



Клаус-Юрген Вреде

Carcassonne *Велике зібрання*

містить базову гру та 11 доповнень



ВСТУП

Велике зібрання містить базову гру та 11 доповнень.

Це зібрання ідеально пасує для знайомства зі світом гри **«Каркасон»**.

Хай вас не лякає довга книжка правил, просто зіграйте першу партію за базовими правилами.

Уже в другій партії можете додати селян. У наступних партіях поступово додавайте інші доповнення, спочатку перше («Таверни та собори»), потім друге («Торговці та будівельники»).

Ви також можете використовувати лише деякі елементи з доповнень, а не всі.

Наприклад, ви можете використовувати лише великі фігурки підданців з першого доповнення та будівельників із другого, не додаючи ніяких інших компонентів.

«Річка» та «Абат» — невеличкі доповнення, які можна додавати в будь-якій комбінації.

Якщо ви раніше вже грали в **«Каркасон»**, то також можете додавати різні мінідоповнення.

Кожне з цих мінідоповнень само по собі не надто ускладнює гру, але якщо ви одночасно використовуєте кілька з них, то протягом гри можуть виникати непрості ситуації. Зрештою можете поєднати всі доповнення разом, щоб отримати грандіозну версію гри **«Каркасон»**. У такому разі партії стануть значно довшими й вимагатимуть непростих рішень, але це однозначно будуть незабутні партії!

БАЗОВА ГРА

Базові правила — 3

Селяни — 8

ДОПОВНЕННЯ

«Річка» — 9

«Абат» — 9

«Таверни та собори» — 10

«Торговці та будівельники» — 12

«Літальні апарати» — 15

«Посланці» — 15

«Пороми» — 17

«Золоті копальні» — 18

«Чарівник і відьма» — 19

«Розбійники» — 20

«Кола на полях» — 21

ДОДАТКИ

Перелік плиток — 22

Інші компоненти — 24

Короткий опис ходу — 24

Твориці гри — 24



Клаус-Юрген Вреде

Carcassonne

Містечко Каркасон на півдні Франції славиться своїми мурами й замками, зведеними ще за часів Римської імперії та в середньовіччі. Разом зі своїми підданими ви розбудовуватимете територію навколо Каркасона. Від вас залежатиме розвиток мережі доріг, міст, монастирів і полів. Мудро розміщуйте своїх підданих як мандрівників, лицарів, ченців і селян, щоб прокласти шлях до перемоги!

БАЗОВА ГРА

35 хв

КОМПОНЕНТИ ТА ПРИГОТУВАННЯ

Ласкаво просимо до **Каркасона!** Ця книжечка швидко ознайомить вас із простими правилами гри, що вже стала класичною. Після цього короткого вступу ви зможете пояснити правила друзям і відразу ж почати грати.

Спершу ми розглянемо приготування до гри та компоненти.

Отже, почнімо з **плиток місцевості**. У грі є **84 плитки місцевості** з зображеннями **доріг, міст і монастирів**, оточених полями. На 12 плитках зображено річку. Докладніше про різні типи плиток ми пояснимо пізніше. Перед вашою першою партією плитки з річкою можна повернути в коробку.



Плитка з містом



Плитка з дорогою



Плитка з монастирем

Усі плитки мають однакові звороти, за винятком **початкової плитки** та **плиток з річкою**, що мають **темні звороти**. Тож вам легко буде розрізнити їх за зворотами.



Плитка зі звичайним зворотом

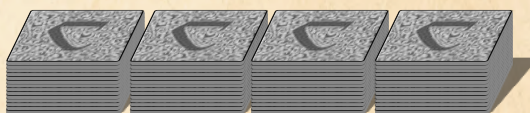


Плитка з темним зворотом



Початкова плитка

Насамперед покладіть горілиць **початкову плитку** (з **темним зворотом**) на центр стола. Перемішайте решту плиток і покладіть їх кількома стосами долілиць у межах досяжності всіх гравців.



Плитки стосами долілиць

Неподалік покладіть **8 ПЛИТОК 50/100 ОЧОК**. Вони можуть знадобитися вам пізніше під час рахування очок.









Лице



Зворот

← Покладіть **планшет підрахунку очок** біля ігрової зони.

Нарешті розглянемо **дерев'яні фігурки**. Це ваші підданці, що допомагатимуть вам набирати очки протягом гри. Усього є **48 фігурок підданих** по 8 штук кожного кольору (**чорного** , **червоного** , **зеленого** , **рожевого** , **синього**  та **жовтого** ). Кожен гравець бере **8 фігурок** свого кольору: 7 з них він залишає у своєму запасі, а **восьму фігурку** ставить на поділку «0» планшета підрахунку очок. Усі невибрані фігурки поверніть у коробку.



Підданці

МЕТА ГРИ

У грі «Каркасон» ви викладатимете плитку місцевості, щоб створювати дороги, будувати великі міста, відвідувати монастирі й обробляти родючу землю. Водночас на плитках ви розміщуватимете своїх підданців як мандрівників, лицарів, ченців або селян, набираючи таким способом очки. Наприкінці гри всі рахують свої очки — набрані як упродовж гри, так і після її завершення. Перемагає той гравець, що набирає найбільше очок!

ПЕРЕБІГ ГРИ

Усі гравці по чергово виконують ходи за годинниковою стрілкою, починаючи з наймолодшого гравця. У свій хід ви виконуєте такі дії в указаному порядку, після чого настає черга наступного гравця.

1. Викласти плитку місцевості

Ви повинні взяти 1 нову плитку місцевості зі стосу й розмістити її горілиць, з'єднавши з раніше викладеною плиткою.



2. Розмістити свого підданця

Ви можете розмістити 1 фігурку з вашого запасу на щойно викладеній вами плитці.



3. Порахувати очки

Ви повинні порахувати всі очки, набрані внаслідок викладання своєї плитки.




Дороги

1. Викласти плитку місцевості

На взятій вами плитці зображено 3 дороги, що виходять із села. Її треба розмістити біля викладеної плиткі так, щоб розширити ландшафт, зображений на цих плитках.




Ви  розміщуєте цю плитку так, що дорога й поля на ній, подовжують дорогу й поля на вже викладеній плитці.


2. Розмістити підданця як мандрівника

Виклавши плитку, ви можете поставити на неї 1 свого підданця як мандрівника на одній з ділянок дороги цієї плиткі. Ви можете поставити свого підданця лише тоді, коли на цій дорозі ніде немає іншого підданця.

Через те, що дорога ще незавершена, ви не набираєте очок (тобто під час **кроку 3** вашого ходу нічого не відбувається), і наступний гравець виконує свій хід. Якщо гравець викладає плитку, яка подовжує дорогу з вашим підданцем, то цей гравець не може розмістити на цій дорозі свого підданця, адже там уже зайнято.



Виклавши цю плитку, ви  ставите свого підданця на цю дорогу, бо на ній немає інших підданців.

Дорога праворуч уже зайнята, тому синій гравець  ставить свого підданця в місто.

3. Порахувати очки

Коли дорога **закрита з обох кінців** (наприклад, якщо дорога закінчується в селі, місті або за кільцюється), її вважають завершеною і під час **кроку 3** вона дає очки.

