

Каркасон




Кааус-Юрген Бреге

8.

Мостове, замъци, пазари

Това разширение може да се играе само в комбинация с базовата игра Каркасон. То може да бъде интегрирано изцяло или само частично в играта, а също може и да бъде комбинирано с други разширения.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

- **12 теренни плочки** (маркирани с , за по-лесно сортиране), 8 от които съдържащи пазар _____
- **12 чипа със замъци** _____ 
- **12 дървени моста** _____ 



НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

Преди играта **12-те нови теренни плочки** се размесват с тези от базовата игра.

Всеки играч получава чипове със **замъци** и **дървени мостове**:

При **2-ма до 4-ма** играчи всеки получава по **3** замъка и **3** моста.

При **5-ма и 6-ма** играчи всеки получава по **2** замъка и **2** моста.

МОСТОВЕТЕ

1. Полагане на теренна плочка



При полагането на нова плочка играчите имат право да поставят **мост**, като спазват следните правила:

Мостът трябва да се построи или върху **току що положената плочка**, или върху съседна плочка, която **граничи** на нея с **една цяла страна**.

И **двата края** на моста трябва да са стъпили върху празна **полянка** (а не върху части от крепости, пътища, реки или други възможни обекти).

Мостът се тълкува като продължение на пътя, което ще рече, че той ви пренася над участъци от картата и се брои като **1 парче от пътя**.

Мостовите остават на мястото си **до края на играта**.

Може да се постави плочка с път, завършващ директно в полянка, ако веднага след това пътят се продължи с наличен мост през поляната.

Мостовите може да се строят един до друг.

Върху една плочка може да има само един мост.

Може да се строи мост върху плочка с фигурка.



Мост върху току-що положена плочка: **Червеният** разширява крепостта си. Тъй като новата плочка няма парче от път, той превежда пътя над новата част на града посредством мост.



Мост, граничещ с пътя върху току-що положена плочка: **Червеният** полага плочката вляво и завзема пътя. Това е възможно, само в случай че продължи пътя с мост и го прехвърли над крепостта.



Този строеж на мост **не е разрешен**, защото единият край на моста стъпва **върху участък от пътя**.



Мостовете може да се строят и **един до друг**, както и над празни или вече заети **манастири** и други.

2. Поставяне на мийпъл

Както обикновено може да се постави мийпъл върху новата плочка. Ако се постави мост на току-що положена плочка, играчът може да позиционира разбойник върху него.

3. Оценяване

По време на оценяване мостът се третира като парче от път.

За разлика от пътищата обаче, мостовете **не делят** крепости и поляни минаващи под тях.



Червеният играч завършва своя път, съдържащ 2 моста. Играчът печели 6 точки.



3. Завършване на малка крепост и поставяне на замък

Когато играч построи малка крепост, състояща се само от две части (2 плочки), той има право да избере дали да я завърши по нормалния начин и да получи 4 точки или да я **дострои до** степен на **малък замък**. Ако играчът избере втория вариант, то той поставя чип със замък върху двойната крепост, а върху замъка слага рицаря от крепостта. Няма значение, дали играчът е имал мийпъл върху първата половина на крепостта, или поставя фигурката си върху втората половина.



Със своята плочка **червеният** играч завършва малка крепост и вместо да отбележи точки за нея, решава да я **дострои до замък**.

Една крепост, достроена до замък, на първо време **се счита за незавършена**.

Замъкът остава на мястото си до края на играта.

3. Оценяване на замък

При строежа на замъка **не се получават** точки. Играчът получава точки едва в по-късен етап на играта, когато в **обсега** на замъка бъде завършен обект (**път, манастир или крепост**). По-точно казано: поне една част от завършения обект трябва да се намира върху една от плочките в обсега на замъка. Под "**обсег на замъка**" се разбират общо **6 плочки**: двете, на които лежи самият той, както и двете плочки вляво и двете плочки вдясно от тях.



