

Клаус-Юрген Вреge

# Каркасон Амазонка



FANTASMAGORIA  
GAMES

# Каркасон Амазонка

Вълнуваща карторедна стратегия в амазонската джунгла за 2 до 5 играчи, над 8 години

Вие се отправяте на приключение в южноамериканската джунгла под лъчите на тропическото слънце. Реката и джунглата изобилстват от разнообразни животни - каймани се носят по реката, хищни пиранзи се стрелкат в бързеите. Брегът е изпъстрен с папагали, тукани и пеперуди. Но тишината на природата е измамна. Всеки от опонентите ви се надпреварва да изследва първи джунглата. Трябва да съумеете да построите лагерите си на най-добрите места и да гребете бързо във водите на Амазонка.

## ИГРОВИ МАТЕРИАЛ И ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Добре дошли в Каркасон – Амазонка! С настоящата книжка ще ви запознаем с правилата на този нов вариант на класическия Каркасон. Само след един прочит ще можете да обясните правилата и на вашите съиграчи. Но първо да се подгответим! Подготовката за игра е кратка, а заедно с нея ще ви обясним и нещо за компонентите на Каркасон - Амазонка.

**Теренните плочки** са основният компонент в играта. Върху **65-те** плочки са изобразени **протоци**, **селища**, заобиколени от гъста джунгла, изпъстрена с различни **животни**.



Плочка със селище и животно в джунглата

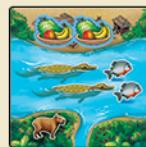


Плочка с приток и символ на лодка



Плочка с приток и символ на плодове

**15-те Плочки от Амазонка** са друг вид теренни плочки със специална функция в играта.



Плочка от Амазонка с каймани и пиранзи

Гърбът на всички плочки (вкл. и плочките от Амазонка) е еднакъв.



Гърбът на всички теренни плочки

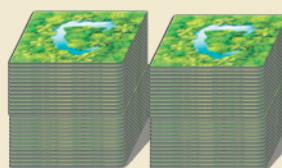
Таблото на Амазонка (с размер 2 x 4 плочки) е **стартовата плочка** в играта. Поставете я на страната, съответстваща на броя на играчите: страната за 2-ма или 3-ма играчи (**2/3Ω**) е разделена на 16 полета, страната за 4-ма или 5-ма играчи (**4/5Ω**) е разделена на 8 полета. Поставете изворът на Амазонка в единния край на масата, като оставите място за поне два реда с плочки до ръба на масата. В другата посока реката може да се удължи до около 1 метър в процеса на игра.



Лодки

Всеки играч взима по 1 **лодка** в избран цвят. Последният играч, който е плавал с лодка (алтернативно най-младият играч), е **стартовият играч**. Всеки играч поставя лодката си върху полето с извора на Амазонка.

Размесете добре всички **80 теренни плочки** (стандартните и тези от Амазонка) и ги поставете с лицето надолу на няколко купчини на масата.



Изворът на Амазонка Място за поне два реда с плочки



Жълтият, зеленият, червеният и синият играчи са поставили лодките си върху извора.



Отделете 4-те **двойни плочки от Амазонка** - те се оставят открити и ще влязат в играта по-късно.

**Плочката с устието на реката** също се заделя на страна. Тя ще е необходима чак в края на играта.



Фигурки (Мийпъли)



Лагери

Играта съдържа **25 фигури - мийпъли** (от англ. meeples от „my people“) в пет цвята (по 5 за всеки играч) - **жълто, червено, зелено, синьо** и **черно**. В допълнение ще откриете и общо **10 лагера** в същите цветове.

Всеки играч взима всички мийпъли в избрания от него цвят и поставя 4 от тях на масата пред себе си и 1 на нулевата позиция върху **таблото за отброяване**. Освен това играчите взимат и 2-та лагера в своя цвят и ги поставят при мийпълите си. Мийпълите и селищата образуват запаса от фигури на играча.

Неизползваните мийпъли и лагери се връщат в кутията.

## ЦЕЛ НА ИГРАТА

Преди да започнем със същината на правилата - какво всъщност е Каркасон - Амазонка и каква е **целта на играта**? Стъпка по стъпка вие и останалите играчи ще теглите и подреждате терени плочки в един общ пейзаж, образувайки игралното поле според определени правила. Ще разкривате притоци и селища, ще разширявате амазонската джунгла и ще удължавате реката. Ще поставяте своите мийпъли върху селищата и притоците и ще строите своите лагери в джунглата. В същото време ще се придвижвате с лодката си по течението на реката. Всичко това, разбира се, ще ви носи точки по време на играта. Но кой ще е победител с най-много точки в края на играта, ще стане ясно едва след финалното оценяване! И така ...

