Каркассон Big Box

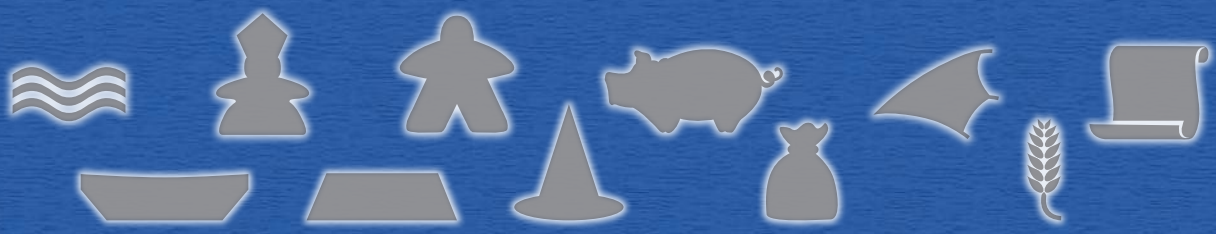
Легендарное собрание: базовый «Каркассон» и 11 дополнений



HOBBY WORLD
Играть интересно

Правила игры

HANS IM GLÜCK



Каркассон

СОДЕРЖАНИЕ

Базовая игра 3
Поля и крестьяне 8
Дополнения
Река 9
Аббат 10
Таверны и соборы 10
Купцы и зодчие 12
Летательные аппараты 15
Гонцы 16
Паромы 18
Золотые рудники 19
Маг и ведьма 20
Грабители 21
Круги на полях 22
Как укладывать компоненты в органайзер 24
Квадраты местности, входящие в «Каркассон: Big Box» 25
Фишки 28
Порядок хода при игре с дополнениями из «Каркассон: Big Box» 28

Если вы впервые знакомитесь с «Каркассоном», рекомендуется играть в базовый вариант игры без дополнений, не используя правила полей и крестьян. Освоившись, включите в игру эти дополнительные правила и любое из двух «больших дополнений» — «Таверны и соборы» или «Купцы и зодчие», либо их элементы. Опытные игроки могут добавлять в игру также любые мини-дополнения («Аббат», «Река», «Летательные аппараты», «Гонцы», «Паромы», «Золотые рудники», «Маг и ведьма», «Грабители», «Круги на полях»): по отдельности они не усложняют игру, но если вы решите ввести сразу несколько таких дополнений, в ходе игры могут возникнуть сложные случаи.

Все дополнения, входящие в набор «Каркассон: Big Box», совместимы с любыми другими и могут вводиться в игру полностью или частично. Партия со всеми дополнениями длится 90–120 минут.

Итак, пришло время окунуться в миры «Каркассона»!

Игра Клауса-Юргена Вреде

Каркассон Big Box

Каркассон — старинная крепость на юге Франции, основанная ещё во времена Римской империи. Это величественное каменное сооружение прославилось во времена Альбигойских войн (1209–1229 годы), когда замок Каркассон стал одним из оплотов народа Лангедока и выдерживал продолжительную осаду войска крестоносцев.

В «Каркассоне» вам предстоит составлять карту средневекового княжества из квадратов с нарисованными на них дорогами, городами, полями и монастырями. На эти дороги и поля, в монастыри и города вы будете отправлять своих подданных, чтобы впоследствии получить за них победные очки. В ходе партии один из игроков может сильно вырваться вперёд, однако победа присуждается только по результатам финального подсчёта очков.

БАЗОВЫЙ НАБОР

Состав и подготовка к игре

Основной компонент игры — **72 квадрата местности**, на которых изображены города и монастыри, поля, дороги и перекрёстки. Изображения домов, людей или животных на квадратах местности не влияют на ход игры.



Квадрат с городом



Квадрат с дорогой



Квадрат с монастырём

Обратная сторона одного из 72 квадратов отличается от остальных тёмным фоном. Это **стартовый квадрат**, с которого начинается каждая ваша партия.



Оборот обычных квадратов местности



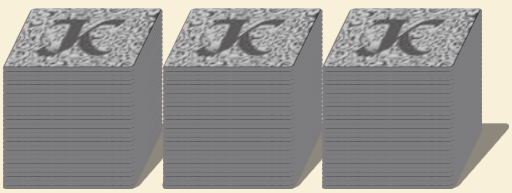
Оборот стартового квадрата



Стартовый квадрат



Перед началом игры выложите стартовый квадрат посередине стола лицевой стороной вверх. Тщательно перемешайте остальные квадраты и сложите их лицевой стороной вниз несколькими стопками в месте, удобном для всех игроков.



Стопки квадратов местности

Рядом со стопками квадратов местности положите 8 квадратов 50/100 очков. Они пригодятся вам при подсчёте очков.



Лицевая сторона



Оборот

Положите дорожку подсчёта очков рядом с игровой областью.



Подданные

Наконец, **деревянные компоненты**. Среди них есть **48 фишек подданных**: по 8 фишек каждого цвета — **жёлтого**, **красного**, **розового**, **зелёного**, **синего** и **чёрного**.

Каждый игрок получает 8 подданных своего цвета. 7 подданных он оставляет у себя в запасе, а восьмого подданного ставит на нулевое деление дорожки подсчёта очков. Если игроков меньше шести, фишки не участвующих в игре цветов уберите обратно в коробку.

Об игре

Участники по очереди выкладывают на стол квадраты: тем самым дороги удлиняются, а городов и монастырей становится всё больше. Затем игроки превращают своих подданных в рыцарей, разбойников, крестьян и монахов. Всё это приносит игрокам очки — как во время игры, так и в конце партии при финальном подсчёте.

Ход игры

Определите случайным образом первого игрока (например, начать игру может самый молодой участник). Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Каждый ход протекает по одной и той же схеме:

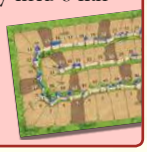
1 Игрок **берёт один из закрытых квадратов**, переворачивает его и **присоединяет** к уже выложенным на стол.



2 Игрок может разместить на только что сыгранном квадрате своего подданного.



3 Игрок **должен** получить очки за все объекты, завершённые с помощью выложенного квадрата.



Дороги

1. Как сыграть квадрат с дорогой

Возьмите один из квадратов, лежащих лицевой стороной вниз. Переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Присоедините квадрат к уже выложенным на стол. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- новый квадрат (в примере справа обведён **красной рамкой**) должен хотя бы одной стороной (не углом) соприкасаться с хотя бы одним уже выложенным ранее;
- на стыке квадратов рисунки должны продолжать друг друга (в примере справа дорога переходит в дорогу, поля — в поля).



2. Как превратить подданного в разбойника

Выложив квадрат с дорогой, вы можете выставить на неё одного своего подданного из запаса. Он тут же становится разбойником. Вы не можете выставить подданного на дорогу, если где-то на этой же дороге уже находится другой разбойник (ваш или соперника). Если на выложенном квадрате несколько дорог, вы должны выбрать, на какую из них ставить подданного. Размещать подданных на только что выложенном квадрате полезно, но необязательно. Вы вправе не делать этого, если не хотите. Если в вашем запасе не осталось подданных, вы не можете выставлять новых, но всё равно обязаны в свой ход выкладывать квадраты. Однако со временем подданные будут возвращаться в ваш запас.



Вы *ставите подданного на только что выложенный квадрат с дорогой, так как на ней нет других разбойников.* ***Ваш*** *подданный становится разбойником. Дорога ещё не завершена, поэтому получения очков не происходит (шаг 3), и ход передаётся следующему игроку.*



Играющий ***синими*** *открывает новый квадрат и размещает его рядом с предыдущими.*

Новый квадрат продолжает дорогу, на которой находится ***ваш*** *разбойник, поэтому играющий* ***синими*** *не может выставить на неё своего подданного. Вместо этого он выставляет подданного в город, превращая его в рыцаря.*

3. Как подсчитать очки за завершённую дорогу

Дорога считается завершённой, если она замкнулась в кольцо или оба её конца упёрлись в перекрёсток, город или монастырь. В этом случае начинается подсчёт очков. Если на дороге находятся разбойники только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённой дороги **приносит 1 очко их владельцу**.



В примере справа дорога начинается и заканчивается на перекрёстке, значит, настало время подсчитать очки. Несмотря на то что дорогу завершил другой игрок, принадлежит она вам, так как на ней стоит ваш разбойник. Ваша дорога протянулась на 3 квадрата — вы получаете 3 очка.



Игроки отмечают набранные очки, передвигая свои фишки подданных по дорожке подсчёта очков. Деления дорожки пронумерованы от 0 до 49. Когда вы наберёте больше 50 очков (и таким образом пересечёте нулевое деление), положите стоящего на дорожке подданного плашмя, чтобы показать, что вы прошли полный круг.

Вы получили 3 очка, значит, фишка подданного сдвигается на 3 деления вперёд.



***Вы** завершаете дорогу и забираете своего разбойника обратно в личный запас. Рыцарь играющего **синими** остаётся на поле, так как город, в котором он стоит, не был завершён.*

Начислив очки за завершённую дорогу, вы возвращаете находившихся на ней разбойников **обратно в личный запас**.

Как подсчитываются очки за завершённую дорогу, если на дороге находятся разбойники нескольких игроков, описано на стр. 7.

Города

1. Как сыграть квадрат с городом



Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Поскольку рисунок должен совпадать, область с городом можно присоединить только к другому городу (или разместить квадрат так, чтобы появился новый город).

2. Как превратить подданного в рыцаря

Как и в случае с дорогой, вы первым делом проверяете, нет ли в городе других рыцарей. Если город свободен, вы можете поставить в него фишку своего подданного из запаса.

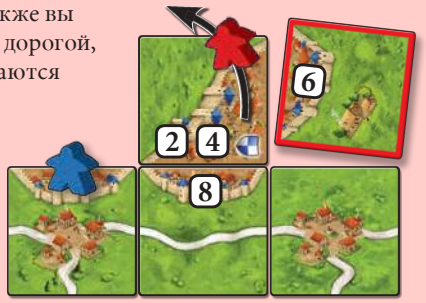


*Выложив этот квадрат, **вы** увеличиваете город. Поскольку город не занят, **вы** можете поставить туда свою фишку.*

3. Как подсчитать очки за завершённый город

Город считается завершённым, если он со всех сторон окружён стенами и внутри него нет пустых мест.

Если в городе находятся рыцари только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённого города **приносит 2 очка их владельцу**. Также вы получаете 2 очка за каждый символ щита в городе. Как и в случае с дорогой, после завершения города все находившиеся в нём рыцари возвращаются в личный запас своих владельцев.



В примере справа в завершённом городе находится ваш рыцарь, и вы получаете 2 очка за каждый квадрат вашего города (всего 6 очков). Символ щита на одном из квадратов приносит вам ещё 2 очка. Всего вы получаете 8 очков.

Как подсчитываются очки за завершённый город, если в нём находятся рыцари нескольких игроков, описано на стр. 7.

