Каркасон.

Стратегическая игра Клауса-Юргена Реде.

Каркасон – название старинной крепости, расположенной на юге Франции. Это величественное каменное сооружение прославилось во времена Альбигойских войн (1209-1229 годы), когда замок Каркассон стал оплотом восставшего народа и выдерживал многомесячные осады рыцарского войска...

Об игре

Игроки в «Каркассоне» составляют карту средневекового княжества из квадратов с нарисованными на них дорогами, городами, полями и монастырями. На эти дороги, города, поля и монастыри помещаются фишки игроков; впоследствии эти фишки приносят игрокам победные очки. Несмотря на то, что в ходе игры один из игроков может сильно вырваться вперёд, победа присуждается только по результатам окончательного подсчёта очков.

Состав игры

- 72 картонных квадрата, на которых изображены части городов и дорог, поля, перекрёстки и монастыри.
- 40 фишек 5 цветов (по 8 каждого цвета, одна из которых используется на шкале подсчёта очков)
- Шкала подсчёта очков (в игре максимальное число очков не ограничено; если оно у вас больше 50, пустите свою фишку на шкале по второму кругу)
- Правила игры

- Фишки для 5 игроков.

Шкала подсчёта очков.

- Квадраты земли.

Подготовка к игре

1. Положите стартовый квадрат посередине стола→
2. Перемешайте все остальные квадраты и положите их рубашкой вверх в месте, удобном для всех игроков.
3. Положите на край стола шкалу подсчёта очков.
4. Каждый игрок берёт все 8 фишек одного из цветов. 7 он оставляет у себя, а одну ставит на деление «0» шкалы подсчёта очков.
5. Выберите случайным образом игрока, который начнёт игру.

Ход игры

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Каждый ход протекает по одной и той же схеме:

1. Игрок тянет один из закрытых квадратов и присоединяет его к уже выложенным на стол.
2. Игрок может поместить фишку на только что сыгранный квадрат.
3. Если, только что выложенный квадрат привёл к завершению дороги, города или монастыря, происходит подсчёт очков.

Как сыграть квадрат

Прежде всего, вытяните один из квадратов, лежащих рубашкой вверх.

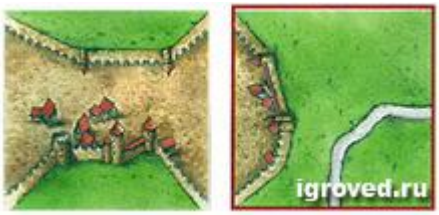
Теперь переверните квадрат и покажите всем игрокам. Они имеют право высказать своё мнение относительно того, куда его лучше положить, однако вы не обязаны их слушаться. Присоедините квадрат к уже выложенным на стол. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- Новый квадрат должен соприкасаться с уже выложенным ранее хотя бы одной стороной.
- В месте соприкосновения сторон все дороги должны переходить в дороги, поля – в поля, а стены городов – в стены городов (выкладываемая из квадратов «географическая карта» должна оставаться цельной).

Если вы не можете выложить вытянутый квадрат согласно правилам, сбросьте его и возьмите другой. Не забудьте спросить в этом случае совета своих соперников, возможно, вы просто не заметили места, на которое можно выложить этот квадрат.

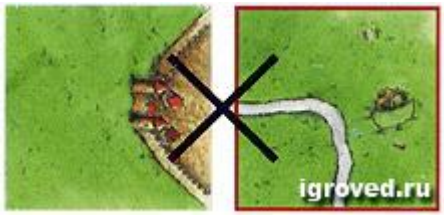
←Дороги и поля должны совпадать.

Части городов должны совпадать.→



←Одна сторона выкладываемого квадрата совпадает с городом, а другая с полем.

Так выставлять квадрат нельзя.→



Как выставить фишку

При желании вы можете поместить свою фишку на только что сыгранный вами квадрат. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- На каждом ходу вы можете выставить только одну фишку.
- Эта фишка должна быть взята из вашего запаса (а не из числа помещённых на карту ранее). Если все ваши фишки находятся на карте, вы не можете поместить фишку, пока хотя бы одна из них не вернётся в ваш запас в результате подсчёта очков.
- Вы должны определить, на какую часть квадрата ставите фишку:
- Кроме этого, вы не можете поместить свою фишку на дорогу, в город или в поле, если где-нибудь на этих же дороге, городе, поле уже находится фишка (ваша или вашего соперника).

←Фишка в городе становится рыцарем.

Фишка на дороге становится разбойником. →

←Фишка в поле становится крестьянином (можно поставить на любое из полей).

Фишка в монастыре становится монахом.→

Совет: Размещайте фишки крестьян «плашмя», а не вертикально – так их будет труднее спутать с рыцарями, монахами и разбойниками.

← Здесь синий игрок может выставить только крестьянина, так как в имеющемся городе уже стоит чужой рыцарь.

Красный игрок может выставить в данном случае разбойника или рыцаря, но не крестьянина на большое поле, так как на нем уже стоит его собственный крестьянин. Однако игрок может выставить крестьянина на маленькое поле (красная стрелка).→

Если в запасе у игрока не осталось фишек, ему придётся выставлять новые квадраты пустыми и ждать, пока какая-либо из сыгранных фишек вернётся в запас.

Если после выставления квадрата произошло завершение строительства города, дороги или монастыря (см. ниже), производится подсчёт очков (на шкале очков) и возвращение соответствующих фишек в запас игроков.

На этом ход игрока заканчивается и передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Обратите внимание, что на поле, дороге или в городе, тем не менее, может быть несколько ваших фишек или фишек других игроков. Это происходит в тех случаях, когда фигурка была выставлена на участок до того, как он соединился с другим участком в единое целое.

Завершение строительства

Завершение строительства дороги

Дорога считается построенной, если оба её конца упираются в перекрёсток, город или монастырь.

Игрок, чей разбойник стоит на построенной дороге, получает столько победных очков, какова длина этой дороги (по количеству квадратов).

←Красный игрок получает 4 очка.

Красный игрок получает 3 очка.→

Если на построенной дороге больше одного разбойника, победные очки за неё получает только тот игрок, у которого больше разбойников на этой дороге. Если наблюдается равенство в количестве разбойников на этой дороге, то каждый из игроков получает столько победных очков, сколько приносит эта дорога.

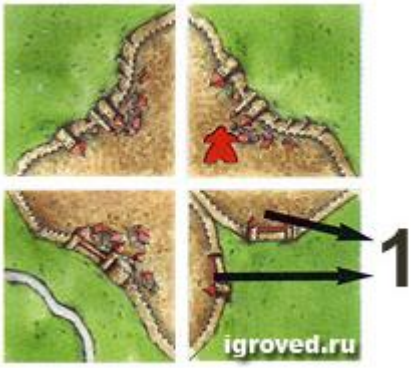
Каждый игрок, получивший победные очки, передвигает на соответствующее число делений свою фишку на шкале подсчёта очков. Затем все фишки, находившиеся на построенной дороге, возвращаются в запас владельцев.

