

Караус-Юрген Бреге Каркасон


10.

Под купола



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.

ИТРОВИ МАТЕРИАЛ

- **20 теренни плочки** (маркирани с  за по-лесно сортиране), от които:

12 циркови плочки, всяка с по 1 циркова площадка



8 атракционни плочки,

всяка с по 2 полета за акробати



- **16 чипове с животни**

1 х слон (7 точки), 2 х тигър (6 точки), 3 х мечка (5 точки),

5 х тюлен (4 точки), 4 х маймунка (3 точки), 1 х бълха (1 точка)



гръб

- **1 циркова шатра**



- **6 фигурки на конферансиета**



НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

Преди играта **20-те нови теренни плочки** се размесват с тези от базовата игра. Всички **16 чипа с животни** се размесват и заедно с шатрата се поставят с лицето надолу на масата така, че да са достъпни за всички играчи. Всеки играч получава **конферансието** в своя цвят.



ЦИРКОВИТЕ ПЛОЧКИ, ЖИВОТНИТЕ И ШАТРАТА

1. Полагане на теренна плочка

Цирковите плочки се полагат според стандартните правила.

Специален случай: първия път, когато положите циркова плочка, изтеглете най-горния чип с животно и го поставете закрит върху площадката на цирка, а върху него поставете шатрата. От този момент нататък шатрата се мести върху всяка нова циркова плочка след стъпка **3. Оценяване**.

2. Поставяне на мийпъл

След като поставите циркова плочка, може върху нея да сложите мийпъл като разбойник, рицар или селянин. Не може да поставите мийпъла върху площадката на цирка.

Червеният играч полага **първата** циркова плочка и слага мийпъл върху пътя. След това поставя чип с животно върху площадката на цирка и върху него слага шатрата.



3. Оценяване

Когато поставяте **следваща** циркова плочка в играта:

1.) Извършете оценяването на всички обекти, завършени с поставянето на цирковата плочка, ако има такива, и **върнете** съответните мийпълци обратно в свитата.

2.) След това **оценете цирка** от плочката, върху която в момента се намира **шатрата**:

Най-напред разкрийте чипа с животното, което стои под шатрата. За всеки мийпъл, стоящ върху цирковата плочка или върху някоя от околните 8 плочки, получавате точките, изобразени върху чипа с животното.

Бележка: Конферансието също се брои за мийпъл, затова, ако се намира върху някоя от плочките около шатрата, също ще ви донесе точки.

2.) **Червеният** играч разкрива чипа с животното, намиращ се под шатрата. Тюленът носи по **4** точки за всеки мийпъл в околността. **Червеният** има 3 мийпъла около цирка, съответно отбелязва **12** точки. **Синият** има само 1 мийпъл и пчели **4** точки.

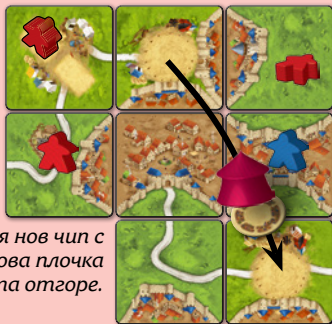


1.) **Червеният** играч поставя цирковата плочка, с която завършва пътя на **синия**. **Синият** играч отбелязва точки за пътя си и взима мийпъла си обратно в свитата.



Важно: Мийпълите, **участващи в оценяването на цирка**, не се прибират обратно в свитата, а **остават** на полето.

3.) Накрая махнете чипа с животно и го оставете открит до табло за оценяване. Сложете нов закрит чип върху новата циркова плочка, а върху него преместете фигурката на шатрата.



3.) Червеният играч поставя нов чип с животно върху новата циркова плочка и мести шатрата отгоре.

Край на играта

Внимание: В края на играта, **преди** финалното оценяване, оценете цирка **за последен път**.

Относно цирковата площадка

Площадката на цирка дели пътищата и поляните на отделни части.

АТРАКЦИОННИТЕ ПЛОЧКИ И АКРОБАТИТЕ



1. Полагане на плочка

Атракционните плочки се полагат според обичайните правила.

2. Поставяне на мийпъл

След като положите атракционна плочка може както обикновено да поставите мийпъл на нея, върху път или поляна.

Алтернативно, може да поставите мийпъл върху едно от двете **полета за акробати** от плочката.

По-късно в играта, ако положите плочка в **съседство** с атракционна плочка (хоризонтално, вертикално или диагонално), отново може да **поставите акробат** върху едно от свободните места.

1.) Червеният играч поставя атракционна плочка и слага мийпъл върху едно от полетата за акробати.



2.) Синият играч поставя нова плочка и слага мийпъл до **червения**.



Ако двете полета за акробати от дадена плочка са заети, може да сложите трети акробат върху раменете на първите два. Тогава пирамидата се счита за завършена и върху нея **не** може да се поставят повече мийпъли.

Цветовите на мийпълите от една пирамида нямат никакво значение. Пирамидата може да съдържа мийпъли в един, два или три цвята.