Монастыри

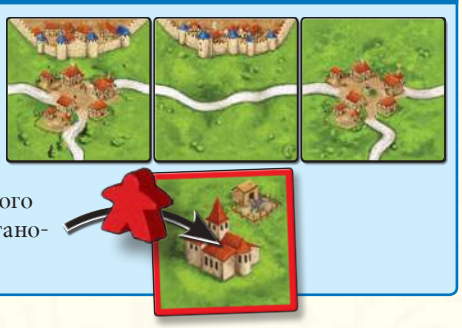
1. Как сыграть квадрат с монастырём



Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Монастырь всегда находится в середине квадрата. Он со всех сторон окружён полями, поэтому вы можете присоединить его к любому квадрату с изображением поля.

2. Как превратить подданного в монаха

Выложив квадрат с монастырём, вы можете поставить на него фишку своего подданного из запаса. Он становится монахом.

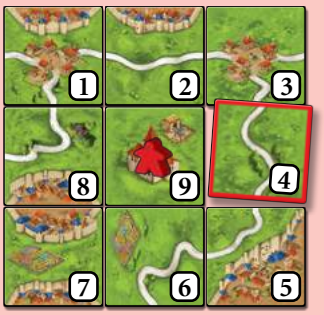


3. Как подсчитать очки за завершённый монастырь

Монастырь считается завершённым, если квадрат, на котором он расположен, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами. Тот игрок, чей монах находится в монастыре, получает по **1 очку** за квадрат завершённого монастыря и 8 окружающих его квадратов. Он передвигает свою фишку на 9 делений вперёд по дорожке подсчёта и возвращает фишку подданного из этого монастыря в запас.



В примере справа вы завершили монастырь. Вы получаете за него 9 очков и забираете фишку подданного из этого монастыря в личный запас.



Как выставить подданного и немедленно получить его обратно

В свой ход вы можете выставить подданного на объект, который вы только что завершили выложенным квадратом, немедленно получить очки и забрать подданного обратно в запас.

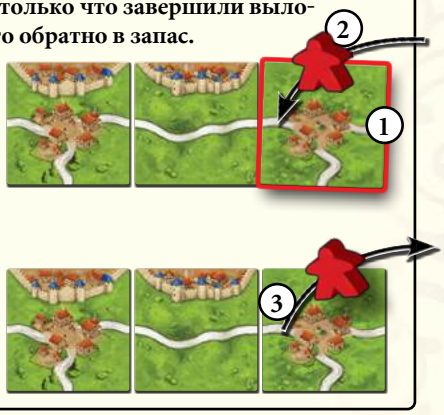
При этом ваш ход должен проходить по следующей схеме:

1. Вы выкладываете новый квадрат и завершаете им дорогу, город или монастырь.
2. Вы выставляете вашего подданного на завершённый только что выложенным квадратом объект.
3. Вы немедленно получаете очки за завершённый объект и забираете подданного с него обратно в запас.

*1. **Вы** выкладываете новый квадрат (с **красной рамкой**) и завершаете дорогу — теперь она упирается обоими концами в деревушки.*

*2. **Вы** выставляете **вашего** разбойника на участок дороги, изображённый на только что выложенном квадрате.*

*3. Так как эта дорога завершена, **вы** немедленно получаете за неё 3 победных очка и сразу же забираете **вашего** подданного обратно в запас.*



Краткий обзор основных правил

1. Размещаем новый квадрат

- Откройте квадрат и положите его так, чтобы он продолжал уже выложенные.
- В редком случае, когда новый квадрат выложить некуда, уберите его в коробку и откройте ещё один.

2. Выставляем подданного

- Размещайте подданного только на том квадрате, который вы только что открыли и сыграли.
- Нельзя ставить своего подданного на объект, где уже есть хотя бы 1 другой подданный (ваш или соперника).

3. Подсчёт очков

- **Дорога** считается завершённой, если она замкнулась в кольцо или оба её конца упёрлись в перекрёсток, город или монастырь. Если на дороге находятся разбойники только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённой дороги приносит 1 очко их владельцу.
- **Город** считается завершённым, если он со всех сторон окружён стенами, а внутри него нет пустых мест. Если в городе находятся рыцари только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённого города приносит владельцу рыцарей 2 очка. Кроме того, каждый символ щита в городе дополнительно приносит 2 очка.
- **Монастырь** считается завершённым, если квадрат, на котором он расположен, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами. Тот игрок, чей монах находится в монастыре, получает по 1 очку за квадрат завершённого монастыря и 8 окружающих его квадратов.
- Подсчёт очков всегда происходит в конце хода. Очки за завершённые города, дороги и монастыри получают все игроки, подданные которых находятся на этих дорогах, в этих городах и монастырях (исключение: если подданных игрока на завершённом объекте меньше, чем у соперника).
- После подсчёта очков все подданные, находящиеся на завершённой дороге, в завершённом монастыре или завершённом городе, возвращаются в личные запасы своих владельцев.
- Если на завершённом объекте находятся подданные **нескольких** игроков, очки получает тот, чьих подданных больше. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество подданных на объекте, каждый из них получает очки в полном объёме.

Как вообще на одной дороге или в одном городе может оказаться несколько подданных? Рассмотрим на примерах ниже…

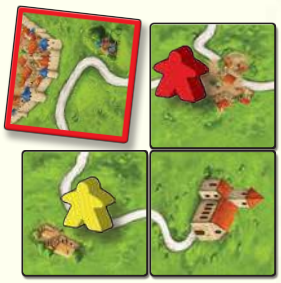
Несколько подданных на одном объекте

…на одной дороге

*Новым квадратом **вы** могли бы продлить существующую дорогу. Однако на этой дороге уже стоит разбойник играющего **жёлтыми**, а значит, **вы** не смогли бы выставить на неё своего. Поэтому **вы** решаете выложить квадрат так, чтобы начать новую дорогу, а затем выставляете на неё подданного.*

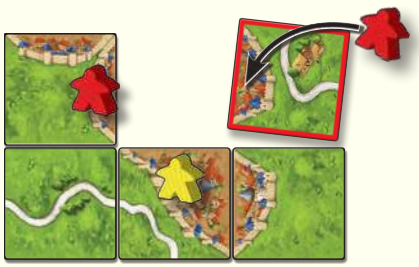


*В ходе игры **вы** открываете новый квадрат и решаете соединить им две разные дороги. Получилась одна общая дорога с двумя разбойниками. Поскольку новый квадрат завершил дорогу, и **вы**, и играющий **жёлтыми** получаете по 4 очка и забираете подданных с завершённой дороги в личные запасы.*



…в одном городе

*В надежде перехватить город у играющего **жёлтыми** **вы** выкладываете квадрат (с **красной рамкой**) и выставляете на него рыцаря (новый участок города пока никак не связан с уже имеющимися).*



*В следующий ход **вам** попадается нужный квадрат, и **вы** соединяете 3 отдельных города в один. В получившемся городе **ваших** рыцарей больше, чем у играющего **жёлтыми**, поэтому **вы** единолично получаете 10 очков. После этого и **вы**, и играющий **жёлтыми** забираете подданных из завершённого города в личные запасы.*



Конец игры и финальный подсчёт очков

Игра завершается в конце того хода, когда к карте был присоединён последний оставшийся квадрат. Теперь необходимо провести финальный подсчёт очков и определить победителя.
В конце игры вы получаете дополнительные очки за следующие объекты.

- **Незавершённые дороги**

Владелец каждой незавершённой дороги получает по 1 очку за каждый квадрат, по которому проходит эта дорога. Владельцем незавершённого объекта считается игрок, чьих подданных на этом объекте больше. Если у нескольких претендентов на лидерство поровну подданных на объекте, они все получают присуждаемые за этот объект очки.

- **Незавершённые города**

Владелец каждого незавершённого города получает по 1 очку за каждый квадрат, на котором находится этот город, и за каждый символ щита в этом городе.

- **Незавершённые монастыри**

Каждый игрок, чей монах находится в незавершённом монастыре, получает по 1 очку за сам квадрат с монастырём и за каждый соседний с ним квадрат (по горизонтали, вертикали и диагонали).

- **Поля и крестьян**

Владелец каждого поля с крестьянином получает по 3 очка за каждый граничащий с полем завершённый город (подробные правила см. раздел «Дополнительные правила», стр. 8).

*Играющий **зелёными** получает 8 очков за этот город (5 квадратов + 3 щита). Играющий **чёрными** не получает ни одного очка, так как у него в этом городе находится меньше подданных, чем у играющего **зелёными**.*



*Играющий **жёлтыми** получает 4 очка за этот свой незавершённый монастырь (1 очко за квадрат с монастырём + 3 очка за соседние с ним квадраты).*

Играющий синими получает 3 очка за этот незавершённый город (2 квадрата + 1 щит).

Играющий красными получает 3 очка за эту незавершённую дорогу (3 квадрата).

Получая очки, вы, как обычно, сдвигаете вперёд своего подданного по дорожке подсчёта очков.
Игрок, набравший больше всего очков, побеждает в игре. В случае ничьей претенденты делят победу.

Дополнительные правила

Поля и крестьяне

Крестьяне обеспечивают продовольствием все города и монастыри Каркассона. Поля, которые они возделывают, становятся настоящим кладезем богатства для крепости. Так же как дороги, города и монастыри, поля могут приносить игроку победные очки в конце игры.

1. Как сыграть квадрат с полем



Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Зелёные участки расположенных рядом квадратов объединяются в поля, границами между которыми служат дороги, города и края игрового поля. В ходе игры небольшие поля могут объединяться в более крупные.

2. Как превратить подданного в крестьянина

Выложив квадрат, на котором есть зелёные участки, вы можете выставить на любой из них своего подданного из запаса. Положите его плашмя на выбранный участок поля.

Таким образом, он становится крестьянином. Крестьяне не возвращаются в запас владельца до конца игры.

Вы не можете поместить подданного на поле, если где-то на этом же поле уже находится другой крестьянин (ваш или соперника). Если на выложенном квадрате несколько полей, вы должны выбрать, на какое из них поместить подданного.

На иллюстрации справа изображены 3 отдельных поля. Они отделены друг от друга дорогой и городами.

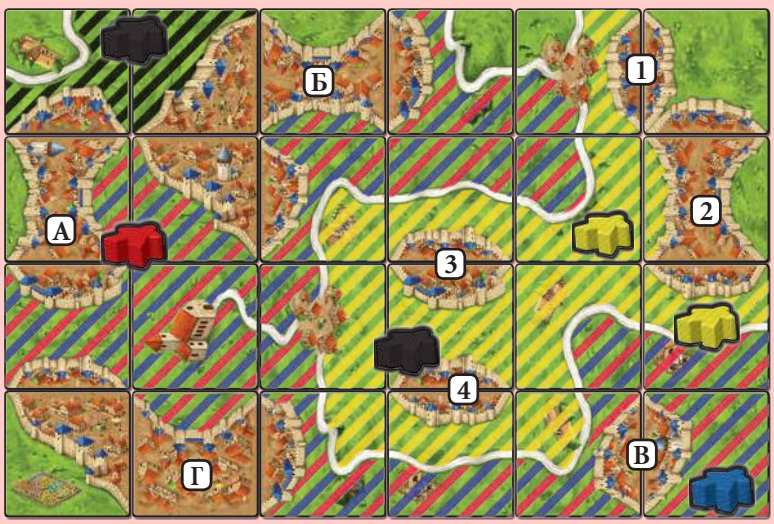


*Поле, на которое **вы** помещаете своего крестьянина, занимает 3 верхних квадрата от только что выложенного квадрата до квадрата с городом, где находится **ваш** рыцарь. Крестьянин играющего **жёлтыми**, таким образом, **находится на другом поле** и не мешает **вам** поместить своего крестьянина на это поле.*

3. Как подсчитать очки за поля

Начисление очков за поля происходит только в конце партии. В отличие от других объектов, количество квадратов, занимаемых полем, при подсчёте очков значения не имеет.