## ХОД НА ИГРАТА

Каркасон - Амазонка се играе по часовниковата стрелка. Когато е на ход, всеки играч извършва своите действия **в реда, посочен по-долу**. Едва след това идва редът на неговия съсед отляво. Тук най-напред сме изброяли възможните действия, а по-късно ще ги обясним подробно. Действията в играта са базирани на изобразените върху плоchkите елементи. Какво представляват отделните действия?

### 1 Полагане на плочка:

Играчът **трябва** да изтегли **точно 1 случайна** плочка и да допре поне една от страните ѝ на **позволено място** от игралното поле по **свой избор**.



### 2 Върху новата плочка играчът може да постави:

2а) **мийпъл**  
или  
2б) **лагер**

Ако не постави нито мийпъл, нито лагер, играчът мести **лодката** си напред по реката с 1 поле.



### 3 Отбелязване на точки:

Играчът **трябва** да присъди **всички точки**, които са получени при полагането на плоchkата му.



## Река Амазонка и ограничение при строеж на терени плочки

Първата плочка, която поставите, трябва да се допира до таблото на Амазонка. Има 10 възможни начални места за поставяне на плочка. Следващите плочки може да се допират и само до други плочки, положени преди тях.

Графичните елементи на съседни плочки трябва да съвпадат (приток до приток, джунгла до джунгла и т.н.).

В началото Амазонка се простира само върху стартовата плочка, но по време на играта вие ще я удължавате с нови плочки. През цялата игра **не може** да поставяте терени плочки пред най-крайната плочка от реката.



**Имате право** да поставяте плочки в тази зона



Река Амазонка е удължена. Вече имате право да поставяте плочки в тази редица.

**Нямате право** да поставяте плочки в тази зона.

## Притоците

### 1. Полагане на теренна плочка

Изтеглили сте плочка с три притока, извиращи от скала. Трябва да я наместите в пейзажа. При полагането на плоchkата, нейните страни **трябва** да пасват смислено на съседните плочки.



Поставили сте плоchkата, маркирана в червено. Притокът и джунглата съвпадат. Чудесно!

### 2а. Поставяне на мийпъл

След като сте положили плоchkата, може да поставите мийпъл върху **1 от нейните притоци**. Може да направите това само ако този приток **не е вече зает** от друга фигура.



Поставяйте мийпъл върху един от притоците на новата плочка. Това е възможно, защото този приток не е зает от друга фигура.

### Символът на лодката

Тъй като вече имате мийпъл върху приток със символ на лодка , трябва да придвижите лодката си напред по Амазонка с 1 поле за всеки изобразен символ върху притока.



Тъй като притокът има 1 символ на лодка, вие придвижвате лодката си с 1 поле напред по Амазонка.

## Допълнителни правила за движение на лодки по реката.

- Символите на лодки се намират само върху притоците. Всеки символ на лодка ви позволява да придвижите лодката си с 1 поле напред по Амазонка. **Този ефект се прилага, когато поставите мийпъл върху приток с 1 или повече такива символи, а също и когато плочка със символ на лодка се добави (от вас или от друг играч) към приток, върху който вече стои ваш мийпъл.** Броят на мийпълите, намиращи се върху притока, не играе никаква роля за движението на лодките (не е нужно да имате мнозинство).
- Лодките се движат **само напред**.
- Ако трябва да се придвижите отвъд последната построена плочка от реката, просто спрете движението си върху нея.
- Стартовата плочка е разделена на отделни полета (16 при 2-ма или 3-ма играчи и 8 при 4-ма и 5-ма играчи). Всяка добавена единична плочка от реката се брои за 1 поле. Всяка добавена двойна плочка от реката се брои за 2 полета.
- Лодката ви се придвижва всеки път, когато не поставяте мийпъл или лагер (виж стр. 5 „Движение на лодки“).
- Върху 1 поле от реката може да има неограничен брой лодки.



## 3. Отбелязване на точки от притоци

Играчите отбелязват точки, когато притокът, който строят, бъде **завършен** напълно. Един приток се счита за завършен, когато краищата му стигат до скала, до Амазонка или пък образува затворен кръг.

В примера вдясно притокът е завършен. Вие получавате точки за него дори ако затварящата плочка е поставена от ваш опонент. Притокът ви носи по **1 точка за всяка плочка, от която е съставен**.



Освен това получавате и по **1 точка за всеки символ на плодове**, намиращ се върху вашия приток.



Вашият приток е съставен от 3 плочки и съдържа 1 символ на плодове. Получавате общо 4 точки.



