

Carcassonne

Една хитра карторедна стратегическа игра - от 2 до 5 играча наг 8 години от Клаус-Юрген Вреде

От времена на римляни и рицари, крепостният град КАРКАСОН в южна Франция се слави с неповторимите умения на своите майстори строители на замъци и укрепления. Играчите и тяхната свита ще се отправят смело по пътища и през поляни, към средновеков-

ни градове и манастири, за да търсят щастието си. Разгръщането на картата е изцяло в техни ръце и умелото разполагане на фигурките по терена, в ролята на рицари, разбойници, монаси или селяни, ще улесни пътя им към крайната победа.

Съдържание - игрови материал

• **72 Теренни плочки** с части от местността (измежду тях една стартова с по-тъмен гръб). Те изобразяват части от пътища и кръстопътища, от укрепени градове-крепости, манастири и поляни.



• **40 фигурки в 5 цвята:**

Всяка от тях може да бъде изиграна, като рицар, разбойник, монах или селянин.

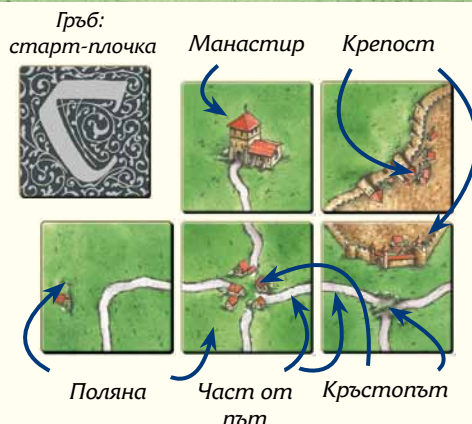
По една фигурка от цвят се ползва за отброяване на точките.

• **1 Дъска за отброяване на резултата:**

Показва точките на играчите



• **1 Правила на играта и 1 Притурка**



Цел на играта

Когато са на ход, играчите теглят и подреждат, по определени правила, теренни плочки. По този начин се образуват пътища, крепости, манастири и поляни, върху които те могат да поставят фигурки от своята свита, да ги владеят и да печелят точки. Тъй като точки се правят и по време на и в края на играта, резултатът е ясен чак след финалното класиране.

Подготовка за играта

Старт-плочката се поставя открита в средата на масата. Останалите теренни плочки се разбъркват хубаво и се подреждат на няколко купчинки, така че всеки играч да има свободен достъп до тях. Дъската за отброяване на резултата е добре да се разположи някъде в края на масата, за да не пречи на постоянно уголемяващата се карта на играта.

Всеки играч получава свита от 8 фигурки в цвят по негов избор и разполага 1 от тях като брояч на дъската с резултата. Останалата част от свитата остава на първо време като запас пред всеки играч.

Най-младият играч определя кой ще започне играта.

Ход на играта

Играе се в кръг, по часовниковата стрелка. Играчът, който е на ред извършва следните действия, в **указаната последователност**:

1. Тегли (**задължително**) от произволна купчинка **1 теренна плочка** и я **полага** на подходящо място.
2. Играчът **има право** да постави **една фигурка** от свитата си **върху изтеглената** теренна плочка.
3. Ако чрез полагането на теренната плочка се образуват **завършени** пътища, крепости или манастири, то те се **оценяват** на момента, като им се присъждат съответните точки.

След това на ход е следващият играч.

1. Полагане на теренната плочка

Като първо действие, играчът си избира една купчинка със закрити плочки и тегли най-горната от тях, след което я показва открито на всички останали играчи (за да могат те "правилно да го съветват" за подобаващо място) и чак тогава избира къде да я постави. При полагането трябва да се спазват следните условия:

- Новата плочка (в примерите оградена в **червено**) трябва винаги да граничи с поне една или повече страни на вече разположени по терена плочки. **Диагонално полагане, ъгъл до ъгъл, не е позволено!**
- Вече започнати части от пътища, крепости или поляни се продължават само с пасващи страни на плочки от същия тип.



Ето как се съединяват пътища и поляни



А така се строят градове и крепости



Наляво плочката се свързва с крепостта, надолу - с поляните.