Плочките от **1 до 6** образуват **обсега на замъка**. Собственикът на замъка би могъл да спечели точки при завършването на следните обекти:

- **манастирът** от плочка **1**;
- **пътят** от плочка **1**;
- **крепостта** от плочка **3**;
- **крепостта** от плочка **6** (Малката крепост на полета 3 и 6 е била оценена още преди построяването на замъка и не може да донесе повече точки.).

Едва когато някой обект (път, манастир, крепост или друг замък, частично представени на поне една от тези 6 плочки) бъде завършен, се счита, че и замъкът е завършен. Собственикът на завършения обект, както и собственикът на замъка получават пълния брой точки. Едва тогава рицарят от замъка се връща в свитата на играча, а чипът на замъка остава да лежи на полето.

Относно замъците важат следните правила:

- Един манастир се намира в обсега на замък, само ако **самият манастир** (а не околните му плочки) се намира на едно от 6-те полета от обсега на замъка.
- Рицарят от замъка получава винаги точките за **първия завършен обект** в неговия обсег. Играчът **не може да отложи** оценяването на замъка със следващ обект, с цел да получи повече точки.
- Няма никакво значение дали завършеният обект носи точки на друг играч при оценяването. Замъкът получава точките и на **незаети** (без фигура), **завършени обекти**.
- В случай че при полагането на една плочка се завършат едновременно 2 или повече обекта в обсега на замъка, тогава владетелят на замъка решава от кой от тях да получи точките, но за **един замък** може да се получат точки **само от един обект**.
- Тъй като една двойна крепост при дострояването си в замък **не се брой за завършен обект**, то е възможно два, заети с рицари замъка да стоят един до друг. В този случай **точките на първия оценен замък** (от завършване на обект в неговия обсег) се броят **и за втория замък**, защото завършвайки един замък, той се превръща в първи завършен обект за другия и двата получават **равни точки**.
- Един замък **дели поляните** точно както би ги разделила **двойната крепост** под него.



Крепостта на **синия** бива завършена и му носи **20 точки**. Тъй като една част от крепостта лежи в обсега на **червеня замък** (на 6-то поле) и това е първият завършен до замъка обект - **червеният** също печели **20 точки**. И двата рицаря се връщат в свитите на своите владетели.

Финално оценяване

В края на играта махнете фигурките от незавършените замъци. Те не носят точки при финалното оценяване.

Замъците носят по 4 точки на селяните в края на играта (вместо 3).

ПАЗЯРИТЕ

Ако изтеглите плочка с пазар, най-напред извършвате нормалните действие **1. Полагане на плочка**, **2. Поставяне на мийпъл** и **3. Оценяване**. Не може да поставяте мийпъл върху пазара.



4. Наддаване

Сега нормалната игра се прекъсва, за да се проведе пазарен ден, на който чрез наддаване се разпродават теренни плочки.

Активният играч (изтеглилият пазара) отваря толкова теренни плочки, колкото играчи има на масата. След това съседът му отляво си избира една от разкритите плочки и обявява колко **точки** е готов да "заплати", за да я получи (има право да предложи и 0 точки). Всеки от останалите играчи прави по веднъж свое собствено предложение, като има право или да повиши залога **в точки** или да пасува.

Когато всички са направили своите залози или са пасували, играчът избрал плочката трябва да се спре на една от следните 2 възможности:

- да **закупи** въпросната плочка от най-високо заложилия и да му плати изисканите точки **или**
- да **продаде** плочката на най-високо заложилия и да получи от него предложените точки.

При тези действия точките се прибавят към резултата на единия играч върху таблото за отброяване и се изваждат от резултата на другия играч. В случай че само избралият плочката е заложил за нея, само той губи точки, но никой не ги прибавя към резултата си. Играчите може да залагат повече точки, отколкото имат, и да получат отрицателен резултат при закупуването на точки.

