

Клаус-Юрген Вреде

Carcassonne



Още от незапомнени времена на римляни и рицари крепостният град КАРКАСОН в южна Франция се слави с неповторимите умения на своите майстори-строители, издигнали неговите замъци и укрепления.

Заедно със своята свита вие ще се отправите смело по пътища и през поляни, към средновековни градове и манастири, за да търсите щастието си.

Разгръщането на картата е изцяло във ваши ръце, а умелото разполагане на фигурките по терена, в ролята на рицари, разбойници, монаси или селяни, е ключът към крайната победа.

През 2021 г. отбелязваме 20 години Каркасон. С това специално издание искаме заедно да отпразнуваме голямата годишнина на тази класическа игра.

www.carcassonne20.com

Внимание!

В ръцете си държите правилата на юбилейното издание по случай 20-годишнината на Каркасон. Ако вече познавате играта, не е необходимо да четете тази книжка с правила. Прочетете само бележката относно стикерите в края на тази страница, а цялата информация за новите елементи от играта може да откриете на допълнителния лист. Пожелаваме ви приятна игра с това специално издание.

Добре дошли в Каркасон! Това упътване ще ви въведе бързо и лесно в правилата на тази модерна класика. Само след един прочит ще можете да обясните правилата и на вашите съиграчи. След това нищо не може да ви попречи да изпитате пълното удоволствие от играта Каркасон. Но първо да се подготвим!

Подготовката е кратка, а заедно с нея ще ви обясним и нещо за компонентите на Каркасон.

ТЕРЕННИТЕ ПЛОЧКИ са основният компонент в играта. Върху **104-те** плочки са изобразени части от **крепости**, **пътища** и **монастири**, разположени върху **поляни**. Плочките имат частично гланцово покритие и съдържат различни графични елементи. Тези детайли обаче нямат ефект върху играта и служат само за декорация. Важните за играта елементи от плочките са следните:



Плочка с част от крепост




Плочка с пътна отсечка



Плочка с манастир

Върху **17** от теренните плочки е изобразена част от река.

Други **15** плочки съдържат един от тези 3 символа  и са маркирани с **20**. Те са част от мини разширение, което е ексклузивно за това юбилейно издание.

В първата си игра препоръчваме да започнете без плочките с реката, както и без мини разширението, затова ги върнете в кутията. Правилата за тях са описани в допълнителното упътване.

Гърбът на всички плочки е еднакъв, с изключение на стартовата плочка и плочките с реката - техният гърб е по-тъмен за по-лесно сортиране.



Плочка с нормален гърб



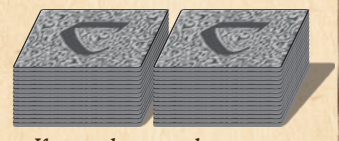
Плочка с тъмен гърб



Стартовата плочка (една от тези с тъмен гърб, но без река) се поставя открито в средата на масата. Всички останали теренни плочки (със светлите гърбове) се разбъркват хубаво и се подреждат на няколко купчинки, така че всеки играч да има свободен достъп до тях.









Стартова плочка



Купчинки със закрити плочки

← Таблото за отброяване на резултата се поставя в края на масата.

Последното нещо, с което трябва да се запознаете, е вашата **СВИТА** от фигурки. Играта съдържа **40 фигурки** - мийпъли (от англ. meeples от my people) в пет цвята (по 8 за всеки играч) -  черно,  червено,  зелено,  синьо и  жълто. В допълнение ще откриете и **5 абата**  в същите цветове. Всеки играч взема всички мийпъли в избран от него цвят и поставя 7 от тях на масата пред себе си и 1 на нулевата позиция върху таблото за отброяване. Седемте мийпъла образуват свитата на играча, с която той ще разполага по време на играта. Неизползваните мийпъли се връщат в кутията. В първата ви игра 5-те абата не се препоръчва да се ползват и засега също се връщат в кутията.



Мийпъли



← Кутията съдържа и лист със стикери за вашите мийпъли. Стикерите не са свързани с конкретни цветове, така че може да изберете гали и къде да ги използвате. Те служат само за декорация и нямат влияние върху играта, следователно може да решите дали да ги ползвате, или не.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Преди да започнем със същината на правилата, какво всъщност е Каркасон и каква е целта на играта? Стъпка по стъпка вие и останалите играчи ще теглите и подреждате теренни плочки в един общ пейзаж, образувайки игралното поле според определени правила. Ще строите дълги **пътища**, огромни **замъци** и китни **манастири** и ще черпите блага от плодородни земи около тях, посредством **поляните**.