Дорога праворуч **закрита з обох кінців**, тож вона завершена й дає очки. Навіть якщо не ви, а інший гравець виклав плитку, то дорогу все одно вважають завершеною.

Кожна плитка завершеної дороги дає 1 очко гравцеві, чий підданець стоїть на дорозі. Дорога на малюнку складається з 3 плиток, тож ви набираєте 3 очки!






Ви відмічаєте свої очки на планшеті підрахунку очок. Для цього ви переміщуєте свого підданця вперед на 1 поділку на цьому планшеті за кожне набране вами очко.

Порахувавши очки за будь-який об'єкт, поверніть свого підданця з цього об'єкта у свій запас.



Ви набираєте 3 очки за цю дорогу, тому просуваєте свого підданця на планшеті підрахунку очок на 3 поділки вперед. Ви повертаєте свого підданця з дороги у свій запас. Лицар синього гравця  залишається в місті. Місто не дає очок, адже воно ще не завершено.

Це найважливіші засади ігроладу «Каркасона». Тепер, коли ви добре ознайомилися з основними засадами, можете переходити до решти правил.

Міста

1. Викласти плитку місцевості

Ви берете плитку місцевості й викладаєте її так, щоб розширити ландшафт. Якщо ви взяли плитку з містом, то зображення міста повинно розширювати наявне місто.



2. Розмістити підданця як лицаря

Виклавши плитку, ви можете поставити 1 підданця як лицаря на одну з частин міста на цій плитці. Ви можете поставити підданця в місто лише тоді, коли там немає іншого підданця.



Ви  виклали цю плитку, розширюючи наявне місто. У цьому місті ніде немає підданця, тому ви можете розмістити свого підданця в частині міста щойно викладеної вами плитки.

3. Порахувати очки

Місто вважають завершеним, коли воно повністю оточене мурами й усередині міста немає порожніх місць. Викладаючи цю плитку (див. малюнок), ви завершуєте місто й набираєте очки, бо в місті є ваш підданець. Кожна плитка в завершеному місті дає 2 очки. Крім того, кожен символ герба в цьому місті дає 2 додаткові очки. Як і з дорогою, ви повертаєте свого підданця з завершеного міста у свій запас.



Це місто складається з 3 плиток і має 1 герб. $(3 \times 2) + 2 = 8$. Ви набираєте 8 очок, а потім повертаєте свого підданця у свій запас.

Монастирі

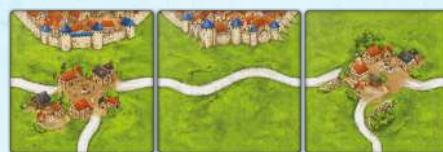
1. Викласти плитку місцевості


Ви берете плитку місцевості й викладаєте її так, щоб розширити ландшафт. Монастирі завжди зображені в центрі плитки. Викладаючи монастир, ви повинні розширити наявний ландшафт.



2. Розмістити підданця як ченця

Виклавши плитку, ви можете розмістити в монастирі 1 підданця як ченця.




Ви  викладаєте цю плитку тут, де вона розширює ландшафт. Ви розміщуєте підданця в монастирі.



3. Порахувати очки

Монастир вважають завершеним, коли він повністю оточений іншими плитками. Ви набираєте **1 очко** за **1 кожну** прилеглу плитку, а також за плитку з монастирем.



Ви  викладаєте цю плитку й завершуєте монастир. Ви набираєте **9 очок** і повертаєте свого підданця у свій запас.



Це всі правила, які вам треба знати, щоб почати грати в «Каркасон»!
Короткий опис правил і відповіді на будь-які запитання наведено нижче.

Короткий опис

1. Викласти плитку місцевості

- Ви **повинні** викладати взятую вами плитку так, щоб вона розширювала ландшафт.
- У тих рідкісних випадках, коли ви не можете викласти взятую плитку так, щоб вона розширювала ландшафт, поверніть її в коробку й візьміть нову плитку.

2. Розмістити свого підданця

- Ви можете розмістити свого підданця **лише** на тій плитці, яку щойно виклали.
- Ви не можете розмістити свого підданця на тому об'єкті, де вже є інший підданець.

3. Порахувати очки



- **Дорогу** вважають завершеною, коли обидва її кінці ведуть до села, міста, монастиря, іншого об'єкта або коли дорога закінчується. **Кожна плитка з завершеною дорогою дає 1 очко.**
- **Місто** вважають завершеним, коли воно повністю оточене мурами й усередині міста немає порожніх місць. **Кожна плитка міста й кожен герб у цьому місті дають по 2 очки.**
- **Монастир** вважають завершеним, коли він оточений 8 плитками. Завершений монастир дає **9 очок** (8 очок за прилеглі 8 плиток та 1 за саму плитку з монастирем).
- Під час кроку 3 свого ходу гравець набирає очки за всі об'єкти, завершені розміщенням своєї плитки. Усі гравці, чий підданець є на завершених об'єктах, набирають очки.
- Після підрахунку очок за завершений об'єкт поверніть звідти свого підданця у свій запас.
- Якщо на завершеному об'єкті є кілька підданців, то очки в повному обсязі набирає той гравець, чий підданець там найбільше. Якщо кілька гравців мають однакову найбільшу кількість підданців, то всі вони набирають очки в повному обсязі.

Примітка. Щоб вам було легше зрозуміти, як кілька підданців можуть опинитися на одному об'єкті, читайте далі.



Кілька підданців на одному об'єкті

Узятою плиткою ви  могли б продовжити дорогу на нижній лівій плитці, але на цій дорозі вже є інший підданець, тому ви не зможете розмістити на ній свого. Натомість ви викладаєте плитку так, щоб вона розширювала ландшафт, але не з'єднувалася з цією дорогою.




В одному з наступних раундів ви берете цю плитку й викладаєте її, завершуючи дорогу. Через те, що дорога завершена, ви рахуєте за неї очки. На ній є 2 підданці (1 ваш  та 1  жовтого гравця). Отже, ви обоє набираєте по 4 очки й повертаєте підданців у свої запаси.




Ви  сподівається перехопити контроль над цим містом у жовтого гравця , тому викладаєте цю плитку з містом і ставите на неї свого підданця як лицаря. Ви можете це зробити, бо викладена вами частина міста не пов'язана з тією частиною міста, де є інший підданиць.



Ви  взяли плитку, що дає вам змогу з'єднати всі частини в одне завершене місто.



У цьому місті ви маєте більше підданців, ніж жовтий гравець , тому лише ви набираєте 10 очок за завершене місто.

КІНЕЦЬ ГРИ Й ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК


Гра закінчується, коли викладено всі плитки місцевості, а наступний гравець у свій хід не може взяти й викласти нову плитку. Після закінчення гри відбувається **підсумковий підрахунок очок**, щоб визначити переможця.



Під час підсумкового підрахунку очок ви набираєте додаткові очки. Упродовж гри ви рахували очки за всі завершені об'єкти, тож тепер рахуете очки за незавершені.

