

Каркасон

Кааус-Юрген Бреге

9.

Стада и хълмове



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)
- **18 чипа с овце и вълци**
(4x 1 овца, 5x 2 овце, 5x 3 овце, 2x 4 овце, 2x вълк)



- **1 платнена торбичка**
- **6 овчаря** в 6 цвята



НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

Преди играта **12-те нови теренни плочки** се размесват с тези от базовата игра. **Всеки играч** получава фигурка на **овчар** в своя цвят. Всички чипове с овце и вълци се слагат в торбичката.

ОВЧАРЯТ, ОВЦЕТЕ И ВЪЛЦИТЕ



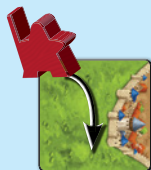
2. Поставяне на овчаря

Когато поставяте плочка, върху която има поляна, може да решите дали да поставите мийпъл както обикновено, или вместо това да поставите **овчаря** си на поляната. Ако използвате овчаря, веднага **извадете един чип от торбичката**.

Ако на чипа има **овце**, сложете го на поляната до овчаря си със страната с овцете нагоре.

Ако на него има **вълк** - лош късмет! Сложете чипа обратно в торбичката и върнете овчаря си в свитата.

Също така може да поставите своя овчар, ако на поляната вече има селянин (както и обратното), но не и ако там вече има друг овчар. Овчарят е специална фигурка, а **не мийпъл** (не може да се поставя върху никакви други обекти).



По време на играта овчарят има следните ефекти:

1. Полагане на теренна плочка

Всеки път, когато разширявате поляната, на която стои вашият овчар, добавяйки към нея нова теренна плочка, може да изберете едно от две действия (това се прави преди стъпка **2. Поставяне на мийпъл**):

- **Разширяване на стадото** (изтеглете нов чип от торбичката)
- ИЛИ**
- **Прибиране на стадото в обора** (оценяване на овцете).

Разширяване на стадото

Изтеглете нов чип от торбата:



1. Ако чипът е с **овце**, стадото ви се разраства. Поставете чипа при останалите чипове с овце до овчаря ви.



2. Ако чипът е с **вълк** - стадото ви се разбягва. Върнете всички чипове в торбичката, а овчаря си - обратно в свитата.

Прибиране на стадото в обора

Решавате да не вадите нов чип от торбичката и вместо това оценявате овцете си. Получавате по 1 точка за всяка овца, намираща се на поляната с вашия овчар (всеки чип носи от 1 до 4 точки, в зависимост от броя на овцете, изобразени върху него). След това върнете всички чипове в торбичката и вземете овчаря си обратно в свитата.

Няколко овчаря на една поляна

При свързването на отделни поляни може да стане така, че няколко овчаря да заемат една и съща поляна. В този случай стадата с овце стават **обща собственост**. Това означава, че ако някой играч изтегли вълк, **всички чипове с овце** се връщат в торбичката и **всички** играчи прибират овчарите си от поляната. Ако някой извърши действието прибиране на стадото, тогава се оценяват **всички чипове с овце**, намиращи се на поляната и отново **всички играчи**, които имат овчари на тази поляна, записват общия брой точки от овцете.

Синият и **червеният** имат овчари на поляната. Там се намират 4 чипа с общо 8 овце. **Червеният** разширява поляната и решава да прибере стадото, при което и той, и **синият** играч отбелязват по 8 точки. След това действие чиповете се връщат в торбичката. Ако вместо това **червеният** беше решил да разшири стадото и беше изтеглил вълк, всички овце щяха да се върнат в торбичката и никой нямаше да спечели точки.



Обикновено, за да оцените овце, трябва да използвате действието "**прибиране на стадото**".

Изключение: ако по време на играта някой затвори напълно поляна с овчари и овце (като я ограда с пътища и крепости), тогава веднага извършете действието "**прибиране на стадото**" за тази поляна.

Червеният играч поставя плочка. Той решава да разшири стадото си. Тъй като новата плочка затваря поляната с овчаря, той веднага оценява овцете и получава 7 точки.



3. Оценяване

Овчарят не влияе и не участва в никакви други оценявания.

Финално оценяване

Ако овчарят и стадото ви стоят на полето в края на играта, те **не** ви носят никакви точки.

ХЪЛМОВЕТЕ

по идея на Манфред Келер



1. Полагане на плочка с хълм

Ако изтеглите плочка с хълм, веднага теглите още една плочка и я поставяте закрыта под тази с хълма. **Не поглеждайте втората плочка!** Положете плочката с хълма според обичайните правила, като оставите другата плочка под нея.



2. Поставяне на мийпъл

След полагането на плочката може да поставите мийпъл върху нея според обичайните правила (върху път, крепост, манастир или поляна). **Не може** да сложите мийпъла директно върху хълма.

3. Оценяване на хълм

Мийпли, стоящи върху плочка с хълм, печелят равенства при оценяването на обекти. Когато се оценява обект (път, крепост, поляна), при който има равенство, се проверява дали нечий мийпъл от този обект стои върху плочка с хълм. Ако има такъв мийпъл, неговият собственик печели **всички точки** от обекта, а останалите играчи **не** получават нищо. Хълмовете служат **единствено за разрешаване на равенства** при оценяване на обекти. При липса на

равенство хълмът няма никакъв ефект. След оценяване мийпът се връща от плочката с хълма обратно в свитата както обикновено.