Върху тях ще поставяте фигурки от своята свита в ролята на **разбойници**, **рицари**, **монаси** или **селяни**. 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 се играе по часовниковата стрелка, като играта започва най-младият от вас. Когато е на ход, всеки играч извършва своите действия **в реда, посочен по-долу**. Едва след това идва ходът на неговия съсед отляво. Тук най-напред сме изброили възможните действия, а по-късно ще ги обясним подробно. Действията в играта са базирани на изобразените върху плочките **пътища**, крепости, манастири и части от поляни. Какво представляват отделните действия?

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Играчът **трябва** да изтегли **1 случайна** плочка и да я постави на позволено място от игралното поле по свой избор, допярна до друга плочка поне с едната си страна.



2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ:

Играчът **има право** да постави **1 от своите свободни фигурки** върху току-що положената теренна плочка.



3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ:

Играчът **трябва** да отбележи **всички точки**, които са получени при полагането на плочката му.



Пътищата

1. ПОЛАГАНЕ НА ТЕРЕННА ПЛОЧКА:

Изтеглили сте плочка с три пътни отсечки, излизащи от село. Трябва да я наместите в пейзажа. При полагането на плочката, нейните страни **трябва** да пасват смислено на плочките, до които се допират.



Това е плочката, която сте положили. Пътищата на двете съседни плочки си пасват, както и полянките.

2. ПОСТАВЯНЕ НА ФИГУРКА КАТО РАЗБОЙНИК

Може да поставите фигурка върху някоя от пътните отсечки от **новата** плочка, превръщайки я в **разбойник**. Имате право да поставяте фигурка само върху **свободен** път (без други фигурки на него). Оттук нататък се счита, че вашият разбойник **владее** този път.



Поставяте разбойник **връху новата плочка**. Това е възможно, тъй като пътят не е зает от друга фигурка (чужда или ваша).

Пътят все още не е завършен, така че в този случай пропускате **стъпка 3** (отбелязване на точки). С това ходът ви приключва и идва ред на следващия играч.

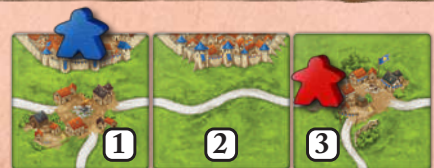
Играчът след вас тегли плочка и я полага. Тъй като вашият разбойник вече стои на пътя вдясно от селото, синият играч не може да постави своя фигурка там. Вместо това, той избира да я постави върху крепостта в ролята на рицар.



Тъй като десният път е зает от червения разбойник, синият играч **поставя рицаря си върху крепостта**.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ (ОЦЕНЯВАНЕ)

Играчите отбелязват точки, когато обектът, който строят, бъде **завършен** напълно. Един път се счита за завършен, когато краищата му опират в крепост, село (на кръстопът), манастир, друго оптично препятствие или пък пътят образува затворен кръг. Да видим дали този път ще има оценяване - о да, ще има със сигурност! Пътят е **затворен** и от двете си страни.



Въпреки че вашият опонент е положил последната плочка, пътят ви се счита за завършен. Да проверим колко точки получавате. За **всяка теренна плочка**, от която е съставен вашият път, получавате по **1 точка**. В този случай пътят е съставен от три плочки, значи ви се присъждат **3 точки** - добро начало!



Тук влиза 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 фигурка напред по пътеката. В примера премествате фигурката си с **3 позиции напред**.

Всеки път, когато завършите и точкувате обект (път, крепост или манастир), връщате фигурката, стояща върху него, обратно във вашата свита.



След като отбележите точките си, **приберете вашия разбойник обратно в свитата ви.**

Синята фигурка **остава** на игралното поле, тъй като крепостта все още не е завършена.

Чудесно, вече усвоихте основните стъпки в играта! Не беше трудно, нали? А сега нека да разгледаме и останалите обекти от плочките.

Крепостите

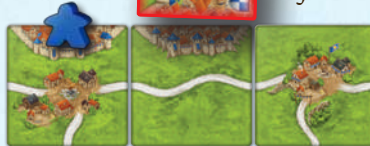
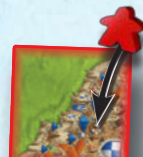
1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Както винаги теглите плочка, която трябва да поставите върху игралното поле, така че да продължите смислено пейзажа. Плочки, съдържащи сегмент от крепост, може да се поставят до всяка отворена крепост на полето.



