Игра Клауса-Юргена Вреде

Каркассон

Королевский подарок

Правила игры



HOBBY WORLD
Играть интересно

HANS IM GLÜCK

Игра Клауса-Юргена Вреде

Каркассон

Королевский подарок

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



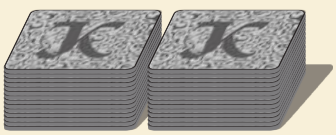
Оборот стартового квадрата



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.



Стартовый квадрат



Стопки квадратов местности

Положите дорожку подсчёта очков рядом с игровой областью.



Подданные

Наконец, **деревянные компоненты**. Среди них есть **40 фишек подданных**: по 8 фишек каждого цвета — **жёлтого**, **красного**, **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 пяти, 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 какой-то 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.*

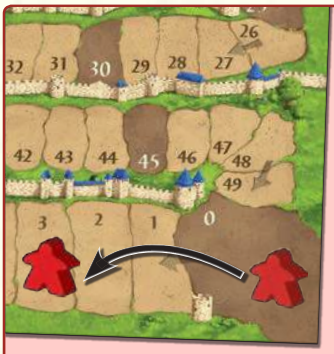
*Новый квадрат продолжает дорогу, на которой находится **ваш** разбойник, поэтому играющий **синими** не может выставить на неё своего подданного. Вместо этого он выставляет подданного в город, превращая его в рыцаря.*

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 ней находятся разбойники нескольких игроков, описано на стр. 5.

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.



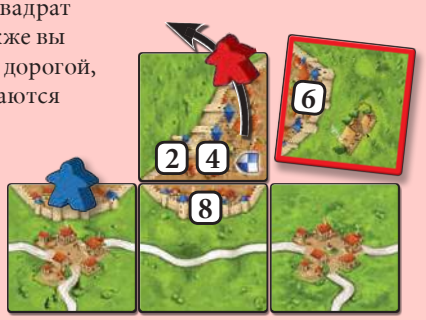


*Выложив этот квадрат, **вы** увеличиваете город. Поскольку город не занят, **вы** можете поставить туда свою фишку.*

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 по 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. 6.

Монастыри

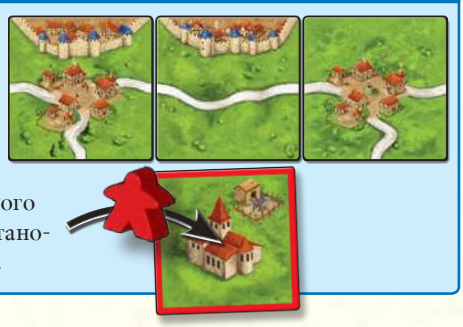
1. Как сыграть квадрат с монастырём



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.



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 владельцу рыцарей 2 очка. Кроме этого, 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, 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…

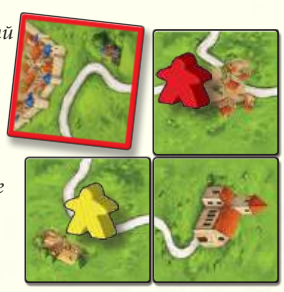
Несколько подданных на одном объекте

…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.*

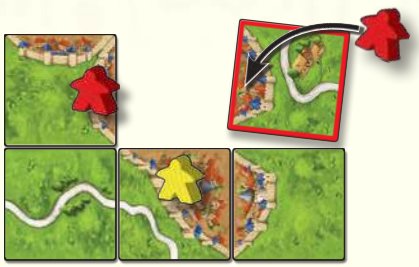


*В ходе игры **вы** открываете новый квадрат и решаете соединить им две разные дороги. Получилась одна общая дорога с двумя разбойниками. Поскольку новый квадрат завершил дорогу, и **вы**, и играющий **жёлтыми** получаете по 4 очка и забираете подданных с завершённой дороги в личные запасы.*



…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** попался нужный квадрат, и **вы** соединили 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:

- **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 квадрат (по горизонтали, вертикали и диагонали).

- **Поля и крестьян**

Владелец каждого поля с крестьянином получает по 3 очка за каждый граничащий с полем город (подробные правила см. раздел «Дополнительные правила», стр. 7).

*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 какой-то 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.

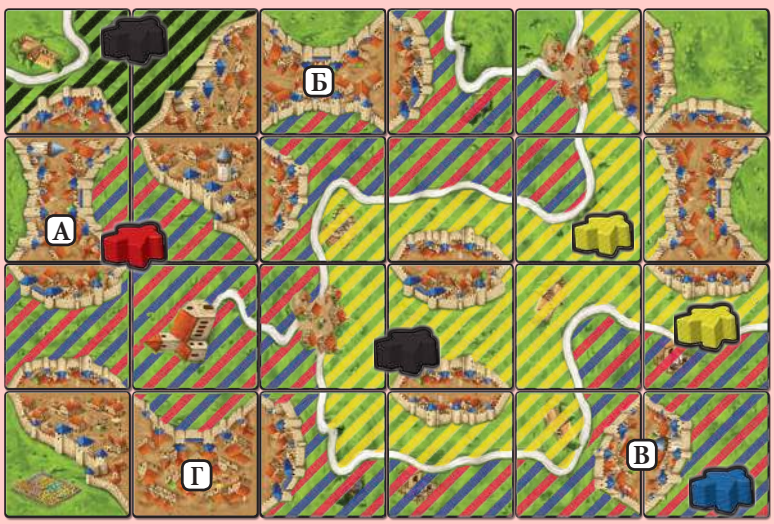


*Поле, на которое **вы** помещаете своего крестьянина, занимает 3 верхних квадрата от только что выложенного квадрата до квадрата с городом, где находится **ваш** рыцарь. Крестьянин играющего **жёлтыми**, таким образом, **находится на другом поле** и не мешает **вам** поместить своего крестьянина на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

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 и продолжать изображённую местность и реку.

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

Так выложить квадрат с рекой нельзя!



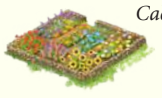
2. Как выставить подданного на квадрат с рекой

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.



Состав дополнения

5 фишек аббатов **жёлтого**, **красного**, **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.

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).



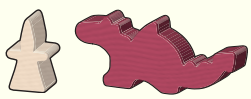
***Вы** присоединили новый квадрат и решили не выставлять на него своего подданного в этот ход. Вместо этого **вы** забираете аббата из незавершённого сада обратно в запас и получаете 6 очков.*

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).