Пример за **непозволено** полагане

В много редки случаи може да бъде изтеглена плочка, която не пасва никъде в дадения момент, тогава тя просто бива извадена от игра и играчът тегли на нейно място нова.

2. Постабяне на фигурка от свитата

След като постави плочката, играчът има право да изиграе отгоре фигурка от свитата си. В този случай е длъжен да спазва следните правила:

- Има право да играе само една фигурка от свитата си.
- Тя се взима от запаса му извън игралното поле (свитата).
- Може да я постави само и единствено върху току що положената теренна плочка.
- Трябва да реши върху коя част от плочката ще разположи фигурката, в ролята на ...

Разбойник



поставя се на пътна отсечка

Рицар



в крепостта

Монах



върху манастир

Селянин



на полянка, **като селянин-те се поставят легнали**

• Не може да се слага фигурка върху плочка, която се **свързва** с други части от път, крепост или поляни, на които вече има разположени фигури (**без значение свои или чужди**). При това няма значение колко отдалечена е другата фигура, а само дали има пряка връзка между тях. За пояснение, вижте тези 2 примера:



Синият може да играе само **селянин**. Новосвързаната част на крепостта е вече завардена от чужд рицар.



Синият може да играе или като рицар, или като разбойник, а като селянин само на малката полянка. Голямата е свързана и вече заета от друга фигура.

Ако в течение на играта на даден играч му свършат фигурите от свитата, то той може да полага само празни плочки. Но без паника - има начин да бъдат възвърнати поне някои от вече изиграните фигурки.

С това ходът на играча приключва и идва редът на следващия играч по посока на часовниковата стрелка.

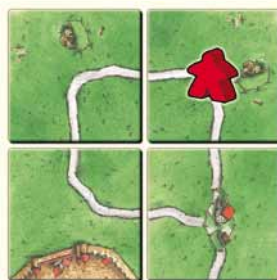
Исключение прави : завършването на път, крепост или манастир. В този момент се прави оценка на завършения обект и се присъждат съответните точки.

3. Оценяване на завършени пътища, крепости или манастири

Един завършен път

Един път се счита за завършен, когато краищата му опират в крепост, манастир или кръстовище, или пък образува затворен кръг. Между тези ограничители в двата края могат да съществуват неограничен брой отсечки от пътя. **За един завършен път, играчът, поставил някъде по продължението му разбойник, получава толкова точки, колкото е дължината му (дължината е равна на броя плочки, от които е съставен пътят).**

Тези точки, както и всички следващи, се отброяват веднага на дъската с резултата. Дъската е една затворена пътека от 50 полета, които могат да бъдат обходени по няколко пъти. Ако някой от броячите достигне или премине полето 0, то той се поставя полегнал. По този начин, се вижда на пръв поглед, че играчът е постигнал 50 или повече точки.



Червеният получава **4 точки**.



Червеният - **3 точки**.

■ ЕДНА ЗАВЪРШЕНА КРЕПОСТ

Една крепост се счита за завършена, когато е напълно заобиколена от затворена защитна стена и няма празнини във вътрешността и. Тя може да се състои от неограничен брой плочки. За всяка плочка от завършената крепост, играчът позиционирал рицар вътре, получава по 2 точки. **Всеки герб** дава по 2 точки допълнителен бонус.

Червеният получава **8 точки** от крепостта (състои се от 3 плочки + един герб).



Червеният получава **8 точки** от крепостта (4 плочки без герб). Когато 2 крепостни части от една плочка лежат в един град, се броят само веднъж

Какво се получава, когато повече от един разбойник или рицар стоят на готов път или в готова крепост?

Чрез хитро стратегическо полагане на теренни плочки, е възможна ситуация, при която върху завършения обект да има 2 или повече фигури.

Точките получава играчът с **най-много разбойници или рицари**.

При равенство всички играчи получават **максимален брой точки**.



Новата плочка свързва отделните преди това части на града и го **слива**.



Синият и **Червеният** получават **пълен брой точки**, а именно **10**, тъй като и двамата имат по един рицар в крепостта (равенство след **сливане**).

■ ЕДНА ЗАВЪРШЕН МОНАСТИР

Един манастир е завършен, когато е заобиколен отвсякъде от 8 теренни плочки. Играчът, който е поставил монаха вътре пещели веднага 9 точки (за всяка теренна плочка от образуваното каре по 1 точка).