2. ПОСТАВЯНЕ НА ФИГУРКА

Ако гадена крепост не съдържа друга фигурка, може да поставите ваш мийпъл от свитата ви върху новата плочка, в ролята на **рицар**. Това ще е новият владетел на крепостта.



Плочката, която умело поставихте, **увеличава размера на отворената крепост**. Тъй като върху нея все още няма рицар, може да поставите фигурката си **там**.

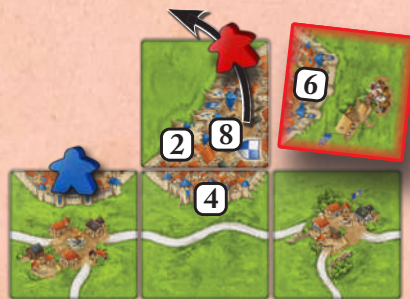
Синият рицар **стои сам** на своя отделна крепост.

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

Минаваме малко напред, в следващ ваш ход и приемаме, че сте изтеглили подходяща плочка, която точно пасва на терена, и може да завършите крепостта си. Една крепост се счита за завършена, когато е изцяло оградена от крепостна стена и няма празнини във вътрешността си.

Тъй като имате рицар, владеещ завършената крепост, тя се оценява и вие получавате съответния брой точки.

Всяка отделна плочка, съставляваща крепостта, ви носи по **2 точки**. В допълнение **всеки герб** (символ на щит), намиращ се в крепостта, ви носи по още **2 точки**.



Получавате **8 точки!** (6 за трите плочки и още 2 за герба). След като отбележите точките си, рицарят от завършената крепост се връща обратно на масата във вашата свита.

Манастирите

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Манастирите са изобразени винаги в средата на плочките и обикновено са заобиколени от поляни. Както винаги, при полагането им на игралното поле, страните на новата плочка трябва да паснат на околните плочки.



2. ПОСТАВЯНЕ НА ФИГУРКА

Върху тази нова плочка можете да поставите фигурка от свитата си в ролята на **монах**. Мийпълът се поставя в средата, върху манастира.



Самият манастир се намира в **центъра на плочката**. Плочката от примера може да се постави на посоченото място, тъй като страната ѝ съвпада с полянката от другата плочка.



3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ

Един манастир се счита за завършен, когато е заобиколен с плочки от всичките си страни. Той ви носи по **1 точка** за всяка плочка в околността, плюс **1 точка** за плочката с манастира.



С тази плочка манастирът ви е ограден от всички страни и съответно - завършен. При оценяването на манастира получавате общо 9 точки и прибирате монаха обратно в свитата си.



Вече сте наясно с основните правила и можете да играете Каркасон!
Има обаче още някои малки детайли, които ще обобщим накратко. Ето и всичко по-важно:

Обобщение

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

- Изтеглената плочка трябва да се положи така, че страните ѝ да съответстват на съседните плочки от терена и да се допира поне с едната си страна до вече положена плочка (но не по диагонал).
- В много редките случаи, когато изтеглите плочка, за която няма нито едно подходящо място на терена, връщате плочката обратно в кутията и теглите нова.

2. ПОСТАВЯНЕ НА ФИГУРКА


- Имате право да поставите една фигурка от свитата си върху новоположената плочка.
- Нямате право да поставяте фигурка върху обект, който е вече зает от друг мийпъл (ваш или чужд).

3. ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА ТОЧКИ



- Един **път** се счита за завършен, ако двата му края се допират до село, крепост, манастир или пътят образува кръг. Всяка плочка от пътя ви носи по **1 точка**.
- Една **крепост** е завършена, когато е напълно заобиколена от крепостни стени и няма празнини във вътрешността си. Всяка плочка от крепостта, както и всеки герб, ви носят по **2 точки**.
- Един **манастир** е завършен, когато е напълно заобиколен от 8 плочки. Завършеният манастир носи общо **9 точки** на своя притежател.
- Отбелязването на точките се извършва винаги **в края** на хода. Всеки играч, който има фигурка в някой оценяван обект, отбелязва своите точки (дори и да е в хода на друг играч).
- След оценяването играчите прибират фигурките си от завършените обекти обратно в своята свита.
- Ако няколко играчи имат фигурка/и **в един и същ завършен** обект (крепост или път), точките получава този, който има **най-много** мийпълци там и го владее. Ако играчите имат равен брой фигурки, **всеки** от тях получава **пълния** брой точки от дадения обект, защото го владеят заедно.