Синият и **червеният** играч имат по 1 рицар в крепост, която се оценява. **Червеният** мийпъл стои върху плочка с хълм, следователно **червеният** играч печели 12 точки, а **синият** остава с празни ръце.



Финално оценяване

Мийпълите, стоящи върху хълмове, печелят равенства по същия начин и в края на играта (включително селяните).

ЛОЗЯ



1. Полагане на плочка с лозя

Плочките с лозя се полагат според обичайните правила.

2. Поставяне на мийпъл

Може да поставите мийпъл върху плочката според обичайните правила, но **не може** да го сложите директно върху лозята.

3. Оценяване на лозя

При завършване на манастир, печелите по **3 точки** за всяка плочка с **лозя**, намираща се в землището на манастира (околните 8 плочки). Една плочка с лозя може да донесе точки на няколко манастира.

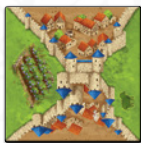
Червеният играч оценява манастира си. Около него има 3 плочки с лозя, така че **червеният** печели общо **18 точки** ($9+3+3+3$). По-късно, ако завърши манастира си, и **синият** би могъл да спечели точки от горната плочка с лозя.



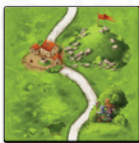
Финално оценяване

В края на играта лозята **не носят** никакви точки на незавършените манастири.

НОВИТЕ ТЕРЕННИ ПЛОЧКИ



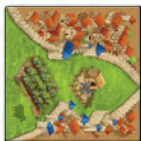
Поляните от двете страни на двете части от крепости не са свързани.



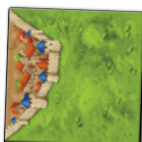
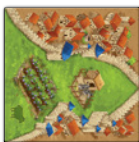
Малката къща разделя пътя отгоре и отдолу на две отделни части.

Нови специални плочки с крепости

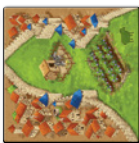
(по идея на Ян Кьоних)



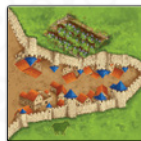
Тази плочка съдържа две отделни части от крепости. Те може да бъдат свързани в една обща крепост, ако вдясно се постави подходяща плочка.



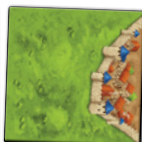
Плочката вдясно свързва двете части от крепост от лявата плочка.



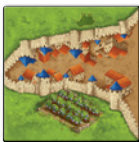
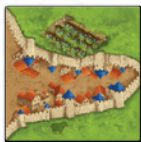
Забележка: Ако поставите тези две плочки по показания начин, всички отделни части от крепости ще бъдат свързани в една обща крепост. (Частите от крепост са умишлено изместени от средата на плочката.)



Тази плочка съдържа две отделни части от поляни. Те може да бъдат свързани в една обща поляна, ако вдясно се постави подходяща плочка.



Плочката вдясно свързва двете части от поляни от лявата плочка.



Забележка: Ако поставите тези две плочки по показания начин, двете крепости **не** са свързани. Същото важи и за двете поляни горе и долу.

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.

ОВЧАРЯТ, ОВЦЕТЕ И ВЪЛЦИТЕ



Следните фигури може да стоят заедно с овчаря на една поляна, без да има никакъв ефект за която да е от тях:

Разширение 1 - Големият мийпъл; **Разширение 2** - Прасенцето;

Разширение 5 - Чифликът; **Разширение 10** - Конферансието.

Разширение 3 - Драконът изяжда овчаря и овците от плочка, през която мине, но не изяжда автоматично останалите овчари от същата поляна. Овчарят не се счита за мийпъл, затова не може да бъде пазен от феята.

Разширение 4 - Не може да плените овчар с кула.

Разширение 6 - Не може да поставите овчар в града Каркасон.

ХЪЛМОВЕТЕ

Ефектът на хълма може да се приложи при следните фигури: **Разширение 1** - Големия мийпъл; **Разширение 5** - Фургона, Кмета (ако има гербове в крепостта); **Разширение 8** - Мийпъл върху мост, намиращ се на плочка с хълм; **Разширение 10** - Конферансието.

Разширение 5 - Не може да поставяте плочката с абатството под хълм.

Чифлик може да стои (частично) върху плочка с хълм, но хълмовете нямат ефект върху чифлиците.

Разширение 6 - Може да преместите мийпъл от града Каркасон върху плочка с хълм. По този начин може да ползвате ефекта на хълма.

Разширение 8 - Може да слагате мост върху плочка с хълм. Може да поставяте замък (дори частично) върху плочка с хълм. Ако по време на наддаване спечелите плочка с хълм, не взимате долната плочка преди да е дошъл момента да поставите хълма на игралното поле.

ЛОЗЯТА

При оценяване ефектът на лозята може да се приложи за следните фигури:

Базова игра - Абата; **Разширение 1** - Големия мийпъл;

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

Базова игра - Абатът ви носи точки за лозята, само ако манастирът е завършен. Ако приберете абата си по-рано, не получавате тези точки. Ако абатът е поставен върху цветна градина, той не носи точки за лозята.

Разширение 5 - Лозята носят точки и при завършване на абатство.

Разширение 6 - Лозята носят точки и при завършване на светилище. При предизвикателство точки за лозята взима само победителя.

Разширение 8 - Може да слагате мост върху плочка с лозя.



© 2002, 2016
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnaier 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