Если на поле находятся крестьяне только одного игрока, каждый **завершённый город**, с которым граничит поле, приносит **3 очка** их владельцу. Если на одном поле находятся крестьяне нескольких игроков, очки получает тот, чьих крестьян больше. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество крестьян на поле, каждый из них получает очки в полном объёме.



*Поле, на котором находится по одному крестьянину играющего **красными** и играющего **синими**, граничит с тремя завершёнными городами. Каждый из этих игроков получает **9 очков** (3 за каждый из трёх завершённых городов: А, Б, В).*
Так как город Г остался незавершённым на конец игры, ни один из игроков не получает за него очки.
*На другом поле находятся крестьяне и играющего **жёлтыми**, и играющего **чёрными**. Так как у играющего **жёлтыми** на этом поле больше крестьян, только он получает 12 очков за 4 завершённых города, граничащих с полем. Играющий **чёрными** не получает очков за это поле.*
*Маленькое поле, граничащее с 2 завершёнными городами (А и Б), приносит играющему **чёрными 6 очков**.*

Краткий обзор правил, касающихся крестьян и полей

- Фишки крестьян не выставляются, а **кладутся плашмя** на квадраты с полями.
- Начисление очков за поля и крестьян происходит в конце партии.
- Каждый завершённый город, граничащий с полем, приносит владельцу находящихся на нём крестьян 3 очка.
- Как и в случае с городами и дорогами, на одном поле может находиться сразу несколько крестьян. В таком случае очки получает тот игрок, чьих крестьян на этом поле больше.

Примечания к правилам дополнений

Далее вы найдёте описание правил для игры с дополнениями, входящими в состав «Каркассон: Big Box». Ход каждого игрока, как и при игре с базовым набором, состоит из 3 шагов:
1. Размещаем новый квадрат, 2. Выставляем подданного и 3. Подсчёт очков.

Для вашего удобства правила дополнений помещены в разделы цвета, соответствующего шагу игрока, при котором они применяются. Если в правилах дополнения не указан какой-либо из шагов, выполняйте его по обычным правилам.

РЕКА

+ 3 минуты игрового времени

Состав дополнения

12 квадратов с рекой (в игре с этим дополнением **они заменяют стартовый квадрат**). Они тоже относятся к квадратам местности и имеют **оборот с тёмным фоном**, как стартовый квадрат базового набора.

Подготовка к игре

Если вы играете с дополнением «Река», перед началом партии уберите стартовый квадрат базового «Каркассона» в коробку.

Положите отдельно **квадраты с источником** и **с озером**. Выложите квадрат с источником в качестве стартового квадрата посередине стола лицевой стороной вверх. Тщательно перемешайте остальные квадраты с рекой и сложите их стопкой лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков. Переверните квадрат с озером лицевой стороной вниз и положите под низ стопки квадратов с рекой.

1. Как сыграть квадрат с рекой

Откройте квадрат из стопки квадратов с рекой и выложите по обычным правилам: он должен хотя бы одной стороной (не углом) соприкасаться с хотя бы одним уже выложенным ранее квадратом и продолжать изображённую местность и реку.

Так выложить квадрат с рекой нельзя!



Кроме того, русло реки **не может дважды поворачивать в одну сторону**, потому что река не должна течь вспять.

2. Как выставить подданного на квадрат с рекой

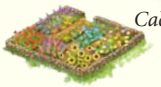
Выложив квадрат с рекой, вы можете выставить на объекты на её берегах (но не на саму реку!) своего подданного из запаса, руководствуясь соответствующими правилами базового «Каркассона».

Открывайте и выкладывайте по обычным правилам квадраты из стопки квадратов с рекой, пока кто-то из игроков не выложит квадрат с озером. Только после этого начинайте выкладывать квадраты местности из базового «Каркассона».



АББАТ

Как вы уже заметили, на некоторых квадратах местности изображены сады. Это дополнение позволит вам получать дополнительные очки за них и за квадраты с монастырями.


Сад

Состав дополнения

6 фишек аббатов **жёлтого**, **красного**, **розового**, **зелёного**, **синего** и **чёрного** цветов. Каждый игрок получает 1 аббата своего цвета.



1. Как сыграть квадрат с садом

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее.

2. Как выставить аббата или подданного

Вы можете поставить на выложенный вами квадрат **либо фишку подданного**, **либо фишку аббата из запаса**. Фишку аббата можно поставить только на монастырь или на сад. Фишка подданного ставится на любой объект, изображённый на квадрате, кроме сада.

3. Как подсчитать очки за аббата

Если квадрат, на котором расположен монастырь или сад, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами, тот игрок, чей аббат находится на нём, получает 9 очков (сады и аббаты подчиняются тем же правилам, что монахи и монастыри в базовой игре).


***Вы** присоединили новый квадрат и решили не выставлять на него своего подданного в этот ход. Вместо этого **вы** забираете аббата из незавершённого сада обратно в запас и получаете 6 очков.*

Кроме того, если в один из следующих ходов вы решаете **не выставлять фишку подданного**, вы можете забрать выставленного ранее аббата обратно в запас. Вы можете забрать аббата как с квадрата с монастырём, так и с квадрата с садом. В таком случае вы получаете столько очков, сколько в конце игры получили бы за монаха в незавершённом монастыре (по 1 очку за сам квадрат с монастырём или садом и за каждый соседний квадрат).

При финальном подсчёте очков каждый игрок, чей аббат находится в незавершённом монастыре или саду, получает по 1 очку за такой квадрат и за каждый соседний квадрат (по горизонтали, вертикали и диагонали).

ТАВЕРНЫ И СОБОРЫ

+ 15 минут игрового времени

Состав дополнения

- 18 квадратов местности с :
  - 6 квадратов с таверной у озера
  - 2 квадрата с собором
  - 10 обычных квадратов местности



- 6 фишек крупных подданных: по 1 фишке **жёлтого**, **розового**, **зелёного**, **красного**, **синего** и **чёрного** цветов



Подготовка к игре

Тщательно перемешайте квадраты местности дополнения с квадратами из базового набора и сложите их стопками лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков.



1. Как сыграть квадрат местности из дополнения

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее.

2. Как выставить подданного

Вы можете поставить на выложенный вами квадрат фишку подданного из запаса, соблюдая обычные правила.

3. Как подсчитать очки за завершённую дорогу с таверной

Каждый квадрат с участком завершённой дороги с **одной или несколькими тавернами** приносит **2 очка** (вместо 1) владельцу этой дороги.





*Несмотря на то что у принадлежащей **вам** завершённой дороги стоит 2 таверны, **вы** всё равно получаете за неё 10 очков.*

Важно: если до **конца игры вы не завершите** принадлежащую вам дорогу с таверной, при финальном подсчёте очков вы **не получаете очков** за эту дорогу.



***Вы** не успели завершить эту дорогу до того, как игра закончилась, поэтому при финальном подсчёте очков **вы** не получаете за неё ни одного очка.*

3. Как подсчитать очки за завершённый город с собором

Каждый квадрат с участком завершённого города **с одним или несколькими соборами** приносит **3 очка** (вместо 2) владельцу этого города. Каждый **символ щита** также приносит **3 очка** (вместо 2).

Важно: если до **конца игры** вы не завершите принадлежащий вам город с собором, при финальном подсчёте очков вы **не получаете очков** за этот город.



***Вы** получаете 3 очка за каждый из 7 квадратов этого завершённого города (всего 21 очко) и ещё 6 за 2 символа щита, изображённых на них. Всего **вы** получаете 27 очков.*

***Вы** не успели завершить этот город до того, как игра закончилась, поэтому при финальном подсчёте очков **вы** не получаете за него ни одного очка.*



Новые квадраты местности



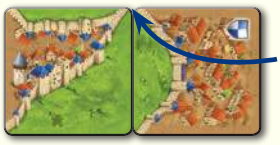
*На этом квадрате местности изображены **4 участка 4 разных городов** и сад между ними.*



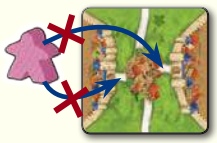
*На этом квадрате местности изображены 3 дороги. Только **2 из них** считаются дорогами с таверной: дорога, ведущая направо, и дорога, ведущая налево.*



На этом квадрате местности изображён 1 монастырь и 2 разные дороги.



Граница полей, изображённых на этих квадратах, пролегает здесь.



Вы не можете выставить разбойника на короткие дороги, ведущие к городам. Эти дороги служат границами полей.

Крупные подданные

При подготовке к игре каждый игрок получает 1 крупного подданного своего цвета.

2. Как выставить крупного подданного

Вы можете выставить на выложенный вами квадрат крупного подданного вместо обычного подданного, соблюдая обычные правила.

3. Как подсчитать очки за объекты с крупным подданным

При подсчёте очков за завершённый объект каждый крупный подданный считается за 2 обычных подданных.

Примечание: не забывайте, что очки за завершённые объекты получают все игроки, подданные которых находятся на этих дорогах, в этих городах и монастырях (исключение: если подданных игрока на завершённом объекте меньше, чем у соперника).

Если на завершённом объекте находятся подданные нескольких игроков, но ваших подданных больше, вы **единолично** получаете за него очки.

После начисления очков крупные подданные возвращаются в запас своих владельцев так же, как и обычные подданные.

Вы завершаете город этим квадратом.



*В завершённом городе находится **ваш** крупный подданный и 1 обычный подданный играющего **чёрными**. Так как крупный подданный считается за 2 обычных подданных, **вы единолично** получаете 8 очков за этот город.*

*Играющий **чёрными** выкладывает квадрат и завершает город.*



*Так как в этом городе находятся 2 подданных играющего **чёрными** и 1 **ваш** крупный подданный (который считается за двух обычных подданных), вы оба являетесь владельцами этого города и получаете 12 очков каждый.*

Если вы выкладываете фишку крупного подданного на поле в качестве **крестьянина**, она так же, как и обычные фишки подданных, остаётся на поле до конца игры. Тем не менее при финальном подсчёте очков такая фишка считается за 2 обычных подданных.



