



Игра Клауса-Юргена Вранд

Каркассон

2

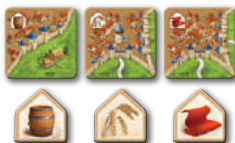
Купцы и зодчие



Для игры с дополнением «Купцы и зодчие» вам понадобится базовый набор игры «Каркассон». Данное дополнение совместимо с любыми другими и может вводиться в игру полностью или частично.

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
- 1 тканевый мешочек



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.

ХОД ИГРЫ

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

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

Для вашего удобства правила помечены в разделы цветов, соответствующих шагам игрока, на которых они применяются. Если в правилах дополнения не указан какой-либо из шагов, выполняйте его по обычным правилам.

■ 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.



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 местности изображены **3 отдельные дороги**, отделяющие 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.



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. При подготовке к игре каждый игрок получает 1 фишку зодчего и 1 фишку свиньи своего цвета. 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 вашими подданным и 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 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 ниже).
- 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 иставляете **вашего** разбойника на изображённую на нём дорогу.

Ход ②: в свой следующий ход вы продолжаете эту дорогу иставляете 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 иставляете **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 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



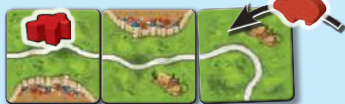
1. Как сыграть квадрат местности из дополнения

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

2. Как выставить свинью на поле

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.**

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



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 поле, приносит вам **4 очка** (вместо 3). Если на вашем поле находится свинья другого игрока, она не приносит вам очков.



На завершённом 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.

ТКАНЕВЫЙ МЕШОЧЕК

1. Как сыграть квадрат из мешочка

Вместо того чтобы при подготовке к игре складывать квадраты местности стопками, вы можете положить их в мешочек. Таким образом, в начале вашего хода вы будете брать квадрат местности не из стопки, а из мешочка.

Также вы можете сложить квадраты местности и фишки в мешочек, чтобы взять набор игры «Каркассон» с собой, когда отправляетесь в путешествие!

■ Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде

Художники: Анне Плетцке, Крис Квилльямс

Дизайнеры-верстальщики:

Кристоф Тип, Андреас Реп

© 2003, 2016 Hans im Glück
Verlags-GmbH

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de



Выпускающий редактор и переводчик:

Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дмитрий

Ворон, Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса:

Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

■ Русское издание:

ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван
Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора:
Валентин Матюша

Перепечатка и публикация правил,
компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя
запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