Завершение строительства города

Город считается построенным, если всё внутреннее пространство окружено стенами.

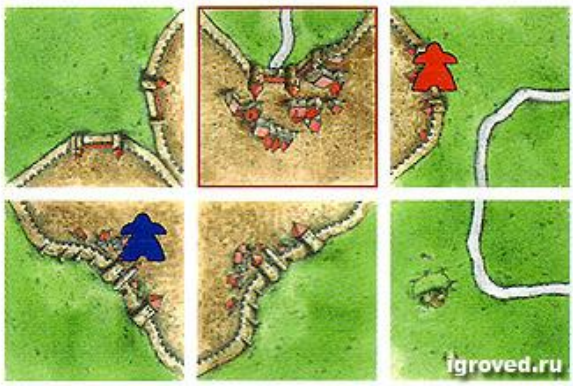
Игрок, чей рыцарь стоит в построенном городе, получает по 2 победных очка за каждый квадрат, на котором расположен город, а также по 2 победных очка за каждый щит в этом городе.

←Красный игрок получает 8 очков (за 3 квадрата города и 1 щит).



←Красный игрок получает 8 очков (за 4 квадрата города). Внимание! Когда обе части города на одном квадрате относятся к одному городу, очки за них начисляются как за 1 квадрат, а не за 2.

Если в построенном городе больше одного рыцаря, победные очки за него получает только тот игрок, у которого больше рыцарей в этом городе. Если наблюдается равенство в количестве рыцарей в этом городе, каждый из игроков получает столько победных очков, сколько приносит этот город.



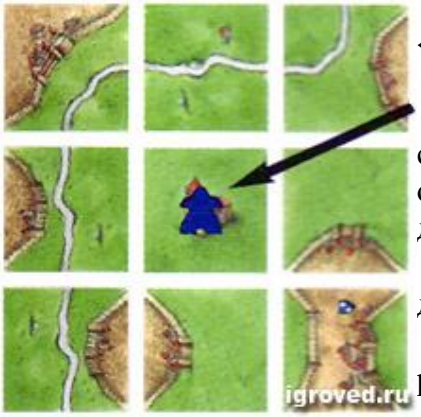
←Новый квадрат соединил выложенные ранее части города в единый город. Красный и синий игроки получают по 10 очков каждый, так как каждый имеет в городе равное количество рыцарей.

Каждый игрок, получивший победные очки, передвигает на соответствующее число делений свою фишку на шкале подсчёта очков. Затем все фишки, находившиеся в построенном городе, возвращаются в запас владельцев.

Завершение строительство монастыря

Монастырь считается построенным, если квадрат, на котором он находится, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами.

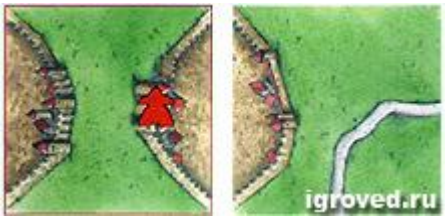
Игрок, чей монах стоит в построенном монастыре, получает 9 победных очков, а затем возвращает фишку с завершённого монастыря в свой запас.



←Синий игрок получает 9 очков.

Иногда за один ход игрок может выставить фишку на карту и сразу вернуть её снова в запас, завершив строительство и получив очки. Это возможно только при следующей последовательности действий:

- Новым квадратом игрок завершает строительство города, дороги или монастыря.
- Игрок выставляет фишку (соответственно, рыцаря, разбойника или монаха) в завершаемый объект.
- Игрок получает очки за завершение строительства.



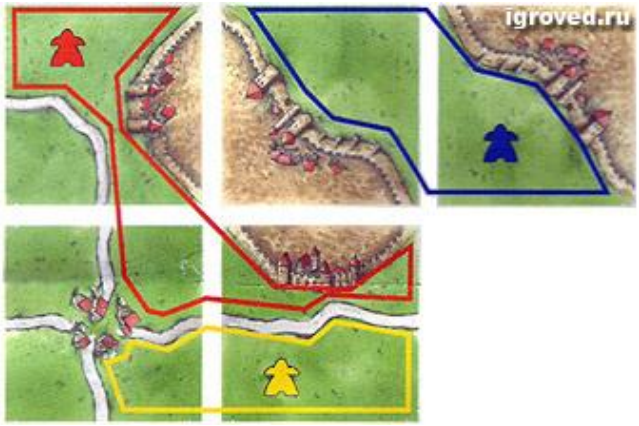
- Игрок забирает обратно в свой запас эту фишку.

Красный игрок получает 4 очка.

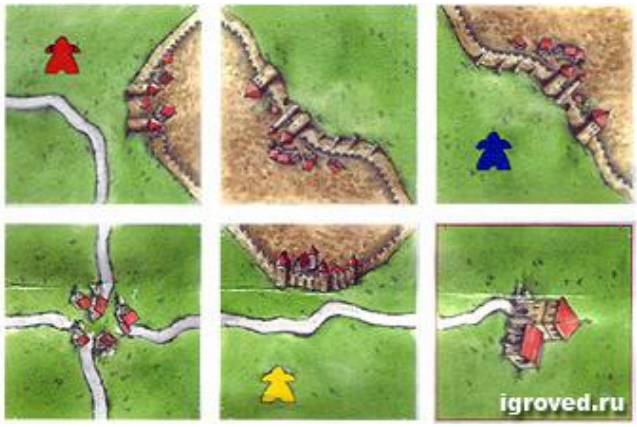
Красный игрок получает 3 очка.

Поля и крестьяне

Поля не приносят победных очков в ходе игры. Они предназначены для того, чтобы дать возможность крестьянам снабжать города провизией. Крестьяне приносят игрокам победные очки только в конце игры. Будучи раз помещёнными на карту, они больше не снимаются с неё и не возвращаются в запас фишек своего игрока. Границами между полями служат дороги, города и края поля. В процессе игры небольшие поля могут объединяться в одно, более крупное.



← Каждый из крестьян стоит на отдельном поле. Поля отделяются друг от друга городом и дорогами.



Выкладываемый квадрат с монастырем соединит воедино все 3 поля. Игрок, выложивший этот квадрат, не может поставить на него крестьянина, так как на этом поле уже есть крестьяне. →

Конец игры

Игра заканчивается, когда к карте будет присоединён последний оставшийся квадрат.

Окончательный подсчёт очков.

Недостроенные объекты

- Прежде всего, подсчитываются все недостроенные дороги, города и монастыри:
- Каждый игрок, у которого имеется разбойник на недостроенной дороге, получает 1 победное очко за каждый квадрат, на котором располагается эта дорога
- Каждый игрок, у которого имеется рыцарь в недостроенном городе, получает 1 победное очко за каждый квадрат, на котором располагается этот город (и 1 очко за каждый щит в этом городе).
- Каждый игрок, у которого имеется монах в недостроенном монастыре, получает 1 победное очко за каждый квадрат, окружающий квадрат монастыря (по горизонтали, вертикали и диагонали), включая сам квадрат с монастырём.