*Поле, на котором находится **ваш** крупный подданный и обычный подданный играющего **синими**, граничит с тремя завершёнными городами. Так как крупный подданный считается за 2 обычных подданных, **вы единолично** получаете 9 очков за это поле (3 за каждый из трёх завершённых городов).*

КУПЦЫ И ЗОДЧИЕ

+ 15 минут игрового времени

Состав дополнения

- 24 квадрата местности с :
  - 9 квадратов с символом вина
  - 6 квадратов с символом пшеницы
  - 5 квадратов с символом ткани
  - 4 обычных квадрата местности



- 20 жетонов товаров (9 жетонов вина, 6 жетонов пшеницы и 5 жетонов ткани)



- 6 фишек зодчих



- 6 фишек свиней



Подготовка к игре

Тщательно перемешайте квадраты местности дополнения с квадратами из базового набора и сложите их стопками лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков. Жетоны товаров поместите в общий запас рядом с дорожкой подсчёта очков. Каждый игрок получает 1 фишку зодчего и 1 фишку свиньи своего цвета.

Новые квадраты местности



***Мост**, изображённый на этом квадрате, **не является перекрёстком**, поэтому дороги, пересекающие его сверху вниз и слева направо, **не прерываются**. Также на квадрате изображены **4 участка четырёх отдельных полей**.*



*На этом квадрате местности изображены **3 отдельные дороги**, отделяющие друг от друга **3 участка трёх отдельных полей**.*



*Дорога, пересекающая этот квадрат **сверху вниз**, упирается в город, а **пересекающая слева направо** — в крестьянский домик. Эти дороги отделяют друг от друга **3 участка трёх отдельных полей**.*



*На этом квадрате изображены участки **3 отдельных городов**. Между ними находится 1 небольшое поле, на которое можно выставить крестьянина.*

Купцы и товары

3. Как стать купцом в городе с символами товаров

Если вы, выложив квадрат, завершили город с одним или несколькими символами товаров, происходит следующее:

1) владелец завершённого города получает очки по обычным правилам базовой игры;
2) вы берёте из общего запаса 1 жетон товара за каждый соответствующий символ товара в городе. Таким образом, вы становитесь купцом в завершённом городе. **При этом неважно, находился ли в этом городе хотя бы 1 рыцарь** — будь то ваш или других игроков. Если вы выложили квадрат, завершивший город, именно вы становитесь купцом в этом городе.

Положите полученные жетоны перед собой **лицевой стороной вверх** — они принесут вам очки только в конце игры.



*Выложив квадрат, **вы** завершили город с 1 символом вина и 2 символами пшеницы.*

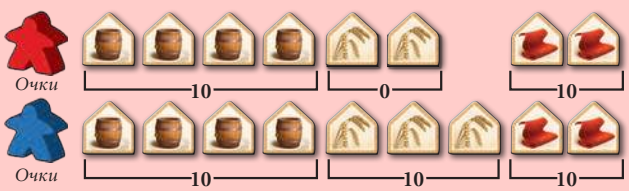


*Играющий **синими** получает за этот город 10 очков. Так как именно **вы** выложили квадрат, завершивший город, **вы** становитесь купцом в этом городе и берёте 1 жетон вина и 2 жетона пшеницы из общего запаса.*

3. Как подсчитать очки за жетоны товаров в конце игры

Посчитайте, сколько жетонов товаров вы собрали **(жетоны каждого типа считаются отдельно)**. Если вы собрали наибольшее количество жетонов какого-либо типа (ткани, вина или пшеницы), вы получаете 10 очков. Если несколько игроков собрали одинаковое наибольшее количество жетонов какого-либо типа, каждый из них получает очки за этот тип жетонов в полном объёме.

Очки за каждый тип жетонов начисляются отдельно.



***Вы** и играющий **синими** играете вдвоём. **Вы** получаете 20 очков (10 очков за жетоны вина и 10 очков за жетоны ткани). Играющий **синими**, собравший столько же жетонов вина и ткани, кроме этого получает ещё 10 очков, так как у него больше жетонов пшеницы, чем у **вас**. Всего он получает 30 очков.*

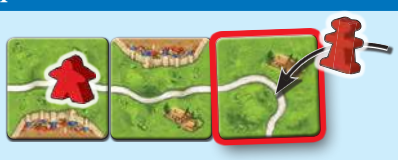
Зодчий и свинья

Зодчий и свинья — особые фишки. На шаге 1. Выкладываем квадрат они не используются.

Зодчий

2. Как выставить зодчего на квадрат местности

В свой ход вместо того, чтобы выставить подданного на только что выложенный квадрат, вы можете выставить на него своего зодчего. Фишку зодчего можно выставить только **в город или на дорогу**. При этом на выбранном объекте должен находиться хотя бы 1 ваш подданный.



*Выложив квадрат, **вы** можете выставить фишку зодчего на изображённый на нём участок дороги, так как на этой дороге уже находится **ваш** разбойник.*

Дополнительные правила

- Между вашим подданным и вашим зодчим, находящимися на одном объекте, может быть сколько угодно квадратов местности — вы не обязаны выставлять их на соседние квадраты.
- Выставленная фишка зодчего остаётся на квадрате, пока объект, на котором она находится, не будет завершён.
- Вы не можете выставить зодчего в монастырь или на поле.
- Каждый раз, когда вы выставляете зодчего, вы можете выбрать, на какой объект его выставить: в город или на дорогу.
- Если фишка последнего вашего подданного возвращается в ваш личный запас с объекта, на котором находится ваш зодчий, вместе с ней в запас возвращается и фишка зодчего.

  Примечание: если вы играете с другими дополнениями, помимо «Купцов и зодчих», фишка зодчего может вернуться в ваш личный запас и при других условиях, описанных в правилах соответствующих дополнений.
- На одном объекте могут стоять зодчие нескольких игроков.
- Вы можете выставлять зодчего на объект, даже если там есть подданные других игроков, — главное, чтобы там был хотя бы один ваш.

1. Как сыграть квадрат местности и совершить 2 хода подряд

Если вы присоединяете квадрат местности так, чтобы он продолжал дорогу или расширял город, где уже находится ваш зодчий, вы **можете** немедленно совершить ещё 1 ход, соблюдая обычные правила хода.



*А Выложив квадрат, **вы** продолжаете дорогу, на которой находится **ваш** зодчий.*
*Б Затем **вы** берёте ещё 1 квадрат из стопки квадратов местности и выкладываете его по обычным правилам.*

Правила совершения 2 ходов подряд

- Вы можете выставить подданного **и на первый выложенный квадрат, и на второй**, соблюдая обычные правила выставления подданного.
- Если вы, выложив первый квадрат, завершили объект, на котором находится ваша фишка зодчего, вы **должны** забрать фишки ваших подданных и зодчего с этого объекта в личный запас, но вы **можете** выставить подданного или зодчего на второй выложенный вами квадрат, соблюдая обычные правила (см. пример справа).
- Вы **не можете совершить третий ход подряд**, даже если вторым выложенным квадратом вы продолжили дорогу или расширили город, где находится ваш зодчий.

В примере ниже описано, как вы можете совершить 2 хода благодаря зодчему.



***Ход** (1): **вы** выкладываете квадрат и выставляете **вашего** разбойника на изображённую на нём дорогу.*
***Ход** (2): в свой следующий ход **вы** продолжаете эту дорогу и выставляете на неё фишку зодчего. В этот ход **вы** ещё **не можете** совершить 2 хода подряд, потому что только что выставили зодчего на этот объект.*



***Ход** (3а): теперь **вы** завершаете принадлежащую **вам** дорогу с зодчим и выставляете **вашего** рыцаря в город, изображённый на только что выложенном квадрате. Затем **вы** получаете очки за завершённую дорогу и забираете фишки подданного и зодчего в личный запас. Так как на начало **вашего** хода на дороге, которую **вы** завершили, находился **ваш** зодчий, **вы** можете немедленно совершить второй ход.*
***Ход** (3б): **вы** берёте ещё 1 квадрат из стопки квадратов местности и выкладываете его по обычным правилам. Затем **вы** выставляете фишку зодчего в город, изображённый на этом квадрате.*

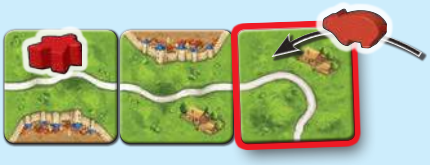
- Вы можете совершать 2 хода подряд 1 раз за каждый ход, в который продолжаете дорогу или расширяете город, где находится ваш зодчий.
- Оба ваших хода проходят по схеме 1. Размещаем новый квадрат, 2. Выставляем подданного и 3. Подсчёт очков согласно обычным правилам хода.
- Начисление очков за завершённые объекты происходит по обычным правилам в конце того вашего хода, когда они оказались завершены.

3. Как подсчитать очки за зодчего

Зодчий не приносит никаких дополнительных очков при подсчёте очков за завершённый объект и **не учитывается** при определении владельца объекта, на котором находятся подданные нескольких игроков. После начисления очков за завершённый объект с зодчим фишки подданных и зодчих с этого объекта возвращаются в личный запас своих владельцев.

Свинья

2. Как выставить свинью на поле



*Так как на этом поле уже находится фишка **вашего** крестьянина, **вы** можете выставить на него **вашу** фишку свиньи.*

В свой ход вместо того, чтобы выставить подданного на только что выложенный квадрат, вы можете выставить фишку свиньи на изображённый на нём участок поля, если на этом поле уже находится ваш крестьянин. **Ни на какие другие объекты выставить фишку свиньи нельзя.**

На одном поле могут находиться свиньи нескольких игроков. Вы можете выставить свинью на поле, даже если там есть подданные других игроков, — главное, чтобы там был хотя бы один ваш. Фишка свиньи, как и фишки крестьян, остаётся на поле до конца игры. Если фишка последнего вашего крестьянина до конца игры возвращается в ваш личный запас с поля, на котором находится свинья (что может случиться, например, при игре с дополнением «Принцесса и дракон»), вместе с ней в запас возвращается и фишка свиньи.

3. Как подсчитать очки за свинью

За фишку свиньи, выставленную на поле, вы получаете очки в конце игры при подсчёте очков за поля, **только если вы владелец поля, на котором она стоит**. При определении владельца поля фишка свиньи не учитывается.

Если вы владелец поля, в котором находится ваша свинья, каждый завершённый город, с которым граничит это поле, приносит вам **4 очка** (вместо 3). Если на вашем поле находится свинья другого игрока, она не приносит вам очков.



*На этом поле **ваших** крестьян больше, чем крестьян играющего **синими**. Так как на этом поле находится и **ваша** свинья, **вы** получаете за каждый завершённый город, граничащий с этим полем, 4 очка (всего 8 очков за 2 завершённых города). Играющий **синими** не получает ни одного очка.*

Примечание: если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество крестьян на поле, каждый из них считается владельцем поля и получает за него очки в полном объёме. Если на этом поле находится свинья только одного из его владельцев, именно он получает очки за фишку свиньи, а другой игрок получает очки за поле по обычным правилам.



