

Каркассон

Предместья и обитатели

Стратегическая игра Клауса-Юргена Вреде

Авторы и издатели игры благодарны всем игрокам за неослабевающую поддержку «Каркассона». Эти дополнения увидели свет исключительно благодаря вашему интересу к игре. Мы надеемся, вам понравятся новые квадраты местности, возможность играть шестером, новые способы получения победных очков и другие нововведения.

Поздравляем с приобретением дополнений для популярной настольной игры «Каркассон»! В этой коробке вы найдете четыре набора добавочных фишек и квадратов местности для «Каркассона»: «Тavernы и соборы», «Купцы и строители», «Аббат и мэр» и «Король». Помимо этих дополнений, для игры вам понадобится базовый набор «Каркассона». В каждой партии вы можете использовать только одно или сразу несколько расширений — все они сочетаются друг с другом. Кроме того, в коробку входит дополнение для игры «Каркассон. Охотники и собиратели» — «Разведчик». Оно не подходит к обычному «Каркассону», только к «Охотникам и собирателям».



В этой брошюре вы найдете описание компонентов каждого из дополнений и правила, по которым ими играют. Эти руководства дополняют, но не отменяют обычные правила «Каркассона», — все правила базовых наборов остаются в силе и при использовании расширений. Чтобы ознакомиться с обычными правилами «Каркассона» и «Охотников и собирателей», обратитесь к соответствующим базовым изданиям.

Для вашего удобства правила «Разведчика» напечатаны на отдельном листке, который можно вложить в коробку «Охотников и собирателей».

Новые квадраты местности

Новые квадраты выкладываются по прежним правилам: полем к полю, дорогой к дороге, городом к городу. На некоторых квадратах появились постройки, которые позволяют получить добавочные очки.

Таверна у озера (6 квадратов)

Если рядом с построенной дорогой стоит хотя бы одна таверна у озера, разбойник на ней принесит хозяину по 2 очка за каждый квадрат, через который проходит эта дорога. Но если такая дорога не будет построена до конца игры, при финальном подсчете разбойник не принесет очков хозяину.



Синий игрок получает 6 очков.



Синий игрок получает 6 очков.

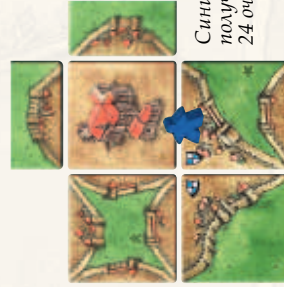


Дорога не построена, в конце игры синий игрок не получает за нее очков.

Вторая, третья и прочие таверны рядом с дорогой не увеличивают ее ценности: если она будет построена, то принесет по-прежнему по 2 очка за квадрат.

Собор (2 квадрата)

Если в построенном городе находится хотя бы один собор, рыцарь в этом городе принесет хозяину по 3 очка за каждый квадрат, на котором расположен город, и за каждый щит внутри него. Но если такой город не будет построен до конца игры, при финальном подсчете рыцарь не принесет очков хозяину.



Синий игрок получает 24 очка.



Город не построен, в конце игры синий игрок не получает за него очков.



Очки за дорогу получает только синий игрок.

Крупный подданный не которым найдется. Он кому принадлежит дорога

Подданные для шестого игрока

Серые фишки подданных позволяют пойти к партии.

Вы можете использовать эти фишки, даже если играете

Жетоны для подсчета очков



Эти двусторонние жетоны упрощают свою фишку на шкале подсчета (шпале очков), возьмите такой жетон и «50» вверх. Если вам удастся пойти жетон стороной «100» вверх. По необходимости **Вы можете использовать эти жетоны «Таверны и соборы».**



Второй собор в городе не увеличивает его ценности: если он будет построен, то принесет по-прежнему по 3 очка за щит и квадрат.

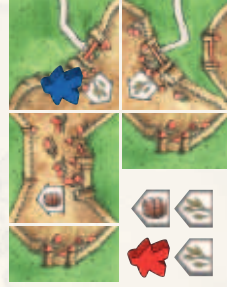
Новые квадраты местности

Новые квадраты выкладываются по прежним правилам: полем к полю, дорогой к дороге, городом к городу.