←Красный игрок получает 3 очка за недостроенную дорогу. Жёлтый игрок получает 5 очков за недостроенный монастырь. Синий игрок получает 2 очка за недостроенный город. Зелёный игрок получает 7 очков за другой недостроенный город. Чёрный игрок не получает очков, так как в большом недостроенном городе у зелёного игрока больше рыцарей.

При этом игроки передвигают на соответствующее число делений свои фишки на шкале подсчёта очков.

Если в городе или на дороге стоят рыцари или разбойники нескольких игроков, то очки получает, лишь тот, у кого рыцарей или разбойников больше. При равенстве количества рыцарей в городе или разбойников на дороге очки получают и тот, и другой игрок в полном объёме.

После подсчёта очков за недостроенные объекты снимите все фишки с этих объектов (рыцарей, монахов и разбойников), чтобы облегчить подсчёт очков за крестьян.

Очки за поля

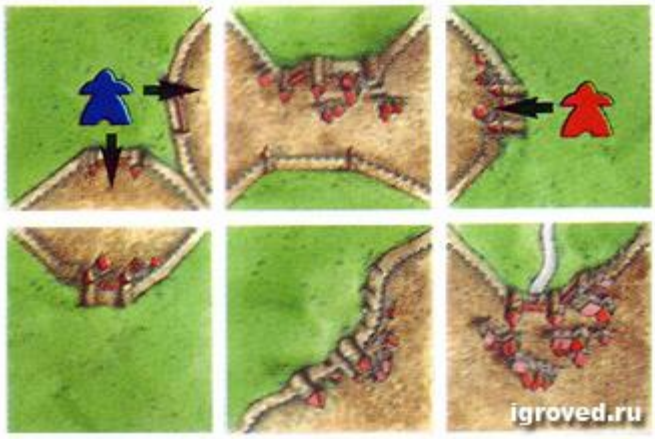
Затем подсчитываются победные очки, принесённые крестьянами за снабжение провизией

соседних городов.

Для каждого поля, отделенного от других полей городами, дорогами и пробелами в «географической карте», определяется хозяин. Им становится тот игрок, у которого на данном поле больше крестьян (если у нескольких игроков равное количество крестьян на данном поле, каждый из этих игроков становится хозяином поля).

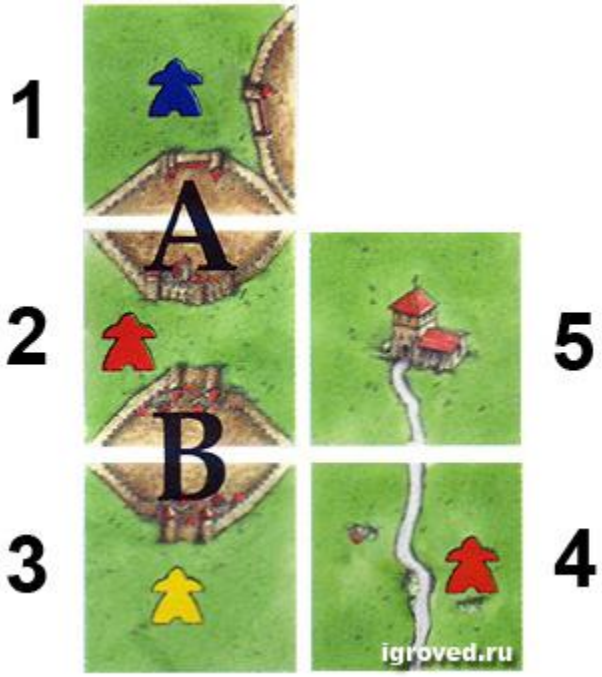
- Хозяин поля получает 3 очка за каждый достроенный город, граничащий с его полем. Размер города не имеет значения, но недостроенные города не приносят очков за крестьян.
- Если один и тот же достроенный город граничит с несколькими полями, то он приносит по три очка хозяину каждого из граничащих с ним полей. Таким образом, игрок может получить по 3 очка за один и тот же город несколько раз.

Игроки передвигают на соответствующее число делений свои фишки на шкале подсчёта очков.

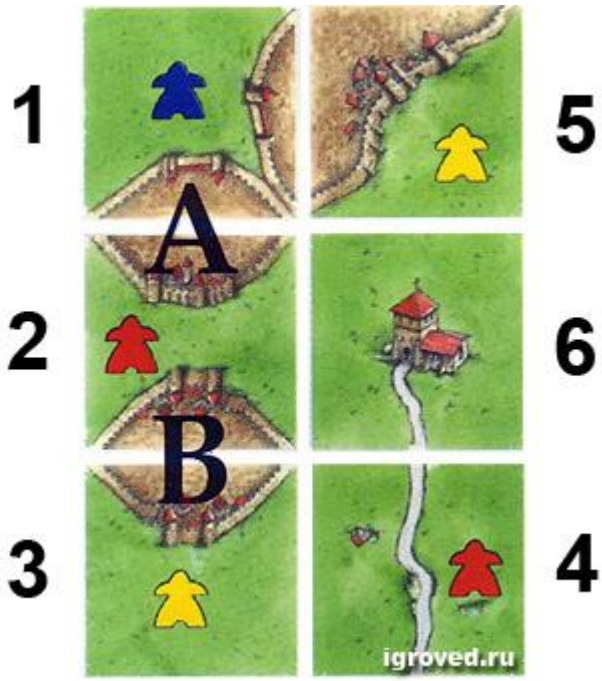


Синий игрок получает 6 очков. Красный игрок получает 3 очка. Недостроенный город не приносит очков за крестьян.

Синий игрок получает 9 очков.



Красный игрок является хозяином большого поля (у него 2 крестьянина, а у желтого игрока – один). Он получает 6 очков: по три очка за города «А» и «В». Синий игрок – хозяин меньшего поля. Он получает 3 очка за город «А».



На большом поле красный и жёлтый игроки имеют поровну крестьян, а потому оба объявляются хозяевами и получают по 6 очков каждый (за города «А» и «В»). Синий получает 3 очка за город «А».

Победа в игре

После того как очки за снабжение городов провизией подсчитаны, игра заканчивается. Победителем объявляется игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

The River и River II (Река и Река II)

12 квадратов (из River II) и 10 квадратов (из River, квадраты ***источника*** и ***озера*** убираются) с рекой.

Игра начинается с квадрата ***источника***, а не с обычного квадрата начала игры. Сначала отсортируйте квадраты ***источник***, ***развилка***, ***вулкан*** и ***озеро*** и положите их отдельно.

Перемешайте оставшиеся квадраты лицом вниз. Поместите квадрат ***источник*** в середине стола. Игроки выбирают первого игрока, который размещает квадрат ***развилка*** рядом с квадратом ***источник***. Далее игроки продолжают ходы по часовой стрелке, размещая квадраты реки в одном или другом рукаве реки.

После того, как все квадраты реки будут размещены, следующий по очереди игрок размещает квадрат ***вулкана*** и ***озера***. Квадраты реки размещаются как обычные квадраты за двумя исключениями: река не может принимать форму U (даже у квадрата ***развилка***) и два рукава нельзя соединять.

