поляната или върху пътя на примера долу) **ИЛИ** да поставите мийпъла върху летателния апарат. Когато поставите мийпъл върху летателен апарат той се задейства.

Мийпълът ви ще полети в права линия в посоката, определена от изображението на апарата. Хвърлете зарчето и придвижете фигурката с толкова плочки, колкото е резултатът на зара (от 1 до 3).

При поставянето съблюдавайте следните правила:


Вашият мийпъл може да бъде поставен само върху незавършен обект от плочката, върху която стъпва.

Мийпълът може да бъде поставен там, дори ако същият обект вече е зает от друг мийпъл (чужд или свой). Може да се получи така, че да поставите мийпъл в манастир, който вече съдържа друга фигурка или пък да застанете заедно с друга фигурка на една и съща част от крепост върху плочката.




Нямате право да поставяте мийпъла върху поляна, дори да не е заета от друга фигурка.

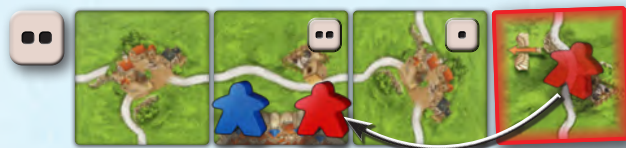
Не може да поставяте мийпъла си на място, където няма положена плочка.



Ако не можете да поставите мийпъла си според горните правила (защото всички обекти са завършени, има само поляна или пък изобщо няма положена плочка на това място), връщате мийпъла си обратно в свитата. Нямате право да поставяте друг мийпъл в този ход.

Червеният играч полага плочка с летателен апарат и решава да сложи мийпъл  върху апарата, който сочи нагоре и наляво (по диагонал). Играчът хвърля 3. В този ход той не може да сложи фигурката си, тъй като дестинацията не съдържа плочка.



Ако **Червеният играч** беше хвърлил 2, можеше да постави мийпъла си  върху манастира, въпреки че там вече стои синя фигурка  или пък върху крепостта, макар че тя вече се владее от **жълтия играч** . Не би могъл обаче да сложи фигурката си върху пътя, защото той вече е завършен.



Червеният играч полага плочка с летателен апарат, сочиц наляво. Този път играчът хвърля 2. Той е длъжен да постави мийпъла си  върху крепостта до синята фигурка , защото няма право да завземе поляната, нито пък да завладее вече завършения път.

Кралят изпраща пратеници, да разнасят важни заповеди в кралството на верните си поданици. Богатство и слава очакват тези, които разумно изпълнят заповедите.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

8 Плочки със заповеди

6 Вестоносеца



Лице



Гръб



ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Размесете плочките със заповеди и ги поставете с лицето надолу, така че да са достъпни за всички играчи. Всеки играч взема вестоносеца в своя цвят и го поставя на позиция "0" от таблото за отброяване на резултата. В този вариант играчите ще имат по 1 мийпъл и по 1 вестоносец върху таблото за резултата.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

Винаги, когато отбелязвате точки върху таблото за отброяване, може да решите дали да движите мийпъла си или вестносеца си напред. Ако във вашия ход (**единствено във вашия ход**) мийпълът или вестносецът ви премине през или спре върху една от затъмнените позиции на таблото (0, 5, 10, 15...), веднага теглите и изпълнявате една заповед. За да изпълните заповед трябва:

- Да изпълните действието, изобразено на плочката; **ИЛИ**
 - Да отбележите **2 точки** (както е посочено в долния десен ъгъл на плочката).
- И в двата случая заповедта се връща с лицето надолу под купчинката със заповеди.

ПЛОЧКИТЕ СЪС ЗАПОВЕДИ:



1 „Кратък път“: Изберете **1 път**, върху който имате разбойник (не е нужно да владеете пътя). Ако имате фигурки върху няколко пътя, **трябва** да изберете този, който би ви донесъл **най-малко точки**. Отбележете точки за пътя, все едно правите финално оценяване. Мийпълът ви остава на съответния път.



2 „Най-малката крепост“: Същото като заповед 1, но се прилага за крепости.



3 „Най-малкия манастир“: Същото като заповед 1, но се прилага за манастири.



4 Добави теренна плочка: Изтеглете нова плочка и я положете според нормалните правила. Може да поставите мийпъл или друга фигурка върху нея.



5 По 2 точки за всеки герб: Получавате по 2 точки за всеки герб, намиращ се в крепост, където имате рицар (не е нужно да владеете крепостта).



6 По 2 точки за всеки рицар: Получавате по 2 точки за всеки свой рицар. Фигурките ви остават върху съответните крепости.