ПРИНЦЕССА И ДРАКОН

Состав дополнения

- 30 квадратов местности с :
  - 6 квадратов с вулканом
  - 12 квадратов с символом дракона
  - 6 квадратов с символом принцессы
  - 6 квадратов с порталом
- 1 фишка дракона
- 1 фишка феи





Подготовка к игре

Тщательно перемешайте квадраты местности из базового «Каркассона» с квадратами из дополнения. Фишки феи и дракона поставьте рядом с дорожкой подсчёта очков — они понадобятся позже в ходе игры. Эти фишки не принадлежат ни одному из игроков.

Новые квадраты местности

Новые квадраты местности выкладываются по тем же правилам, что и обычные: вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее.

В это дополнение входят 2 особых квадрата местности:



Монастырь в городе: если вы хотите выставить своего подданного на этот квадрат, вы должны точно обозначить, куда вы его выставляете — на поле, в город или в монастырь. Если вы хотите выставить подданного на **поле** или в **монастырь**, положите его фишку на выбранный объект плашмя; если помещаете в **город** — поставьте его фишку, как обычно.

Этот монастырь считается завершённым, если квадрат, на котором он расположен, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами, даже если **город, участком которого он является, не завершён**. Вы можете выставить подданного в этот монастырь, даже если в городе, участок которого изображён на этом квадрате, находятся рыцари, и наоборот.



Тоннель: дорога на этом квадрате не упирается в изображённый на квадрате город, т. е. вы не можете завершить дорогу при помощи этого квадрата. На этом квадрате изображено 2 поля, разделённых участком города, однако изображённая на квадрате **дорога не делит ни одно из этих полей пополам**.

В комплект дополнения входят новые квадраты местности со следующими объектами и символами (описание таких квадратов см. на стр. 10–12):



Вулкан (на этом квадрате появляется дракон)



Символ дракона (начинается полёт дракона)



Символ принцессы (принцесса прогоняет 1 рыцаря из города)



Портал (подданный оказывается на другом квадрате)

ВУЛКАН И ДРАКОН



1. Как сыграть квадрат с вулканом или символом дракона



Квадрат с вулканом: как обычно, открыв такой квадрат, выложите его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Вы не можете выставлять на него подданных, но можете переместить **фишку феи** с того места, на котором она находится (см. стр. 12).

Затем в игру входит дракон: поставьте его фишку на только что выложенный квадрат. Если фишка дракона уже стоит на одном из квадратов местности, переместите её на только что выложенный квадрат. Ваш ход на этом заканчивается.



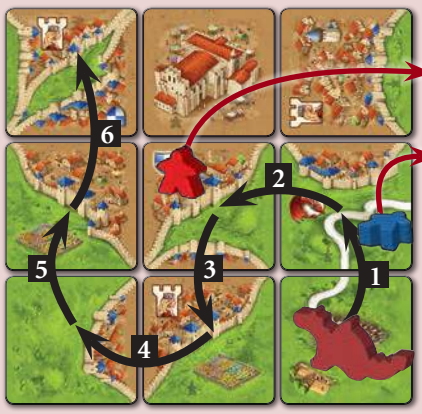
Квадрат с символом дракона: открыв такой квадрат, выложите его по обычным правилам. Затем вы можете выставить на него вашего подданного. После этого игра приостанавливается и начинается **полёт дракона**. Обратите внимание, что это происходит до подсчёта очков за завершённые этим квадратом объекты.

1б. Как дракон совершает полёт

Каждый игрок, начиная с того, кто только что выложил квадрат с драконом, и далее по часовой стрелке, передвигает фишку дракона с занятого ей квадрата на любой соседний **по горизонтали или вертикали** (но не по диагонали!). Независимо от числа игроков, дракон всегда перемещается в общей сложности на 6 квадратов (за исключением тех случаев, когда он оказывается в **тупике**, см. ниже).

За один полёт дракон не может дважды переместиться на один и тот же квадрат — внимательно следите за тем, где он уже побывал. Кроме того, дракон не может переместиться на квадрат с феей (см. стр. 12). Каждый раз, когда дракон оказывается на квадрате с одним или несколькими подданными (или другими фишками), **он съедает их**, и их владельцы возвращают эти фишки в свои запасы. После завершения полёта дракона игра продолжается с того момента, на котором остановилась. В «Меню дракона» на стр. 11 перечислены все фишки, которые дракон может и не может съесть (а если дракон может съесть какую-либо фишку — он **обязательно** это делает).

Тупик: если дракон переместился на квадрат, с которого не может продолжить полёт, не нарушая описанных выше правил, его полёт тут же завершается.



Пример полёта дракона при игре вчетвером

Дракон находится в правом нижнем углу карты.

1. *Играющий красными перемещает дракона на один квадрат вверх.*
2. *Играющий синими заставляет дракона лететь влево.*
3. *Играющий **чёрными** перемещает дракона вниз.*
4. *Играющий жёлтыми вынужден отправить его влево: соседние квадраты справа и сверху дракон уже посетил.*
5. *У играющего красными тоже выбора нет — дракон летит вверх.*
6. *Наконец, играющий синими снова двигает фишку дракона вверх. На этом полёт дракона завершён.*

Играющий синими и играющий красными забирают подданных в свои запасы.

Важно: дракон входит в игру **только тогда**, когда один из игроков открывает первый квадрат с вулканом. Если вы открыли квадрат с символом дракона раньше, чем дракон вошёл в игру, отложите этот квадрат в сторону и возьмите вместо него другой. Как только будет открыт и выложен первый квадрат с вулканом, поставьте на него фишку дракона, а все отложенные квадраты с символом дракона замешайте в стопки квадратов, лежащих лицевой стороной вниз, и продолжайте игру.

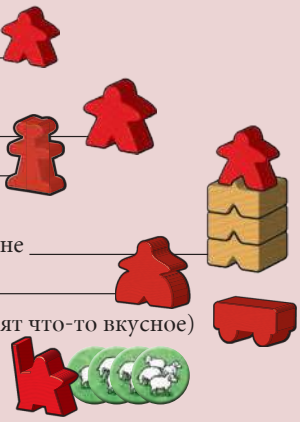
Меню дракона

Ниже приведены списки фишек, которые съедает или не съедает дракон.

Драконьи деликатесы (фишки, которые дракон может съесть)

При столкновении подданных с драконом руководствуйтесь общим правилом: дракон съедает всё живое и вкусное.

Набор	Фишка/жетон
Базовый «Каркассон»	Подданный
Базовый «Каркассон»	Аббат
«Таверны и соборы»	Крупный подданный
«Купцы и зодчие»	Зодчий
«Купцы и зодчие»	Свинья
«Башня»	Подданный, находящийся на башне
«Аббатство и мэр»	Мэр
«Аббатство и мэр»	Повозка (в ней наверняка перевозят что-то вкусное)
«Холмы и овцы»	Пастух и овцы, которых он пасёт



На кого у дракона аллергия (фишки, которые дракон не может съесть)

Фея не позволяет дракону съесть подданного, находящегося под её защитой (см. стр. 12). Все подданные в **крепости Каркассон** и в любом из **замков** также не могут быть съедены.