Червеният получава **9 точки**

ЗАВЪРЪЩАНЕ НА ФИГУРИ В СВИТАТА

След завършване на един път, крепост или манастир – **и само тогава** – всички освободени от там разбойници, рицари или монаси се завръщат при своите господари, готови за нови подвизи. Играчите могат да ги използват отново от свитата в запас, при следващия си ход, в каква да е произволна роля.

Възможно е в един и същи ход да се сложи фигурка, да се завърши и оцени обект, и отново тя да се прибере в свитата. Тогава се действа винаги в следния ред:



1. Завършване на пътя, крепостта или манастира (с новата теренна плочка).
2. Поставяне на разбойник, рицар или монах.
3. Оценка на готовия път, крепост, манастир.
4. Прибиране на фигурката в запаса.

Червеният - **4 точки**



Червеният получава **3 точки**.

ПОЛЯНИТЕ

Съвкупността от различни взаимосвързани плочки с тревни парчета се нарича поляна. Поляните или части от тях не се оценяват сами по себе си. Те служат само за това, да подслоняват селяните. Собствениците на селяни могат да получат точки от тях, чак в края на играта. Поради тази причина те остават до финалното оценяване на позициите си и не се завръщат в запаса по време на игра! (За да се поясни това, селяните се поставят полегнали) Поляните се делят една от друга чрез пътища, крепости и от края на картата, която винаги завършва отворена (Важно за финалното оценяване).



Всеки от тримата селяни си има своя полянка, отделена от другите две, от пътищата, крепостните стени и края на картата.



След полагане на новата плочка, поляните на тримата селяни **се сливат**. **Внимание:** Играчът, полагащ последната плочка, няма право на селянин отгоре, тъй като се свързва с вече заети полянки.

Край на играта

В края на хода, в който се положи последната теренна плочка, играта приключва. Следва финално оценяване!

Финално оценяване

ОЦЕНКА НА НЕЗАВЪРШЕНИ ОБЕКТИ

В края на играта на първо място се оценяват всички **незавършени** пътища, крепости и манастири. За всеки незавършен обект, играчът във владение получава по 1 точка за всяка теренна плочка от него. В този случай и гербовете носят само по 1 точка. След финалната оценка на незавършените строежи, фигурките от тях се отстраняват.

ОЦЕНЯВАНЕ НА СЕЛЯНИТЕ

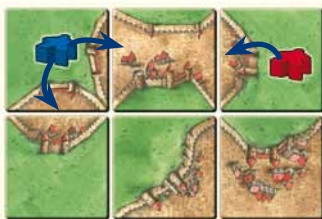
Сега остават само селяните по поляните, които очакват оценката си. Определя се собственикът на всяка полянка. Ако само един играч притежава селяни на полянката, то той става автоматично неин собственик. Ако множество играчи имат селяни на една поляна, то играчът, притежаващ най-много от тях, става неин собственик. При равенство играчите с най-много селяни стават нейни собственици. Всеки собственик на полянка получава за всяка **завършена крепост**, която граничи или се намира върху поляната му по 3 точки.

Ако завършената крепост граничи с няколко поляни, то **всеки собственик** на тези поляни получава по 3 точки за нея.



Червеният получава **3 точки** за незавършения път, а **Жълтият** - **5** за манастира

За незавършената крепост долу вдясно **Синият** получава **3 точки**. За големия незавършен град **Зеленият** получава **8 точки**. **Черният** не получава нищо, защото **Зеленият** има повече рицари.



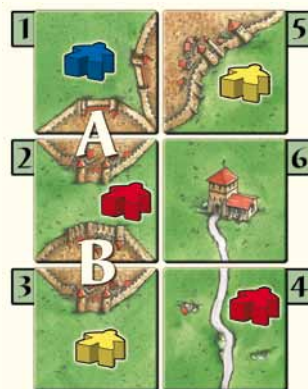
Синият получава **6 точки**.
Червеният получава **3 точки**.
Частта от град не носи точки.



Синият получава 9 точки.



Червеният притежава голямата поляна, тъй като има мнозинството селяни. Той получава **6 точки** (по 3 за градовете А и В) **Синият** притежава малката поляна и получава **3 точки** за А.