7 По 2 точки за всеки селянин: Получавате по 2 точки за всеки свой селянин. Фигурките ви остават върху съответните поляни.



8 Отбелязвате точки за мийпъл и го връщате в свитата: Изберете обект, в който стои **един** ваш мийпъл. Ако този мийпъл владее обекта, то отбелязвате точки за обекта, все едно правите финално оценяване в края на играта. Ако друг играч владее обекта заедно с вас, той **не** отбелязва никакви точки. Накрая връщате мийпъла от оцененния обект обратно в свитата си. Може да върнете и фигурка от обект, за който не отбелязвате никакви точки.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА

- Винаги, когато отбелязвате точки, местите или мийпъла си, или вестносеца напред по таблото.
- Когато отбелязвате точки, може да теглите само една заповед. Ако по време на хода ви и двете ви фигурки стъпят на затъмнена позиция (ако сте завършили и оценили 2 отделни обекта), пак теглите само една плочка със заповед.
- Ако мийпълът или вестносецът ви стъпят на затъмнена позиция след като сте отбелязали точки от заповед в хода ви, тогава може да изтеглите нова плочка със заповед.

Внимание: Може да теглите плочки със заповеди само в собствения си ход. Ако фигурките ви за отброяване стъпят на затъмнена позиция в хода на друг играч, не теглите плочки със заповеди.

ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ

В края на играта, но преди финалното оценяване, всеки играч пресмята сумата от резултатите, отброени от мийпъла и вестносеца му. След това слага една от фигурките си върху позицията, съответстваща на този резултат, а другата фигурка се връща в кутията. Повече не се теглят плочки със заповеди.

РАЗШИРЕНИЕ СТРАННОПРИЕМНИЦИ И КАТЕДРАЛИ

Заповед 1: Една улица се брои за 0 точки, ако има странноприемница на нея.

Заповед 2: Една крепост се брои за 0 точки, ако има катедрала в нея.



Заповеди 5 и 6: Големият мийпъл се брои като 1 рицар или селянин.

РАЗШИРЕНИЕ ТЪРГОВЦИ И СТРОИТЕЛИ

Изиграване на двоен ход с майстора строител: Може да теглите плочка със заповед във всяка отделна стъпка 3. **ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ**, в случай че всеки път някоя от фигурките ви стъпи на затъмнена позиция при отброяването на резултата.

Някои пътища около Каркасон водят до езера, които се преминават с ладии. Прекосяването на тези езера представлява ново предизвикателство за крайпътните разбойници.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

8 теренни плочки с езеро (маркирани с )
8 дървени ладии 

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Размесете новите плочки с тези от базовата игра.
Поставете ладии така, че да са наблизко за всички.

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Плочките с езера се полагат според обичайните правила.

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ И ЛАДИЯ:

Ако решите да поставите мийпъла върху плочката с езеро, вие го слагате върху един от 3-те (или 4-те) пътни сегмента, изобразени на плочката. След това поставяте една ладия така, че да свързва кои да е два сегмента от пътища. Несвързаните пътища се счита, че **завършват** в езерото.



- 1 **Червеният играч** поставя плочка с езеро и мийпъла върху нея.
- 2 След това **той** поставя ладия, която свързва неговия път с този на синия играч.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

Ако при поставяне на езеро, един или няколко обекта бъдат завършени, те се оценяват по стандартния начин.



Червеният играч поставя плочка с езеро и мийпъла върху нея (1), съответно той слага и ладия (2), с което завършва пътя вляво и крепостта.

Синият играч отбелязва 3 точки за пътя, а **червеният играч** получава 8 точки (3). Двамата прибират фигурките си в свитата.

След като ладия бъде поставена върху езеро, нейната позиция може да се променя по време на играта:

1. УДЪЛЖАВАНЕ НА ПЪТ, СЪДЪРЖАЩ ЛАДИЯ

Когато положите плочка, удължаваща път, който стига до ладия, имате право да завъртите ладията върху езерото, така че да свързва кои да е два пътни сегмента. Може да завъртите ладията така, че вече да не свързва току-що удължения път. Ако удълженият път е свързан с няколко ладии, то имате право да завъртите **единствено ладията, която се намира най-близо до току-що сложената плочка от пътя.**

Ако поставите плочка, с която удължите няколко пътя, които водят до ладии, можете да преместите най-близката ладия във всяка от тези посоки.

Една ладия може да бъде завъртяна само **по веднъж на ход**. Ако удължите път, който вече съдържа ладия, поставяйки нова плочка с езеро, най-напред слагате мийпъла, след това поставяте ладия на новата плочка с езеро и чак накрая може да завъртите ладията от другото езеро.