Набор	Фишка/квадрат/жетон
Базовый «Каркассон» и все дополнения	Квадраты местности
«Принцесса и дракон»	Фея
«Башня»	Ярусы башни
«Аббатство и мэр»	Амбар
«Мосты, замки и базары»	Мост
«Мосты, замки и базары»	Замок





ПРИНЦЕССА



1. Как сыграть квадрат местности с символом принцессы

Как обычно, открыв такой квадрат, вы присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Если вы присоедините такой квадрат к квадрату с городом, в котором уже находятся один или несколько рыцарей, вы **можете** прогнать из города **1 рыцаря на ваш выбор** (можно выбрать даже вашего собственного рыцаря), даже если ему помогает фея: этот рыцарь возвращается в личный запас своего владельца.

2. Как выставить подданного



Если в этот ход вы прогнали рыцаря из города, вы **не можете** выставлять подданного — ни в город, ни на дорогу, ни на поле. Кроме того, в таком случае вы не можете перемещать **фишку феи**, так как её перемещение является альтернативой выставлению подданного.

Если, выложив квадрат, вы решили не прогонять рыцаря из города, вы можете выставить своего подданного на только что выложенный квадрат, как обычно.

Вы выложили квадрат местности с принцессой и прогнали из города рыцаря играющего синими. В этот ход вы не можете выставить подданного на только что выложенный квадрат.

ПОРТАЛ

1. Как сыграть квадрат местности с порталом

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

2. Как выставить подданного

Разместив квадрат с порталом, вы можете выставить подданного (в том числе аббата, крупного подданного, мэра или повозку) либо на этот квадрат, либо **на любой другой**, который был выложен ранее. При этом необходимо соблюдать обычные правила: вы **не можете** выставить подданного на уже занятый или завершённый объект.



Вы присоединили квадрат с порталом к городу и теперь выставляете своего подданного на квадрат с незавершённым и незанятым городом.

ФЕЯ

Как и дракон, фея — это фишка, которая не принадлежит ни одному из игроков и в начале игры помещается рядом с дорожкой подсчёта очков.

2. Как переместить фею

В свой ход, вместо того чтобы выставить (или переместить) подданного, вы можете переместить фею на любой квадрат с вашим подданным. При этом поставьте фишку феи вплотную к фишке вашего подданного, чтобы обозначить, что фея становится **помощницей именно этого подданного**.

У феи есть **три эффекта**, которые применяются на разных шагах вашего хода.

Как применять эффекты феи

1. Получите 1 очко в начале хода

Если в начале вашего хода фея **является помощницей** вашего подданного, немедленно получите 1 очко.

1б. Ваш подданный под защитой от дракона

На квадрат с феей не может переместиться дракон, поэтому ни одна из фишек на этом квадрате не может быть съедена драконом. В этом случае неважно, является фея помощницей вашего подданного или нет.



Так как дракон не может переместиться на квадрат с феей, играющему синими приходится передвинуть его на 1 квадрат вверх и забрать свою фишку подданного в запас.

3. Получите 3 очка при подсчёте очков за завершённый объект

Завершённый объект (город, дорога, монастырь, поле и т. д.), на котором находятся подданный и помогающая ему фея, приносит 3 дополнительных очка (помимо положенных за объект очков). Дополнительные очки начисляются, даже если за сам объект игрок не получил очков. Затем подданный возвращается в запас владельца, а фея остаётся на этом квадрате местности.



Играющий синими выкладывает квадрат местности (с красной рамкой) и получает 8 очков за завершённый им город. В этом городе стоит и ваш рыцарь с феей, поэтому вы получаете 8 очков за завершённый город и 3 дополнительных очка благодаря фее. Всего вы получаете 11 очков.

КАК СОВМЕЩАТЬ ДОПОЛНЕНИЕ «ПРИНЦЕССА И ДРАКОН» С ДРУГИМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ



Вулкан

«Аббатство и мэр»: выложив квадрат с вулканом, вы можете выставить на него фишку амбара по обычным правилам дополнения.



Дракон

«Купцы и зодчие»: если дракон съедает последнего вашего подданного на объекте (дороге, городе или поле), на котором находится ваша фишка зодчего или свиньи, то эта фишка также немедленно возвращается в ваш запас.

«Граф, король и культ»: дракон не может переместиться в крепость Каркассон, в которой находится граф.

«Мосты, замки и базары»: дракон не может съесть подданного, находящегося в замке.



Принцесса

«Купцы и зодчие»: если благодаря принцессе вы прогоняете последнего вашего рыцаря из города, где находится ваш зодчий, фишка зодчего также возвращается в запас.

«Купцы и зодчие», **«Аббатство и мэр»** и **«Холмы и овцы»**: если вы с помощью принцессы прогоняете из города рыцаря, в этот ход вы больше не можете выставить ни одной фишки (включая аббата, свинью, зодчего, мэра, амбар, повозку, пастуха и фею).



Портал

«Купцы и зодчие»: свинью и зодчего нельзя «телепортировать» через портал. Т. е. вы можете выставлять фишку свиньи и зодчего только на тот квадрат, который только что выложили.



Фея

«Купцы и зодчие»: вы получаете 1 очко в начале хода благодаря эффекту феи только 1 раз за ход, даже если благодаря зодчему вы совершаете 2 хода подряд.

«Башня»: фея защищает подданных от дракона, но не от взятия в плен.

«Купцы и зодчие», **«Аббатство и мэр»** и **«Холмы и овцы»**: если в свой ход вы переместили фею, вы не можете выставить на выложенный вами в этот ход квадрат ни одной фишки (включая аббата, свинью, зодчего, мэра, амбар, повозку и пастуха).

ГРАФ, КОРОЛЬ И КУЛЬТ

Состав дополнения

- 2 двусторонних планшета крепости Каркассон
- 1 фишка графа
- 22 квадрата местности с :
  - 5 квадратов с капищем
  - 5 обычных квадратов местности
  - 12 квадратов с рекой для дополнения «Река II»
- по 1 квадрату короля и рыцаря-разбойника
- по 2 жетона короля и рыцаря-разбойника (1 набор этих жетонов уберите в коробку — это запасной набор)













Новые квадраты местности

При подготовке к игре перемешайте эти квадраты с квадратами местности из базового набора. На квадрате местности справа изображены 2 отдельных города: два участка одного из них соединены мостом, а участок второго пролегает под ним.