Города с товарами

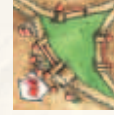
Некоторые участки городов отмечены символом товара: на девяти квадратах изображено вино, на шести — зерно и на пяти — ткань. При завершении строительства города, в котором есть хотя бы один символ товара, очки начисляются как обычно. Затем тот игрок, чей квадрат завершил город, берет из общего запаса соответствующий жетон товара за каждый символ в этом городе. Полученные жетоны он кладет на стол перед собой. В конце игры он может получить за них дополнительные победные очки.

Игрок, достроивший город, получает за него жетоны товара, даже если в этом городе нет его рыцаря, и даже если в нем вообще нет ничьих рыцарей.

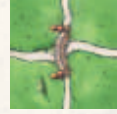


Красный игрок завершает город. Синий игрок получает 10 очков за своего рыцаря, а красный берет себе два жетона зерна и один жетон вина.

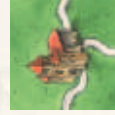
Другие квадраты



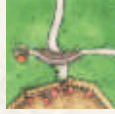
На этом квадрате три отдельных участка города.



Мост не считается перекрестком и не делит дорогу на два участка. На этом квадрате два участка дороги, один идет сверху вниз, другой — слева направо. Мост разделяет участки полей. На этом квадрате четыре отдельных участка поля.



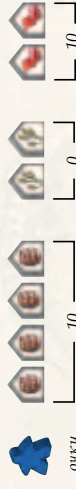
Монахьярь делит дорогу на три отдельных участка.



Один участок дороги уходит в город, другой заканчивается посреди поля. Дороги и земли делят поля на этом квадрате на три отдельных участка.

Жетоны товаров

Накопленные жетоны товаров приносят своим владельцам победные очки в конце партии. Тот, кто собрал больше всех жетонов вина, получает 10 очков. Также по 10 очков получают игроки, накопившие наибольшее количество жетонов зерна или ткани. Если на первенство по жетонам какого-то вида товара претендует несколько игроков, каждый из них получает по 10 очков.



очки



Играют двое. Синий игрок получает за жетоны 20 очков, красный — 30 очков.

Выставленный строитель впоследствии позволит себе подряд. Это происходит следующим образом:

1. Игрок ставит **разбойника** на дорогу (или **рыцаря**).
2. Одним из **следующих** ходов он выкладывает (расширяющий город), и ставит на него **строителя**.
3. Еще позже он выкладывает квадрат, продолжая строительство. Закончив этот ход как обычно (если нули обыв очки за завершение строительства), он сразу же по обычным правилам (тянет новый квадрат местности) ставит подданного и начисляет очки).



• Игрок не имеет права сделать больше двух ходовым ходом продолжит или завершит объект.

• Строитель возвращается в запас своего владельца только тогда, когда продолжит очередной ход. Пока этого не случится, игрок должен ходить в дополнение к своему ходу.

• Квадрат, разыгранный во время дополнительного хода рядом с предыдущим.

• Если своим первым ходом вы завершили объект, выставить строителя в дополнительный ход. Наплевать на дополнительный ход.

• Квадрат, разыгранный во время дополнительного хода рядом с предыдущим.

• Если своим первым ходом вы завершили объект, выставить строителя в дополнительный ход. Наплевать на дополнительный ход.



1. Игрок выставляет строителя.
2. Игрок выставляет рыцаря в город.
- 3а. Игрок завершает свой ход, продолжая строительство.
- 3б. Игрок сразу же по обычным правилам (тянет новый квадрат местности) ставит подданного и начисляет очки).

Строитель не считается подданным и не учитывается в городе.

Новые квадраты местности

Новые квадраты местности выкладываются по прежнему правилам: полем к полю, дорогой к дороге, городом к городу.



На этом квадрате два отдельных участка города. Обратите внимание, что участок города со щитом граничит с полем в нижней части квадрата, — это важно при начислении очков за поля.



У колдунца дорога разветвляется. На этом квадрате один участок дороги, продолжающийся сразу в трех разных направлениях. Такая дорога не будет завершена, пока не закроется со всех трех сторон.



На этом квадрате два отдельных участка города (один со щитом, другой — нет).



Дорога подходит к городу (но не заканчивается в нем). На каждом квадрате поле разделено стенами города и дорогой на три участка.



