



Клаус-Юрген Вреде

Каркасон

Търговци и строители



В това разширение на Каркасон в крепостите пристигат търговци и строители. Съберете най-много стоки и изпратете прасенцето си на полето за допълнителни точки. Строителят ускорява изграждането на вашите пътища и крепости.

Това разширение се играе само в комбинация с базовата игра Каркасон (и разширение 01 за игра с 6 човека). Може да го комбинирате и с други разширения на играта.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ И ПОДГОТОВКА



ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

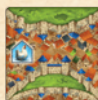
24 Теренни плочки

(маркирани с )

20 Търговски стоки

6 Прасенца

6 Майстори строители



19 теренни плочки
свс символ за стока

1 река свс
символ за стока

20 чипа свс стоки



6 бр.
Прасенца



6 бр.
Майстори строители



9 бр.
Кокошки



6 бр.
Пшеница



5 бр.
Плат

ДОПЪЛНИТЕЛНА ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Всеки играч взема **прасенцето** и **майстора строител** в своя цвят и ги добавя към свитата си.

Поставете **търговските стоки** в общ запас до игровата зона.

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.

Чипове със стоки

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ



ОЦЕНЯВАНЕ НА КРЕПОСТ С ТЪРГОВСКИ СТОКИ

Когато **завършите** крепост със **символи на търговски стоки**, първо се присъждат точките за крепостта. След това **играчът, завършил крепостта**, получава по **1 чип** от **съответната стока** за **всеки символ**, изобразен в нея. Той ги взима от общия запас и ги поставя с **лицето нагоре** пред себе си. Няма значение дали този играч или някой друг е отбелязвал точки за тази крепост.



Червеният играч завършва крепостта. **Синият играч** получава 10 точки за нея, но само **червеният играч** получава един чип с **кокошка** и два чипа с **пшеница**, тъй като той е завършил крепостта.

ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ НА ТЪРГОВСКИТЕ СТОКИ

Пребройте чиповете с търговски стоки в края на играта. За всеки вид стока (кокошка, пшеница или плат), присъдете по **10 точки** на играчът, събрал най-много от съответния вид чипове. В случай на равенство, всеки от изравнените играчи получава по **10 точки**.



Точки



10



10



10



Точки



0



10



10

Пример при игра с двама: **червения играч** получава **20 точки**, но и **синият играч** също получава **20 точки**.

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ

ПОСТАВЯНЕ НА МАЙСТОР СТРОИТЕЛ

Ако поставите мийпъл като разбойник или рицар и майсторът строител е в свитата ви, може да го **прикрепите** към този мийпъл, като го поставите до него на плочката. Майсторът строител **никога не се поставя самостоятелно**. Когато мийпъл с прикрепен към него строител бъде преместен или премахнат (напр. при оценяване), майсторът строител се връща в свитата на играча.



Майсторът строител може да бъде поставен само заедно с разбойник или рицар. В този пример го поставяте на пътя заедно с разбойник.



1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА

Ако в следващ ход положите теренна плочка, която **продължава** крепостта или пътя, където вече **се намира** вашият майстор строител, преместете строителя до купчинките с плочки за теглене (това е важно за по-късен етап от хода ви).

Докато майсторът строител се намира до купчинките с плочки, а не в свитата ви, той не може да се поставя обратно на полето.



Червеният играч полага плочка на пътя, на който се намира майсторът строител. Той го взима и го поставя до купчинките с плочки. Мийпълът му остава на пътя.

Важно: Трябва да преместите строителя до купчинката за теглене дори и ако завършите пътя или крепостта.

ИЗВЪРШВАНЕ НА ДВОЕН ХОД

Ако в края на хода ви вашият майстор строител се намира до купчинките с плочки за теглене, **веднага** изигравате **още един пълен ход**. Вземете строителя обратно в **свитата си** и извършете втори ход. След това играта продължава по часовниковата стрелка.

1. В края на хода на **червения играч**, неговият майстор строител се намира до купчинките с плочки. Ето защо той го връща в свитата си и получава допълнителен ход.



2. **Червеният играч** полага плочка и отново поставя своя майстор строител заедно с един от мийпълите си.