Когда игрок ставит квадрат реки, игрок может разместить на нем свою фишку, используя обычные правила размещения фишек. Игроки не могут размещать фишки на сегменты реки.

Когда игрок размещает квадрат ***вулкана***, он не может поставить на него свою фишку, но игрок сразу, же ставит квадрат ***озера*** и уже на нем может ставить фишку по обычным правилам размещения фишек.

квадрат ***свинофермы*** – приносит доход фермеру на этом поле в 1 дополнительное очко на каждый законченный город, который она кормит.

Когда вы играете без других расширений, то квадраты ***гостиницы у озера*** и ***вулкана*** не имеют значения.

квадрат ***гостиницы у озера*** – при игре с расширением «Гостиницы и Соборы», см. правила.

квадрат ***вулкана*** – игрок, размещающий этот квадрат, не может поставить на него свою фишку, но сразу, же размещает дополнительный квадрат. (При игре с расширением "Принцесса и Дракон" на этот квадрат сразу же прилетает дракон).

При игре с расширением "Граф Каркасона" - сначала выкладывается город, потом играется расширение "Река", а потом все остальные квадраты.

The games quarterly expansion (Ежеквартальное расширение игры)

12 новых квадрата земли (включая 1 квадрат свинофермы, 1 реки и 1 квадрат источника с дорогой для замены в расширении «Река» или «Река II”)

CATHARS (Катары - греч. καθαροί, чистые)

В течение 11-ых и 12-ых столетий, новая религия по имени Catharism развивалась в южной Франции. Римская Церковь признала эту религию еретической. К началу 13-ого столетие крепость Каркасон стала цитаделью Cathar религии. После незамеченных предупреждений, Римский папа Невинный III начал крестовый поход против Cathars.

Осада Carcassone в 1209 отметила начало 40 лет непрерывной войны

4 новых квадрата земли

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Четыре новых квадрата земли должны быть смешаны с другими квадратами земли. И размещаются по обычным правилам.

Очки за законченные строения

Законченный город

Города, которые содержат квадраты с символом Cathar, будут считаться осажденными. Осажденный город, после завершения строительства, дает по 1 очку за каждый квадрат города или щит, если город содержит собор, то по 2 очка. Если город остается недостроенным до конца игры, то он не дает никаких очков.

Возможно избежать осажденного города через соседний монастырь. Если монастырь непосредственно границы квадратом Cathar, даже по диагонали, тогда в конце хода игрока, он может удалить одного рыцаря из осажденного города и возвратить в свой запас.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ВЫИГРЫШ

Крестьяне поставляют провизию и к осаждающей стороне и к осажденной. Таким образом, каждый законченный осажденный город дает двойные очки крестьянам - 6 очков для простого поля, или 8 очков для фермы со свиньей.

King & Scout (Король и Воровской барон)

5 новых квадрата земли

1 квадрат короля

1 квадрат воровского барона

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Пять новых квадрата земли смешиваются с остальными квадратами. Они могут использоваться с любыми квадратами по обычным правилам.

←Этот квадрат имеет две части отдельных городов. В течение игры они могут оказаться связанными, и затем считаются как одна часть.

Король.

В начале игры квадрат Короля откладывается в сторону. Как только игрок заканчивает первый город, он или она должны взять квадрат короля. Если, в течение игры, другой игрок заканчивает больший город (имеется в виду больший по количеству квадратов, а не очков), имеется в виду тот игрок, который размещает завершающий квадрат города - тогда он забирает короля. В конце игры, игрок владеющий квадратом короля получает 1 очко за каждый законченный город, независимо от того кто достраивал город.

Воровской барон.

Квадрат воровского барона работает так же как король. Игрок, который заканчивает самую длинную дорогу (имеется в виду именно количество квадратов, а не очков), берет квадрат воровского барона. В конец игры, игрок владеющий воровским бароном получает 1 очко за каждую законченную дорогу, независимо от того кто её заканчивал.

The count of Carcassonne (Граф Каркасона)

12 новых городских квадратов
1 фигурка графа

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Подготовка

В начале игры, двенадцать городских квадратов помещаются на столе так, чтобы они формировали единый город. Этот город и есть ***"крепость Каркасон"***, он служит отправной точкой для игры. Для помещения последователей по обычным правилам не используется.

Фигурка графа должна быть помещена в замок (второй квадрат справа в верхнем ряду), и затем игра начинается как обычно. Если используется расширение "Река" и/или "Река II", тогда квадрат источника должен быть помещен таким образом, чтобы река утекала от ***"крепости Каркасон"***.

Перемещение последователей в "крепость Коркасон" и из неё.

Всякий раз, когда строение (город, дорога или монастырь) закончено и может принести хотя бы одно очко, **но игрок, помещающий заключительный квадрат не размещает на нём своего последователя чтобы получить эти очки**, то этот игрок может поместить **последователя из своего запаса** в квартал ***"крепости Каркасон"*** по своему выбору. Если несколько сооружений (дорог, городов, монастырей) закончены, игрок не должен пытаться получить очки ни в одном из них, чтобы использовать возможность размещения последователя в ***"крепости Каркасон"***. Игрок может разместить только одного последователя в ***"крепости Каркасон"*** каждый ход. Однако если игрок имеет двойной ход - из-за строителя (при игре с расширением "торговцы и строители"), то в обоих ходах последователи могут быть размещены в ***"крепости Каркасон"***.

Если строение (дорога, город или монастырь) закончено в течение последующей игры, то **перед вычислением большинства**, все игроки могут переместить своих последователей из соответствующего квартала ***"крепости Каркасон"*** на законченное строение - за исключением тех последователей, которые находятся в одном квартале с графом.

Последователи могут быть перемещены согласно этим правилам:

- из квартала **замка**, последователь может быть перемещен в **город**;
- из квартала **кузницы**, последователь может быть перемещен на **дорогу;**
- из квартала **собора**, последователь может быть перемещен в **монастырь**;
- из **рыночного** квартала, последователь может быть перемещен на **поле**.

Последователи в рыночном квартале могут быть перемещены только в конце игры. Большие последователи (при игре с расширением "Гостиницы и Соборы") могут также быть перемещены в ***"крепость Каркасон"***; как обычно, они считаются как два последователя при вычислении большинства.

Как это работает практически?

Игроки по часовой стрелке от того игрока, который поместил квадрат завершающий строение (город, дорогу или монастырь), начинают перемещать своих последователей из ***"крепости Каркасон"*** на законченное строение согласно правилам описанным выше. **Игрок, который поместил квадрат завершающий строение, перемещает своих последователей из *«крепости Каркасон»* последним, если не собирается использовать завершение строения для помещения последователей в *«крепость Каркасон»***. Каждый игрок может переместить всех, нескольких или ни одного из своих последователей из ***"крепости Каркасон"*** на завершенное строение для выигрыша его очков. Затем игра продолжается как обычно. Последователи могут быть

перемещены из ***"крепости Каркасон"*** только способом описанным выше. Они не могут быть возвращены игроку никаким другим способом.