Тук влизат в употреба таблото за отброяване на резултата. В тази игра не е нужно да помните точките си, а вместо това ги отброявате, като движите своята фигурука напред по пътеката. В примера премествате фигурката си с **4 позиции напред**.

При всяко оценяване фигурката, стояща върху точкувания, завършен обект (селище или приток), **се връща** обратно на масата пред вас.

Малко по малко ще трупате точки в играта. Когато обиколите таблото за отброяване и преминете позиция 0, поставете фигурката си на една страна, за да означите, че имате събрани 50 точки. Ако отново минете през позиция 0, вдигнете фигурката обратно и т.н.



## Селищата

### 1. Полагане на плочка със селище

Както винаги, теглите плочка, която трябва да поставите върху игралното поле, така че да продължите смислово пейзажа.



Плочки, съдържащи сегмент от селище, може да се поставят до всяко отворено селище на полето, а може да се поставят и така, че да образуват ново селище.

### 2а. Поставяне на мийпъл върху селището.

Ако даденото селище не съдържа друга фигурка, може да поставите ваш мийпъл от запаса върху новата плочка.

Вече владеете това селище.



Добавяйте нова плочка към отворено селище. Тъй като това селище е свободно, можете да поставите свой мийпъл върху него.

### 3. Отбелязване на точки от селище

Приемаме, че са изминали няколко хода и пак сте на ред. Изтеглили сте подходяща плочка, която точно пасва на терена и може да завършите обекта. **Едно селище** се счита за завършено, когато е изцяло оградено от джунгла и/или от река Амазонка и няма празници във вътрешността си. Тъй като имате мийпъл в завършеното селище, то се оценява и вие получавате съответния брой точки.

**Всяка отделна плочка**, съставляваща селището, ви носи по **2 точки**. В допълнение **всеки символ на плодове**, намиращ се в селището, ви носи по **още 1 точка**.

След като отбележите точките си, мийпълът от завършеното селище се връща обратно на масата ви.



Получавате **7 точки за селището:**  
3 плочки и 1 символ на плодове

## Лагерите

### 1. Полагане на плочка

Отново теглите плочка, която трябва да поставите върху игралното поле, така че да продължите пейзажа.

### 26. Поставяне на лагер

Всеки играч стартира играта с 2 лагера в запаса си. Лагерите се поставят върху сегменти от джунглата на новата плочка. Както при мийпълите, една джунгла не трябва да бъде заета от друг лагер, за да поставите своя в нея. Ако плочката съдържа няколко сегмента от джунглата, може да изберете върху кой от тях да поставите лагера. Джунглите се отделят една от друга от притоци, селища или от река Амазонка.

**Не забравяйте:** В един ход може да поставите **или** мийпъл, **или** лагер. Не може да направите и двете едновременно.

Веднъж построен, **лагерът остава на полето до края на играта**. Чак тогава той ще ви донесе точки.

В края на играта всяко животно, намиращо се в джунглата на лагера ви, ще ви донесе по 1 точка. Разумно е да поставяте лагерите си в джунгли, съдържащи много животни.



**Вие** тъкмо сте поставили нова глаочка. Плачката съдържа два сегмента с джунгла. Не може да поставите лагера си върху долния сегмент, тъй като той е свързан с джунглата на **синия** играч. Може да поставите лагера си върху горния сегмент, тъй като тази джунгла е отделена от другата чрез притока и селището.

### 3. Отбелязване на точки

По време на играта не получавате точки от лагерите. Те ще ви донесат точки чак в края на играта, по време на финалното оценяване (виж стр.7). Тогава ще получите по 1 точка за всяко животно, намиращо се в джунглата, в която е разположен лагерът ви.

## Движение на лодки

### 1. Полагане на теренна плочка

Както обикновено, теглите плочка и я полагате на игралното поле според нормалните правила.

### 2. Придвижване на лодка

По време на хода си, ако не сте поставили мийпъл или лагер, трябва да преместите лодката си с 1 поле напред по Амазонка, което винаги е добре за вас.

По време на хода си, ако добавите символ на лодка към приток с ваш мийпъл (поставен в по-ранен ход), прибавяте това движение към предишното.



**Вашият мийпъл** вече стои върху този приток.

**Вие** поставяте глаочка, с която свързвате **своя** мийпъл с 2 символа на лодки. Това ви дава право да преместите лодката си с 2 полета напред по Амазонка. Тъй като не сте поставили фигурка в този ход, отделно трябва да преместите лодката си с още 1 поле. Вие придвижвате лодката си с общо 3 полета напред по реката.