3. С това вторият ход на **червения играч** приключва.

Внимание: **никога** не задействате двоен ход с поставянето на строителя. Може да получите двоен ход само ако продължите път или крепост, в която вашият майстор строител е вече **поставен**.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

Майсторът строител **не играе роля** при оценяване. Той не се взема под внимание при определянето на мнозинство (има сила 0).

Внимание: Ако **друг играч** е завършил обекта, в който се намира вашият строител, тогава той се **връща** в свитата заедно с мийпъла, към който е прикрепен, а не се мести до плочките за теглене.

Прасенцето

1. ПОЛАГАНЕ НА ТЕРЕННА ПЛОЧКА

2. ПОСТАВЯНЕ НА ПРАСЕНЦЕТО



Ако поставите селянин и прасенцето е в свитата ви, може да го **прикрепите** към този селянин, като го поставите до него на плочката. Прасенцето **никога не се поставя самостоятелно**.

Прасенцето се връща обратно в свитата, когато селянинът, към когото е прикрепено бъде махнат или преместен (това може да се случи при игра с други разширения).

Прасенцето се поставя само заедно със селянин.



3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

ОЦЕНЯВАНЕ НА ПОЛЯНИ С ПРАСЕНЦА

След завършване и оценяване на крепост, в която има поне **1 герб**, се задейства оценяването на **всички** прасенца. Получавате по **3 точки** за всяка **завършена крепост**, която граничи или се намира в полянката с прасенцето ви. Мнозинството от мийпли **няма значение** за точкуването на прасенцата.



Завършен е град с . Заедно с него се оценяват и прасенцата. Поляната с **червеното прасенце** граничи с една завършена крепост и **червеният играч** получава 1 x 3 точки.

Поляната с **жълтото** и **синьото** прасенце също граничи с една завършена крепост. И двамата получават по 3 точки.

Оценяването на прасенцата започва от активния играч и продължава по посока на часовниковата стрелка. Прасенцата се **връщат в свитата** на играчите. **Ако решите**, може да върнете в свитата си и селянина, към който е прикрепено прасенцето.



Червеният играч е активният играч, Той пръв отбелязва точки за прасенцето си и го връща в свитата си. Заедно с това той трябва да реши дали да върне и селянина в свитата си. Решава да го остави на поляната. **Синият играч** е следващ и той също решава да остави селянина си на поляната. **Жълтият играч** е последен и решава да върне селянина заедно с прасенцето в свитата си.

Прасенцето не носи точки във финалното оценяване. Също така то не се брои при определяне на мнозинство (има сила 0).

Специални теренни плочки



Мостовите не завършват пътищата. Единият път е в посока от ляво надясно, а другият - от горе надолу. Двама пътя разделят поляната на 4 отделни части.



На тази плочка пътят завършва в средата на поляната.



Единият път завършва в поляната, а другият - в манастира. Малката полянка между тях е свързана с останалата част от поляната.

ОБОБЩЕНИЕ



ЧИПОВЕ С ТЪРГОВСКИ СТОКИ

Ако завършите крепост със символи на търговски стоки, взимате съответните чипове със стоки.
Финално точкуване: **10 точки за всяко мнозинство.**
В случай на равенство: **по 10 точки за всеки играч.**



МАЙСТОР СТРОИТЕЛ

Вид: Специална фигурка; **Сила:** 0; **Употреба:** Път, крепост; **Поставяне:** Заедно с разбойник или рицар;
Функция: Получавате втори ход, ако продължите път или крепост, върху които се намира той.



ПРАСЕНЦЕ

Вид: Специална фигурка; **Сила:** 0; **Употреба:** Поляна; **Поставяне:** Заедно със селянин;
Функция: При завършване на крепост с герб : Оценявате всички прасенца (по **3 точки** за всяка съседна крепост) → връщате прасенцето си (задължително) → връщате селянина си (по избор).

Автор: Клаус-Юрген Вреге & Hans im Glück
Илюстрации: Марсел Грьобер



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer 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
Превод: Георги Кацарски
Редакция: Леда Герова