*У **вас**, играющего **синими** и играющего **зелёными** одинаковое количество подданных на этом поле. Так как на нём находятся **ваша** свинья и свинья играющего **синими**, вы оба получаете по 4 очка за каждый граничащий с полем город (вместо 3). Таким образом, **вы** и играющий **синими** получаете по 8 очков за это поле, а играющий **зелёными** — только 6 очков.*

ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

+ 10 минут игрового времени

Человечество всегда заворожённо следило за полётом птиц, мечтая создать собственные летательные аппараты. Пришло время и вашим подданным взмыть в небеса… Только где они приземлятся?

Состав дополнения

- 8 квадратов местности с
- 1 особый кубик (значения на гранях: 1, 1, 2, 2, 3, 3)

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте квадраты местности дополнения с квадратами из базового набора и сложите их стопками лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков. Особый кубик положите рядом с дорожкой подсчёта очков — он войдёт в игру уже в ходе партии.

2. Как превратить подданного в воздухоплавателя

Открыв квадрат с символом летательного аппарата, вы присоединяете его к выложенным ранее, соблюдая обычные правила. После этого вы можете:

• выставить вашего подданного на только что выложенный квадрат по обычным правилам;

ИЛИ

• выставить вашего подданного на символ летательного аппарата и отправить этого подданного в полёт.

Стрелка в символе летательного аппарата указывает направление полёта (по вертикали, горизонтали или диагонали). Затем вы должны бросить кубик и согласно выпавшему результату переместить фишку подданного на 1, 2 или 3 квадрата по направлению, указанному стрелкой (1 ■ = 1 квадрат местности), если это возможно.

Правила воздухоплавания

- Подданный-воздухоплаватель может приземлиться только на **незавершённый** объект (только на дорогу, в город или в монастырь).
- Объект, на котором подданный приземляется, может быть **уже занят другими подданными** (вашими или других игроков). Таким образом две фишки подданных могут оказаться на одном квадрате местности (например, в одном монастыре или на одном участке города).
- Ваш подданный **не может приземлиться на поле**, даже если на нём ещё нет ни одного крестьянина.
- Полёт вашего подданного **должен заканчиваться на квадрате местности**, т. е. подданный не может приземлиться на пустое место между квадратами.

Если ваш подданный не может приземлиться на нужный квадрат (например, если на нём только поля и завершённые объекты или в месте приземления нет квадрата местности), заберите этого подданного в личный запас. **В этот ход вы больше не можете выставлять подданных или другие фишки**.



*Открыв квадрат с символом летательного аппарата, **вы** выкладываете его так, чтобы стрелка указывала по диагонали влево, и выставляете на этот символ своего подданного. **Вы** бросаете кубик с результатом «3». К сожалению, **ваш** подданный не может приземлиться на нужное место, т. к. там нет квадрата местности.*

*Если бы результатом вашего броска был «2», **вы** могли бы переместить вашего подданного на монастырь или в город, хоть на этих объектах уже есть фишки подданных играющего **синими** и играющего **жёлтыми**. Дорога на этом квадрате, тем не менее, осталась бы недоступной для приземления, так как она уже завершена.*



***Вы** выложили квадрат с символом летательного аппарата и бросили кубик с результатом «2». **Ваш** воздухоплаватель приземляется в город с рыцарем играющего **синими**, так как он не может приземлиться в поле, а дорога на этом квадрате уже завершена.*

ГОНЦЫ

+15 минут игрового времени

Король награждает тех, кто увеличивает славу его королевства: он отправляет им послания, подтверждающие их права на особые привилегии. Достойны ли вы этой милости?

Состав дополнения

- 8 квадратов посланий  *лицевая сторона*  *оборот*
- 6 фишек гонцов 

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте квадраты посланий, не глядя на их лицевые стороны, и положите стопкой лицевой стороной вниз рядом с дорожкой подсчёта очков. Каждый игрок ставит гонца своего цвета на деление «0» дорожки подсчёта очков. Теперь у каждого из игроков на дорожке подсчёта стоит по **2 фишки** — обычный подданный и гонец.

3. Как подсчитать очки за завершённый объект

Каждый раз, когда вы должны получить очки, вы сами решаете, кого передвинуть по дорожке подсчёта очков: вашего подданного или вашего гонца. Когда **в ваш ход** ваш подданный или гонец оканчивает движение по дорожке на тёмном делении (0, 5, 10, 15…), вы берёте верхний квадрат из стопки посланий и забираете его себе. Теперь вы можете:

• немедленно **выполнить действие** квадрата послания;

ИЛИ

• немедленно **получить 2 очка** (как указано в правом нижнем углу каждого квадрата).

Какой из этих вариантов вы бы ни выбрали, после этого квадрат послания кладётся под низ стопки посланий лицевой стороной вниз.

Важно: вы можете получать квадраты посланий **только в свой ход**. Даже если в ход другого игрока ваша фишка оказывается на тёмном делении дорожки подсчёта очков, вы не можете получить квадрат послания.

Действия квадратов посланий



1 Получите очки за вашу кратчайшую дорогу: выберите дорогу, на которой стоит хотя бы один ваш подданный (при этом количество чужих подданных на этой дороге неважно). Если есть несколько дорог, на которых стоят ваши подданные, то вы должны выбрать ту, которая принесла бы в конце игры меньше всего победных очков. Вы немедленно получаете это количество победных очков, но ваш подданный остаётся на дороге.



2 Получите очки за ваш самый маленький город: это действие выполняется так же, как действие послания 1, только для города.



3 Получите очки за ваш самый маленький монастырь: это действие выполняется так же, как действие послания 1, только для монастыря.



4 Разместите ещё 1 квадрат: возьмите ещё один квадрат из стопки нераскрытых квадратов и выложите его по обычным правилам. Затем можете выставить на него вашего подданного или другую фишку.



5 Получите 2 очка за каждый щит: вы получаете 2 очка за каждый щит в городах, где есть хотя бы один ваш подданный (неважно, сколько чужих подданных находится в этом же городе).



6 Получите 2 очка за каждого рыцаря: вы получаете 2 очка за каждого вашего рыцаря (подданного в городе). Рыцари остаются в городах.



7 Получите 2 очка за каждого крестьянина: вы получаете 2 очка за каждого вашего крестьянина (подданного в поле). Крестьяне остаются в полях.



8 Получите очки за 1 подданного и верните его в запас: выберите одного из ваших подданных на любом из выложенных квадратов. Если на этом объекте ваших подданных большинство, немедленно получите за него столько победных очков, сколько получили бы, если бы сейчас был конец игры. Эти победные очки получаете только вы. Затем выбранный подданный возвращается в запас. Выполняя действие этого квадрата, вы можете забрать своего подданного в запас с **любого объекта**, даже если при этом не получаете за него очков (например, если на этом объекте ваших подданных меньше, чем подданных других игроков).

Правила получения очков и квадратов посланий

- Начисляя победные очки, всегда передвигайте только 1 из ваших фишек по дорожке подсчёта очков. Если вы должны получить очки за несколько объектов, начисляйте их за каждый объект отдельно, передвигая одну из ваших фишек на выбор.
- Вы можете получить только 1 квадрат послания при начислении очков в конце хода, даже если вы завершили несколько объектов и обе ваши фишки находятся на тёмных делениях дорожки подсчёта очков.
- Тем не менее, если вы получаете очки за счёт квадрата послания (применив его свойство или начислив себе 2 очка), вы можете получить ещё квадраты посланий.

Подсчёт очков в конце игры

В конце игры, перед финальным подсчётом очков, каждый игрок складывает очки, заработанные двумя его фишками на дорожке подсчёта очков, после чего продвигает одну свою фишку на деление, соответствующее получившейся сумме, и берёт квадрат 50/100, если необходимо. Вторую свою фишку он убирает в коробку. При финальном подсчёте игроки не получают посланий, когда их фишки оказываются на тёмных делениях дорожки подсчёта очков.

Как совмещать дополнение «Гонцы» с другими дополнениями

«Таверны и соборы»

Послание 1: незавершённая дорога с таверной у озера в конце игры приносит 0 победных очков, поэтому, выбрав её при выполнении этого действия квадрата послания, вы не получите победных очков.

Послание 2: незавершённый город с собором в конце игры приносит 0 победных очков, поэтому, выбрав его при выполнении этого действия квадрата послания, вы не получите победных очков.

Послания 5 и 6: при выполнении этого действия квадрата послания крупный подданный считается только за 1 подданного (рыцаря/крестьянина).

«Купцы и зодчие»

Второй ход при помощи зодчего: вы можете получить квадраты послания как в конце первого хода, так и в конце второго по обычным правилам.

ПАРОМЫ

+ 15 минут игрового времени

Каркассон окружён множеством дорог, но паромные переправы меняют привычные пути, заметно облегчая работу разбойникам.

Состав дополнения

- 8 квадратов с озером (с)
- 8 фишек паромов

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте квадраты местности дополнения с квадратами из базового набора и сложите их стопками лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков. Фишки паромов положите рядом с дорожкой подсчёта очков — они войдут в игру уже в ходе партии.

1. Как выложить квадрат с озером

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее.

2. Как переправить подданного на пароме

Вы можете выставить вашего подданного на выложенный квадрат по обычным правилам. Если вы решаете выставить подданного на дорогу, вы должны выбрать **один** из трёх или четырёх её участков. Затем вне зависимости от того, выставили ли вы подданного, возьмите из запаса **1 фишку парома** и положите её на озеро таким образом, чтобы она соединяла два участка дороги (по прямой или по диагонали) — теперь это **одна единая дорога**. Все дороги, которые упираются в озёра, считаются отдельными дорогами.

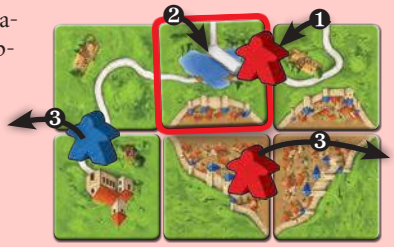


❶ ***Вы*** *выкладываете квадрат с озером и выставляете подданного на дорогу.*

❷ *Затем* ***вы*** *кладёте на озеро фишку парома, тем самым соединяя свою дорогу с незавершённой дорогой, на которой стоит разбойник играющего* ***синими****.*

3. Как подсчитать очки за объекты, завершённые квадратом с озером

Если выложенным вами квадратом с озером были завершены один или несколько объектов, за них начисляются победные очки по обычным правилам.



❶ ***Вы*** *выкладываете квадрат с озером, выставляете* ***вашего*** *подданного на дорогу и* ❷ *выкладываете на озеро паром. Этим квадратом* ***вы*** *завершили дорогу играющего* ***синими*** *и* ***ваш*** *город.* ❸ *Играющий* ***синими*** *получает 3 победных очка, а* ***вы*** *— 8 победных очков. Подданные с завершённых объектов возвращаются в запасы владельцев.*

2. Как поменять положение парома

Если, выложив квадрат, вы продолжили дорогу, в состав которой входит паром, после выставления подданного **вы можете поменять положение этого парома** (по желанию).