- Кожна **дорога** дає **1 очко за плитку з дорогою** (так само як під час підрахунку очок за завершену дорогу).
- Кожне **місто** дає по **1 очку за плитку з містом і гербом** (ви набираєте лише половину очок, які набрали б, завершивши місто протягом гри).
- Кожен **монастир** дає **1 очко та 1 очко за кожен прилеглу плитку** (так само як під час підрахунку очок за завершений монастир).
- Кожне **поле** дає **3 очки за прилегле завершене місто**.

Докладніше про підсумковий підрахунок очок за поля і селян читайте далі. Протягом перших кількох партій можете ігнорувати поля і селян.


ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК: МІСТО

Зелений гравець  набирає 8 очок за це велике незавершене місто з 5 плиток, що має 3 герби.


Чорний гравець  не набирає очок, бо в зеленого гравця більше підданців  у місті.




ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК: ДОРОГА

Ви  набираєте 3 очки за незавершену дорогу з 3 плиток з дорогою.

ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК: МОНАСТИР

Жовтий гравець  набирає 4 очки за цей незавершений монастир (1 очко за сам монастир і 3 очки за прилеглі плитки).

ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК: МІСТО

Синій гравець  набирає 3 очки за це незавершене місто з 2 плиток, що має 1 герб.

Переможцем стає гравець, що набирає найбільше очок після підсумкового підрахунку!

Після того як ви зіграєте 2 або 3 партії, ми радимо додати поля і селян з додаткових правил, а потім і нові компоненти, щоб урізноманітнити гру!

Набравши 50 чи більше очок, візьміть плитку очок і покладіть її перед собою стороною «50» догори, як нагадування про те, що до ваших очок на планшетах треба додати 50.

Набравши 100 чи більше очок, переверніть плитку очок стороною «100» догори.



Плитка очок

1. Викласти плитку місцевості

Як завжди, ви берете плитку місцевості й викладаєте її так, щоб розширити ландшафт. Зелені ландшафти **Каркасона** — це поля.




2. Розмістити підданця як селянина

Ви можете покласти свого підданця на плитку з полем як селянина. На відміну від мандрівників, лицарів і ченців, фігурки яких ставлять вертикально, фігурки селян кладуть на поля. Це нагадування про те, що селяни й поля дають очки лише під час підсумкового підрахунку очок, а не протягом гри.

Як і з іншими об'єктами, ви можете покласти селянина лише на те поле, де немає іншого селянина. Поля відокремлюються містами, дорогами, річкою та іншими об'єктами, що візуально розділяють їх. Наприклад, праворуч зображено 3 окремі поля.












Ви  викладаєте плитку, що збільшує велике поле, яке простягається від вашої плитки вздовж дороги до самого міста, де ви вже маєте лицаря. Ви кладете підданця на це поле як селянина.

3. Порахувати очки

На відміну від інших об'єктів, очки за поля рахують лише під час підсумкового підрахунку очок, а не протягом гри. Отже, селяни не повертаються у ваш запас під час гри.

Під час підсумкового підрахунку очок кожне поле дає очки залежно від кількості завершених міст, що прилягають до цього поля. Кожне поле дає **3 очки** за кожне **завершене місто**, що прилягає до цього поля.



Це поле , зайняте червоними  та синіми  підданцями, прилягає до 3 завершених міст **A**, **B** і **G**. Отже, воно дає 9 очок. Червоний і синій гравці мають там однаково найбільшу кількість підданців, тому обидва набирають по 9 очок. Місто **B** не завершене, а тому його не враховують під час підсумкового підрахунку очок за це поле. Чорний  і жовтий  гравці мають селян на цьому полі . Чорний гравець  має їх найбільше, тому набирає всі 12 очок за 4 міста, що прилягають до цього поля. Жовтий гравець  має селянина на цьому полі  в кутку й набирає 6 очок за 2 міста — **A** і **B**, що прилягають до цього поля.

Нижче короткий виклад правил для селян:

- Селяни розміщують **лежачи**, а не стоячи, як інших підданців.
- Селяни дають очки лише під час **підсумкового підрахунку очок** наприкінці гри.
- Кожне **завершене місто, що прилягає до поля**, дає 3 очки.
- На одному полі (як і на інших об'єктах) може опинитися кілька селян. У такому разі очки набирає той гравець, чийх селян на цьому полі найбільше. Якщо кілька гравців мають однаково найбільшу кількість селян на полі, то всі вони набирають очки в повному обсязі.

«Річка» — це перше мінідоповнення до гри «Каркасон». Річка прикрашає ландшафт, водночас даючи змогу урізноманітнювати початкове поле гри.

Компоненти

Це доповнення складається з 12 плиток з темним зворотом. Ці плитки замінюють звичайну початкову плитку. Якщо ви граєте з цим доповненням, поверніть початкову плитку в коробку.

Приготування

Відкладіть убік плитку з джерелом, а також плитку з озером. Перемішайте решту плиток з річкою і покладіть їх стосом долілиць. Потім покладіть плитку озера під низ стосу плиток з річкою, а плитку з джерелом викладіть на центр ігрової зони як початкову.

Перебіг гри

На початку гри ви не берете плитки зі стосу плиток місцевості, а натомість починаєте брати плитки зі стосу плиток з річкою, поки не викладете їх усі. Плитки з річкою треба викладати так, щоб вони розширювали ландшафт і неодмінно річку. Отже, річка закінчиться, коли на кожному її кінці ви викладете плитку з водоймою (озером і джерелом). Ви можете розміщувати підданців за звичайними правилами. Однак їх не можна розміщувати на самій річці. Плитки, на яких зображено вигин річки, не можна викладати так, щоб річка закільцьовувалася; щоб на двох посліпль плитках з вигином річка повертала в тому самому напрямку. Після того як плитки з річкою вичерпаються, грайте далі, викладаючи звичайні плитки місцевості.



«АБАТ»

«Абат» — це друге мінідоповнення. У ньому використовують абатів, а також сади, які ви могли помітити на деяких плитках.

Компоненти та приготування

У цьому мінідоповненні використовують 6 абатів кожного з кольорів гравців.

Кожен гравець бере абата свого кольору.



1. Викласти плитку місцевості

Як завжди, ви берете плитку місцевості й викладаєте її так, щоб розширити ландшафт.


2. Розмістити підданця або вашого абата

Виклавши плитку з монастирем чи садом, можете розмістити на ній звичайного підданця або свого абата. Звичайних підданців ви розміщуєте як завжди, але абата треба розміщувати лише в монастирі або в саду. Звичайного підданця не можна розміщувати в саду.

3. Порахувати очки

Коли монастир або сад оточений 8 плитками, ви набираєте 9 очок разом зі своїм абатом, як і в базовій грі. Отже, сади дають очки тим самим способом, що й монастирі. Абат також володіє особливою властивістю. Якщо ви не розмістили підданця під час кроку 2 свого ходу, то можете повернути свого абата з плитки у свій запас. Ви негайно переходите до кроку 3 свого ходу й набираєте очки за цей монастир або сад залежно від кількості плиток, що оточують його. Під час цього кроку інші об'єкти дають очки як завжди. Під час підсумкового підрахунку абат дає очки як звичайний чернець.