Възможно е при завъртане на плочки да се получи така, че пътища които са били завършени и оценени, отново да станат отворени.



Червеният играч удължава път с ладия. Той завърта ладията от позиция 1 на позиция 2. **Червеният** и **жълтият** мийпъла вече не стоят на един и същи път.

Когато играете с разширението *Ладии*, последователността на действията ви е следната:


1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА С ЛАДИЯ → **2а. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ** → **2б. ПОСТАВЯНЕ НА ЛАДИЯ** → **2в. ЗАВЪРТАНЕ НА ЛАДИЯ** → **3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ**

РАЗШИРЕНИЕ СТРАННОПРИЕМНИЦИ И КАТЕДРАЛИ: Езерцата от *Странноприемници* и *катедрали* нямат нищо общо с езерата от това разширение. Път с езеро, но без странноприемница, носи по 1 точка за плочка.

РАЗШИРЕНИЕ ТЪРГОВЦИ И СТРОИТЕЛИ: Ако завъртите ладия и с това удължите пътя, на който стои вашият майстор строител, не получавате право на двоен ход. Това става само, ако положите нова плочка към този път.

Злато!!! Така желано и търсено от всички.
Стойността на златните ключета обаче става ясна чак в края на играта.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

8 теренни плочки със злато (маркирани с )



1 плочка за
оценяване на злато



16 дървени златни
ключета

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Размесете новите плочки с тези от базовата игра. Поставете ключетата злато, така че да са наблизо за всички.

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Ако изтеглите плочка със символ за злато, я полагате според обичайните правила. След това взимате 2 златни ключета и поставяте едното върху новоположената плочка и второто - върху съдена плочка по избор (може и по диагонал).

Златните ключета не се поставят върху определени обекти от плочката (крепости, пътища и т.н.). Счита се, че златото стои върху плочката като цяло.

Върху една плочка може да има неограничен брой златни ключета.



Червеният играч полага плочка със символ на злато. След това играчът поставя едно златно ключче върху новата плочка (долу вдясно) и второ ключче върху съседна плочка (горе вляво).

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ:

Можете да поставите фигурка върху новата плочка според обичайните правила.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

Когато бъде завършен обект със злато, поставено върху плочките, от които е съставен обектът, това злато се разпределя при неговото оценяване. Играчът, който владее обекта, взема всички златни ключета, намиращи се върху плочките, върху които се простира този обект. За пътища и крепости, това включва всички плочки от пътя или крепостта. При манастири, това включва самия манастир и всички 8 плочки около него.

Ако няколко човека владеят един завършен обект, съдържащ злато, или ако няколко обекта на различни играчи бъдат завършени едновременно, тогава златото се разпределя по следния начин:

Започвайки от играча, който е на ход, и след това по часовниковата стрелка, всеки играч, владеец завършен обект със злато, взема по едно ключче от собствения си обект. Това се повтаря докато всичкото злато от всички обекти бъде разпределено.

Играчите поставят събраното злато на масата пред себе си.



Червеният играч завършва крепост. Тъй като той владее крепостта, играчът взема трите ключета, намиращи се върху плочките от тази крепост.



Червеният играч завършва пътя. Тъй като и **той**, и **синият играч** владеят пътя, златото се разпределя между двамата.

Червеният е на ход, затова той първи взема 1 златно ключче. След него **синият**

играч взема също 1 ключче и накрая **червеният** прибира последното ключче пред себе си.


Когато играете с разширението **Златните мини**, последователността на действията ви е следната:

1а. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА СЪС ЗЛАТО → **1а. ПОЛАГАНЕ НА 2 ЗЛАТНИ КЛЮЧЕТА** → **2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ** → **3а. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ** → **3б. РАЗПРЕДЕЛЯНЕ НА ЗЛАТО**

ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ

В края на играта, но преди финалното оценяване, махнете от полето всички несъбрани златни ключета и ги върнете в кутията. Злато не се присъжда за незавършени обекти, нито се дава за селяни.


След това пребройте ключетата, събрани пред вас и отбележете точки според количеството им. Колкото повече ключета притежавате, толкова по-голяма е тяхната единична стойност. Стойностите са посочени върху таблицата вдясно и на плочката за оценяване на злато.

	
1 - 3	1
4 - 6	2
7 - 9	3
10+	4

Край на играта:
Червеният играч има 102 точки и е събрал 7 златни ключета. В неговия случай всяко ключче има стойност 3, съответно той печели $7 \times 3 = 21$ точки.
Червеният играч завършва играта с резултат от 123 точки.