Подготовка к игре

При игре с этим дополнением вы можете начать игру одним из двух способов: вместо стартового квадрата из базового набора вы можете использовать **крепость Каркассон**, состоящую из двух планшетов, или квадраты с рекой из дополнения **«Река II»** (эти квадраты играются так же, как квадраты из дополнения «Река»; см. стр. 8). Стартовый квадрат базового «Каркассона» уберите в коробку: он вам не понадобится.

РЕКА II

Подготовка к игре



Положите отдельно **квадраты с источником** (1), **развилкой** (2) и **с озером у вулкана** (3) 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.

Выложите квадрат с источником в качестве стартового квадрата посередине стола лицевой стороной вверх. Затем самый младший из игроков в качестве своего первого квадрата присоединяет к нему квадрат с развилкой, и далее игра ведётся по обычным правилам.

1. Как сыграть квадрат с рекой



Так выложить квадрат нельзя!

Игра ведётся по правилам базового «Каркассона», с одним исключением: игроки в порядке хода открывают и выкладывают по обычным правилам квадраты из стопки с квадратами с рекой, пока кто-то из них не выложит квадрат с озером. Только после этого игроки начинают выкладывать другие квадраты местности.

Как и обычные квадраты местности, квадраты с рекой должны хотя бы одной стороной (не углом) соприкасаться с хотя бы одним уже выложенным ранее и продолжать изображённую местность и реку. Кроме того, русло реки не может **дважды поворачивать в одну сторону**, потому что река не должна течь вспять, а её **рукава не могут замыкаться в кольцо**.

***Примечание 1**: вы можете смешать квадраты с рекой из дополнений «Река» и «Река II». При этом используйте только 1 квадрат с источником и 1 квадрат с озером на ваш выбор.*

***Примечание 2**: играть одновременно с крепостью Каркассон и рекой из любого из дополнений не рекомендуется: может получиться так, что вам не удастся выложить реку целиком, соблюдая правила.*

2. Как выставить подданного на квадрат с рекой



Выложив квадрат с рекой, вы можете выставить на объекты на её берегах своего подданного из запаса, руководствуясь соответствующими правилами базового «Каркассона». Как и в дополнении «Река», вы не можете выставить подданного на саму реку.

Если вы размещаете последний квадрат из стопки квадратов с рекой (квадрат **с озером у вулкана**), вы **не можете** выставлять на него никаких фишек. Вместо этого сделайте ещё один ход: откройте обычный квадрат местности и разместите его по правилам базового «Каркассона». Далее игра ведётся по обычным правилам.

Если вы играете с другими дополнениями, некоторые квадраты местности будут выполнять двойную роль:

- квадраты с рекой, на которых изображены таверна («Таверны и соборы») и вулкан («Принцесса и дракон»), считаются квадратом с таверной и квадратом с вулканом соответственно. Выкладывая их, следуйте обычным правилам указанных дополнений;
- квадрат местности, на котором изображено стадо свиней, приносит дополнительные очки владельцу поля, участком которого является, по тем же правилам, что и фишка свиньи из дополнения «Купцы и зодчие».



Если вы играете без указанных дополнений, описанные выше изображения не влияют на ход игры.

ГРАФ



Подготовка к игре



Возьмите планшеты крепости Каркассон и положите их в центр стола так, чтобы они составляли единый город. Выберите, какой стороной вы хотите выложить планшеты: если вы хотите использовать крепость Каркассон как большой стартовый квадрат, положите планшеты стороной без флагов вверх; если вы хотите ввести в игру графа — положите планшеты стороной с флагами вверх. Флагами отмечены четыре квартала внутри крепости:

1. **Дворец**
2. **Рынок**
3. **Кузница**
4. **Собор**

В начале игры поставьте фишку графа во дворец (1).

1. Как сыграть квадрат местности у крепости Каркассон

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Если вы присоединяете квадрат к одному из планшетов Каркассона, выкладывайте его так, чтобы боковые края квадрата продолжали белые линии, изображённые на планшете. Участки планшетов крепости Каркассон, разделённые этими линиями, считаются отдельными квадратами местности.

2. Как выставить подданного в крепость Каркассон

Каждый раз, когда вы в свой ход завершаете один или несколько объектов и **не получаете очков**, но зато приносите хотя бы 1 очко любому сопернику, в конце вашего хода после начисления очков вы можете выставить **одного подданного** из запаса **в любой квартал крепости Каркассон**. Независимо от того, сколько соперников получили очки благодаря размещённому вами квадрату, вы вправе отправить в крепость Каркассон только одного подданного за ход. Затем вы можете **переместить фишку графа** в другой квартал.

Если, выложив квадрат, вы завершили несколько объектов **и хотя бы за один из них должны получить очки**, вы не можете выставить подданного в крепость Каркассон.



Вы выкладываете квадрат и завершаете город. Играющий синими получает 4 очка, а вы не получаете ни одного. Теперь вы можете выставить 1 подданного в Каркассон.

3. Как переместить подданного из крепости Каркассон

После завершения объекта (города, дороги, монастыря или капища), но **до подсчёта очков за него** игроки **могут** забрать своих подданных из подходящего квартала крепости Каркассон и поместить их на объект, за который сейчас будут начислены очки (даже если на этом объекте уже есть подданные). Вот каких подданных и на какие объекты можно перемещать из крепости Каркассон:



- подданных из **дворца** — в **город**



- подданных из **кузницы** — на **дорогу**



- подданных из **собора** — в **монастырь**

Исключение: подданные в квартале, где находится граф, считаются **запертыми** и не могут покинуть квартал, пока этого не сделает граф. Граф всегда находится в каком-то из четырёх кварталов крепости Каркассон: уйти из крепости Каркассон он не может.

Первым своих подданных перемещает игрок, сидящий слева от того, чей сейчас ход. Он может переместить любое количество своих подданных из подходящего квартала Каркассона на только что завершённый объект. Затем эту возможность получает следующий игрок по часовой стрелке и так далее. Только после того, как все игроки переместили своих подданных из крепости Каркассон на завершённый объект или отказались это делать, за него начисляются очки, и все подданные с этого объекта возвращаются в запас владельцев.

Вы и играющий синими играете вдвоём. Вы выкладываете квадрат и завершаете дорогу играющего синими. Теперь он может переместить своего подданного из кузницы на эту дорогу, но решает этого не делать. Вы же перемещаете 2 своих подданных из кузницы на эту дорогу, и она становится вашей. За неё вы получаете 3 очка, а играющий синими не получает ни одного.



Если владелец решил не перемещать подданных из Каркассона на завершённый объект, они остаются в том квартале, где стояли.

Конец игры



Только в конце игры вы можете переместить подданных с рынка в поля.