Ви  викладаєте плитку, але не розміщуєте свого підданця. Натомість ви повертаєте свого раніше розміщеного абата й набираєте 6 очок.

Примітка до правил доповнень

Наступний розділ познайомить вас з іншими доповненнями, що містяться у великому зібранні «Каркасона». Пам'ятайте, що у свій хід ви виконуєте 3 дії:

1. Викласти плитку місцевості — 2. Розмістити підданця — 3. Порахувати очки

Якщо котрісь із цих дій у доповненнях виконують так само як у базовій грі, то задля полегшення сприйняття правил ми не повторюватимемо їхній опис у кожному доповненні. У деяких випадках ми наводитимемо ці дії (але без докладного опису), щоб уникнути можливих непорозумінь чи їхнього невідповідного трактування.

Як ви вже помітили, у доповненнях базові правила можуть змінюватися. Ба більше, правила того чи іншого доповнення не завжди ідеально відповідають базовій дії гравця. У цих правилах задля простоти ми намагатимемося класифікувати ці дії.



«ТАВЕРНИ ТА СОБОРИ»

15 хв

Компоненти та приготування

18 плиток місцевості (позначених ) , серед яких 6 таверн і 2 собори.

Перемішайте ці плитки з плитками з базової гри.

6 великих фігурок підданців 

Кожен гравець додає у свій запас велику фігурку підданця свого кольору.



Таверна



Собор

Нові особливості


3. Порахувати очки


Підрахунок очок за дорогу з таверною

Завершивши дорогу з 1 чи кількома тавернами, ви набираєте 2 очки за кожную плитку з ділянкою цієї дороги (замість звичного 1 очка за плитку).




Таверна

Ви  набираєте 10 очок за цю дорогу, адже вона складається з 5 плиток і біля неї стоїть таверна.

У цьому прикладі ви  також набираєте 10 очок, хоч біля дороги є дві таверни.

Під час підсумкового підрахунку будь-яка незавершена дорога з таверною не дає жодного очка. Зазвичай незавершена дорога дає вам очки наприкінці гри, але тепер через наявність таверни біля такої дороги ви не набираєте за неї очок.




Підсумковий підрахунок:
Ця дорога незавершена.
Ви  не набираєте за неї очок, бо це дорога з таверною.

Підрахунок очок за місто з собором


Завершивши місто з 1 або 2 соборами, ви набираєте 3 очки за кожную плитку завершеного міста, а також 3 очки за кожен символ герба в цьому місті (замість звичних 2 очок).



Ви  набираєте 27 очок за це місто:
 $9 \times 3 = 27$
(7 плиток і 2 герби).

Під час підсумкового підрахунку незавершені міста з собором не дають жодного очка. Зазвичай незавершене місто дає вам очки наприкінці гри, але тепер через наявність собору в такому місті ви не набираєте за нього очок.



Підсумковий підрахунок:
Ви  не набираєте жодного очка за це незавершене місто, бо в ньому є собор.

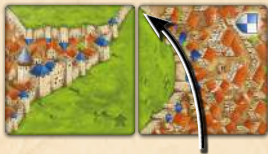
Деякі роз'яснення щодо нових плиток місцевості з цього доповнення.



На цій плитці зображено 4 різні ділянки 4 різних міст і між ними 1 поле з садом у центрі.



На цій плитці зображено 3 дороги. Лише дороги, що йдуть ліворуч і праворуч, вважають дорогами з таверною.



У цій точці дотику ділянок міста поле закінчується.



На цій плитці зображено 1 монастир і 2 дороги.



Ви не можете розміщувати мандрівників на цих ділянках дороги. Вони лише розділяють поля. Дорога розділена на 2 окремі дороги.

Великі фігурки підданців


2. Розмістити свого підданця


У свій хід ви можете розмістити велику фігурку свого підданця **замість** звичайного за базовими правилами.

3. Порахувати очки за велику фігурку підданця





Під час підрахунку очок за будь-який об'єкт кожен велику фігурку підданця рахують як 2 звичайних підданців для визначення, у кого на об'єкті більше підданців.

Пам'ятайте, що коли кілька гравців мають однакову найбільшу кількість підданців на об'єкті, то всі вони набирають очки в повному обсязі. Якщо ж лише ви маєте найбільше підданців на об'єкті, то лише ви набираєте очки в повному обсязі за цей об'єкт.



Ви  викладаєте цю плитку й завершуєте місто.

Синій гравець  кладе цю плитку й завершує це місто.






У цьому місті ви  маєте велику фігурку підданця, а синій гравець  має звичайного підданця. Це означає, що ви  маєте найбільше підданців у місті й набираєте 8 очок. Синій гравець  не набирає очок.




У цьому місті ви  маєте велику фігурку підданця, а синій гравець  має 2 звичайних підданців. Отже, за підданцями нічия, тому ви обидва набираєте по 12 очок.

Якщо ви розміщуєте велику фігурку підданця як селянина, покладіть його на поле як звичайного підданця. Велику фігурку на цьому полі рахують як 2 селян.



Ви  розмістили на цьому полі свою велику фігурку підданця як селянина, Синій гравець  має на цьому полі 1 звичайного підданця. Ваших підданців  найбільше, тому ви набираєте 9 очок за завершене поле.

Компоненти

24 плитки місцевості (позначених )
серед яких 9 з вином, 6 з пшеницею,
5 з тканиною



20 жетонів товарів
(9 жетонів вина, 6 жетонів
пшениці і 5 жетонів тканини)



6 будівельників



6 свиней



Приготування

Перемішайте ці плитки з плитками з базової гри. Розмістіть жетони товарів у межах досяжності всіх гравців. Кожен гравець бере 1 будівельника та 1 свиню свого кольору.

Нові плитки місцевості

Нові плитки мають такі особливі правила:



Міст не закінчує і не об'єднує дороги, одна дорога йде зліва направо, а інша окрема дорога — зверху вниз. Ці дороги ділять поле на 4 окремі поля.



Цей монастир розділяє дороги та поля на 3 окремі дороги та 3 окремі поля.



Одна дорога закінчується в місті, а інша — біля хатини. Ці дороги ділять поле на 3 окремі поля.



На цій плитці зображено 3 різні ділянки 3 різних міст і 1 поле в центрі між ними.

Жетони товарів

3. Порахувати очки

Підрахунок очок за об'єкт із символами товарів




Щоразу, коли гравець завершує місто з 1 чи більше символів товарів, відбувається таке:

1. Місто дає очки за звичайними правилами.
2. Гравець, який завершив місто (виклавши його останню плитку), бере із запасу зображені жетони товарів. Гравець, який завершив місто, бере по 1 жетону товарів із запасу за кожен відповідний символ у місті.

Байдуже, чи в завершеному місті є лицар гравця, що завершив місто, або взагалі будь-чий інший лицар. Той, хто розмістив останню плитку міста, отримує жетони товарів з цього міста.

Покладіть отримані вами жетони товарів горілиць перед собою.



Ви  завершили місто. Синій гравець  набирає 10 очок за завершене місто.
Ви  отримуєте жетони товарів:
1 жетон вина і 2 жетони пшениці.