Правила изменения положения парома

Паром всегда должен соединять два участка дороги. Вы можете передвинуть паром таким образом, что он перестанет быть частью завершённой дороги. Можно менять положение только **первого парома**, который встречается на дороге (если считать от только что выложенного квадрата).

Особый случай

Если новым квадратом вы продолжаете несколько дорог, вы можете поменять положение **только первого парома на каждой из них** (т. е. таким образом вы можете изменить положение нескольких паромов).

Дополнительные правила

- Паром может быть размещён (или передвинут) только **один раз в ход**.
- Если вы, выложив квадрат с озером, продолжаете дорогу с паромом, то сначала вы размещаете новый паром, а затем, если хотите, меняете положение другого парома (или паромов).



Вы *выкладываете квадрат (обведён* ***красной рамкой****). Теперь* ***вы*** *можете поменять положение первого парома на дороге (отмечена пунктирной линией).* ***Вы*** *решаете передвинуть паром из положения* ❶ *в положение* ❷*: теперь* ***ваш*** *разбойник и разбойник играющего* ***жёлтыми*** *оказываются на разных дорогах.*

Порядок хода с дополнением «Паромы» таков:
1. Размещаем квадрат (неважно, с озером или без), **2.** Выставляем подданного по обычным правилам, **3.** Размещаем паром, **4.** Меняем положение парома (по желанию) и **5.** Подсчёт очков.

Как совмещать дополнение «Паромы» с другими дополнениями

«Таверны и соборы»
Вы не можете размещать паромы на озёрах на квадратах дополнения «Таверны и соборы». Также озёра из дополнения «Паромы» не приносят дополнительных очков по правилам дополнения «Таверны и соборы»: каждый участок завершённой дороги с этими озёрами приносит только 1 победное очко, если ни на одном из квадратов с ними нет таверны у озера.

«Купцы и зодчие»
Если дорога, на которой стоит ваш зодчий, продлевается благодаря изменению положения парома, **зодчий не даёт вам права на второй ход**.

ЗОЛОТЫЕ РУДНИКИ

+ 10 минут игрового времени

Золото! Оно сводит всех с ума! Каждый стремится завладеть драгоценным металлом, но его истинная ценность проявляется далеко не сразу…

Состав дополнения

- 8 квадратов местности с
- 1 квадрат подсчёта очков 
- 16 фишек золотых слитков

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте квадраты местности дополнения с квадратами из базового набора и сложите их стопками лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков. Фишки золотых слитков положите рядом с дорожкой подсчёта очков — они войдут в игру уже в ходе партии.

1. Как выложить квадрат с золотым слитком

Как обычно, открыв такой квадрат, вы присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Затем возьмите из общего запаса 2 фишки золотых слитков и положите по одной на этот квадрат и на любой соседний (по вертикали, горизонтали или диагонали). Вы можете положить фишку даже на квадрат, где уже лежат один или несколько слитков. Считается, что каждый слиток на квадрате одновременно относится ко всем объектам, участки которых изображены на нём (см. **3. Подсчёт очков**).



***Вы** открываете квадрат с изображением золотого слитка (обведён **красной рамкой**) и присоединяете к выложенным ранее. Затем вы кладёте 1 фишку золотого слитка на этот квадрат и 1 фишку на соседний квадрат по диагонали.*

2. Как выставить подданного на квадрат с золотым слитком

Выложив 2 слитка, вы можете выставить подданного по обычным правилам.

3. Как подсчитать очки за завершённые объекты с золотыми слитками

Когда объект завершён, владелец этого объекта забирает себе **все золотые слитки** с квадратов, образующих завершённый объект. Например, если завершена **дорога** или **город**, то считаются все квадраты, на которых есть участки этой дороги или города. А если завершённым оказывается **монастырь**, то считаются квадрат с монастырём и 8 граничащих с ним квадратов.



***Вы** открываете квадрат и завершаете им **ваш** город, к участкам которого относятся золотые слитки. **Вы** забираете в личный запас все 3 фишки золотых слитков с квадратов с этими участками.*

Особые случаи
В следующих случаях фишки золотых слитков необходимо распределить между несколькими игроками:
1. если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество подданных на завершённом объекте;
2. если одновременно завершено сразу несколько объектов, каждый из которых должен принести владельцу золотые слитки.

В любом из этих случаев фишки распределяются следующим образом: начиная с того, кто выложил последний квадрат местности, все игроки, которые должны получить золотой слиток, поочерёдно по часовой стрелке берут по одному слитку до тех пор, пока слитки, относящиеся к этому объекту (или объектам), не закончатся.



Вы выложили квадрат и завершили дорогу. Поскольку на дороге стоят и ваш подданный, и подданный играющего синими, вы должны поделить слитки. Так как это ваш ход, вы берёте слиток первым, затем наступает очередь играющего синими, после чего вы забираете оставшийся слиток.

Порядок хода при игре с дополнением «Золотые рудники» таков:
1. Размещаем квадрат (неважно, с символом золотого слитка или без), **2.** Размещаем золотые слитки, **3.** Выставляем подданного по обычным правилам, **4.** Подсчёт очков и **5.** Распределяем золотые слитки.

Финальный подсчёт очков

Перед финальным подсчётом очков уберите все фишки золотых слитков, оставшиеся на квадратах местности, обратно в коробку: ваши крестьяне и подданные на незавершённых объектах не могут принести вам золотые слитки.

1 – 3	1
4 – 6	2
7 – 9	3
10+	4

*За эту партию вы набрали **102 победных очка** и при этом собрали 7 золотых слитков. Согласно таблице, каждая фишка слитка в таком случае приносит вам 3 победных очка, таким образом вы получаете ещё 7 × 3 = 21 победное очко. Итого на конец игры у вас **123 победных очка**.*

Начислив очки за поля и все незавершённые объекты, каждый игрок подсчитывает все слитки, которые получил за партию, и сверяется с таблицей на квадрате подсчёта очков. Игроки получают дополнительные очки в зависимости от количества полученных в игре слитков. Чем больше слитков у игрока, тем больше очков он получит за каждый.

МАГ И ВЕДЬМА

+ 10 минут игрового времени

В Каркассон решили наведаться прославленные знатоки магических искусств. Присутствие мага вдохновляет горожан, а ведьма всячески пакостит людям, сводя на нет все их усилия.

Состав дополнения

- 8 магических квадратов местности с
- 1 фиолетовая фишка мага
- 1 оранжевая фишка ведьмы

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте квадраты местности дополнения с квадратами из базового набора и сложите их стопками лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков. Фишки мага и ведьмы поставьте рядом с дорожкой подсчёта очков — они войдут в игру уже в ходе партии.

1. Как сыграть магический квадрат и вызвать мага или ведьму

Как обычно, открыв магический квадрат (с изображением шляпы волшебника), вы присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. **Перед тем** как выставить одного из своих подданных на этот квадрат на шаге 2. Выставляем подданного, вы должны выставить или переместить либо мага, либо ведьму. Эти фишки можно выставить либо на **незавершённую дорогу**, либо **в незавершённый город** (но **необязательно на только что выложенный квадрат**). Маг и ведьма не могут находиться на одном объекте. Если обе фишки уже в игре, то вы, после того как выложили магический квадрат, должны переместить одну из них по описанным выше правилам.

Важно: если вы не можете выставить или переместить ни мага, ни ведьму (так как нет ни незавершённой дороги, ни незавершённого города), вы **должны вернуть одну из этих фишек в общий запас**. Когда будет размещён следующий магический квадрат, эту фишку можно **будет снова выставить**.

Особый случай: если, выложив квадрат местности, вы объединили города или дороги, на которых стояли маг и ведьма, вы должны передвинуть одну из этих фишек на другой объект. Если при этом новый магический квадрат завершил строительство какого-либо объекта, то фишку мага или ведьмы нужно передвинуть **до начисления победных очков**.

2. Как выставить подданного на магический квадрат

Выставив (или передвинув) мага или ведьму по описанным выше правилам, вы можете выставить подданного на только что выложенный квадрат, как обычно.

3. Как подсчитать очки за завершённый объект с магом или ведьмой

Завершив дорогу или город с фишкой мага или ведьмы, владелец этого объекта получает очки за него по обычным правилам, но при этом учитывает влияние соответствующей фишки:

- маг **добавляет 1 победное очко** за каждый квадрат завершённого объекта;
- ведьма **отнимает половину** начисляемых игроку победных очков (с округлением в большую сторону).

Затем уберите с объекта мага или ведьму, повлиявших на начисление очков, и поставьте рядом с дорожкой подсчёта очков. Вернуть эту фишку в игру можно будет после размещения нового магического квадрата.



Вы завершаете город. Без магического вмешательства этот город принёс бы 20 очков (8 квадратов по 2 очка за каждый + 2 щита по 2 очка за каждый), но маг добавляет 8 очков (поскольку город состоит из 8 квадратов), так что вы и играющий синими получаете по 28 очков.



Две дороги завершаются одновременно. Дорога играющего синими принесла бы ему 5 очков, если бы не стоящая на ней ведьма, которая отнимает половину очков (с округлением в большую сторону). Так что играющий синими получает только 3 победных очка. Ваша дорога состоит из 3 квадратов, но благодаря магу вы получаете 3 очка дополнительно — т. е. в сумме 6 очков.

Финальный подсчёт очков

При финальном подсчёте очков ведьма и маг влияют на начисление победных очков за незавершённые города и дороги по тем же правилам, что и в течение игры.

Как совмещать дополнение «Маг и ведьма» с другими дополнениями

«Таверны и соборы»

Если в ходе игры вы подсчитываете очки **за завершённую дорогу с таверной у озера или завершённый город с собором, на которых стоит ведьма**, сначала посчитайте, сколько всего очков вы должны получить с учётом правил дополнения «Таверны и соборы», и только после этого делите полученное количество пополам — это и будет итоговым количеством победных очков, которые вы получите за данный объект.

В конце игры маг приносит **1 победное очко** (вместо 0) за каждый квадрат с участком незавершённой дороги с таверной у озера или незавершённого города с собором, на которых находится (при этом символ щита в таком городе не приносит победных очков).

ГРАБИТЕЛИ

+ 10 минут игрового времени

Грабители бесчинствуют на дорогах и обирают путешественников. Когда подданные зарабатывают победные очки, рыцари ночного часа тут как тут.

Состав дополнения

- 8 квадратов местности с
- 6 фишек грабителей

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте квадраты местности дополнения с квадратами из базового набора и сложите их стопками лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков. Каждый игрок берёт фишку грабителя своего цвета и кладёт её в личный запас.

1. Как воспользоваться услугами грабителей

Как обычно, открыв квадрат с изображением мешка, вы присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Затем вы можете немедленно поставить вашу фишку грабителя на **дорожку подсчёта победных очков**. Грабитель ставится на деление, занятое как минимум одной фишкой другого игрока (если ваш **грабитель** к этому моменту уже находился на дорожке, вы можете его переместить). После этого все остальные игроки в порядке хода также могут поставить своих грабителей на дорожку подсчёта победных очков по тем же правилам.