Начиная с игрока, сидящего слева от того, кто совершил последний ход, и далее по часовой стрелке игроки **должны** переместить по **одному** подданному с рынка (даже если граф там находится) на любое занятое или незанятое поле. Они продолжают перемещать подданных с рынка на поля до тех пор, пока рынок Каркассона не опустеет. Подданные, оставшиеся в других кварталах крепости Каркассон, не приносят очков своим владельцам. В конце игры при подсчёте очков за поля крепость Каркассон в качестве города приносит 3 очка владельцам тех полей, с которыми он граничит.

КОРОЛЬ И РЫЦАРЬ-РАЗБОЙНИК




Подготовка к игре

Рядом с дорожкой подсчёта очков положите квадраты и жетоны короля и рыцаря-разбойника — в ходе игры они помогут вам получать больше очков за объекты.

3. Как подсчитать очки за короля

Как только любой игрок завершает первый (не считая крепости Каркассон, если вы играете с ней) город в игре (не имеет значения, получает ли он при этом очки), он берёт себе **квадрат короля** и выкладывает его **жетон** на только что завершённый город. Если позже в ходе игры другой игрок завершает город, **превосходящий размерами все прочие завершённые города**, квадрат короля передаётся этому игроку, а жетон — перемещается на этот город. При этом крепость Каркассон не учитывается при сравнении размеров городов и на неё никогда не кладётся жетон короля. При финальном подсчёте очков владелец квадрата короля получает **1 очко за каждый завершённый город в игре** независимо от того, кто является его владельцем. При этом крепость Каркассон тоже считается городом.

3. Как подсчитать очки за рыцаря-разбойника

Квадрат рыцаря-разбойника работает по тому же принципу, что и квадрат короля, только в отношении дорог. При финальном подсчёте очков владелец квадрата рыцаря-разбойника получает **1 очко за каждую завершённую дорогу в игре** независимо от того, кто является её владельцем.

КУЛЬТ



Подготовка к игре

Тщательно перемешайте квадраты местности из базового «Каркассона» и 5 квадратов с капищем из дополнения.

1. Как сыграть квадрат с капищем

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Рядом с каждым капищем (на соседнем квадрате по горизонтали, вертикали или диагонали) может находиться **не больше одного** монастыря, а рядом с каждым монастырём — не больше одного капища.

2. Как превратить подданного в еретика

Когда вы размещаете квадрат с капищем, вы можете выставить вашего подданного **в капище** (либо на любой другой свободный объект на этом квадрате). Подданный в капище становится **еретиком**.

Если вы выставляете подданного в капище, расположенное на одном из квадратов, окружающих монастырь, где находится монах, эти подданные **вступают в противостояние** (подробное описание противостояния см. в разделе «Как подсчитать очки за капище» ниже). Аналогично: если вы выставляете подданного в монастырь на одном из квадратов, окружающих капище, где находится еретик. Эти подданные могут даже принадлежать одному игроку — всё равно они вступят в противостояние.

В остальном капища и еретики подчиняются тем же правилам, что и монастыри и монахи. Например, аббата можно выставить как в монастырь, так и в капище — и он будет приносить очки по тем же правилам, по которым приносит очки за монастырь. Кроме того, вы сможете забрать своего аббата из капища до его завершения, как если бы оно было монастырём, следуя обычным правилам дополнения «Аббат», описанным на стр. 9.

3. Как подсчитать очки за капище

Капище считается завершённым, если квадрат, на котором оно расположено, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами. Завершённое капище приносит своему владельцу 9 победных очков.

Если же произошло противостояние монаха и еретика, то 9 очков принесёт только тот из двух объектов (монастырь или капище), который был завершён раньше. В этом случае за второй объект начисляется 0 очков. Если же оба объекта оказываются завершены одновременно, то и монастырь, и капище приносят своим владельцам по 9 очков. После подсчёта очков и монах, и еретик **одновременно** возвращаются в запас своих владельцев.

Так как капища и еретики подчиняются тем же правилам, что и монастыри и монахи, при подсчёте очков вы можете переместить подданного из собора крепости Каркассон в капище.

Финальный подсчёт очков

Если монастырь и капище, вступившие в противостояние, остаются незавершёнными на конец игры, владельцы находящихся в них подданных получают очки как за незавершённые монастыри.

Очки за обычное незавершённое капище в конце игры начисляются по таким же правилам, как за незавершённый монастырь (см. стр. 6).



Вы выкладываете квадрат местности и завершаете капище. За это вы получаете 9 очков, а играющий синими проигрывает противостояние и не получает ни одного очка за свой монастырь. Оба подданных возвращаются в запасы владельцев.

КАК СОВМЕЩАТЬ ДОПОЛНЕНИЕ «ГРАФ, КОРОЛЬ И КУЛЬТ» С ДРУГИМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ



Река II

«Купцы и зодчие»: при подсчёте очков за поля квадрат со стадом свиней приносит владельцу поля дополнительно 1 очко за каждый завершённый город, граничащий с этим полем. Эти очки начисляются отдельно от очков за фишку свиньи, выставленную на поле.

«Принцесса и дракон»: выложив квадрат с озером у вулкана, сразу же поместите на него фишку дракона.



Граф

Кроме обычных подданных, вы можете выставлять в крепость Каркассон следующие фишки:

- аббата (базовый набор) — только в собор;
- крупного подданного («Таверны и соборы») — в любой квартал;
- повозку («Аббатство и мэр») — в любой квартал, кроме рынка;
- мэра («Аббатство и мэр») — только во дворец;
- директора цирка («Бродячий цирк») — в любой квартал.

«Купцы и зодчие»: если благодаря зодчему вы совершаете 2 хода подряд, в каждом из этих ходов вы можете выставить подданного в один из кварталов крепости Каркассон по обычным правилам.

«Принцесса и дракон»: вы не можете переместить фею или дракона в крепость Каркассон. Также вы не можете переместить в неё подданного при помощи портала.

«Башня»: вы не можете захватить в плен подданного, находящегося в крепости Каркассон.

«Аббатство и мэр»: при подсчёте очков за амбар вы можете переместить подданного из крепости Каркассон на поле, на котором находится амбар. Сама крепость при этом считается городом.

«Холмы и овцы»: вы не можете выставлять пастуха в крепость Каркассон.



Король

«Таверны и соборы»: при подсчёте очков за короля владелец его квадрата не получает дополнительных очков за собор в завершённом городе.

«Мосты, замки и базары»: при подсчёте очков за короля замок не считается завершённым городом.



Рыцарь-разбойник

«Таверны и соборы»: при подсчёте очков за рыцаря-разбойника владелец его квадрата не получает дополнительные очки за дороги с тавернами.