Внимание - как става така, че няколко фигурки да стоят в един и същи обект? Примерите следват ...

Няколко мийпълци върху един обект

Теглите плочка, която би могла да продължи вече започнатия път. Той обаче е зает от чужд разбойник, така че няма как да го завладеете. Затова решавате да поставите плочката така, че двата пътя да не са свързани, като допирате страната с поляната до полянката от плочката с манастира. Накрая слагате мийпълци си  върху една от пътните отсечки на новата плочка.



По-късно теглите плочка със завой и я поставяте така, че двете отделни пътни отсечки да се свържат в една. Сега на образувалия се общ път стоят фигурките на двама играчи. Тъй като пътят вече е затворен от двете си страни, той се оценява и носи по 4 точки на вас  и вашия опонент . Това се нарича **индиректно свързване** или **сливане**.



С надежда да завземете крепостта на жълтия играч ♀, полагате плочката си по посочения начин и върху нея слагате рицар ♀. Това е позволено, тъй като за момента новата плочка не е свързана с никоя завладяна крепост. Ако по-късно имате късмета да изтеглите подходяща плочка и да я поставите без фигурка в „дупката“, вашите два рицаря биха завладели крепостта на жълтия играч.



Имате късмет и теглите плочка, с която свързвате трите започнати отделно крепости в един голям обект. Тъй като имате повече рицари от вашия опонент, само вие получавате 10-те точки, които носи тази крепост. След оценяването и двамата играчи прибират своите фигурки обратно. Това беше още един пример за индиректно свързване / сливане.



КРАЙ НА ИГРАТА И ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ

За съжаление в един момент играта Каркасон приключва... Жалко, но все пак трябва да обявим победител. След края на хода, в който б'вде изтеглена и положена последната теренна плочка, играта приключва. Тогава се прави едно важно **финално оценяване**.

В края на играта, всички обекти с фигурки по тях носят още точки на своите притежатели:

- Всеки **незавършен път** носи по **1 точка** за **всяка плочка**, от която е съставен (както по време на игра).
- Всяка **незавършена крепост** носи по **1 точка** за всяка плочка, от която е съставена. Същото важи и за всеки герб в рамките на крепостта - по **1 точка** в края на играта (за съжаление точно наполовина).
- Всеки манастир носи по **1 точка**, плюс **1 точка** за всяка плочка около него (както и по време на игра).
- Полянките носят по **3 точки** за всяка завършена крепост, намираща се в или граничеща с поляната.

Тук даваме само обща представа за оценяването на полянките, с цел пълнота на описанието. Препоръчваме ви да ги игнорирате в първата си тестова игра. Селяните и полянките са обяснени подробно в допълнителните правила и възвещат повече дългосрочна стратегия в играта.

ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ НА КРЕПОСТ:

Зеленият играч ♀ получава 8 точки от крепостта (5 за отделните плочки и 3 за гербовете). Черният играч ♀ не получава нищо, тъй като зеленият опонент ♀ има повече фигурки в рамките на крепостта.



ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ НА МАНАСТИР:

Жълтият играч ♀ получава 4 точки от манастира (1 за самия манастир и още 3 за околните плочки)

ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ НА КРЕПОСТ:

Синият играч ♀ получава 3 точки (2 за плочките от крепостта и 1 за герба).

ФИНАЛНО ОЦЕНЯВАНЕ НА ПЪТ:

За своя отворен път, съставен от 3 теренни плочки, червеният играч ♀ получава 3 точки.

Ако вече сте отбелязали точките от финалното оценяване върху таблото с резултата след вашата първа игра Каркасон, значи имаме излъчен победител! Поздравления!

След една - две игри, можете да включите и селяните и полянките, както и някои от мини разширенията в играта. Подробните правила за тях, а също и някои полезни съвети, можете да откриете в листа с допълнителните правила.