На голямата поляна и **Червеният**, и **Жълтият** имат по 2-ма селяни. И двамата я притежават и получават по **6 точки**. (по 3 точки за градовете А и В) **Синият** **3 точки** за град А.

Повече за оценяването на големи поляни - в притурката!

По този начин, за всяка полянка се оценяват граничещите с нея крепости. С това финалната оценка, както и играта приключват. Печели играчът с най-много точки. ЧЕСТИТО!

Играйте **КАРКАСОН** и онлайн на www.brettspielwelt.de

Множество варианти, както и подробности за играта и автора ще намерите на: www.carcassonne.de



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH
Ако имате въпроси, предложения или критика, пишете ни на e-mail: kingdom@fantasmagoria.bg
или по пощата, директно на издателството:
Hans im Glück Verlag,
Birner Str. 15, 80809 München



Специални благодарности на Карен & Андреас "Лео" Зейфарт, които имаха съществен принос за изготвянето на правилата, както и допринесоха с множество идеи и предложения за реализацията на играта.
Оформление: Кристоф Тиш / Превод: Александър Геров

Предложения за други игри от нашата програма ще откриете на:

www.fantasmagoria.bg

Видове теренни плочки от играта



A 2x



B 4x



C 1x



D 4x



E 5x



F 2x

вкл. Старт-плочка
(с по-тъмен гръб)



G 1x



H 3x



I 2x



J 3x



K 3x



L 3x



M 2x



N 3x



O 2x



P 3x



Q 1x



R 3x



S 2x



T 1x



U 8x



V 9x



W 4x



X 1x

★ Тези плочки се съдържат в различни графични варианти в играта (малки къщички, овчици и т.н.)

Кратко описание на точките при оценяване

Завършени обекти ПО ВРЕМЕ НА играта

Незавършени обекти В КРАЯ НА играта

Път
(разбойник)

1 точка на плочка



Път
(разбойник)

1 точка на плочка

Крепост
(рицар)

2 точки на плочка +
2 точки за всеки герб



Крепост
(рицар)

1 точка на плочка +
1 точка за всеки герб

Манастир
(монах)

9 точки



Манастир
(монах)

1 точка за всяка плочка
(за плочката с манастира и
за всяка една гранична)