Культ

Кроме обычных подданных, вы можете выставлять в капище следующие фишки:

- аббата (базовый набор);
- крупного подданного («Таверны и соборы»);
- повозку («Аббатство и мэр»);
- директора цирка («Бродячий цирк»).

«**Аббатство и мэр**»: в противостояние с еретиком в капище может вступить монах в аббатстве.

«**Холмы и овцы**»: правила виноградников применяются к капищам по тем же принципам, что и к монастырям.

МОСТЫ, ЗАМКИ И БАЗАРЫ

Состав дополнения



- 12 квадратов местности с :
  - 8 квадратов с базарами
  - 4 дополнительных квадрата местности
- 12 жетонов замков
- 12 фишек мостов





Подготовка к игре

Тщательно перемешайте квадраты местности из базового «Каркассона» с квадратами из дополнения. Каждому игроку раздайте жетоны замков и фишки мостов в зависимости от числа игроков:

2–4 игрока — 3 замка и 3 моста
5–6 игроков — 2 замка и 2 моста

МОСТЫ

1. Как построить мост



Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. После этого вы **можете дополнительно построить 1 мост**. Мост считается участком дороги и должен быть построен так, чтобы продолжать её на квадрате, на котором стоит.

При игре с этим дополнением вы можете выложить квадрат местности так, чтобы изображённая на нём дорога упиралась в поле (или поле в дорогу), если **немедленно** постройте мост на квадрате с этим полем.

Правила строительства моста

- Вы можете построить мост **либо** на только что выложенном квадрате, **либо** на одном из соседних с ним квадратов (по горизонтали или вертикали, но не по диагонали). Нельзя строить мост так, чтобы его опоры находились на разных квадратах местности.
- Обе опоры моста всегда должны стоять на **полях** (вы не можете построить мост, если хотя бы одна из его опор стоит в городе, на дороге, в реке и т. д.).
- Два моста на соседних квадратах могут быть построены так, чтобы они переходили друг в друга.
- На любом квадрате местности может стоять только 1 мост. Он не может пересекать квадрат местности по диагонали.
- Вы можете построить мост на квадрате местности, даже если на нём находится подданный или подданные любого игрока.
- Построенный мост остаётся на квадрате местности до конца игры.



***Строительство моста на только что выложенном квадрате**: вы открываете новый квадрат и расширяете город. Так как на квадрате местности нет дороги, вы решаете продолжить уже существующую дорогу и строите мост на выложенном вами квадрате.*



***Строительство моста на соседнем квадрате**: вы открываете новый квадрат с участком дороги и присоединяете его к квадрату с участком города и двумя участками полей. Затем вы выставляете подданного на появившуюся дорогу и строите мост на соседнем квадрате, чтобы продолжить её.*



Вы не можете построить мост на этом квадрате: одна из опор моста окажется на дороге, а не на поле.



Вы выкладываете квадрат с монастырём, выставляете в него монаха и строите на этом квадрате мост так, чтобы он переходил в мост, построенный на соседнем квадрате.

2. Как выставить подданного на квадрат с мостом

Вы можете поставить на выложенный вами квадрат фишку подданного или, если вы построили мост **на только что выложенном квадрате**, вы можете выставить подданного (или другую фишку, которую вы решите поставить на квадрат местности) **на этот мост**, соблюдая обычные правила выставления фишек.

3. Как подсчитать очки за мосты

При подсчёте очков за дороги каждый мост считается таким же участком дороги, как и дороги, изображённые на квадратах местности.

Поля на квадратах, на которых построены мосты, не считаются разделёнными дорогой.



Вы завершаете дорогу, участки которой соединены двумя мостами. За эту дорогу вы получаете 6 очков.

ЗАМКИ

3. Как построить замок

Если вы, выложив новый квадрат, завершаете **малый город** (город, состоящий из **двух полукруглых** участков), владелец этого города может **либо** сразу получить 4 очка за этот город, **либо** построить в нём замок.

Если вы решили построить замок, положите один из ваших жетонов замков из запаса на только что завершённый город и переставьте вашего подданного из этого города в этот замок. **Такой построенный замок не считается завершённым несмотря на то, что в нём стоит ваш подданный.**

Жетоны построенных замков остаются на квадратах местности до конца игры.



3. Как подсчитать очки за завершённый замок

Вы не получаете очки, когда строите замок. Вместо этого вы получите очки за первый завершённый объект в его **предместьях** (сам замок при этом становится завершённым). Предместьями замка считаются 6 квадратов: 2 квадрата, на которых расположен замок, и по 2 квадрата справа и слева от них. Все объекты, хотя бы одним участком расположенные на каких-то из этих шести квадратах, находятся в предместьях замка.



На иллюстрации слева изображены предместья вашего замка — квадраты местности, пронумерованные от 1 до 6. Вы сможете получить очки, когда будет завершён один из следующих объектов:

- *монастырь на квадрате 1;*
- *дорога на квадрате 1;*
- *город в верхней части квадрата 3;*
- *город в правой части квадрата 6.*

Вы не можете получить очки за малый город на квадратах 3 и 6, так как он был завершён до строительства замка.

Как только один из объектов в предместьях вашего замка оказывается завершён, владелец этого объекта получает все положенные за этот объект очки, а потом вы как владелец замка получаете столько же очков. После этого все подданные как с завершённого объекта, так и с завершённого замка возвращаются в запас своих владельцев. Жетон замка остаётся лежать в малом городе, но в дальнейшем он не будет приносить вам очков.

Особые правила подсчёта очков за замки

- Вы всегда получаете очки за **первый** завершённый объект в предместьях замка. Как только первый такой объект окажется завершён, вы **обязаны немедленно получить за него очки** и вернуть подданного из замка в запас. Вы **не можете** подождать, пока другой объект в предместьях окажется завершён, чтобы получить очки за него.
- Вы как владелец замка получаете очки за первый завершённый объект в предместьях вашего замка, даже если ни один игрок не получает очки за сам объект.
- Если и замок, и первый завершённый объект в его предместьях принадлежат вам, вы получаете очки и **за объект**, и **за замок**.
- Считается, что **монастырь** находится в предместьях замка, только если он изображён на одном из шести квадратов его предместий.
- Вы всегда получаете очки **только за 1 завершённый объект**, даже если в предместьях замка 2 объекта оказались завершены одновременно. В таком случае вы должны выбрать, за какой из таких объектов вы получите очки.

Кроме того, при игре с замками действуют следующие правила:

- Два незавершённых замка могут находиться друг у друга в предместьях. Как только один из таких замков принесёт очки своему владельцу, столько же очков получит и владелец другого замка.
- Любой замок разграничивает находящиеся рядом поля так же, как и малый город.