Очки за жетони товарів під час підсумкового підрахунку

Під час підсумкового підрахунку очок гравець, який має найбільшу кількість жетонів певного типу товарів (вино, пшениця або тканина), набирає 10 очок. Якщо кілька гравців зібрали однаково найбільшу кількість жетонів будь-якого одного типу, кожен з них набирає 10 очок.



Ви набираєте 20 очок, а синій гравець — 30 очок.

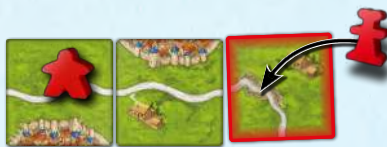
Будівельники та свині

Будівельники та свині — це особливі фігурки. Їх не використовують під час кроку 1 «Викласти плитку місцевості».

Будівельники

2. Розмістити будівельника

У свій хід замість розміщення підданця можете розмістити свого будівельника на щойно викладеній плитці, але тільки на дорозі або в місті. При цьому на вибраному об'єкті вже повинен бути принаймні 1 ваш підданець.



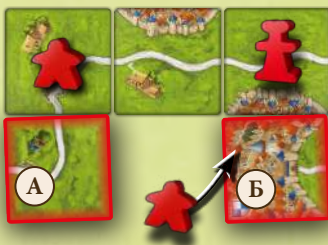
Ви можете розмістити свого будівельника на щойно викладеній плитці з дорогою, бо на ній уже є ваш мандрівник.

Ви завжди повертаєте свого будівельника у свій запас, якщо на його об'єкті більше немає жодного вашого підданця. Зазвичай це відбувається після підрахунку очок за об'єкт, але деякі доповнення вносять зміни до цього правила.

Пізніше в грі за допомогою будівельника активуються такі ефекти:

1. Викласти плитку місцевості та виконати подвійний хід

Якщо ви виклали плитку, яка подовжує дорогу або розширяє місто, де вже є ваш будівельник, то можете негайно взяти й викласти ще одну плитку. Цю плитку ви викладаєте за звичайними правилами.



А Ви викладаєте цю плитку, подовжуючи дорогу з вашим будівельником, але вирішуєте не розміщувати підданця.

Б Виконуючи другий хід поспіль, ви берете й викладаєте ще 1 плитку, а потім розміщуєте на ній ще одного підданця.

Додаткові правила для будівельників:

Під час подвійного ходу ви можете розміщувати підданця як на першій, так і на другій плитці. Якщо ви завершуєте об'єкт, зайнятий вашим будівельником, у перший хід, то можете розмістити цього будівельника на плитку, яку ви викладаєте під час другого ходу. (Див. приклад праворуч.)

- Ви можете виконати лише один подвійний хід за раз. Якщо ви виклали другу плитку й розширили об'єкт, зайнятий вашим будівельником, то не можете взяти й викласти третю плитку.

- Під час подвійного ходу ви виконуєте всі 3 кроки для цього ходу.

- Кілька будівельників можуть займати той самий об'єкт.

- Під час подвійного ходу очки за об'єкти рахують після розміщення кожної плитку. Ви все одно повинні рахувати очки за будь-які завершені об'єкти.

У цьому прикладі описано, як можна виконати подвійний хід завдяки будівельникові.



У хід ① ви розміщуєте мандрівника.

У хід ② ви розміщуєте свого будівельника.



Хід ③а ви завершуєте дорогу й розміщуєте лицаря в місті. Потім ви рахуєте очки за дорогу, повертаючи свого будівельника й мандрівника у свій запас.

Хід ③б ви викладаєте другу плитку й розміщуєте на ній свого будівельника.

3. Підрахунок очок за об'єкт

Будівельник не впливає на підрахунок очок, його також не рахують під час визначення того, у кого більше підданців на об'єкті. Після підрахунку очок за завершений об'єкт із вашими підданцями й будівельником ви повертаєте їх у свій запас.

Свині

2. Розмістити свиню

У свій хід ви можете замість підданця розмістити на щойно викладеній вами плитці свиню на полі. Однак на цьому полі також повинен бути принаймні 1 ваш селянин.

Ви можете розмістити свою свиню, навіть якщо на цьому полі є свиня іншого гравця.

Якщо на полі з вашою свинею не залишилося ваших селян, поверніть свою свиню у свій запас.



Ви можете розмістити на цьому полі свою свиню, бо на ньому вже є ваш селянин 🧑.

3. Підсумковий підрахунок очок за поля зі свинями

Після розміщення ваша свиня залишається на своєму полі до підсумкового підрахунку очок, як і селяни. Ви набираєте більше очок за поле зі своєю свинею, коли це поле дає очки, якщо ви маєте найбільше підданців на цьому полі. Свиней не рахують під час визначення більшості на полі. Якщо на полі з вашою свинею ви маєте найбільше підданців, то кожне місто, що прилягає до цього поля, додає 4 очки до загальної кількості очок за це поле (замість звичайних 3). Свині інших гравців ніяк не впливають на кількість очок, які ви набираєте.



Ви 🧑 маєте найбільше підданців на цьому полі. На цьому полі є ваша свиня, тож ви наберете по 4 очки за кожне прилегле місто. Ви набираєте 8 очок за 2 завершених прилеглих міста. Синій гравець 🧑 не має найбільше підданців на цьому полі, тому не набирає очок.


Ваша свиня збільшує кількість набраних вами очок, навіть якщо ви та інший гравець маєте однакову найбільшу кількість підданців на цьому полі з вашою свинею.



Синій гравець 🧑, зелений гравець 🧑 і ви 🧑 маєте однакову найбільшу кількість підданців на цьому полі. На цьому полі є ваша свиня, а також свиня синього 🧑 гравця, тому ви обидва набираєте по 8 очок (по 4 очки за кожне місто). У зеленого 🧑 гравця немає свині на полі, тому він набирає лише 6 очок (по 3 очки за кожне місто).

Людство завжди було зачароване польотами. Тепер ваш підданиць може здійснитися в небо, хоча ви ніколи не знаєте, де він приземлиться.

Компоненти

8 плиток місцевості з літальними апаратами (позначених )
1 кубик польоту (значення на гранях: 1, 1, 2, 2, 3 та 3)

Приготування

Перемішайте нові плитки місцевості з плитками з базової гри. Покладіть кубик у межах досяжності всіх гравців.

2. Розмістити свого підданця


Виклавши плитку з символом літального апарата, можете розмістити підданця за звичайними правилами або розмістити його на літальному апараті.



Розмістивши підданця на літальному апараті, ви переміщуєте свого підданця по прямій лінії в напрямку стрілки на цій плитці. Для цього киньте кубик і перемістіть свого підданця на кількість плиток, рівну кількості цяток на кубіку (від 1 до 3 плиток). Ви можете розмістити свого підданця-літуна на будь-якому незавершеному об'єкті на плитці, на яку він приземляється, навіть якщо цей об'єкт уже зайнятий іншим підданцем. Однак літуна не можна розміщувати на полі, навіть якщо це поле незайняте.

Після приземлення літун негайно стає відповідним типом підданця — мандрівником, лицарем або ченцем.