Вы, играющий синими, играющий жёлтыми и играющий зелёными играете вчетвером. Вы берёте и размещаете квадрат с изображением мешка. Затем вы ставите вашего грабителя на деление дорожки подсчёта победных очков, занятое подданным играющего синими. Затем по очереди грабителей выставляют играющий синими, играющий жёлтыми и играющий зелёными.

2. Как выставить подданного на магический квадрат

Вы можете выставить подданного на только что выложенный квадрат, соблюдая обычные правила.

3. Как совершить ограбление и подсчитать за него очки

«**Ограбление**»: если один или несколько грабителей стоят на одном делении дорожки с подданным другого игрока и этот игрок должен получить очки, владельцы грабителей получают по половине этих очков каждый (округляя в большую сторону). Владелец «ограбленного» подданного получает все положенные очки по обычным правилам. После этого владельцы грабителей убирают с дорожки подсчёта очков в свой запас фишки грабителей, только что совершивших «ограбление».

Важно: если во время хода завершены несколько объектов, владельцем которых является один и тот же игрок, очки за них ему начисляются отдельно. А грабитель, стоящий на одном делении дорожки подсчёта очков с подданным этого игрока, «крадёт» победные очки только за **один** объект.

Дополнительные правила

- Если грабитель стоит на одном делении с подданным и этот подданный другого игрока передвигается, потому что его владелец «ограбил» другого игрока, **второго подряд «ограбления» не происходит** (см. пример ниже). Вместо этого грабитель просто перемещается вместе с подданным, чтобы «ограбить» его позднее. Воровская честь — дело серьёзное.
- Грабитель всегда должен «грабить» сразу же, как только выпадает возможность (исключая случай, описанный выше). Нельзя отказаться от «ограбления» и ждать, пока не будет завершён объект, приносящий больше победных очков.
- Если грабитель стоит на делении с несколькими подданными и очки одновременно получают несколько из этих игроков, грабитель выбирает, кого он будет «грабить».
- Если «ограбление» совершают сразу несколько грабителей, каждый получает столько же очков, как если бы грабил в одиночку.
- Своих подданных «грабить» нельзя.



Вы получаете 5 победных очков. Играющий синими «крадёт» 3 очка и продвигает своего подданного на 3 деления вперёд. Затем грабитель играющего синими возвращается в личный запас владельца. Поскольку грабитель играющего жёлтыми не может «ограбить» играющего синими, он просто следует за ним вперёд по дорожке подсчёта очков. Играющий жёлтыми сможет «ограбить» кого-то из соперников (либо вас, либо играющего синими) в следующий раз, когда кто-то из вас получит очки.



Играющий синими получает 4 очка. Вы и играющий зелёными получаете по 2 очка за «ограбление», и ваши грабители снимаются с дорожки подсчёта очков.

Как совмещать дополнение «Грабители» с другими дополнениями

«Гонцы»

Если в результате «ограбления» во время вашего хода ваш подданный или гонец передвигается вперёд по дорожке подсчёта очков и оказывается на тёмном делении, вы должны взять 1 квадрат послания по обычным правилам.

КРУГИ НА ПОЛЯХ

+ 10 минут игрового времени

На полях Каркассона появляются странные круги. Крестьяне, разбойники и даже рыцари ощущают исходящую от них мистическую силу.

Состав дополнения

- 6 квадратов местности с

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте квадраты местности дополнения с квадратами из базового набора и сложите их стопками лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков.

Ход каждого игрока, как и при игре с базовым набором, состоит из 3 шагов:

1. Размещаем новый квадрат, **2.** Выставляем подданного и **3.** Подсчёт очков.

Примечание: соломенный круг на квадрате местности служит границей полей. Также все дороги, упирающиеся в круг на поле, считаются отдельными дорогами.

4. Как использовать круги на полях

Если вы выложили квадрат с соломенным кругом, то, завершив свой ход, вы должны определить, какое из двух особых действий (см. ниже) должны выполнить **все игроки (включая вас), начиная с игрока слева от вас и далее по часовой стрелке**:

А) выставить своего подданного из запаса на квадрат, где уже есть подданный того же игрока;

ИЛИ

Б) забрать своего подданного с любого квадрата в личный запас.

Дополнительные правила

- Всегда выбирается только **1 особое действие для всех игроков**.
- Вид круга на поле определяет, на каких подданных влияет выбранное действие.



«**Вилы**» — на крестьян в полях.



«**Дубина**» — на разбойников на дорогах.



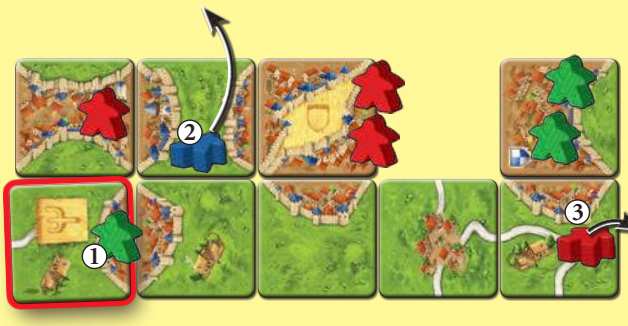
«**Щит**» — на рыцарей в городах.

- Выполняя действие А, игрок должен поставить 1 своего подданного из личного запаса на тот же участок того же квадрата, где уже есть его подданный подходящего вида (крестьянина к крестьянину, разбойника к разбойнику, рыцаря к рыцарю).
- Если у игрока нет подданных, на которых мог бы повлиять круг на поле, он сразу передаёт право действия следующему игроку.
- После того как игрок, выложивший квадрат с кругом на поле, выполнит выбранное действие, игра продолжается по обычным правилам.



Пример действия А

1. ***Вы*** *выкладываете квадрат со «щитом», ставите на него подданного и выбираете действие* ***А****. Теперь каждый игрок, начиная с игрока слева от* ***вас****, выставляет подданного из запаса на любой квадрат, где есть его рыцарь.*
2. *Играющий* ***зелёными*** *ставит рыцаря к своему подданному в городе.*
3. *У играющего* ***синими*** *нет рыцарей, он пропускает это действие.*
4. ***Вы*** *решаете поставить рыцаря на тот же квадрат, который* ***вы*** *только что выложили.* ***Вы*** *не можете выставить подданного в город в верхней части этого квадрата, поскольку там нет* ***ваших*** *рыцарей, однако* ***вы*** *могли бы поставить рыцаря в город на левом верхнем квадрате, если бы захотели.*



Пример действия Б

1. *Играющий* ***зелёными*** *выкладывает квадрат с «вилами», размещает своего подданного, получает 4 очка за завершённый город и забирает своего рыцаря в личный запас. Затем он выбирает действие Б: каждый игрок должен забрать в личный запас 1 крестьянина.*
2. *Играющий* ***синими*** *забирает своего крестьянина в запас.*
3. *Играющий* ***красными*** *делает то же самое.*
4. *У играющего* ***зелёными*** *крестьян в игре нет, поэтому его это действие не касается.*

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде
Художники: Анне Петцке, Крис Квилльямс
Дизайнеры-верстальщики: Кристоф Тиш, Андреас Реш

© 2017
Hans im Gluck Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Заместитель главного редактора: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Анастасия Егорова
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон
Корректоры: Ольга Португалова, Мария Шульгина
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

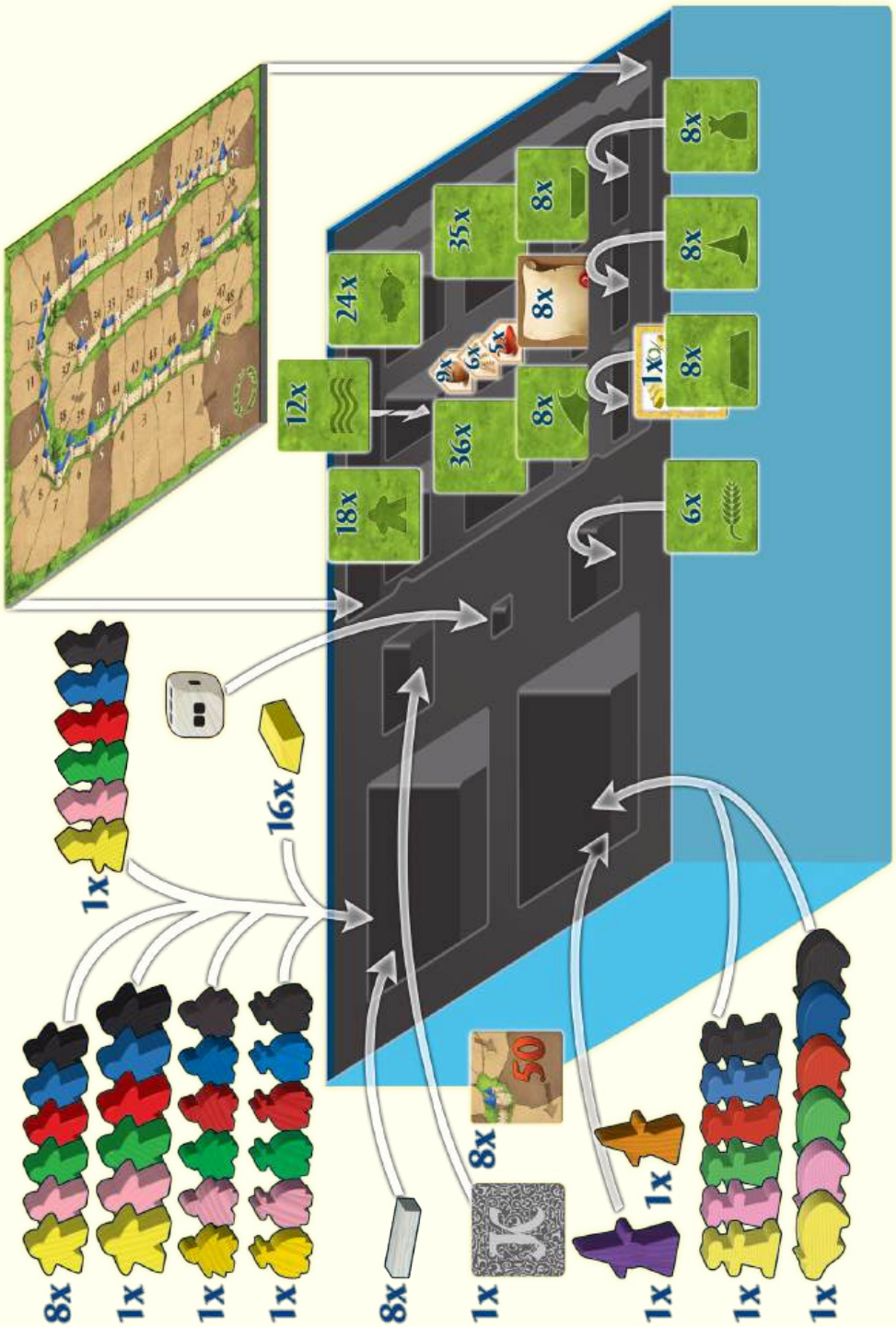
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