Но защо е толкова важно да движите лодката си по Амазонка? Ето защо:

## ■ Плочките от Амазонка

### 1. Полагане на плочка от Амазонка

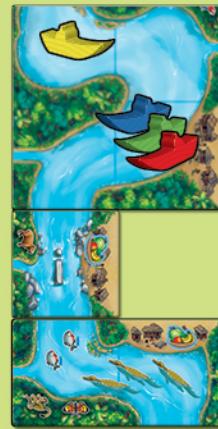
За разлика от нормалните теренни плочки, когато изтеглите плочка от Амазонка, трябва да я използвате, за да удължите реката. Може да решите свободно в коя от двете посоки да я поставите.

Когато изтеглите плочка с „!“, трябва веднага да **изберете** една двойна плочка от Амазонка. След това трябва да поставите първо единичната плочка с удивителната и чак след това - двойната плочка (никога в обратен ред!). Това кара реката да завива.

Тъй като двойните плочки са по-големи, те са разделени на две полета.

**Забележка:** Понеже в играта има само 3 плочки с „!“, една от четирите двойни плочки няма да влезе в игра.

**Напомняне:** С всяка нова плочка от Амазонка разширявате и зоната, в която може да се полагат теренни плочки (виж стр. 3).



Изтеглили сте плочка от Амазонка с „!“. Разглеждате двойните плочки от Амазонка и избирате една от тях. Поставяте най-напред плочката с удивителната, а след нея - двойната плочка, като свободно избирате ориентацията на плочките, така че да бъде във ваша полза.

### 2. Поставяне на фигурка или местене на лодка

Може да поставите фигурка (мийпъл или лагер) върху бреговете на плочката от Амазонка, но върху самата река може да стоят само лодки.

Ако поставите плочка с „!“, може да сложите фигурката си само **върху двойната плочка**, след нея.

Както обикновено, ако не поставите мийпъл или лагер, трябва да придвижите лодката си с 1 поле напред.



По време на хода си полагате плочка от Амазонка. Тъй като не поставяте мийпъл или лагер, местите своята лодка напред, излизайки начело.

### 3. Отбелязване на точки от Амазонка

#### Оценяване на Амазонка

След поставяне на плочка от реката се извършва **оценяване на Амазонка**:

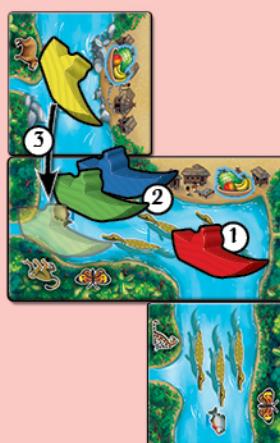
В река Амазонка плуват каймани и пиранни. Играчът, чиято лодка се намира **най-напред** по реката (на първа позиция), получава точки, равни на **сбора на кайманите и пираните**, изобразени върху крайната (току-що сложената) плочка от Амазонка.

Играчът, чиято лодка се намира на **втора** позиция, получава точки равни на броя **пиранни**, изобразени върху последната (току-що сложената) плочка от Амазонка.

В случай на равенство, изравнените играчи получават пълния брой точки за съответното място.

**Забележка 1:** Няма значение къде по реката се намират лодките. Има значение само позицията им спрямо останалите лодки.

**Забележка 2:** Двойната плочка съдържа две полета, но при оценяването на Амазонка се броят животните от цялата плочка.



#### Оценяване на Амазонка:

① Понеже **червеният** играч е първо място (най-предната лодка по реката), той получава **4 точки** (3 каймана + 1 пираня).

② **Синият** и **Зеленият** споделят второто място и получават по **1 точка** всеки за пиранята.

③ Тъй като **жълтият** играч не е получил точки, той мести лодката си с 1 поле напред по реката.

**ВАЖНО!**  
Всеки от играчите, който **не е отбелязал** точки при оценяването на Амазонка, мести лодката си с **1 поле** напред по реката.

Върху най-крайната плочка от Амазонка са изобразени 3 каймана и 1 пираня.

## ■ Няколко фигурики върху един обект

По време на играта нямате право да поставяте мийпъл директно в обект (селище или приток), където вече стои друга фигурука (ваша или на друг играч). Чрез умело поставяне на плочки обаче, би могло два отделни обекта да бъдат свързани впоследствие в един общ обект. Ако няколко мийпъла или лагера стоят едновременно в един такъв обект, точки печели само играчът, който притежава най-много фигурики в обекта. В случай на равенство, всички играчи с най-много фигурики печелят точки. Ето и няколко примера:



Преди хода ви **вие** и **синият** играч имате по един мийпъл върху съседни притоци. Вие поставяте теренна плочка, с която свързвате двата притока в един. Най-напред се прилагат **символите на лодките**: **вашият мийпъл** се свързва с 2 символа, затова местите лодката си с 2 полета.