«Крепость Каркасон» в конце игры считается законченным городом для подсчета очков полей.

Дракон не может ни войти в ***«крепость Каркасон»***, ни пролететь по её квадратам (при игре с расширением «Принцесса и дракон»).

Если игрок завершает строение (город, дорогу или монастырь) без получения очков и использует это для помещения последователя в ***«крепость Каркасон»***, то он не имеет права переместить своего последователя, который до этого находился в ***«крепости Каркасон»,*** из крепости в законченное строение.

Перемещение из ***«крепости Каркасон»*** в монастырь единственная возможность поместить на квадрат монастыря более одного последователя и, следовательно, перехватить чужой монастырь.

Мэр и фургон могут быть помещены в соответствующую часть квадрата ***«крепости Каркасон»***, а сарай нет (при игре с расширением "Аббатства и мэры").

Последователь не может быть перемещён в ***«крепость Каркасон»*** через волшебные ворота (при игре с расширением «принцесса и дракон»).

При перемещении последователя из ***«крепости Каркасон»*** на поле с сараем игрок тут же получает по 1 очку (2, если в поле есть квадрат свинофермы) за каждый достроенный город, граничащий с этим полем и отправляется с поля в запас игрока (при игре с расширением "Аббатства и мэры").

Когда игрок выставляет последний квадрат в игре, то игроки по часовой стрелке от последнего выставляют своих последователей из ***«крепости Каркасон»*** согласно правилам, описанным выше, игрок закончивший игру выставляется последним, и граф также блокирует последователей в своем квартале.

Последователи, оставшиеся в ***«крепости Каркасон»*** после конца игры не приносят никаких победных очков, так как там правит граф.

Граф

Когда игрок размещает последователя в ***"крепости Каркасон"***, он может в то же самое время переместить фигурку графа в один из городских кварталов. Из квартала, в котором граф в настоящее время находиться, никакие последователи не могут быть перемещены. Например, если достраивается город, и фигурка графа находиться в замке, никто не может переместить последователя из замка к завершенному городу.

Последователи в этом квартале остаются в окружении графа (блокируются) пока граф не будет перемещен в другой квартал города. Граф должен всегда стоять в одном из кварталов ***"крепости Каркасон***", и никогда не покидает его.

Abbey & Mayor (АББАТСТВО И МЭР)

Это расширение предлагает игрокам новые возможности для того, чтобы усилить их влияние в Каркасоне. Путешествующие

торговцы теперь транспортируют свои товары в соседние города и монастыри. Города, окруженные сельской местностью

становятся большими как никогда и выбирают мэров. Простые фермеры становятся богатыми и строят сараи, в то время как церковь

пытаясь усилить своё влияние, устанавливает аббатства.

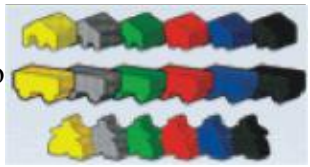
12 новых квадрата земли;

6 квадратов аббатства →

6 сараев каждого цвета;

6 фургонов каждого цвета;

6 мэров каждого цвета;



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Подготовка

В начале игры, каждый игрок получает один квадрат аббатства и одного мэра, один сарай и один фургон своего цвета, и держит их у себя вместе с фигурками последователей. За исключением следующих изменений, основные правила для Каркасона остаются неизменным.

Размещение квадратов.

Новые квадраты земли размещаются по обычным правилам.

Этот квадрат имеет две отдельных части города, город со щитом заканчивается в поле.

Дорога не прервана. На одной стороне дорога разделяет поле, а с другой стороны города она этого не делает.

Дорога касается города и делит поле на этом квадрате на 3 части.

На этом квадрате две независимые части города.

←Дорога заканчивается в поле.

Дорога не прерывается, а продолжается во всех 3-х направлениях.→

Аббатство.

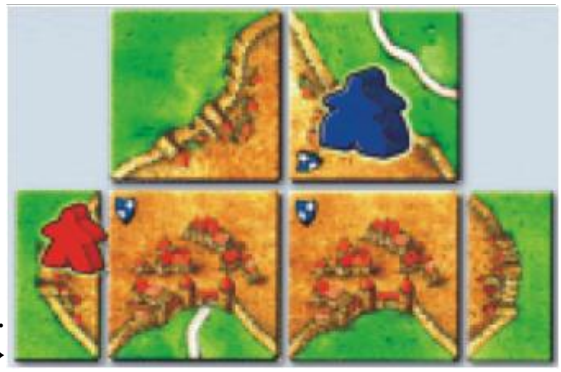
Вместо того чтобы тянуть квадрат земли из общей колоды, игрок может вместо этого поместить свой квадрат аббатства. Аббатство может быть помещено в любое "отверстие" где все четыре стороны уже ограничены другими плитками. Если нет такого "отверстия", аббатство не может быть размещено. Игрок может поместить последователя в аббатстве как священника. Когда игрок поместил аббатство (и возможно поместил последователя), все сооружения на соседних 4-х квадратах закончены. У всех законченных дорог, городов и монастырей в таком случае выигрышные очки рассчитываются как обычно. Священники в аббатствах выигрывают тем же самым способом как в монастырях.

Аббатство может быть использовано для спасения рыцаря из осажденного города (при игре с расширение «Катары»).

←синий игрок поместил аббатство и таким образом закончил дорогу с красным последователем. Красный игрок получает 1 очко и возвращает последователя себе. Город ниже аббатства и дорога справа ограничены со стороны аббатства, но не закончены.

Размещение последователя

Мэр



Мэр имеет силу 3 (за 3 щита в городе).
Синий получает 18 очков за город →

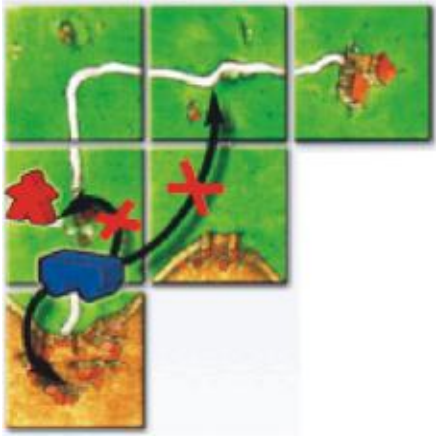
Мэр может быть размещён вместо последователя. Он может быть размещён только в городе, в котором нет рыцаря или мэра; обычные правила для размещения последователей все еще применяются. При выигрыше: обычный последователь имеет силу 1; большой последователь (при игре с расширением "Гостиницы и Соборы") имеет силу 2. **Сила мэра равняется количеству щитов в городе**, если в городе нет щитов, то мэр имеет силу ноль. Количество выигрышных очков города мэр не меняет. После завершения города мэр возвращается игроку.