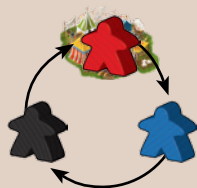
След това на ход е следващият играч по часовниковата стрелка, който по време на този пазарен ден още **не** е получил плочка. Той избира друга отворена плочка и прави своя залог за нея, а след него за плочката наддават и останалите играчи. Всеки, който вече се е сдобил с плочка, няма право да наддава повече. Последната отворена плочка се получава "безплатно" от последния останал без плочка играч. След като се разпродадат всички плочки, играчите ги полагат както в нормален ход (без да теглят нови), но може да слагат фигурки върху тях (започва левият съсед на активния играч). Не може да се получава верижна реакция - при полагане на пазар, получен след наддаване, не се извършва нов пазарен ден.

Пример с 3-ма играчи:

- **Червеният** тегли плочка с пазар и я полага по нормален начин. След това отваря 3 нови плочки.
- **Синият** си избира една плочка и залага 2 точки за нея. **Черният** пасува, **червеният** наддава до 3 точки.

Синият решава да вземе плочката - той плаща на **червения** (най-високо заложилия) 3-те точки, т.е. **синият** намалява своите точки на дъската с 3, а **червеният** ги увеличава с 3.

- Сега е ред на **черния** и той предлага 2 точки за избраната от него плочка. **Червеният** качва залога до 3, при което **черният** решава да му отстъпи плочката и получава точките.
- Накрая остава 1 плочка, която **черният** получава безплатно.
- Започвайки от **синия**, играчите полагат спечелените плочки.



Вариант без наддаване: Когато някой положи плочка с пазар, отворете плочки според броя на играчите. Започвайки с левия съсед на активния играч, всеки играч избира една от отворените плочки и я поставя веднага.

Правила за комбиниране с други разширения

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

МОСТОВЕ

Може да поставяте следните фигурки върху мост:

Разширение 1 - Големия мийпъл; **Разширение 2** - Майстора-строител;

Разширение 5 - Фургона; **Разширение 10** - Конферансието

Разширение 4 - Мост и кула може да стоят на една плочка.

Разширение 10 - Мост може да се поставя над циркова площадка. Върху плочка с акробати може да се поставя мост, само ако няма фигурки на нея.



ЗАМЪЦИ

Може да поставяте следните фигурки върху замък:

Разширение 1 - Големия мийпъл; **Разширение 5** - Фургона, Кмета (макар че без гербове той не носи точки); **Разширение 10** - Конферансието

Оценяване - получавате точки от: **Разширение 1** - Крепости с катедрали и пtiща със странноприемници; **Разширение 9** - Манастири и светилища с лозя.

Разширение 2 - При оценяване на полянки с прасе замъците носят 5 точки.

Разширение 3 - Драконът не яде фигурки от замъците. Може да сложите фея до фигурка в замък, за да получите стандартните точки от феята.

Разширение 4 - Не може да пленявате фигурки от замък.

Разширение 5 - И за селяните, и за чифлиците замъците носят по 1 точка повече спрямо завършените крепости.

Разширение 6 - Замъкът не се брои за завършена крепост за краля.

Разширение 10 - Мийпъл, намиращ се в замък, носи точки при оценяване на цирк, ако част от самия замък се намира в околностите на цирка. Пирамида от акробати не се брои за завършен обект при оценяване на замъци.



ПАЗАРИ

Разширение 2 - Ако поставите плочка с пазар към крепост или път, съдържащи вашия майстор-строител, най-напред завършете наддаването и след това изиграйте двойния ход с майстора си.

Разширение 3 - Ако по време на наддаване поставите плочка, съдържаща символ на дракона, той се движи веднага. Чак след това може да продължите с наддаването.



© 2002, 2016
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de



Българско издание
Фантасмагория ООД
www.BigBag.bg
www.fantasmagoria.bg
kingdom@fantasmagoria.bg
Превод и оформление: Леда Герова
Редакция: Красимира Димитрова