Могъщи магове обикалят земите на Каркасон. Но докато магъосникът е известен с благотворното си влияние, гражданите са доста подозрителни към заклинанията на вещицата.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

8 теренни плочки с магъосници (маркирани с )

1 лилава фигурка на магъосник

1 оранжева фигурка на вещица

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Размесете новите плочки с тези от базовата игра. Поставете двете магъоснически фигурки, така че да са наблизо за всички.

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Ако изтеглите плочка със символ на магъосник, я полагате според обичайните правила. След това веднага трябва да вземете фигурката на магъосника или на вещицата и да я поставите върху незавършен път или крепост (не е нужно да е върху новоположената плочка). Това се прави преди стъпка 2. **Поставяне на мийпъла.** Двете фигури никога не може да се поставят върху един и същи път или крепост. Ако и двете фигурки са вече на полето, тогава трябва да преместите една от тях.

Ако не може да поставите или преместите една от двете фигурки (защото няма свободен незавършен обект), трябва да махнете една от фигурките от полето и да я оставите настрана. Следващият път, когато бъде изтеглена плочка с магически символ, тази фигурка може да се върне на полето.

Ако след поставяне на плочка магъосникът и вещицата се озоват в един общ обект, то едната фигурка трябва веднага да бъде преместена от там. Ако с поставянето на плочката въпросният обект бива завършен, то оценяването на обекта се прави след като се премести излишната фигурка.

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ:

Можете да поставите фигурка върху новата плочка според обичайните правила.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

Винаги, когато оценявате обект, в който се намира фигурката на магъосника или вещицата, резултатът се променя по следния начин:


- Магъосникът носи по 1 допълнителна точка за всяка плочка от обекта, който се оценява (но не и за гербовете в крепостите).
- Вещицата намалява точките наполовина (закръглено нагоре) на оценявания обект.

Ако оценявате път със странноприемница или крепост с катедрала и там стои вещицата, то първо добавяте бонуса за странноприемницата или катедралата и после делите сумата на две.

След като отбележите точките от обект, в който стои магъосникът или вещицата, магическата фигурка също се маха от полето и се поставя настрана. Следващият път, когато бъде изтеглена плочка с магически символ, тази фигурка може да се върне на полето.





Червеният играч завършва крепостта: Нормално тази крепост би донесла 20 точки (8 плочки + 2 герба) $\times 2 = 20$.

Магъосникът  обаче носи още 8 точки (защото крепостта е съставена от 8 плочки).

Червеният и синият получават по 28 точки.



Два пътя биват завършени едновременно. Пътят на **синия играч** се състои от 5 плочки. Заради вещицата  обаче играчът записва само 3 точки (5 плочки : 2 = 2,5, закръглено до 3).

Червеният играч владее път от 3 плочки. Той получава 6 точки за него, благодарение на магъосника .


ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ

При финалното оценяване двете фигурки влияят на точкуването по същия начин, както по време на играта.

РАЗШИРЕНИЕ СТРАННОПРИЕМНИЦИ И КАТЕДРАЛИ: Ако в края на играта имате път със странноприемница или крепост с катедрала и там стои магъосникът, вие получавате по 1 точка за всяка плочка, от която е съставен обектът. Странноприемницата и катедралата нулират точките от обекта, но присъствието на магъосника все пак носи по 1 точка за всяка плочка (но не и за гербовете в крепостите).

Крадци върлуват из земите на Каркасон.
Когато играч печели точки, чужд крадец може да отмъкне няколко.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

8 плочки с крадци (маркирани с )





6 Фигурки на крадци      

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Размесете новите плочки с тези от базовата игра. Всеки играч взема крадеца в своя цвят и го добавя към свитата си.

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Ако изтеглите плочка със символ на крадец (символа вдясно), я полагате според обичайните правила. След това трябва да вземете своята фигурка на крадец и да я поставите върху таблото за резултата, на позиция, на която стои поне една чужда фигурка за отброяване. След това останалите играчи се редуват по часовниковата стрелка да поставят своите крадци върху таблото, отново върху позиции с чужд мийпъл. Ако крадецът ви вече стои на таблото, тогава го местите на друга позиция.

Редът на играчите е следният: **червеният**, **синият**, **жълтият** и накрая **зеленият**. **Червеният играч** поставя своя крадец  върху позицията, на която стои мийпълът на синия играч. След него **синият** , **жълтият**  и накрая **зеленият играч**  поставят своите крадци на таблото.



2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ:

Може да поставите фигурка върху новата плочка според обичайните правила.