Фургон

Фургон может быть размещён вместо последователя. Он может быть размещён на дороге, городе или монастыре, в котором нет другого последователя (фея, дракон и башня не считаются). Фургон никогда не может быть размещён в поле. Если сооружение, занятое фургоном закончено, очки начисляются игроку как за простого последователя. После завершения строения, на котором находился фургон, игрок может возвратить фургон себе, или **переместить** фургон на смежную дорогу, город или монастырь (если они ещё не закончены и не заняты другими фигурками). Если все соседние строения закончены или заняты, игрок **должен** возвратить фургон себе. Если несколько фургонов находятся на законченном строении, то игроки перемещают фургоны по часовой стрелке, начиная с игрока закончившего строение.

Синий игрок получает 14 очков за законченный город и может немедленно переместить фургон на дорогу в квадрате справа. Фургон не может быть перемещен на законченную дорогу на верхнем квадрате.

Синий игрок получает 4 очка за законченную дорогу и может немедленно переместить фургон в монастырь или на дорогу в нижнем левом квадрате. Он не может быть перемещен на дорогу, занятую красным игроком, и естественно не в поле.



Синий игрок получает 2 очка за законченную дорогу и может немедленно переместить фургон в незаконченный город на нижнем квадрате. Фургон не может быть перемещен на дорогу, занятую красным последователем, и не на законченную дорогу на верхних квадратах.

Мэр и фургон могут быть съедены драконом, совращены принцессой, захвачены башней, помещены в «крепость Каркасон», перемещаться через волшебные ворота.

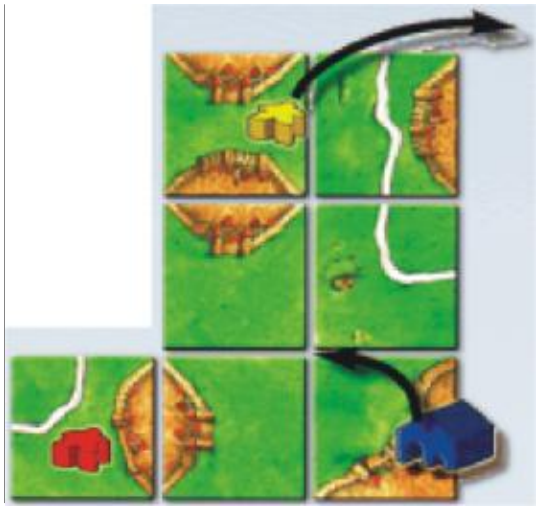
Сарай (не считается последователем).

Размещение.

Сарай может быть размещен вместо последователя. Он может быть помещен только в точку пересечения четырех квадратов земли, один из которых был только что размещен игроком. Четыре квадрата земли должны содержать только поля в точке пересечения. Сарай может быть помещен также в поле, на котором уже есть крестьяне, но не на поле где уже есть другой сарай. Сарай останется в поле до конца игры.

Сарай не может быть удален драконом (при игре с расширением «Принцесса и дракон») и не может быть пленником башни (при игре с расширением «Башня»).

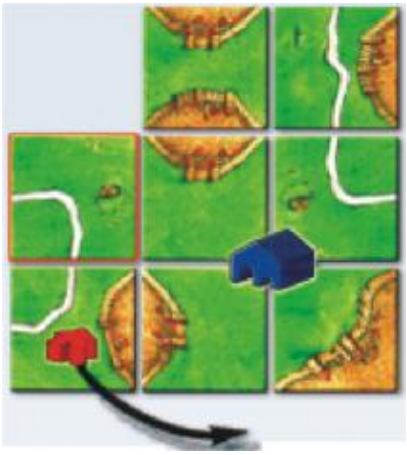
Выигрыш при размещении сарая



Любые крестьяне, находящиеся на поле до размещения сарая возвращаются своему игроку немедленно и приносят такие же очки, как и в конце игры, тем же самым способом как в конце игры (то есть игрок или игроки с большим количеством крестьян получают 3 очка за каждый законченный город, крестьянин со свиньей получает 4 очка за каждый законченный город). Свинья также возвращается к игроку (при игре с расширением «Торговцы и Строители»).

←Синий сарай помещен на поле с желтым крестьянином, желтый игрок получает 6 очков за два законченных города и возвращает крестьянина себе.

Выигрыш, когда поле с сараем объединяется с полем, на котором стоит крестьянин.



Крестьянин не может быть размещён на поле с сараем. Если размещение квадрата объединяет поле с сараем и поле, на котором стоит один или несколько крестьян, то крестьяне немедленно возвращаются своим игрокам, однако, игрок или игроки с большим количеством крестьян получают по 1 очку за каждый законченный город, граничащий с этим полем (на поле со свиньёй 2 очка за город, свинья также возвращается игроку (при игре с расширением «Торговцы и Строители»)).

←После размещения нового квадрата, оказалось, что красный крестьянин объединён с полем, принадлежащим синему сараю. Красный игрок получает 2 очка за два завершенных города и забирает своего крестьянина.

Заключительный подсчет очков.

В конце игры игрок или игроки, которые имеют сараи на поле, получают по 4 очка за каждый завершенный город, граничащий с этим полем.

Princess & Dragon (Принцесса и дракон)

30 новых квадрата земли;
1 фигурка дракона;
1 фигурка феи.

Размещение квадратов.

Новые квадраты земли размещаются обычным образом. Все новые квадраты содержат символ (вулкан, дракон, принцесса или волшебные ворота), который может оказать влияние на размещение последователя. Подробнее эффекты будут описаны далее.

Другие новые плитки:

Туннель.

Дорога не прервана, и ни одно поле не разделено→

Монастырь в городе.

В этом квадрате может быть размещен как рыцарь, так и монах (монастырь завершается по обычным правилам). Монах может быть размещен даже если город, с которым стыкуется этот квадрат, уже занят (и наоборот)→

Размещение последователя.

фея.

Вместо того чтобы размещать фигурку (последователя, строителя, свинью, мэра, фургона, сарая или башни), игрок может поместить нейтральную фею рядом с один из своих последователей (даже если он находится в башне). В начале игры фея лежит рядом с полем игры. Если фея - уже рядом с последователем, она может быть перемещена к другому. Фея имеет три функции: дракон не может войти на квадрат с феей. Таким образом, любой последователь на этом квадрате защищен от дракона. В начале хода игрока, если фея рядом с одним из его последователей, то игрок немедленно получает очко (если строитель дает двойной ход игроку, эта премия действует только один раз). Если фея стоит рядом с последователем в строении (дороге, городе, монастыре или ферме) которое завершается, владелец этого последователя получает 3 очка, независимо от того сколько очков принесло бы строение по обычным правилам. После этого последователь возвращается игроку, а фея остается на месте.

Вулкан.

6 квадратов.

Игрок, который размещает квадрат вулкана, должен немедленно переместить фигурку дракона **в этот квадрат** из её текущего местоположения. Игрок не может поместить последователя в этом квадрате, но может (согласно обычным правилам) поместить фигурку строителя или свиньи; или переместить принцессу. Последователь никогда не может находиться на одном квадрате с фигуркой дракона.