Ако поставите атракционна плочка до друга такава плочка, може свободно да изберете върху коя от двете да поставите акробата си.



3.) По-късно червеният играч полага нова плочка диагонално на плочката за акробати, след което завършва пирамидата, слагайки мийпъл върху нея.

3. Оценяване на пирамида

Когато една пирамида бъде завършена с три акробата, тя е готова за оценяване. Въпреки това пирамидата **не** се оценява веднага в същия ход, защото акробатите искат първо да покажат изкуството си.

В следващ ход, в който **не** сте сложили нова фигурка в стъпка **2. Поставяне на мийпъл**, може да оцените завършена пирамида. **Всеки акробат** от пирамидата носи по **5 точки** на своя собственик.

След оценяването върнете мийпълите обратно в свитата на съответните играчи.

Допълнителни правила:

- След като една пирамида бъде оценена, играчите може отново да поставят мийпъли върху същата плочка.
- Всеки играч може да оцени пирамида, дори и да няма собствени мийпъли върху нея.

Край на играта

По време на финалното оценяване всеки от акробатите носи по **5 точки**, независимо от големината на пирамидата.

Относно полетата за акробатите

Полетата за акробатите делят пътищата и поляните на отделни части.



В следващ ход **червеният** играч не поставя мийпъл и решава да оцени тази пирамида. **Червеният** играч печели **10 точки**. **Синият** играч печели **5 точки**.



2. Поставяне на мийпъл

Може да поставяте **конферансието** като нормален мийпъл върху крепост, път, манастир или поляна. Тази фигурка се третира като нормален мийпъл във всички случаи с едно **изключение**: не може да я поставяте в ролята на акробат.

3. Оценяване на конферансието

Когато завършите обекта с вашето конферансие, първо оценявате този обект по стандартния начин.

След това получавате още по **2 точки** за всяка църкова или атракционна плочка, върху която стои конферансието или се намира в съседство с него (хоризонтално, вертикално или диагонално). Тези точки се получават независимо дали сте получили точки за завършения обект, в който се намира конферансието (например, защото друг играч има мнозинство). Също така наличните върху плочките фигурки на акробати или църковата шатра нямат значение за това оценяване.

След оценяването приберете конферансието в свитата си.

Край на играта

В края на играта получавате допълнителните точки за конферансието, когато оценявате поляната или незавършения обект, в който се намира.



Червеният играч завършва пътя, върху който стои неговото конферансие. Най-напред играчът отбелязва **5 точки** за пътя. След това играчът записва и **8 точки** за четирите църкови и атракционни плочки в съседство (по 2 точки на плочка). Играчът печели общо **13 точки**.



© 2017
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

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.

ЦИРКОВИТЕ ПЛОЧКИ, ЖИВОТНИТЕ и ШАПРАТА

При оценяване на цирк точки носят следните фигурки:

Базова игра - Стандартният мийпъл, Абатът; **Разширение 1** - Големият мийпъл; **Разширение 5** - Фургонът, кметът; **Разширение 10** - Конферансието.

При оценяване на цирк следните фигурки **не** носят точки:

Разширение 2 - Майсторът-строител, прасенцето;

Разширение 5 - Чифликът; **Разширение 9** - Овчарят.

Разширение 8 - Може да строите мост върху циркова плочка, независимо дали шатрата се намира върху нея.

Ако поне една част от замък се намира в съседство с цирковата шатра, мийпълът в замъка също носи точки при оценяване на цирка.

АТРАКЦИОННИТЕ ПЛОЧКИ и АКРОБАТИТЕ

Генерално правило: Само стандартният мийпъл може да бъде част от пирамида; нито големият мийпъл, нито която и да е друга фигурка може да се поставя като акробат.

Разширение 3 - Може да поставите феята върху плочка с ваш акробат. В този случай феята защитава всички фигурки в пирамидата, независимо от цвета им. Ако в началото на хода ви феята е върху плочка с пирамида от мийпли, вие получавате по 1 точка за всеки свой мийпъл в пирамидата. Може да използвате вълшебния проход, за да поставите мийпъл върху пирамида.

Разширение 4 - Ако ползвате кула, за да плените акробат, може да изберете всяка фигурка от пирамидата, независимо от нейната позиция.

Разширение 8 - Може да поставите мост върху атракционна плочка само ако на нея няма акробати. Не може да слагате акробати на плочка, върху която вече има мост. Оценяването на пирамида **не** предизвиква оценяване на замък.

КОНФЕРАНСИЕТО

Генерално правило: Конферансието се бори като стандартен мийпъл. То има същата употреба като стандартния мийпъл във всички разширения.

Разширение 4 - Може да поставите конферансието върху кула, въпреки че ще бъде малко нестабилно.

Разширение 5 - Когато оценявате конферансието в ролята на селянин при поставяте на чифлик, вие получавате допълнителните точки за него. Получавате точките и когато свържете поляната на конферансието с поляна, която съдържа чифлик.