©2000, ©2021
Hans im Glück Verlags-GmbH

Birnaier Str. 15
80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



Българско издание 2021
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

онлайн магазин: www.BigBag.bg
www.fantasmagoria.bg
София, ул. Лъвски рид 6
+359 895 61 88 10
kingdom@fantasmagoria.bg

Автор: Клаус-Юрген Вреде и Hans im Glück
Илюстрации: Ане Пецке и Марсел Грьобер
Графично оформление: Франц-Георг Щемеле

Превод и оформление: Леда Герова
Редакция: Зара Райчева

Вече сте изиграли няколко игри на Каркасон, нали? Значи сте готови за нови предизвикателства - тези добавки и мини разширения ще направят играта ви още по-забавна!

Най-напред ще ви запознаем с правилата за селяните и поляните. След това ще ви обясним „Рекама“ и абатите. Накрая идва разяснението на юбилейното разширение.

Селяните

1. Полагане на плочка:

Както винаги, в тази стъпка теглите една случайна плочка, която трябва да наместите в пейзажа на масата. Всички страни с поляни от новата плочка трябва да пасват на поляните от съседните плочки. В Каркасон всеки зелен ландшафт се приема за поляна.



2. Поставяне на фигурка в ролята на селянин

Когато поставите полегнала фигурка върху поляна, тя се превръща в селянин.

„Полегнала“? Да, за разлика от разбойниците, рицарите и монасите, селяните не се поставят нормално изправени, а лежащи на една страна. Това се прави, за да различавате лесно селяните от останалите фигурки, но най-вече, за да ви напомня, че тези мийпъли **не се връщат** повече в свитата ви до края на играта, когато се оценяват поляните.

Както винаги, **нямате право** да поставяте селянин върху поляна, която е вече заета от груга фигура. Отделните поляни **се разделят** една от друга посредством пътищата, крепостите и евентуално реката, и се ограничават от края на картата. На примера вдясно можете да видите 3 отделни поляни.












Поляната, на която поставяте селянин, започва от новата плочка, простира се над пътя и стига до крепостта, върху която вече имате свой рицар.

3. Отбелязване на точки от селяни

Както стана ясно, поляните носят точки чак по време на **финалното оценяване** и съответно селяните остават на полето до края на играта. Това значи, че поставянето на селяни трябва да става внимателно и обмислено. За разлика от другите обекти в Каркасон, при оценяване на поляните не се взима предвид броят на плочките, от които са съставени, а **завършените крепости**, граничещи или намиращи се в рамките на една поляна. **Всяка** такава крепост носи по **3 точки** на играча, който владее поляната.



В голямата поляна , където червеният  и синият  играч имат по 1 фигурка, има общо 3 завършени крепости - **A**, **B** и **C**. Тъй като играчите имат равен брой фигурки, всеки от тях получава по 9 точки в края на играта. Крепостта **D** не е завършена, затова не се брои при оценяването на поляните. Жълтият  и черният  играч имат фигурки върху една и съща поляна . Тъй като обаче черният играч  има повече селяни (2:1), само той се облагодетелства от 4-те крепости в тази поляна и получава 12 точки. Жълтият играч  има селянин свищо и върху малката поляна  в горния ляв ъгъл. За крепостите **A** и **B** той получава 6 точки.

И това е, общо взето, всичко за селяните. Нека още веднъж да обобщим най-важните моменти:

- Селяните се поставят легнали върху полето като символ, че не се връщат в свитата.
- Селяните носят точки единствено в края на играта, при финалното оценяване.
- Всяка **завършена** крепост, намираща се в границите на една поляна, носи по **3 точки** на собственика ѝ.
- Една завършена крепост носи точки на всички отделни поляни, които граничат с нея.
- Както и при другите обекти, фигурки не може да се поставят **директно** върху вече заети поляни.
- Ако при свързване на отделни поляни, върху една полянка лежат 2 или повече фигури, играчът с най-много селяни печели поляната. При равенство, всички получават пълния брой точки от поляната.

Река

„Река“ е първото мини разширение, с което разполагате в базовата игра. Представява алтернативен старт и прави играта още по-разнообразна и красива.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ

Река съдържа **17 плочки с тъмен гръб**, които заменят стартовата плочка. При игра с Река няма нужда от тази плочка, съответно тя се връща в кутията.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Най-напред отделете двойната плочка „Извор“ и двете плочки „Езеро“. Останалите плочки се размесват и се поставят на закрита купчинка за теглене. **Двете плочки с езеро** се поставят **най-отдолу** под купчинката, за да станат завършващи плочки на реката, а **изворът** се слага на масата като **стартова плочка**.

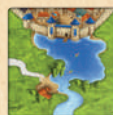
Внимание: голямата плочка с извора се третира като две отделни плочки (например при оценяване на манастирите).