Играющий синими завершает свой город и получает за него 16 очков. Так как участок этого города находится в предместьях вашего замка, вы тоже получаете 16 очков. Затем оба подданных возвращаются в запасы владельцев.

Финальный подсчёт очков

Подданные с замков всегда возвращаются в запас владельцев до начала финального подсчёта очков — в конце игры ни один игрок не получает очки за незавершённые замки.

При подсчёте очков за поля малый город с замком, граничащий с вашим полем, принесёт вам **4 очка**, в то время как обычный город приносит 3 очка.

БАЗАРЫ



Открыв квадрат местности с базаром, выполните все положенные шаги (1. Размещаем новый квадрат, 2. Выставляем подданного и 3. Подсчёт очков) по обычным правилам.

4. Как торговать на базаре

После подсчёта очков за завершённые квадратом объекты **начните торги на базаре**: возьмите из стопки закрытых квадратов местности квадраты по числу игроков и выставьте их на торги, выложив перед собой лицевой стороной вверх. Пропустите этот шаг, если в стопке закрытых квадратов осталось меньше, чем число игроков в партии.

Игрок, сидящий слева от вас, становится **распорядителем торгов**: он выбирает один из этих квадратов и объявляет, сколько очков готов за него заплатить (он может предложить любое количество очков, включая 0). Затем каждый следующий игрок по часовой стрелке либо пасует, либо делает новую ставку (каждая новая ставка должна быть выше предыдущей). Когда каждый игрок получил возможность сделать ставку или спасовать, распорядитель:

- либо **покупает** квадрат за самую высокую из сделанных ставок (отдаёт свои победные очки игроку, который сделал эту ставку);
- либо **продаёт** квадрат за самую высокую из сделанных ставок (забирает победные очки у игрока, сделавшего эту ставку).

Теперь оба игрока передвигают свои фишки по дорожке подсчёта очков на нужное число делений в соответствии с результатами торгов. Если распорядитель торгов оказался единственным, кто сделал ставку, он забирает себе выставленный на торги квадрат и теряет столько очков, сколько поставил. Другие игроки при этом не получают очков.

***Примечание**: участвуя в торгах, вы можете предложить за квадрат больше очков, чем у вас есть на момент игры, т. к. вы можете открыть квадрат с базаром в самом начале партии, когда ни у кого из игроков ещё нет очков. В таком случае после торгов вы можете остаться с отрицательным количеством очков: положите свою фишку на дорожке подсчёта очков плашмя и передвиньте на соответствующее число делений назад.*

Затем начинается следующий круг торгов. Если распорядитель предыдущего круга не купил квадрат, он сохраняет свой статус и на новый круг. В противном случае новым распорядителем становится следующий игрок по часовой стрелке, который ещё не купил квадрат на этих торгах. Распорядитель проводит круг торгов по описанным выше правилам.

Каждый игрок может купить на торгах только 1 квадрат: если он уже купил квадрат в предыдущем круге торгов, во всех последующих он может только пасовать. В последнем круге торгов единственный игрок, не купивший квадрат, забирает последний из выставленных на торги квадратов **бесплатно**.

После завершения торгов все игроки, начиная с игрока, сидящего слева от вас, по очереди выполняют все положенные шаги с купленными квадратами (1. Размещаем новый квадрат, 2. Выставляем подданного и 3. Подсчёт очков) по обычным правилам. На этом текущий ход завершается.



***В торгах на базаре участвуют 3 игрока.** Вы открываете квадрат с базаром, присоединяете его к уже выложенным и выставляете на него подданного по обычным правилам. Затем вы берёте 3 квадрата из стопки и кладёте их перед собой лицевой стороной вверх.*

1) *Начинается первый круг торгов. Распорядителем становится играющий синими, сидящий слева от вас. Он выбирает один из выставленных на торги квадратов и делает ставку в 2 очка. Играющий **чёрными** пасует, вы поднимаете ставку до 3 очков. Играющему синими нужен этот квадрат, поэтому он платит вам 3 очка и забирает квадрат.*
2) *Поскольку играющий синими купил квадрат, во втором круге торгов распорядителем становится играющий **чёрными**. **Он** выбирает квадрат и делает ставку в 2 очка. Вы предлагаете за квадрат 3 очка, играющий синими может только пасовать. Играющий **чёрными** продаёт квадрат вам и получает от вас 3 очка.*
3) *На торгах остался только один квадрат, который играющий **чёрными** забирает бесплатно.*

Теперь все игроки, начиная с играющего синими, в порядке хода выполняют все положенные шаги с купленными квадратами.

Вариант игры с базаром без ставок

Открыв квадрат с базаром, вы выполняете все необходимые шаги и выкладываете квадраты по числу игроков. После этого все игроки, начиная с участника, сидящего слева от вас, и далее по часовой стрелке, берут по одному из этих квадратов на свой выбор и выполняют все положенные шаги со взятыми квадратами (1. Размещаем новый квадрат, 2. Выставляем подданного и 3. Подсчёт очков) по обычным правилам. Таким образом, все игроки получают по одному квадрату бесплатно.

***Примечание**: вы можете начать торги на базаре, только если вы открыли и выложили квадрат с базаром в начале вашего хода. Если вы купили квадрат с базаром в ходе торгов, вы должны выложить его как обычный квадрат местности (в таком случае вы не можете начать торги на базаре).*

КАК СОВМЕЩАТЬ ДОПОЛНЕНИЕ «МОСТЫ, ЗАМКИ И БАЗАРЫ» С ДРУГИМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ



Мосты

Кроме обычных подданных, вы можете выставлять на мосты следующие фишки:

- крупного подданного («Таверны и соборы»);
- зодчего («Купцы и зодчие»);
- повозку («Аббатство и мэр»);
- директора цирка («Бродячий цирк»).

«Башня»: вы можете построить мост и башню на одном квадрате местности. При необходимости немного сдвиньте башню, чтобы она не мешала строительству моста.

«Бродячий цирк»: вы можете построить мост на квадрате с палаточным лагерем или на квадрате акробатов (но только если на нём не стоит ни одного акробата).



Замки

Кроме обычных подданных, вы можете выставлять в замки следующие фишки:

- крупного подданного («Таверны и соборы»);
- повозку («Аббатство и мэр»);

- мэра («Аббатство и мэр») — однако в таком случае вы не получите за мэра дополнительных очков, так как на жетонах замков нет символов щитов;
- директора цирка («Бродячий цирк»).

При подсчёте очков за завершённый замок вы получаете все положенные дополнительные очки за дороги, у которых стоят таверны, города с соборами («Таверны и соборы») и монастыри или капища с виноградниками («Холмы и овцы»).

«Купцы и зодчие»: при подсчёте очков за поля замок приносит владельцу поля 5 очков, если на это поле выставлена его фишка свиньи.