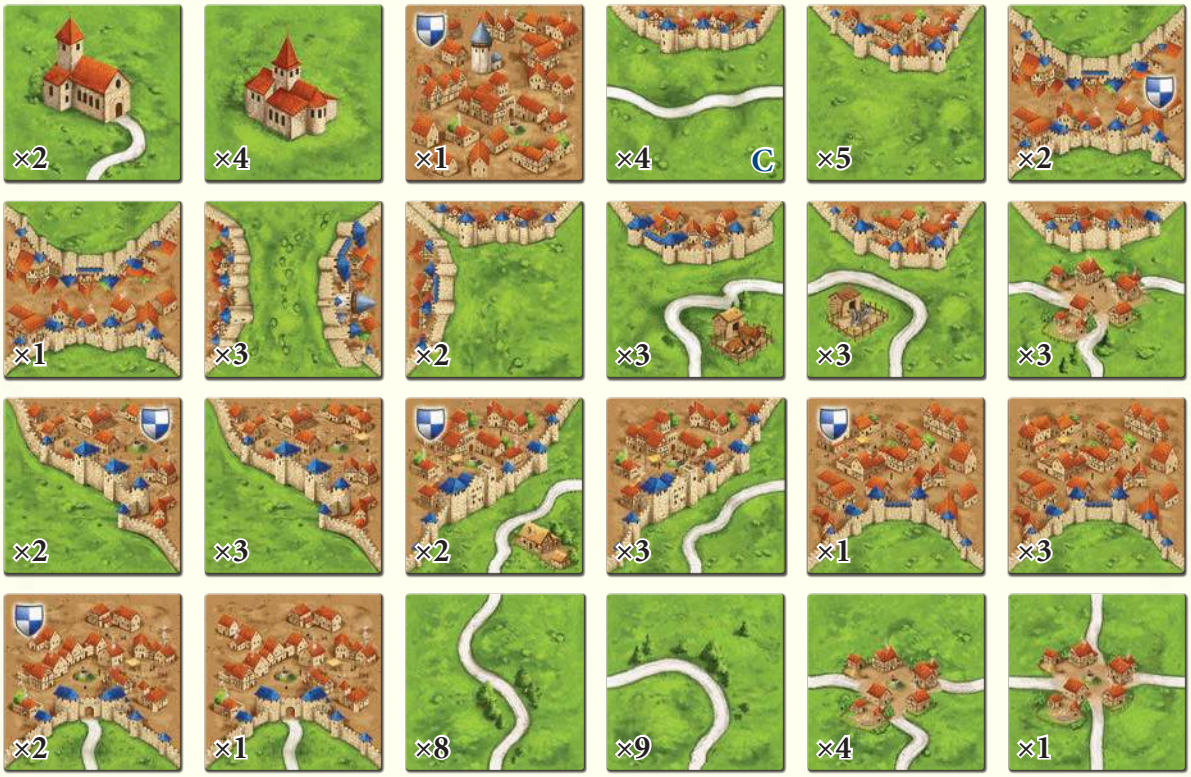
Версия правил 1.1
hobbyworld.ru

КАК УКЛАДЫВАТЬ КОМПОНЕНТЫ В ОРГАНАЙЗЕР



КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ, ВХОДЯЩИЕ В НАБОР «КАРКАССОН: BIG BOX»

Базовый набор «Каркассон» (72 квадрата местности + 8 квадратов 50/100 очков)



C — один из квадратов с этим ландшафтом является стартовым.

На изображённых выше квадратах в левом нижнем углу указано количество таких квадратов. На некоторых квадратах есть дополнительные изображения.


Сад


Крестьянский домик


Коровник


Воры


Хлев


Ферма с осликами


Башенка



Лицевая сторона — Оборот

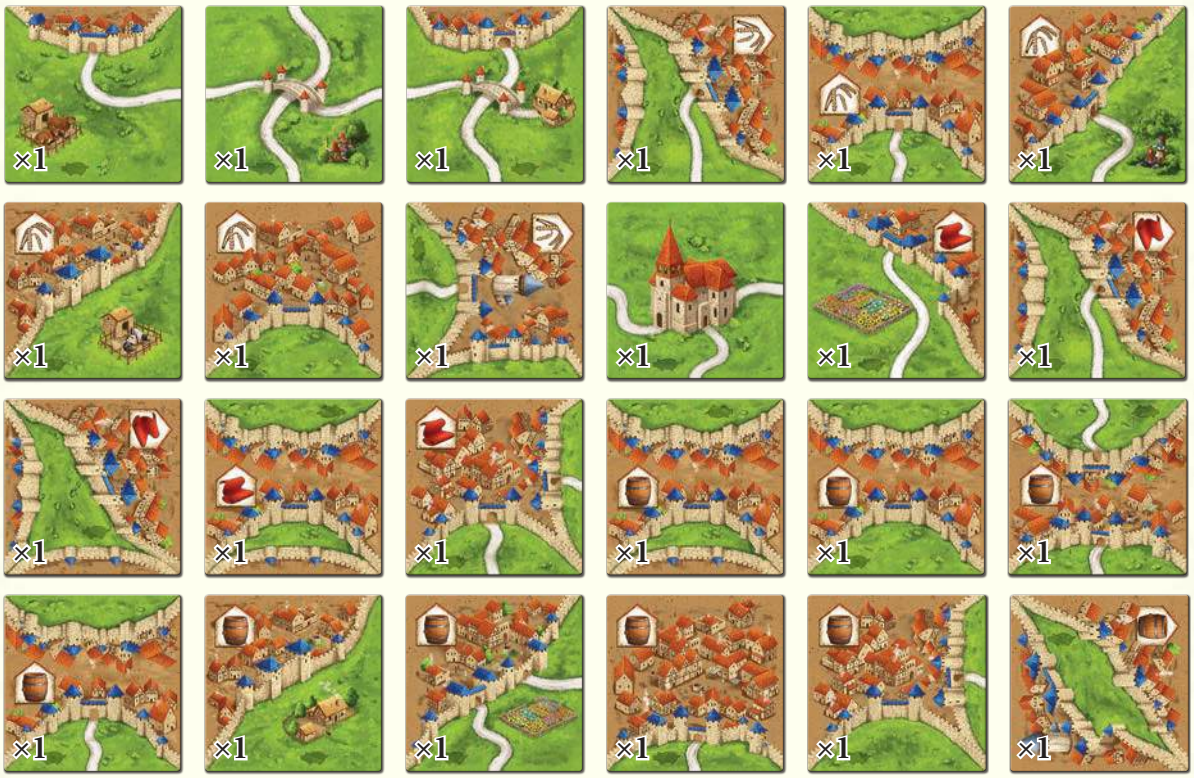
Река I (12 квадратов местности)



Таверны и соборы (18 квадратов местности)

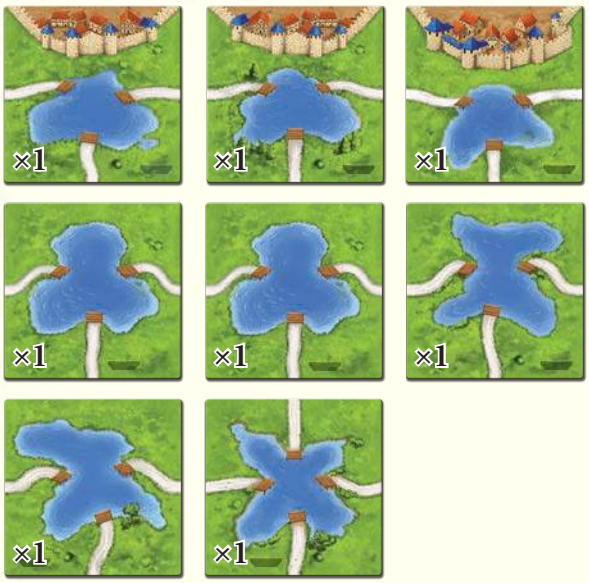


Купцы и зодчие (24 квадрата местности + 20 жетонов товаров)





Паромы (8 квадратов местности)

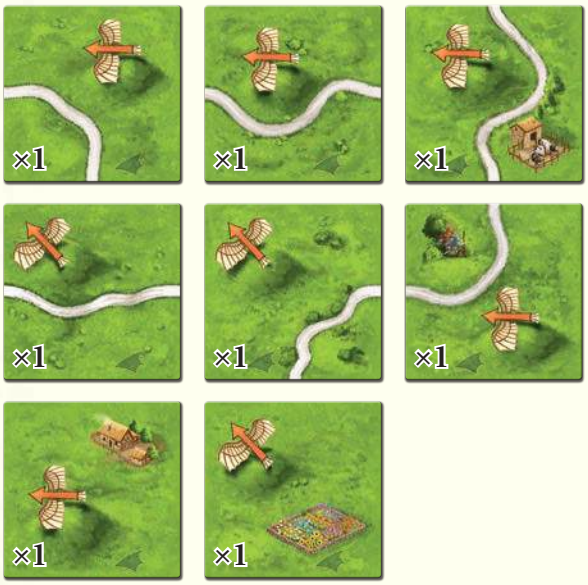


Гонцы (8 квадратов посланий)



Оборот

Летательные аппараты (8 квадратов местности)



Золотые рудники (8 квадратов местности + 1 квадрат подсчёта очков)



Круги на полях (6 квадратов местности)



Маг и ведьма (8 квадратов местности)



Грабители (8 квадратов местности)



ФИШКИ

Подданные (подданный, крупный подданный, аббат)

Особые фишки, не являющиеся подданными (зодчий, свинья, грабитель, гонец)

Фишки, не принадлежащие никому из игроков (маг, ведьма, паром, кубик, слиток золота).



ПОРЯДОК ХОДА ПРИ ИГРЕ С ДОПОЛНЕНИЯМИ ИЗ «КАРКАССОН: BIG BOX»

1. ВЫКЛАДЫВАЕМ КВАДРАТ МЕСТНОСТИ

Выкладываем слиток золота («Золотые рудники»)

Выставляем или переставляем мага или ведьму («Маг и ведьма»)

Выставляем грабителя на дорожку подсчёта очков («Грабители»)

2. ВЫСТАВЛЯЕМ ПОДДАННОГО

Выставляем подданного **или** аббата («Аббат») **или** крупного подданного («Таверны и соборы»)

или

отправляем в полёт подданного **или** крупного подданного при помощи летательного аппарата («Летательные аппараты»)

или

выставляем зодчего **или** свинью («Кущы и зодчие»)

или

возвращаем аббата в личный запас («Аббат»)

после этого размещаем паром («Паромы») **и затем меняем положение парома** («Паромы»)

3. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Передвигаем по дорожке очков подданного **или** гонца

4. ПОСЛЕ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Распределяем золотые слитки («Золотые рудники»)

Возвращаем в запас грабителя («Грабители»)

Выполняем действие послания («Гонцы»)

Активируем круги на полях («Круги на полях»)