Дракон

12 квадратов

Игрок, который размещает квадрат дракона, может поместить последователя или переместить принцессу (подсчет очков за завершенное строение не проводится до конца хода дракона). Затем игра прерывается и **ходит дракон**! Начиная с игрока, который поместит квадрат дракона, по часовой стрелке, каждый игрок должен переместить дракона **на один квадрат по горизонтали или вертикали**. Дракон **всегда перемещается на шесть квадратов**, независимо от количества игроков, кроме попадания в тупик. Дракон не может перемещаться на один и тот же квадрат дважды, и на квадрат, занятый принцессой. Когда дракон перемещается на квадрат занятый фигурками игроков (последователем, строителем, свиньёй, мэром или фургоном), они возвращаются своему игроку. Если последний разбойник, рыцарь или крестьянин игрока удалены драконом с дороги, города или поля, то и строитель, и свинья, принадлежащие игроку также удаляются из рассматриваемого строения и возвращаются своему игроку. Когда дракон закончил движение, проводится подсчет очков за законченное строение и игра продолжается как обычно.

Тупики: Если дракон перемещается на квадрат, из которого не может двигаться согласно правилам, описанным выше, то его стадия движения заканчивается.

Обратите внимание: Пока квадрат вулкана не был размещен, дракон остается с краю поля игры, и не перемещается. Если игрок вытягивает квадрат дракона, то откладывает его в сторону, и может тянуть другой квадрат. Как только дракон появляется в игре, все отложенные квадраты дракона замешиваются обратно в колоду, и игра продолжается как прежде.

Пример с четырьмя игроками:
Игрок А перемещает дракона вверх,
Игрок Б перемещает дракона влево,
Игрок В перемещает дракона вниз,
Игрок Г перемещает дракона влево (вправо дракона перемещать нельзя).
Затем снова очередь игрока А, он перемещает дракона вверх.
Затем игрок Б перемещает дракона еще раз вверх, и движение дракона закончено.
Синие и Красные последователи возвращаются к своим владельцам.

Волшебные ворота.
6 квадратов.

Игрок, который размещает квадрат со знаком волшебных ворот, может поместить последователя на этом квадрате или **на любом другом квадрате с незавершенным и не занятым строением** (но только в этом ходу). Строители и свиньи не могут использовать волшебные ворота. На квадраты ***«крепости Каркасон»*** через волшебные ворота попасть нельзя!

Принцесса.
6 плиток.

Если игрок вытягивает квадрат с принцессой, то может поместить его согласно обычным правилам. Если игрок использует квадрат, чтобы расширить город, который уже занят одним или несколькими рыцарями, то игрок может удалить **одного** рыцаря (большого или обычного) из города и возвратить его владельцу (принцесса совращает рыцаря).

Если в городе есть рыцари нескольких игроков, игрок, размещающий квадрат с принцессой может выбрать, какой рыцарь должен быть удален.

Если последний рыцарь игрока удален из города, в котором этот игрок также имеет строителя, то строитель также должен быть удален и возвращен игроку.

Traders & Builders (Торговцы и строители).

24 новых квадрата земли;
6 фигурок строителей каждого цвета;
6 фигурок свиней каждого цвета;
20 торговых карточек (9 вина, 6 зерна и 5 ткани).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА.

Размещение квадратов.

Новые квадраты земли размещаются обычным способом. Некоторые особенности новых квадратов:

←Мост - не пересекает дорогу. Одна продолжается непрерывно слева направо, в то время как другая проходит сверху донизу. Однако, все 4 части поля являются отдельными.

←Монастырь делит дорогу, и поле на три части.

←Одна дорога заканчивается в городе, другая в доме на поле (это не гостиница).

←Этот квадрат имеет три отдельные городские части.

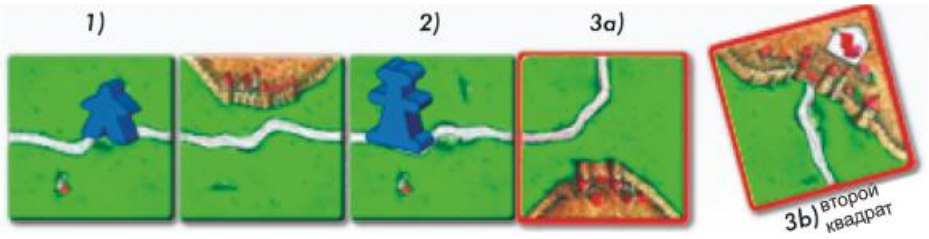
Размещение последователя.

Вместо того чтобы размещать обычного или большого последователя, игрок теперь может поместить своего **строителя** или **свинью (по одной фигурке свиньи и строителя раздается в начале игры каждому игроку)**. Они размещаются по следующим правилам:

Строитель.

Размещение: строитель может быть размещён только на квадрате, который был только что помещен на поле, и только на дороге или городе, на которых уже есть один из последователей игрока (помещенный на это строение ранее по обычным правилам). Строитель может быть размещен, даже если на строении помимо своих есть разбойники, рыцари или строители других игроков на данном строении. Не имеет значения, сколько квадратов разделяет строителя с разбойником или рыцарем. Строитель может быть размещён на дороге или городе, по пожеланию игрока. Строитель никогда не может быть размещен в поле.

Эффект: Всякий раз, когда игрок размещает квадрат расширяющий дорогу или город, в котором есть его строитель, он могут сразу сделать **второй ход**. Это означает, что, после выполнения обычных действий размещения и выигрыша, игрок тянет ещё один квадрат земли, размещает его по обычным правилам, и может снова поместить последователя на нём. После этого ход игрока закончен.

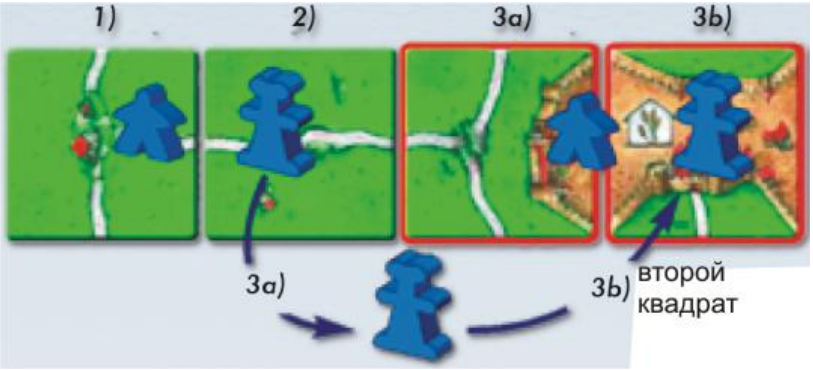


←1) Поместить разбойника.
2) Поместить строителя.
3a) Продолжить дорогу.
3b) Тянуть второй квадрат и размещают его куда-нибудь.

Если дорога или город не закончены в течение двойного хода, строитель остается на поле. Игрок может делать двойные ходы пока дорога, или город остаются неполными. Если строение закончено, строитель и разбойник или рыцарь возвращаются игроку.