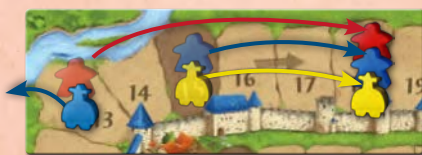
3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:


"КРАДЕНЕ" НА ТОЧКИ

Когато мийпълът, до който вашият крадец стои на таблото, отброява точки при оценяване на обект, вашият крадец "отмъква" точки. Вие получавате половината точки (закръглени нагоре) от оценявания обект, които отброявате съответно със своя мийпъл. След това връщате крадеца във свитата си. Отделно, собственикът на "обраня" мийпъл получава всички точки от оценявания обект.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА

- Ако мийпълът до вашия крадец, се придвижи вследствие на отброяване на откраднати точки, то тогава не получавате половината от тези точки. Вместо това крадецът ви се движи напред заедно с чуждия мийпъл, за да може да го "обере" по-късно в играта.
- Ако можете да откраднете точки в дадена фаза на оценяване, сте длъжни да го направите. Не може да изчакате да вземете повече точки от следващ обект, който се оценява по-късно в играта.
- Ако крадецът ви стои върху позиция с няколко чужди мийпъла и няколко от тях отбелязват точки едновременно, то може да изберете от кой мийпъл да откраднете точки.
- Ако крадците на няколко играча стоят заедно с мийпъл, който отброява точки, то всички крадци "отмъкват" половината точки от оценявания обект.
- Един крадец не може да взема точки от друг крадец или от собствения си мийпъл.
- Ако един играч има няколко точкувания в един ход, този играч може да реши кое оценяване да задейства първо. Тогава има значение за крадеца.



Червеният играч отбелязва 5 точки. **Синият крадец** , който стои до неговия мийпъл, съответно "отмъква" 3 точки. **Синият играч** премества своя мийпъл с 3 позиции напред и връща крадеца в свитата си. Тъй като **жълтият играч** не може да краде точки, получени от друг крадец, той се придвижва напред заедно със **синия мийпъл**. От новата си позиция **жълтият играч** ще има възможност да „обере“ или **червения**, или **синия играч**.



Синият играч отбелязва 4 точки. **Червеният** и **зеленият играч** отбелязват по 2 точки и връщат крадците си обратно в свитата.


ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ

В края на играта, но преди финалното оценяване, ако вашият крадец стои върху таблото за резултата, вие получавате 3 точки за него и го прибирате обратно в свитата си.

МИНИ РАЗШИРЕНИЕ ВЕСТОНОСИТЕ: Ако вашият вестоносец или отброяващият мийпъл стъпи на затъмнена позиция, след отброяване на откраднати точки, вие теглите плочка със заповед.

Мистериозни форми се появяват в житните поля около Каркасон.
Необичайните фигури имат странно влияние върху местните жители.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

6 теренни плочки с житни кръгове (маркирани с )

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Размесете новите плочки с тези от базовата игра.

ХОД НА ИГРАТА

Когато изтеглите плочка с житен кръг, следвайте стандартните стъпки: **1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА**, **2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ**, **3. ОТБЕЛЯВАНЕ НА ТОЧКИ**. След това извършете една извънредна стъпка **4. ДЕЙСТВИЕ НА ЖИТНИТЕ КРЪГОВЕ**.

Забележка: Житните кръгове разделят пътищата и поляните. Мийпълите не може да стоят върху житни кръгове.

4. ДЕЙСТВИЕ НА ЖИТНИТЕ КРЪГОВЕ.

Когато сте поставили плочка с житен кръг, **трябва да изберете едно** от следните действия:

А В зависимост от вида на житния кръг поставете мийпъл върху обект, който вече съдържа ваш мийпъл.

ИЛИ

Б В зависимост от вида на житния кръг, махнете един мийпъл от някой обект и го върнете в свитата си.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА:

• Вуда на мийпълите, които се махат или слагат, зависи от формата на поставения житен кръг:



Житен кръг "вила"

Оказва влияние на селяните (от поляните).



Житен кръг "боздуган"

Оказва влияние на разбойниците (от пътищата).






Житен кръг "цит"

Оказва влияние на рицарите (от крепостите).

- Ако е избрано действие А, може да сложите мийпъл само в обект, в който вече стои поне една ваша фигурка от обозначения тип (селяни при селяни, разбойници при разбойници, рицари при рицари).
- Ако нямате мийпъл от дадения тип, **не извършвате** избраното действие.
- След като всички играчи са извършили избраното действие, играта продължава по нормалния ред с играча, който стои вляво от вас.


