



Клаус-Юрген Вреде

Каркасон

Странноприемници и катедрали

В това разширение на Каркасон ще добавяте странноприемници и катедрали към своите пътища и крепости, за да спечелите още повече точки. Големият мийпъл ще ви носи силно предимство, когато става въпрос за определяне на мнозинство.



Това разширение се играе само в комбинация с базовата игра Каркасон. Може да го комбинирате и с други разширения на играта.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ И ПОДГОТОВКА



ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

24 теренни плочки
(маркирани с ★)

6 плочки маркери 50/100
(лице/гръб)

6 големи мийпъла

8 стандартни фигурки (мийпъли) и **1 Абат** в розово.

Този комплект фигурки ви позволява да играете с **6 човека**.



2 катедрали



7 странно-
приемници



1 река
със странно-
приемница



6 големи мийпъла



8 стандартни мийпъла и 1 абат



6 плочки маркери

ДОПЪЛНИТЕЛНА ПОДГОТОВКА

Всеки играч получава **1 голям мийпъл** в неговия цвят. Поставете настрана плочките маркери. Те ви помагат да отбелязвате резултата си. Когато преминете **50** точки, сложете пред себе си една плочка маркер със страната **50** нагоре.

Ако играете с мини-разширението **Реката**, добавете новата речна плочка към останалите речни плочки.

Размесете новите плочки с тези от базовата игра.

Всеки нов елемент в играта е обяснен спрямо тези 3 стъпки:

1. ПОЛАГАНЕ НА ТЕРЕННА ПЛОЧКА

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

Ако една стъпка не е обяснена подробно, за нея се прилагат стандартните правила.

Странноприемници и Катедрали

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ

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.



Червеният играч получава 6 точки за този път - той е съставен от 3 плочки и съдържа странноприемница.

Въпреки, че този път съдържа две странноприемници, **червеният играч** получава само един бонус: $4 \times 2 = 8$ точки.

ОЦЕНЯВАНЕ НА КРЕПОСТ С КАТЕДРАЛА

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



За тази крепост **червеният играч** получава $7 \times 3 = 21$ точки (6 плочки и 1 герб).

Внимание: Ако до края на играта не завършите крепост с катедрала или път със странноприемница, получавате само **по 1 точка** за всяка плочка и герб (както е при останалите крепости и пътища).

Големият мийпъл

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ



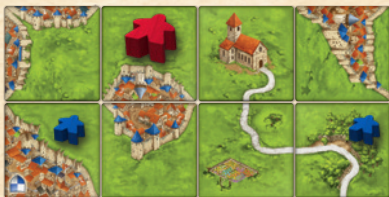
Вместо стандартна фигурка, може да поставите големия си мийпъл като разбойник, рицар, монах или селянин, спазвайки нормалните правила за поставяне.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

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



Червеният играч е разположил голям мийпъл в тази крепост, а **синият играч** има само стандартна фигурка. Това значи, че **червеният** има мнозинство и печели 8 точки от крепостта, а **синият** печели 0.



Червеният играч е поставил големия си мийпъл като селянин върху поляната. **Синият играч** е поставил там 2 стандартни фигурки. Това означава, че на тази поляна никой няма мнозинство и двамата отбелязват точки.

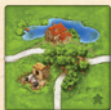
Специални теренни плочки



Този ъгъл разделя поляната на **две** отделни части.



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



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



Нито един от тези пътища не е завършен. Тук пътят се разделя в **4 посоки**. За да завършите този път, и четирите краища трябва да бъдат затворени.



Това кръстовище завършва и **4-те пътя**.
Двата малки пътя са завършени по условие.
Върху тях може да се постави фигурка, за да се отбележи точка.



ОБОБЩЕНИЕ



СТРАННОПРИЕМНИЦА

2 точки за всяка плочка от завършен път със странноприемница. По **1 точка** за всяка плочка от незавършен път при финалното оценяване.



КАТЕДРАЛА

3 точки за всяка плочка и всеки герб в завършена крепост с катедрала. По **1 точка** за всяка плочка и герб в незавършена крепост при крайното оценяване.



ГОЛЯМ МИЙПЪЛ

Вид: фигурка **Сила: 2**

Употреба: Път, крепост, манастир, поляна

Поставяне: Използва се вместо стандартен мийпъл.

Автор: Клаус-Юрген Вреге & Hans im Glück

Илюстрации: Марсел Грьобер



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birner Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de/en
www.hans-im-glueck.de



Българско издание 2025

ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

www.BigBag.bg

+359 895 61 88 10

София, ул. Лъвски път 6
kingdom@fantasmagoria.bg

Превог: Георги Кацарски

Редакция: Лега Герова