Туннель не делит дорогу на два участка, на этом квадрате только одна дорога, проходящая сверху вниз. Обратите внимание, что в верхней части квадрата дорога делит поле на два участка, а в нижней — нет. Это важно при начислении очков за поля.



Дорога заканчивается посреди поля.

Мэр



Сырав квадрат местности, вы можете вместо обычного подданного выставить на него мэра. Мэр размещается только в городе, где еще нет **ничьих рыцарей или мэров**. Если при начислении очков за город на него претендуют несколько игроков, **каждый мэр в нем считается за столько обычных подданных, сколько щитов в этом городе**. В городе без щитов мэр не имеет никакой силы. После начисления мэры, как и остальные подданные, возвращаются в запас игрока и могут быть использованы в будущем.

Мэр не увеличивает ценность города, в котором находится, он играет роль только при выяснении, кому этот город принадлежит.

Можно считать, что при определении хозяина завершеного города (или недостроенного в конце игры) **каждый подданный обладает определенной силой**:

- сила обычного подданного равна 1;
- сила крупного подданного (расширение «Таверны и соборы») равна 2;
- сила мэра равна числу щитов в спорном городе.

Игрок, у которого суммарная сила подданных больше, и получает очки за город.

Повозка



Сырав квадрат местности, вы можете вместо обычного подданного выставить на него повозку. Повозка размещается на дороге, в городе или в монастыре, где еще нет **ничьих подданных**, в том числе мэров или других повозок. Повозка **никогда** не выставляется на поле.

При начислении очков за заверченный объект, на котором стоит повозка, эга фишка считается обычным подданным. После начисления игрок может либо забрать повозку в свой запас, в город или монастырь, примыкающие к только что объекту, куда переезжает повозка, должен быть незаверщенный объект. Если по соседству нет ни одного поля вернуть повозку в запас.



Синий игрок получает 2 очка за дорогу и может тут же переставить повозку в незаверщенный город. На дорогу с разбойником крайнего игрока и на завершеной дорожке повозку переставить нельзя.

Если на завершеном объекте стояло несколько повозок, их владельцы по очереди забирают или переставляют свои фишки, начиная с того игрока, кто последним выложил квадрат, и далее по часовой стрелке.

Не имеет значения, начисляются ли очки владельцу амбара. После этого игроки забирают своих крестьян с этого поля в запас.

Свинья из расширения «Купцы и строители» позволит своему владельцу получить **по 4 очка** за каждый завершенный город. После начисления свинья возвращается в запас игрока вместе с крестьянами.

Очки при соединении полей

На поле с амбаром нельзя выставлять крестьян. Если после того, как игрок выложил квадрат, поле с крестьянами соединяется с полем, на котором стоит амбар, эти крестьяне сразу же приносят очки, но на этот раз каждый хозяин получившегося поля получает **только по 1 очку** за каждый завершенный город на этом поле (либо **по 2 очка**, если у него есть свинья). После начисления крестьяне и свиньи возвращаются с поля в запас игроков.

Финальный подсчет очков

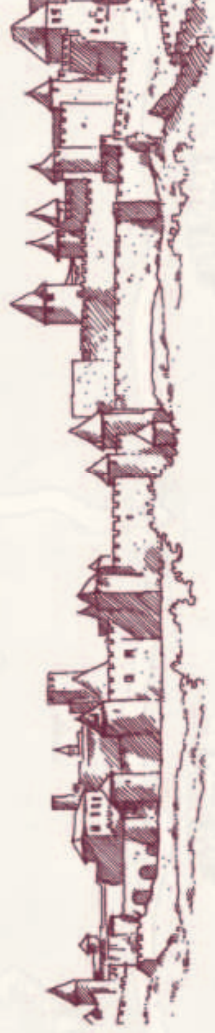
В конце игры владлец амбара получает **по 4 очка** за каждый завершенный город, примыкающий к полю с амбаром. Если на одном поле присутствуют амбары разных игроков, каждый из них в полной мере получает очки за это поле.



Города и забирает крестьянина в запас.



После добавления квадрата крестьянин красного игрока оказался на большом поле с амбаром синего игрока. Красный игрок получает 2 очка за 2 завершенных города и забирает крестьянина в запас.



Новые квадраты местности

Новые квадраты местности выкладываются по дороге к дороге, городом к городу.