Пример с действие А



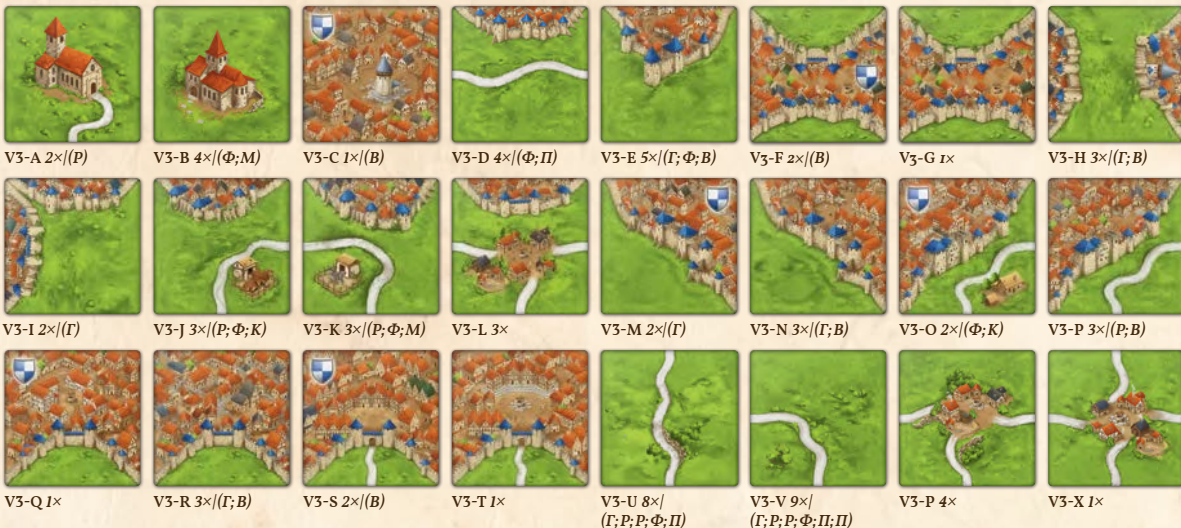
- 1 **Червеният играч** полага плочка с житен кръг "цит", след което поставя мийпъл  върху нея като рицар. Играчът избира действие А. Всички играчи изпълняват действието, започвайки с играчът вляво от червения.
- 2 **Зеленият играч** добавя един рицар  към своята крепост.
- 3 **Синият играч** няма рицар на полето, съответно пропуска действието.
- 4 Накрая **червеният играч** решава да добави още един рицар  към плочката, върху която е поставил мийпъл по-рано в този ход.

Пример с действие Б



- 1 **Зеленият играч** полага плочка с житен кръг "вила", след което поставя мийпъл  върху нея като рицар. С това крепостта бива завършена и играчът получава 4 точки. Той избира действие Б. Всички играчи изпълняват действието, започвайки с играчът вляво от зеления.
- 2 **Синият играч** маха един селянин.
- 3 **Червеният играч** също маха един селянин.
- 4 **Зеленият играч** няма селяни на полето, съответно не извършва нищо.

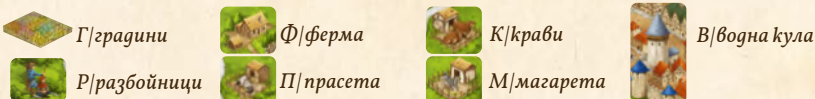
КАРКАСОН - БАЗОВА ИГРА (72 теренни плочки + 8 плочки за точкуване)



Една от 4-те плочки **V3-D** е стартовата плочка (с тъмен гръб).

Някои от плочките съдържат допълнителни илюстрации.

Буквите в скоби обозначават кои илюстрации съдържат те:



V3-50/100 8х лице и гръб

РЕКАТА (12 теренни плочки)