Якщо ваш літун не може приземлитися на потрібній плитці, бо там є лише завершені об'єкти й поля або на місці приземлення взагалі немає плитки, то ви повертаєте літуна у свій запас. У цей хід ви більше не можете розміщувати підданців чи інші фігурки.



Ви  виклали плитку з літальним апаратом так, що стрілочка на ній указує по діагоналі ліворуч угору. Тепер ви виставляєте свого підданця. Результат кидка кубика — «3». На цьому місці немає плитки й ваш літун не може приземлитися.

Якби результат був «2», ви могли б розмістити свого літуна в монастирі (хоч там і є синій підданець ) або в місті (хоч там і є жовтий підданець ). Ви не могли б розмістити свого літуна на дорозі, бо вона завершена.



Ви  кладете плитку з літальним апаратом так, що її стрілочка вказує ліворуч. Цього разу результат кидка — «2». Ви повинні розмістити свого літуна в місті, біля синього підданця , бо не можете розмістити його на полі чи на завершених дорозі.

Королева розсилає своїх вірних підданців по всьому королівству. Багатство та привілеї чекають на кожного, хто розумно скористається посланцями.

Компоненти

8 жетонів повідомлень 6 посланців



Лице



Зворот



Приготування

Перемішайте плитки повідомлень і покладіть їх стосом доллиць у межах досяжності всіх гравців. Кожен гравець розміщує посланця свого кольору на поділці «0» планшета підрахунку очок. Отже, кожен гравець має на цьому планшеті 1 підданця та 1 посланця.

3. Порахувати очки

Щоразу, коли ви набираєте очки, то повинні вирішити кого переміщувати на планшеті підрахунку очок — свого підданця чи посланця. Якщо ваш підданиць чи посланець переміщується і зупиняється на поділці «0» або поділці, кратній 5 (5, 10, 15 і т. д.), негайно візьміть і розіграйте 1 жетон повідомлення. Такі поділки відрізняються темнішим кольором. Щоб розіграти повідомлення ви повинні:

- виконати дію жетона послання або
- набрати 2 очки (як показано в правому нижньому куті кожного жетона повідомлення).

Хай який із цих варіантів ви виберете, після цього покладіть жетон повідомлення долілиць під низ стосу повідомлень.

Жетони повідомлень



1 Найкоротша дорога.

Виберіть дорогу, на якій є ваш мандрівник (вам не обов'язково контролювати дорогу). Якщо є кілька доріг, на яких стоять ваші підданці, то ви повинні вибрати ту дорогу, яка дасть найменше очок. Порахуйте, скільки очок дасть вибрана дорога під час підсумкового підрахунку, і наберіть відповідну кількість очок. Ваш мандрівник залишається на дорозі.



2 Найменше місто.

Цю дію виконують так само як дію повідомлення 1, але тільки для міста.



3 Найменший монастир.

Цю дію виконують так само як дію повідомлення 1, але тільки для монастиря.



4 Викладіть ще 1 плитку.

Візьміть 1 плитку зі стосу й викладіть її за звичайними правилами. Потім можете розмістити на ній підданця або іншу особливу фігурку також за звичайними правилами.



5 2 очки за кожного герба.

За кожного герба у містах, де є принаймні 1 ваш лицар (навіть якщо ви не маєте більшості за підданцями в місті), ви набираєте 2 очки.



6 2 очки за кожного лицаря.

Ви набираєте по 2 очки за кожного вашого лицаря. Ваші лицарі залишаються в містах.



7 2 очки за кожного селянина.

Ви набираєте по 2 очки за кожного вашого селянина. Ваші селяни залишаються на полях.



8 Наберіть очки за 1 підданця і поверніть його у свій запас.

Виберіть об'єкт із вашим підданцем і порахуйте за нього очки як під час підсумкового підрахунку. Однак, навіть якщо в інших гравців більше підданців на об'єкті, очки набираєте лише ви, хоча можете цього не робити. Потім поверніть свого підданця з об'єкта в запас.

Додаткові правила

- Набираючи очки, ви повинні перемістити на відповідну кількість поділок або вашого підданця, або посланця.
- Ви можете взяти лише 1 жетон повідомлення під час підрахунку очок за об'єкти. Навіть якщо протягом одного ходу ваші підданець і посланець опиняються на темній поділці на треку очок (бо ви набирали очки за два об'єкти), то ви все одно берете лише 1 жетон повідомлення.
- Відмічаючи очки, набрані раніше в цей хід завдяки жетону повідомлень, якщо ваш підданець або посланець перемістяться на темну поділку треку очок, можете взяти й розіграти друге повідомлення.

Ви можете взяти жетон повідомлення лише тоді, коли на темній поділці треку очок є лише **ваш підданець або посланець**. Якщо ваш підданець чи посланець переміщується на темну поділку треку, а там уже є фігурка іншого гравця, то ви не берете жетон повідомлення.

Підсумковий підрахунок

Наприкінці гри, але перед підсумковим підрахунком очок, додайте кількість очок, набраних як вашим підданцем, так і вашим посланцем. Потім перемістіть свого підданця на поділку, що дорівнює отриманій сумі, а посланця поверніть у свій запас. Далі підсумковий підрахунок відбувається як зазвичай (під час підсумкового підрахунку ви не берете жетони повідомлень).

«Таверни та собори»:

Повідомлення 1. Дорога з таверною дає 0 очок, якщо вона незавершена.

Повідомлення 2. Місто з собором дає 0 очок, якщо воно незавершене.

Повідомлення 6 і 7. Велику фігурку підданця рахують як 1 підданця (лицаря чи селянина).



«Торговці та будівельники»:

Подвійний хід за допомогою будівельника: ви можете взяти жетон повідомлення під час кожної дії 3.

Порахувати очки, якщо ваш підданець чи посланець щоразу переміщується і зупиняється на темній поділці треку очок.

Каркасон оточений величезною кількістю доріг. Утім, пороми змінюють звичні маршрути, пропонуючи нові можливості кожному з ваших мандрівників.

Компоненти

8 плиток місцевості з озером (позначених )
8 дерев'яних фішок поромів 

Приготування

Перемішайте ці плитки з плитками з базової гри.
Покладіть пороми в межах досяжності всіх гравців.




1. Викласти плитку місцевості

Узявши плитку місцевості з озером, ви розміщуєте її за звичайними правилами.

2. Розмістити підданця і пором

Якщо ви розмістили підданця як мандрівника на щойно викладеній плитці озера, візьміть із запасу 1 фішку порома й покладіть її на озеро. Фішка порома повинна лежати так, щоб з'єднувати дві ділянки дороги на цій плитці, але ви самі вибираєте, які саме ділянки з'єднувати. Усі інші ділянки дороги на цій плитці закінчуються.






- 1 Ви  викладаєте плитку з озером і розміщуєте на ній свого підданця як мандрівника.
- 2 Ви  розміщуєте фішку порома так, щоб ваша дорога з'єдналася з дорогою, на якій є синій  мандрівник.

3. Порахувати очки

Якщо, виклавши плитку з озером, ви завершуєте один або кілька об'єктів, то вони дають очки за звичайними правилами.