«Принцесса и дракон»: дракон не может съесть подданного, стоящего в замке. Вы можете переместить фею в замок, где стоит ваш подданный, чтобы получить дополнительные очки по обычным правилам дополнения.

«Башня»: вы не можете захватить в плен подданного, находящегося в замке.

«Аббатство и мэр»: при подсчёте очков за амбар или поля замок приносит вам на 1 очко больше, чем завершённый город.

«Граф, король и культ»: при подсчёте очков за короля замок не считается завершённым городом.

«Бродячий цирк»: при подсчёте очков за завершённый цирк ваш подданный в замке приносит вам очки, если хотя бы один из квадратов, на которых построен замок, находится в окрестностях цирка. Пирамида акробатов не может стать объектом, за который вы получите очки при подсчёте очков за завершённый замок.



Базары

«Купцы и зодчие»: если, выложив квадрат с базаром, вы продолжаете вашу дорогу с зодчим или расширяете ваш город с зодчим, после окончания торгов и размещения купленных на торгах квадратов возьмите 1 дополнительный квадрат из стопки и совершите второй ход, выполнив с ним все положенные шаги (1. Размещаем новый квадрат, 2. Выставляем подданного и 3. Подсчёт очков) по обычным правилам.

«Принцесса и дракон»: если в результате торгов вы выложите квадрат с символом дракона, он немедленно совершает полёт по правилам дополнения «Принцесса и дракон». Затем торги на базаре продолжаются как обычно.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде
Художник (квадраты местности): Анне Петцке
Художник (обложка): Крис Квилльямс
Дизайнеры-верстальщики: Кристоф Тиш, Андреас Реш
Особая благодарность Михаэлю Янгу за тот самый последний выложенный квадрат.

© 2001 © 2018 Hans im Gluck Verlags-GmbH
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.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
Дизайнеры-верстальщики: Дмитрий Ворон, Ксения Таргулян, Дарья Великсар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 2.4
hobbyworld.ru

КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ ДОПОЛНЕНИЙ, ВХОДЯЩИХ В НАБОР «КАРКАССОН: КОРОЛЕВСКИЙ ПОДАРОК»

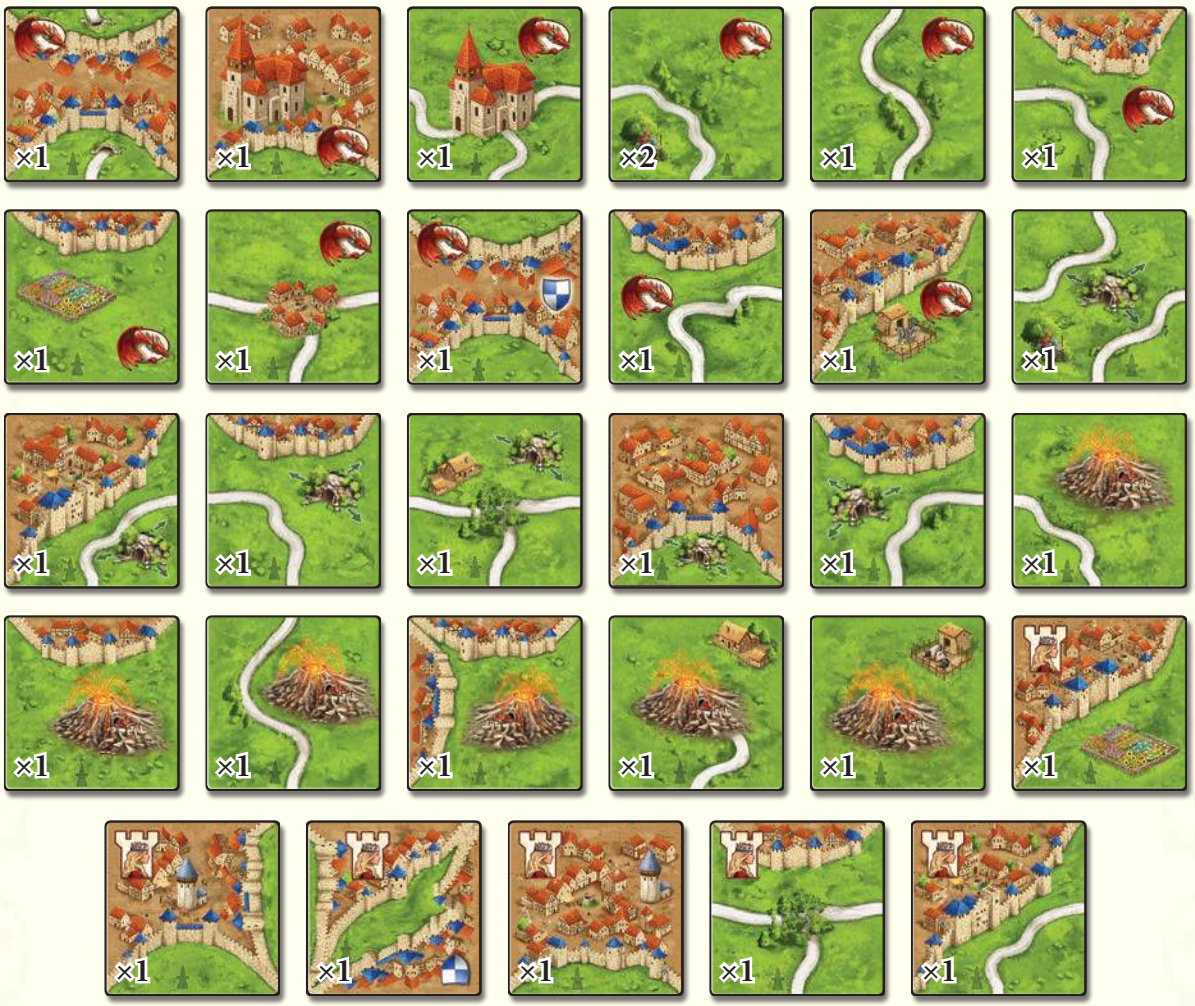
РЕКА

Состав дополнения: 12 квадратов местности



ПРИНЦЕССА И ДРАКОН

Состав дополнения: 30 квадратов местности, 1 фишка дракона, 1 фишка феи



ГРАФ, КОРОЛЬ И КУЛЬТ

Состав дополнения: 22 квадрата местности, 2 планшета крепости Каркассон, 1 квадрат и 2 жетона короля, 1 квадрат и 2 жетона рыцаря-разбойника, 1 фишка графа



МОСТЫ, ЗАМКИ И БАЗАРЫ

Состав дополнения: 12 квадратов местности, 12 жетонов замков, 12 фишек мостов