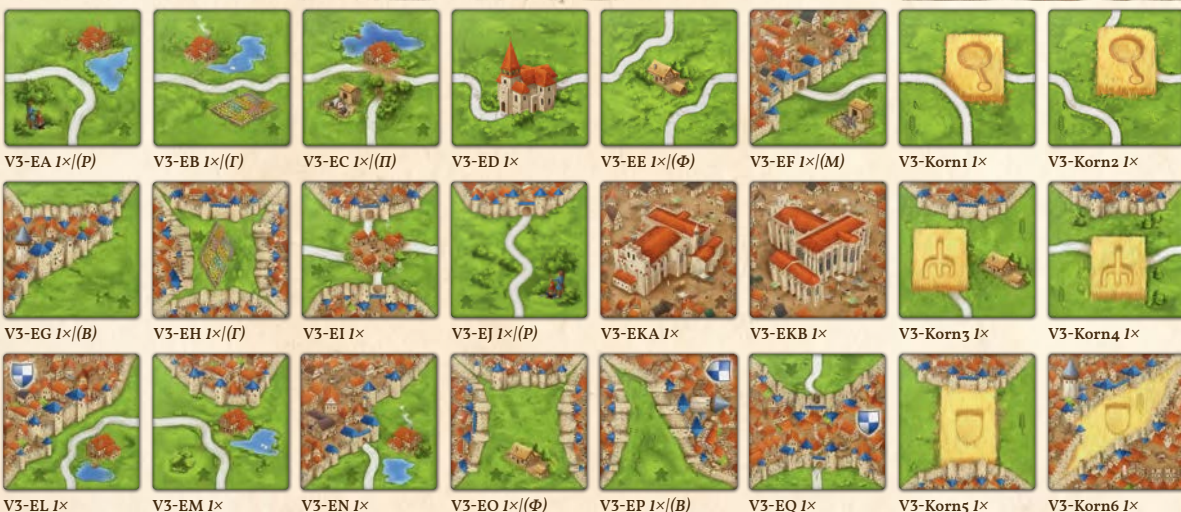


ЗЛАТНИТЕ МИНИ (1 плочка за оценяване)

1 - 3	1
4 - 6	2
7 - 9	3
10+	4

V3-GoldW 1x

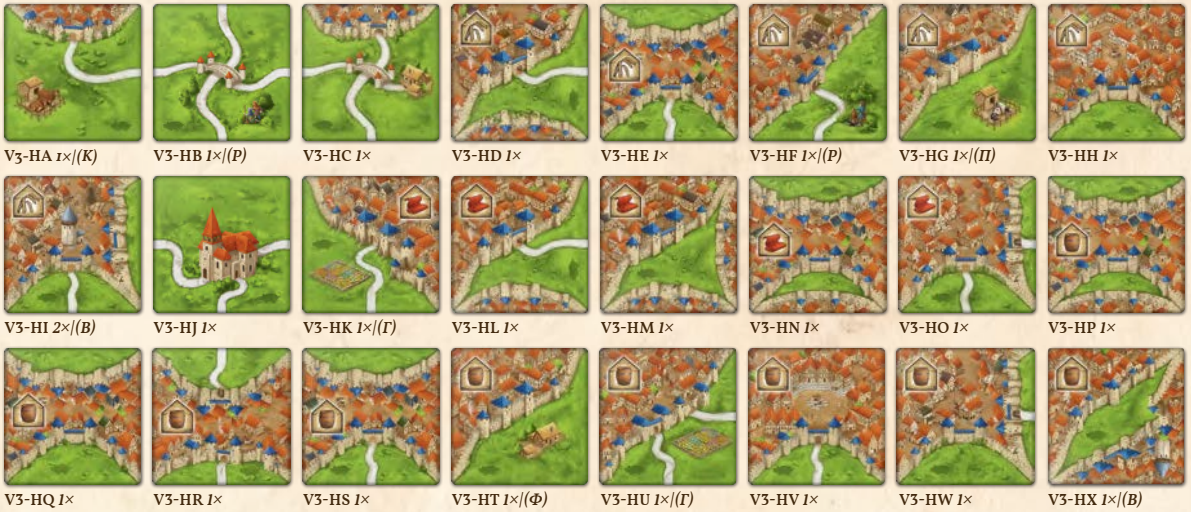
СТРАННОПРИЕМНИЦИ И КАТЕДРАЛИ (18 плочки)



ЖИТНИТЕ КРЪГОВЕ (6 плочки)



ТЪРГОВЦИ И СТРОИТЕЛИ (24 теренни плочки + 20 търговски стоку)



V3-HA 1x/(K) V3-HB 1x/(P) V3-HC 1x V3-HD 1x V3-HE 1x V3-HF 1x/(P) V3-HG 1x/(II) V3-HH 1x
 V3-HI 2x/(B) V3-HJ 1x V3-HK 1x/(Г) V3-HL 1x V3-HM 1x V3-HN 1x V3-HO 1x V3-HP 1x
 V3-HQ 1x V3-HR 1x V3-HS 1x V3-HT 1x/(Ф) V3-HU 1x/(Г) V3-HV 1x V3-HW 1x V3-HX 1x/(B)

V3-Н Вино 9x V3-Н Пшеница 6x V3-Н Плам 5x



ЛЕТАТЕЛНИ АПАРАТИ (8 плочки)

ВЕСТОНОСЦИТЕ (8 заповеги)

Гръб



V3-FlugA 1x V3-FlugB 1x V3-FlugC 1x/(II) V3-FlugD 1x V3-DepA 1x V3-DepB 1x V3-DepC 1x V3-DepD 1x
 V3-FlugE 1x V3-FlugF 1x/(P) V3-FlugG 1x/(Ф) V3-FlugH 1x/(Г) V3-DepE 1x V3-DepF 1x V3-DepG 1x V3-DepH 1x