- 1 Ви  викладаєте плитку з озером і розміщуєте підданця на дорозі, потім
- 2 викладаєте пором і в підсумку завершуєте дорогу ліворуч, а також місто.
- 3 Синій гравець  набирає 3 очки, ви  набираєте 8 очок, і ви обидва повертаєте своїх підданців у свої запаси.

Протягом гри розміщений на озері пором може змінити свою позицію:

1. Подовження дороги з поромом




Якщо, викладаючи плитку, ви подовжуєте дорогу з поромом, то можете перемістити цей пором на його плитці. Пором завжди повинен з'єднувати дві ділянки дороги. Ви можете перемістити пором так, щоб він перестав бути частиною дороги, яку ви подовжили, коли виклали цю плитку. Якщо на щойно подовженій дорозі є кілька поромів, ви можете перемістити лише пором, розміщений найближче до щойно викладеної плитки.

Якщо, виклавши плитку, ви подовжуєте кілька доріг одночасно (як-от виклавши плитку з мостом), то можете змінити позицію двох найближчих до щойно викладеної плитки поромів. Ці обидва пороми мали бути частиною щойно подовженої дороги.

Цілком можливо, що після переміщення поромів дорога, яка раніше була завершеною і дала очки, тепер може виявитися незавершеною.

Кожен пором може бути переміщений або розміщений тільки один раз за хід. Якщо, виклавши плитку з озером, ви подовжуєте дорогу, на якій уже був пором, то спершу ви повинні розмістити новий пором, а потім уже переміщувати наявний.



Ви  викладаєте плитку, подовжуючи дорогу з поромом. Ви переміщуєте пором з позиції 1 на 2. Тепер ні ви , ні жовтий гравець  більше не маєте підданців на тій самій дорозі.

Якщо ви граєте з доповненням «Пороми», то структура ходу стає такою: 1. Викласти плитку місцевості — 2. Розмістити підданця — 3. Розмістити пором — 4. Перемістити пором — 5. Порахувати очки


«Таверни та собори». Не можна розміщувати пороми на озерах плиток з доповнення.

«Таверни та собори». Дороги з поромом, але без таверни, усе одно дають лише 1 очко за плитку.

«Торговці та будівельники». Якщо ви подовжуєте дорогу, на якій стоїть ваш будівельник, завдяки зміні позиції порома, то не отримуєте подвійного ходу. Щоб виконати подвійний хід, ви таки повинні викласти нову плитку на цій дорозі.

У цьому краю чимало золота, тож не дивно, що всі його шукають.
Утім, цінність кожного злитка залишається невідомою до кінця гри.

Компоненти

8 плиток місцевості з золотом (позначених )



1 жетон для підрахунку очок



16 дерев'яних фішок золотих злитків


Приготування

Перемішайте ці плитки з плитками з базової гри. Покладіть злитки в межах досяжності всіх гравців.

1. Викласти плитку місцевості

Узявши плитку з золотом, викладіть її за звичайними правилами. Потім покладіть на неї 1 золотий злиток, а ще 1 злиток — на будь-яку сусідню плитку. Злитки не розміщують на певних об'єктах.



Ви  викладаєте плитку з символом золота. Потім розміщуєте 1 золотий злиток на щойно викладеній плитці, а також 1 злиток на сусідній плитці по діагоналі угорі ліворуч.


2. Розмістити свого підданця






Виклавши 2 злитки, можете розміщувати своїх підданців за звичайними правилами.

3. Порахувати очки

Коли на плитці із золотими злитками завершується будь-який об'єкт, то злитки на цій плитці розподіляють під час підрахунку очок за цей об'єкт. Гравець, який контролює об'єкт, що дає очки, забирає всі злитки з цієї плитки, а також кожної іншої плитки з частинами цього об'єкта. Якщо завершена дорога чи місто, то враховують кожну плитку з ділянками цієї дороги або міста; у випадку монастирів враховують монастир і кожну з 8 плиток навколо нього.



Ви  завершили місто. У цьому місті ваших підданців найбільше, тому ви забираєте собі всі злитки з плиток цього міста.

Ви  завершили дорогу. Ви й синій гравець  маєте однакову найбільшу кількість підданців, тому обидва отримуєте золото. Зараз ваш хід, тому ви  першим берете 1 золотий злиток, потім синій гравець  бере 1 злиток, а потім ви  берете останній злиток.

Якщо ви граєте з доповненням «Золоті копальні», то структура ходу стає такою:

1. Викласти плитку місцевості — 2. Розмістити 2 золоті злитки — 3. Розмістити підданця — 4. Порахувати очки — 5. Узяти золото

Підсумковий підрахунок

Після закінчення гри, але перед підсумковим підрахунком очок, відкладіть убік усі золоті злитки, які все ще лежать на плитках (ті, які гравці ще не зібрали).


Під час підсумкового підрахунку порахуйте зібрані вами золоті злитки та подивіться на жетон очок, щоб визначити, скільки очок дає кожен з ваших золотих злитків.

	
1 – 3	1
4 – 6	2
7 – 9	3
10+	4

Ви зібрали 7 золотих злитків, а це означає, що кожен з них дає 3 очки. Отже, за свої золоті злитки ви набираєте загалом 21 очко.

Могутні чарівники вирішили навідатися в Каркасон. Присутність чародія надихає городян, але відьма всіляко капостить людям, ускладнюючи їм життя.

Компоненти

8 плиток місцевості з магічними символами (позначених )



1 фіолетова фігурка чародія



1 оранжева фігурка відьми

Приготування

Перемішайте нові плитки місцевості з плитками з базової гри. Розмістіть фігурки чародія і відьми (разом їх називають магічними фігурками) у межах доступності всіх гравців.

1. Викласти плитку місцевості

Узявши плитку з магічним символом, викладіть її так, щоб вона розширювала ландшафт. Однак, перш ніж розмістити підданця, ви повинні спершу розмістити одну з магічних фігурок. Магічні фігурки можна розміщувати лише в незавершених містах або на дорогах. Ці фігурки ніколи не можуть займати той самий об'єкт (чародій і відьма ніколи не можуть бути разом на одному об'єкті).

Якщо обидві магічні фігурки вже перебувають на плитках, то їх треба перемістити, дотримуючись правил їхнього розміщення. Магічні фігурки не обов'язково розміщувати чи переміщувати на щойно викладену плитку. Якщо ви не можете розмістити або перемістити жодну з магічних фігурок через брак доступних місць, то повинні забрати одну з фігурок з плитки й відкласти вбік. Наступного разу, коли хтось із гравців викладе іншу плитку з магічним символом, цю фігурку можна буде розмістити знову.

Якщо внаслідок викладання плитки обидві магічні фігурки опиняються на тому самому об'єкті, ви повинні негайно перемістити одну з магічних фігурок. Якщо при цьому нова плитка завершує будь-який об'єкт, то магічну фігурку треба перемістити перед набиранням очок за цей об'єкт.

2. Розмістити свого підданця

Тепер можете розмістити свого підданця за звичайними правилами.





3. Порахувати очки





Завершивши об'єкт, зайнятий магічною фігуркою, враховуйте її вплив на підрахунок очок:

- Чародій дає **1 очко** за кожну плитку завершеного об'єкта.
- Відьма **зменшує вдвічі набрані** за об'єкт очки (округлення до більшого).