На этом квадрате два отдельных участка города: один. Не забывайте, что при начислении очков за город считают жен, а не отдельные участки.

Король



Король — это переходящий квадрат, когда завершила строительство самого крупного города, которые он занимает). Как только игрок (не имеет значения, получил ли он при этом короля. Если позже в ходе игры другой игрок в конце партии владлец короля получает новый город на карте.

Атаман



Атаман достается тому игроку, кто завершил дороги (считая по числу квадратов, через которые игрок завершает первую дорогу в игре, он при этом очки), он берет себе квадрат другой игрок завершает **более длинную** на карте, атаман переходит к нему. В конце карты **по 1 очку** за каждую завершенную



В ходе игры

Дорога 1 очко за квадрат

Дорога с таверной 2 очка за квадрат

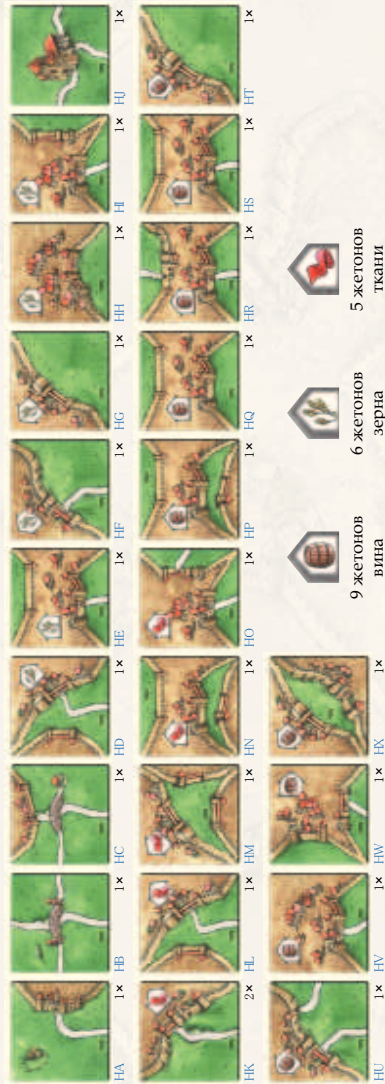
Города
2 очка за квадрат +
2 очка за шпиг
Города с собором
3 очка за квадрат +
3 очка за шпиг

Монастырь 9 очков

картинка обложки



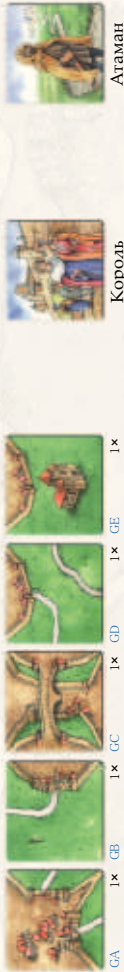
Каркассон. Кушцы и строители (24 квадрата)



Каркассон. Аббат и мэр (18 квадратов)



Каркассон. Король (7 квадратов)



9 жетонов вина



6 жетонов зерна



5 жетонов ткани

6 квадратов аббатства

Амбар
при размещении амбара
хозяин поля получает
3 очка за каждый завершённый город
на этом поле
+1 очко за каждый завершённый город
на этом поле, если у него есть
свиныя

при соединении полей
хозяин поля получает
1 очко за каждый завершённый город
на этом поле
+1 очко за каждый завершённый город
на этом поле, если у него есть
свиныя

картинка обложки



Каркассон

Предместья и обитатели

Авторский коллектив: разработчик — Клаус-Юрген Вреде,
художники — Дорис Маттеус и Йоганн Рёттингер.

© Hans im Glück Verlags-GmbH
© Клаус-Юрген Вреде, правила игры
Carcassonne: Inns & Cathedrals 2002
Carcassonne: King & Scout 2003
Carcassonne Traders & Builders 2003
Carcassonne Abbey & Mayor 2007

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. Торговые знаки и логотипы Carcassonne и Hans im Glück являются собственностью компании Hans im Glück и используются по лицензии.

Русское издание: ООО «Смарт»
Общее руководство: Михаил Акулов
Перевод: Алексей Перерва
Редактура: Петр Тюленев

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2011 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены. «Каркассон» и «Охотники и собиратели» являются торговыми марками ООО «Смарт».