ЛАДИТЕ (8 теренни плочки)

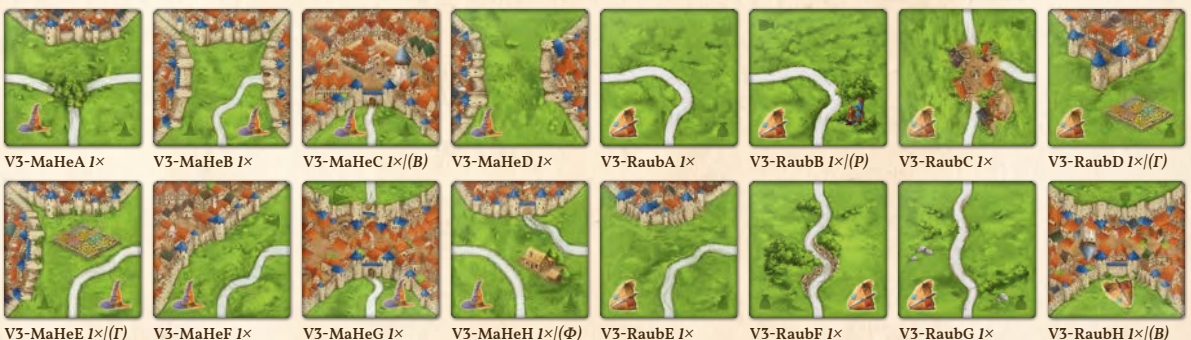
ЗАЛТНИТЕ МИНИ (8 плочки)



V3-FährA 1x V3-FährB 1x V3-FährC 1x V3-FährD 1x V3-GoldA 1x/(K) V3-GoldB 1x/(B) V3-GoldC 1x V3-GoldD 1x
 V3-FährE 1x V3-FährF 1x V3-FährG 1x V3-FährH 1x V3-GoldE 1x V3-GoldF 1x/(P) V3-GoldG 1x V3-GoldH 1x

МАГЪОСНИКЪТ И ВЕЩИЦАТА

КРАДЕЦЪТ (8 теренни плочки)



V3-MaHeA 1x V3-MaHeB 1x V3-MaHeC 1x/(B) V3-MaHeD 1x V3-RaubA 1x V3-RaubB 1x/(P) V3-RaubC 1x V3-RaubD 1x/(Г)
 V3-MaHeE 1x/(Г) V3-MaHeF 1x V3-MaHeG 1x V3-MaHeH 1x/(Ф) V3-RaubE 1x V3-RaubF 1x V3-RaubG 1x V3-RaubH 1x/(B)

ИГРАЛНИ ФИГУРКИ



Мийпъл: Всяко едно от тези се счита за мийпъл.



Специалните фигури не са мийпъл.



Неутралните фигури/ компоненти не принадлежат на никой играч.

СТЪПКИ В ХОДА НА ИГРАЧА

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Поставете **2 златни ключета** (Златните мини).



Поставете **магьосника** или **вещицата** (Магьосника и вещицата).



Поставете **крадци** върху табло за оценяване (Крадците).

2. Поставяне на мийпъл или друга фигурка:



Поставете **мийпъл** или



Абат (Абатът) или



големия мийпъл (Странноприемници и катедрали).



Поставете **мийпъл** или



големия мийпъл или



летателен апарат (Летателни апарати).



Поставете **майстора строител** или



прасенцето (Търговци и строители).



Махнете **абата** и отбележете точки за него (Абатът).

СЛЕД
ТОВА



Поставете **ладия** (Ладиите)

СЛЕД
ТОВА



Завъртете **ладия** (Ладиите)

3. Отбелязване на точки:



Преместете **мийпъл**, отброяващ
точките ви (базова игра)



Вестоносеца си (Вестоносците)
върху табло за резултата.

4. След точкуване



Разпределете **златото** (Златните мини)



Изтеглете **заповеди** (Вестоносците)



Оберете **грузите** играчи (Крадците)



Изпълнете действие на **живен кръз**
(Житните кръгове)

© 2001, © 2023

Hans im Glück Verlags-GmbH
Всички права запазени

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



Българско издание 2023
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

онлайн магазин:
www.BigBag.bg

www.fantasmagoria.bg
София, ул. Лъвски рид 6
+359 895 61 88 10
kingdom@fantasmagoria.bg

Автор: Клаус-Юрген Вреде
Илюстрации: Ане Пецке, Марсел Грьобер
Графично оформление: Франц-Георг Щемеле

Превод и оформление: Леда Герова
Редакция: Александър Геров