Игрок может поместить последователя ко второму квадрату так же как к первому. Если дорога или город закончены размещением первого квадрат, то игрок может разместить только что возвращенного строителя ко второму квадрату. Если игрок первым ходом завершает строение со строителем, возвращает его себе, затем тянет второй квадрат, которым продолжает другое своё строение и размещает на нём строителя, то третий квадрат тянуть он не будет.

Строитель не считается за последователя при вычислении большинства.



←Например, игрок может:

1) Поместить разбойника;

2) Поместить строителя;

3a) Закончить дорогу и поместить рыцаря в город нового квадрата (дорога теперь выиграна - разбойники строитель возвращены игроку).

3b) Размещают второй квадрат и размещают на нём строителя (но третий квадрат не тянут).

Свинья.

Квадрат земли с нарисованным стадом свиней больше не приносит дополнительных очков за законченные города на поле.

Размещение: свинья может быть размещена на квадрате, который был только что помещен, и ещё только на поле, которое уже содержит хотя бы одного крестьянина игрока.

Крестьяне и свиньи других игроков на поле не мешают размещению свиньи.

Эффект: свинья увеличивает очки, за завершенные города, граничащие с полем на котором есть свинья (4 очка вместо обычных 3-х).

Если все крестьяне игрока удалены с поля (например, сараем, при игре с расширением "Аббатства и мэр"), то свинья также возвращается игроку. В противном случае свинья остается в поле, на котором была размещена до конца игры.

Свинья не считается последователем при вычислении большинства.

Законченный город.

Город с торговыми символами закончен.

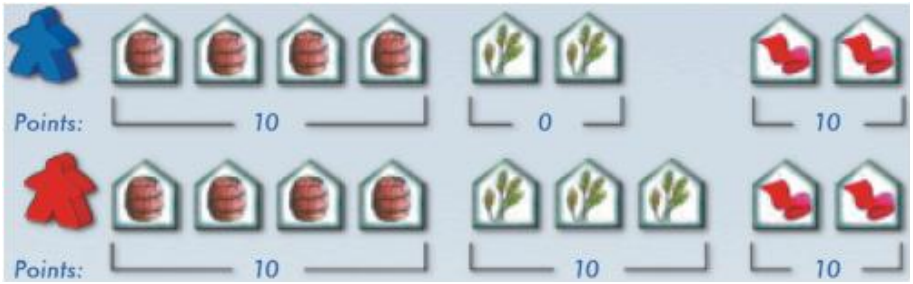
Когда город, содержащий один или более торговых символов, закончен, город приносит очки как обычно. **Игрок, который закончил город**, получает одну торговую карточку за каждый торговый символ в городе, то есть этот игрок становится торговцем данного города. **Независимо от того, имел ли этот игрок рыцаря в законченном городе**, и были ли любые рыцари в городе вообще.

←Красный закончил город с синим рыцарем, синий получает 10 очков. Красный получает две карточки зерна и одну вина.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ВЫИГРЫШ.

Торговые прилавки.

Игрок, собравший наибольшее количество карточек определённого товара получает 10 очков. Как обычно, в случае ничьей, каждый игрок (с большинством карточек товара) получает по 10 очков.



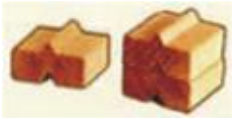
Пример для игры двух игроков:→
Синий получает 20 очков, а красный - 30.

←Синий признается хозяином поля. Так же синий имеет свинью на поле, которая дает ему 4 очка за каждый законченный город на поле, всего он получает 8 очков.

Красный не признается хозяином поля, так как он не имеет большинства крестьян на этом поле. Красный не получает победных очков.

The Tower (Башня).

18 новых квадрата земли, каждый с символом башни;
30 секций башни;



Подготовка.

Замешайте 18 новых квадрата земли вместе со всеми другими квадратами.

В зависимости от количества игроков, каждый игрок берет себе определенное количество секций башни:

2 игрока - 10 секций; 4 игрока - 7 секций; 6 игроков - 5 секций.
3 игрока - 9 секций; 5 игроков - 6 секций;

Дополнительные правила.

В свою очередь игрок тянет квадрат земли и размещает по обычным правилам. Если игрок вытягивает квадрат с символом башни то, размещает его по обычным правилам, и может совершить одно из 4-х возможных действий:

- Он размещает одного из своих последователей на только что помещенном квадрате по обычным правилам;

3 новые возможные действия:

- Он размещает одну из своих секций башни на квадрате с символом башни (помещенном ранее или только что помещенном);
- Он размещает одну из своих секций башни на любом квадрате с уже начатой башней;
- Он размещает одного из своих последователей (из своего запаса) на любом квадрате с начатой башней, и, таким образом, заканчивая её.

Размещение секций башни и получение заключенного.

Всякий раз, когда игрок размещает секцию башни, он может немедленно взять одного из последователей своих противников как заключенного. Он помещает заключенного в свой запас.

То, со скольких квадратов, окружающих башню, игрок может взять заключенного, зависит от высоты, на которую игрок надстраивает башню.

Когда игрок размещает свою секцию башни первой на квадрате с символом башни, он может взять заключенного только из 5 квадратов поля: квадрат, на котором башня устанавливается и каждый квадрат, который граничит с ним по горизонтали или вертикали (не диагонали!).

Красный помещает первую секцию башни и берёт синего последователя с квадрата 4 как заключенного.→

Когда игрок размещает свою секцию на второй уровень, он может взять заключенного с 9 квадратов поля, расположенных крестом, где центр креста это квадрат с башней.

Красные помещают вторую секцию башни и могут взять как заключенного: зеленого последователя на квадрате 1, синего последователя на квадрате 6, или желтого последователя на квадрате 9. →

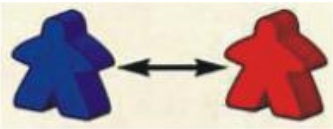
С каждым более высоким уровнем башни, игрок добавляет 4 возможных квадрата досягаемости для башни, чтобы брать заключенного. Эта досягаемость может распространяться через пустые места на поле и через другие башни любой высоты. Башня может быть построена любой высоты.

Размещение последователя в башню.

Когда игрок размещает последователя в башню, башня считается законченной и не может больше надстраиваться. Этот последователь остается на башне до конца игры. Последователь не может быть взят заключенным другим игроком или возвращен

своему хозяину. Игроки используют это действие, чтобы защитить своих последователей от заключения.

Заключенные.



Всякий раз, когда 2 игрока, держат в заключении последователей друг друга, заключенные, немедленно должны быть обменены и возвращены своим владельцам. Никакие переговоры не позволены. Обмен является обязательным!

Игрок, в свой ход, может возвратить одного из своих последователей из заключения. Чтобы сделать это, он должен заплатить противнику, который держит его последователя в заключении, выкуп в 3 очка, т.е. переместить свой маркер очков, на 3 клетки назад, а маркер противника на 3 клетки вперед. Если у него нет 3-х очков, он не может выкупить заключенного.

Новые квадраты земли.

Новые квадраты земли не добавляют никаких новых особенностей, если бы не символы башни.

←Дорога разделяет поле, но город остается цельным.