ХОД НА ИГРАТА

Регувайки се, започнете да теглите плочки от купчинката с реката и ги поставяйте на масата като продължение на извора, според **обичайните правила**. При полагане всички плочки трябва да си пасват, като винаги трябва да съединявате само река с река по един от двата ръкава, докато всеки от тях не завърши с по едно езеро.

ВАЖНО: никога не поставяйте един след друг два последователни завоя на реката в една и съща посока, така че да има опасност тя да се „влее“ или да се „кръстоса“ незавършаемо сама със себе си.

Може, разбира се, да поставяте и фигурки върху новоположените плочки с реката по нормалния начин, както сте свикнали досега. След като изтеглите всички части на реката, продължете с нормалните плочки.



Езеро



Извор



Вашата река може да изглежда например по този начин.

Абатът

„Абатът“ е второто мини разширение, включено в базовата игра. Тук в игра влизат фигурките на абати, както и цветните градини, които, най-вероятно, вече сте забелязали върху някои от плочките.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ И ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Разширението включва 5 фигурки на абати в различни цветове. Всеки играч получава по един абат в своя цвят.



Цветна градина



1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Ако изтеглили плочка с **манастир** или **цветна градина**, трябва да я поставите на полето както обикновено, така че да си пасне със съседните плочки.

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ ИЛИ АБАТ

Ако сте изтеглили плочка с манастир или градина, може да поставите върху нея или нормална фигурка от свитата си, или своя абат. Абатите може да се поставят само върху **манастира** или **цветната градина**. Ако поставите мийпъл, той се слага по обичайните правила, но **не** и върху градината.

3. ОТБЕЛЯВАНЕ НА ТОЧКИ

Ако манастирът или градината, заети от вашия абат, бъдат оградени от **8 плочки**, вие получавате **9 точки**, както при стандартно оценяване на манастир в базовата игра. Както виждате, градините се оценяват точно като манастирите, с тази разлика, че може да бъдат заети само от фигурка на абат. От друга страна, абатите имат едно важно свойство. Ако в своя ход не поставите **никаква фигурка** върху новата си плочка, имате право да вземете обратно своя абат от полето и да **отбележите точките**, които той носи към момента (както при финално оценяване на манастир). В края на играта обектите, заети от абати, се оценяват точно както **незавършен манастир**.



Полагате плочка, без да поставяте фигурка върху нея. Вместо това взимате обратно абата си и отбелязвате б точки.

За да отбележим 20 години от създаването на Каркасон, ние направихме това издание не просто по-красиво и луксозно, но и добавихме нови **20 плочки** в играта. Пет от тях се съдържат в мини разширението „Реката“, включително двойната плочка „Извор“. Останалите **15 плочки** съставляват това ново мини разширение. Това юбилейно разширение е създадено в чест на първите 3 разширения на играта. Но дори и да не сте запознати с тях, вие ще можете спокойно да играете с новото разширение.

ИГРОВИ МАТЕРИАЛ И ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Това разширение съдържа **15 плочки**, разделени в **3 категории** от по **5 плочки** всяка. Категориите са обозначени с **нови символи**. Размесете тези нови плочки с останалите плочки от играта.



Символи на плочките от юбилейното разширение

1. ПОЛАГАНЕ НА ПЛОЧКА:

Ако изтеглите плочка с един от тези символи, трябва да я поставите както обикновено. Както виждате, всяка от тези плочки има стрелка, която сочи към едната страна на плочката. Сега е важно как ще поставите плочката.

Можете:

Да поставите плочката така, че страната, към която сочи стрелката, да **не се допира** до никоя друга вече положена плочка. В този случай **не активирате** символа от плочката. Отбележете веднага **2 точки** на таблото за отброяване и довършете хода си по обичайния начин.

или:

Да поставите плочката така, че страната, към която сочи стрелката, да **се допира** до някоя вече положена плочка. В този случай **активирате** символа от плочката. Вижте значението на символите, описани в стъпки **2** и **3** от хода ви.

или:

Поставяте нова плочка (която може и да няма символ от разширението) така, че да се допира до страна със стрелка от съседна плочка. Тогава активирате символа от съседната плочка. Вижте значението на символите в стъпки **2** и **3**.



Страната със символа не се допира до вече положена плочка.



Страната със символа се допира до вече положена плочка.



Новата плочка се допира до страна на друга плочка с юбилейен символ.