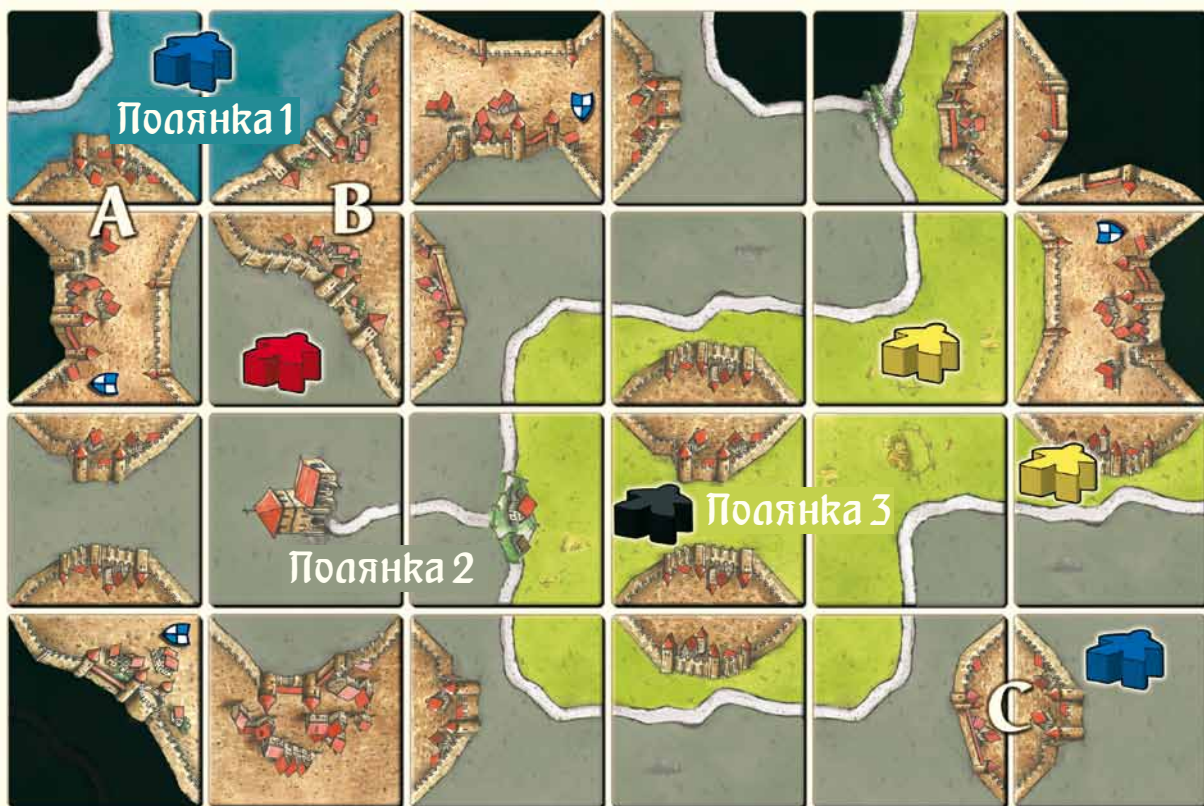


Финално оценяване на селяните

3 точки за всяка завършена крепост върху
поляната или граничеща с нея

Пример за оценка на селяните

Мястото за описание на финалното оценяване в правилата е много малко, затова тук ще Ви покажем един пример как се оценяват селяните в края на играта. Преди това, на страница 4 от правилата, прочетете: **ОЦЕНЯВАНЕ НА СЕЛЯНИТЕ**.



Полянка 1: **Синият** притежава полянка 1. С нея граничат **две крепости** (А и В). За всяка завършена крепост **Синият** получава по 3 точки (независимо от големината и). Значи **Синият** получава общо **6 точки**.

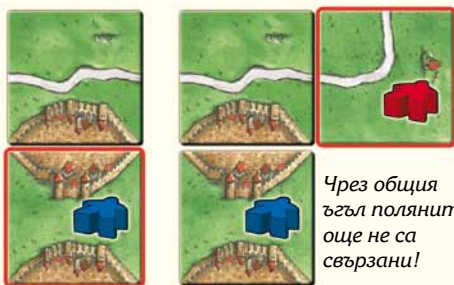
Полянка 2: **Червеният** и **Синият** притежават полянка 2. Общо **три завършени крепости** (А, В и С) граничат или се намират върху тази поляна. **Червеният** и **Синият** получават всеки по **9 точки**.

Полянка 3: **Жълтият** притежава полянка 3, тъй като има един селянин повече от **Черния**. **Четири завършени крепости** граничат или се намират върху полянка 3, следователно **Жълтият** получава **12 точки**.

Да се има предвид: Крепостите А и В носят по 3 точки както на **Синия** от полянка 1, така и на **Червения** и **Синия** от полянка 2, тъй като граничат и с двете поляни. Крепостта долу вляво не е завършена, следователно не носи точки.

Да се има предвид при очертаване на поляните: Поляните се отделят една от друга от пътища, крепости (освен ако не лежат изцяло вътре в поляната и са заобиколени отвсякъде от трева) и от края на картата.

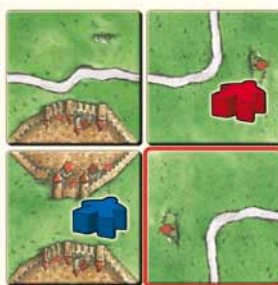
Как става възможно, няколко селяни да се намират на една поляна?



Ход 1

Ход 2

Чрез общия ъгъл поляните още не са свързани!



Ход 3

□ = нобоположена плочка

Ход 1: **Синият** поставя селянин на поляната.

Ход 2: **Червеният** полага плочка горе вдясно и поставя селянин върху нея.

Той има право да го направи, тъй като в този момент поляните още не са слети.

Ход 3: Новата плочка свързва двете отделни полянки и ги **слива в една обща голяма поляна**. Така става възможно **повече от 1 селянин** да обитава тази поляна.

Пояснение: В рамките на същата поляна могат да се намират и много други **разбойници по пътищата** или **рицари в крепостите**.