**Синият** получава 1 нов символ и места лодката си с 1 поле. Новообразуваният приток е завършен. И двамата получавате по **5 точки** (4 точки за 4-те плочки на притока и 1 точка за символа с плодове).



Преди хода ви **трият** мийпъл са разположени в 3 отделни селища. **Вие** полагате плочка, с която свързвате трите селища в едно. Новото селище е завършено и се присъждат точки. Тъй като **вие** имате повече мийпъли от **синия** в селището, **вие** печелите точките от него, а **синият** играч остава с празни ръце. Селището ви носи **13 точки** (10 точки за 5-те плочки и 3 за символите с плодове).

## КРАЙ НА ИГРАТА, ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ И ПОБЕДИТЕЛ

Ето ни на финала на тази прекрасна игра, Каркасон - Амазонка! Време е да определим победител. В края на хода, в който бъде изтеглена и положена последната теренна плочка, играта приключва. Тогава се прави едно важно **финално оценяване**. Играчът, който е съbral най-много точки печели. При финалното оценяване точки ви носят мийпълите, които са още на полето, лагерите и река Амазонка.

### ■ Притоците

Всеки **незавършен** приток носи по **1 точка** за всяка плочка от която е съставен и по **1 точка** за **всеки символ на плодове** (както и по време на игра)

### ■ Селища

Всяко **незавършено** селище носи по **1 точка** за всяка плочка, от която е съставено и по **1 точка** за **всеки символ на плодове** в него.

### ■ Лагери

За всеки от **лагерите** ви пребройте **животните** от джунглата, в която се намира лагерът. Всяко животно ви носи по **1 точка**.

### ■ Амазонка

Поставете устието на реката до последната плочка от Амазонка, обърнато на страната, съответстваща на броя на играчите. Започвайки от **най-предната лодка**, преместете последователно всяка от лодките върху **най-високата свободна позиция** на устието:

При 4 и 5 играчи позициите са: 1-во място: **7 точки**; 2-ро място: **4 точки**; 3-то място: **1 точки**  
При 2 и 3 играчи позициите са: 1-во място: **6 точки**; 2-ро място: **3 точки**

В края на играта играчите местят лодките си както следва:

**Червеният** получава **7 точки**, **синият** и **зеленият** - **4 точки**, а **черният** печели **1 точка**. За **Жълтия** няма място на устието и той не получава никакви точки.



## СПЕЦИАЛНИ ПРАВИЛА ЗА 2-МА И 3-МА ИГРАЧИ

**При 2-ма и 3-ма играчи:** Използвайте съответните страни на стартовата плочка и устието на реката.

### Само при 2-ма играчи:

Лодката, намираща се на 2-ро място, отбелязва точки само ако се намира на **следващото поле, директно след първата лодка**. Ако втората лодка е по-назад, играчът **не получава точки**, а лодката се места с **1 поле напред**. Това правило се прилага както при оценяване на Амазонка по време на играта, така и в края при поставянето на устието.



**Червеният** играч получава **3 точки**. **Синият** играч не получава точки, защото не е директно след **червения**. След това **синята лодка** се места с **1 поле напред**.

**ТЕРЕННИ ПЛОЧКИ** (65 стандартни, 15 паочки от Амазонка, 4 двойни паочки, 1 стартова паочка)



Теренните плочки съдържат различно количество символи на плодове, лодки и животни.

**Забележка:** река Амазонка лъкатуши в продължение на хиляди километри, образувайки множество завои и извивки. За целта на играта Каркасон - Амазонка избрахме реката да тече в сравнително права посока. По-криволичеща река би породила трудности при игра, особено при полагане на плочки. Надяваме се, че ще разберете нашето дизайнерско решение. Приятна игра!

**Автор:** Клаус-Юрген Вреде | **Илюстрации:** Вики Далтон | **Графичен дизайн:** Кристоф Тиш | **3D-дизайн:** Андреас Реш | **Превод и оформление:** Леда Герова | **Редакция:** Красимира Димитрова, Николай Жеков



© 2016  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)  
[www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)

Българско издание  
**ФАНТАСМАГОРИЯ ООД**  
онлайн магазин: [www.BigBag.bg](http://www.BigBag.bg)  
[www.fantasmagoria.bg](http://www.fantasmagoria.bg)  
София, ул. Лъвски рид 6  
+359 895 61 88 10  
[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)