2. ПОСТАВЯНЕ НА МИЙПЪЛ

Както винаги, може да поставите мийпъл върху плочката по стандартния начин. Ако сте активирали символ със стрелка, имате и следните варианти, в зависимост от символа:



Вместо да поставите мийпъл по стандартния начин, може да сложите фигурката си **до друг ваш мийпъл** от произволен обект на полето, включително на поляна. Така ще имате два мийпъла на този обект при оценяване и бихте могли да си подсигурите ценни точки.

Важно: Нямаме право да слагате трети мийпъл на плочка, на която вече има поставени два мийпъла.



Поставяте втори мийпъл до друга ваша фигурка на полето.



Вместо да поставите мийпъла по стандартния начин, може да сложите фигурката си върху произволен, **незает и незавършен** обект от полето.



Внимание: Дори и ако поляна е напълно затворена от от всички страни, тя не се счита за „завършена“, тъй като се оценява едва в края на играта. Може да сложите абат върху манастир или цветна градина, които все още не са обградени от 8 плочки.

3. Отбелязване на точки



Ако сте активирали този символ, изпълнявате хода си по обичайния начин. След като приключите със **стъпка 3**, изигравате **още един цял ход**, преди хода на следващия играч, тоест този символ ви позволява да изиграете два последователни хода.

Внимание: Ако обаче активирате този символ още веднъж по време на допълнителния си ход, това **не** ви дава право на трети последователен ход.

Обобщение

Ето и кратко обобщение на правилата на разширението с някои важни уточнения:

- Ако поставите символа от новата плочка така, че да **не** се допира до друга плочка, вие **не** го активирате и в този случай веднага отбелязвате **2 точки**.
- Символите се активират или ако поставите новата плочка до „отворен“ символ на полето, или ако символът от новата ви плочка се допира до съседна плочка от полето.
- **Внимание:** Може да активирате само по **един** символ наведнъж. Дори и да имате потенциалната възможност да активирате 2 или повече, трябва да изберете само 1 от тях, които да активирате.
- Можете да отбележите **2 точки**, дори ако активирате вече поставен „отворен“ символ от полето, стига да **не активирате символа от плочката, която поставяте в момента**.



Ако активирате този символ, може да поставите мийпъла си до друга своя фигурка на полето. Те се броят за два мийпъла в този обект (ограничение: максимум два мийпъла на една плочка).



Ако активирате този символ, може да поставите мийпъла си на всеки свободен, незавършен обект от игралното поле.



Ако активирате този символ, играете втори ход, веднага след като завършите първия си (максимум два последователни хода).

За това юбилейно издание

Визуалните елементи

Вероятно вече сте разгледали малките графични детайли от плочките. Вече ви обяснихме част от тях, като гербовете и цветните градини, но има и още. Някои елементи (например оборите и фермерските къщи) присъстват и в други разширения. Може да откриете тези разширения в любимия си магазин за настолни игри. Крадците, върлуващи по пътищата, тук изглеждат малко по-различно, но и те трябва да празнуват с нас (може пък в бъдеще да станат малко по-миролюбиви). В случай че играете с разширението, което ги съдържа, те си се броят за крадци, както обикновено. Отделно сме добавили множество допълнителни елементи, като празнуващите хора, а освен това сме скрили и много малки изненади по плочките. Повечето такива изненади реферират към други игри на Hans im Glück. Успяхте ли да ги разпознаете? Всички тези малки елементи по плочките не влияят на хода на играта, имат значение само нещата, които сме обяснили изрично.

Благодарности

Бихме искали да използваме тази възможност, за да благодарим на всички, които бяха с нас през тези повече от 20 години Каркасон: Екипът, който разработва, тества, подготвя, коригира, организира, комуникира, обяснява толкова много и още. На графичните дизайнери и илюстратори, които неуморно рисуват плочки и корици, създават правила, кутии и други. Поддръжниците, които активно ни подкрепят, управляват форуми, участват в събития и помагат на играта да расте. Производителите, дистрибуторите и магазините, без които никой не би имал тази игра. Естествено, играчите (тоест вие!), които не само се наслаждават на играта, но без чийто интерес нищо от това не би било възможно. Не на последно място, разбира се, на Клаус-Юрген Вреге, който преди толкова години ни повери началната си идея и който все още усърдно дава своя принос към играта. Благодарим ти за доверието! До следващите 20 или повече години!