Під час підрахунку очок за дороги з тавернами та міста з соборами, де є відьма, спершу додайте бонусні очки, а потім зменште загальну кількість очок удвічі. Після цього заберіть з об'єкта магічну фігурку, що вплинула на підрахунок очок, і відкладіть її вбік. Наступного разу, коли хтось із гравців викладе іншу плитку з магічним символом, цю фігурку можна буде розмістити знову.



Ви  завершили це місто. Зазвичай таке місто дає 20 очок (8 плиток по 2 очки + 2 герби по 2 очки). Однак чародій  додає 8 очок (1 очко за кожну плитку міста), тому ви  та синій гравець  набираєте по 28 очок.

Ви  завершили дві дороги. Дорога праворуч складається з 5 плиток (тобто дає 5 очок), але синій гравець  набирає за неї тільки 3 очки через вплив відьми  (половина від 5 з округленням до більшого дорівнює 3). Дорога ліворуч складається лише з 3 плиток (тобто дає 3 очки), але завдяки чародію  вона дає 6 очок (3 додаткові очки).



Підсумковий підрахунок


Під час підсумкового підрахунку магічні фігурки впливають на набирання очок за незавершені об'єкти за тими правилами, що й під час гри.

«Таверни та собори»

Незавершена дорога з таверною і чародієм дає по 1 очку за плитку (незавершена таверна знижує вартість кожної плитки до 0 очок, але чародій як і раніше дає 1 очко за плитку об'єкта, який він займає). Чародій не дає очки за герби.

*Розбійники на дорогах вимагають данину з безталанних подорожніх.
Коли ваш підданець набирає очки, розбійник іншого гравця може вкрасти їх трішки.*

Компоненти

8 плиток місцевості з торбою (позначених )









 6 фігурок розбійників

Приготування

Перемішайте ці плитки з плитками з базової гри. Кожен гравець додає у свій запас фігурку розбійника свого кольору.

1. Викласти плитку місцевості

Щоразу, коли ви берете плитку з торбою, то викладаєте її за звичайними правилами. Потім ви можете негайно поставити вашу фігурку розбійника на поділку треку очок, яку займає принаймні 1 підданець будь-якого іншого гравця. Потім наступний гравець за порядком ходів, **чийого розбійника немає на треку очок**, також розміщує свого розбійника на треку за тими самими правилами. Якщо ви взяли плитку з торбою, а ваш розбійник уже є на треку очок, можете перемістити його на іншу поділку.

Приклад. Порядок ходів такий: ви  синій гравець  жовтий гравець  і зелений гравець . Ви  берете й викладаєте плитку з торбою, а свого розбійника  розміщуєте на тій самій поділці, де є синій підданець. Розбійник синього гравця  вже є на треку очок, тому жовтий гравець розміщує свого розбійника .



2. Розмістити свого підданця

Тепер можете розмістити свого підданця за звичайними правилами.

3. Порахувати очки




Крадіжка очок



Якщо ваш розбійник на тій самій поділці треку очок, що й підданець іншого гравця, то, коли підданець цього гравця переміщується (завдяки набранню очок), ваш розбійник «краде» очки. Ви набираєте половину очок, набраних іншим гравцем (округлення до більшого), які ви відмічаєте пересуванням власного підданця на відповідну кількість поділок на треку. Власник «пограбованого» підданця набирає свої очки в повному обсязі як завжди. Потім поверніть свого розбійника у свій запас.

Додаткові правила




Якщо ваш розбійник на одній поділці з підданцем іншого гравця і цей підданець переміщується, бо його власник «пограбував» іншого гравця, **ви не набираєте жодного очка**. Натомість ваш розбійник переміщується на ту ж поділку, куди перемістився підданець, який набрав очки. Ваш розбійник повинен «красти» очки за першої ж нагоди. Не можна відмовитися від «пограбування» і чекати, поки не буде завершений об'єкт, що дає більше очок. Якщо ваш розбійник на поділці з кількома підданцями і більше ніж 1 з цих підданців набирає очки, розбійник сам вирішує, кого він буде «грабувати». Якщо на поділці з підданцем, який набирає очки, є кілька розбійників, то кожен розбійник на цій поділці краде очки в цього підданця. Ваш розбійник не може «обікрасти» вашого підданця.



Ви  набираєте 5 очок, а синій розбійник  краде у вас 3. Синій підданець  переміщується на 3 поділки вперед,

а синій розбійник повертається в запас синього гравця. Жовтий розбійник  не може «пограбувати» синього підданця, тому він просто переміщується за ним уперед треком очок. Тепер жовтий розбійник  має можливість «украсти» очки як вашого, так і синього підданця.



Синій гравець  набирає 4 очки, а ви  разом із зеленим гравцем  обидва «викрадаєте» в нього по 2 очки. Потім ви обидвоє повертаєте розбійників у свої запаси.


Підсумковий підрахунок

Після закінчення гри, але перед підсумковим підрахунком очок, якщо ваш розбійник усе ще на треку очок, ви набираєте 3 очки, а потім повертаєте свого розбійника у свій запас.

«Посланці». Якщо ваш посланець або підданець на треку очок, опиняється на темній поділці треку внаслідок того, що ваш розбійник украв очки в іншого гравця, візьміть жетон повідомлення.

Таємничі фігури з'являються на полях Каркасона.
Лицарі, мандрівники й селяни відчувають їх дивний вплив.

Компоненти

6 плиток місцевості з колами на полях (позначених )

Приготування

Перемішайте нові плитки місцевості з плитками з базової гри.

Перебіг гри

Узявши плитку з колами на полях, виконайте звичайний хід, дотримуючись звичайних кроків.

Потім виконайте нову дію: 4 «Дії кіл на полях».

Кола на полях розділяють дороги й поля. Підданці не можуть займати кола на полях.

4. Дії кіл на полях

Після розміщення плитки з колом на полях ви повинні вибрати 1 з 2 таких дій:

А залежно від типу кола розмістити свого підданця з запасу на об'єкті, де вже є ваш підданець. **або** **Б** залежно від типу кола повернути свого підданця з будь-якого об'єкта у свій запас.

Потім усі гравці, починаючи з гравця ліворуч і далі за годинниковою стрілкою, повинні виконати вибрану вами дію, а потім уже ви виконуєте цю дію.

Додаткові правила:

• Тип кола на полі визначає, на яких саме підданців впливає вибрана дія:



«Вила»

Впливають на селян на полях.



«Дрючок»

Впливає на мандрівників на дорогах.



«Щит»

Впливає на лицарів у містах.

- Вибравши дію А, можете розмістити свого підданця з запасу лише на тому об'єкті, де вже є принаймні один з ваших підданців того ж типу.
- Якщо ви не маєте в грі жодного підданця потрібного типу, але ви виклали плитку, то все одно повинні вибрати дію А або Б.
- Якщо ви не маєте в грі жодного підданця потрібного типу, а плитку виклав інший гравець, то ви не виконуєте вибрану дію.
- Після того як усі гравці виконують вибрану дію гра продовжується, починаючи з гравця ліворуч від вас.

Приклад дії А



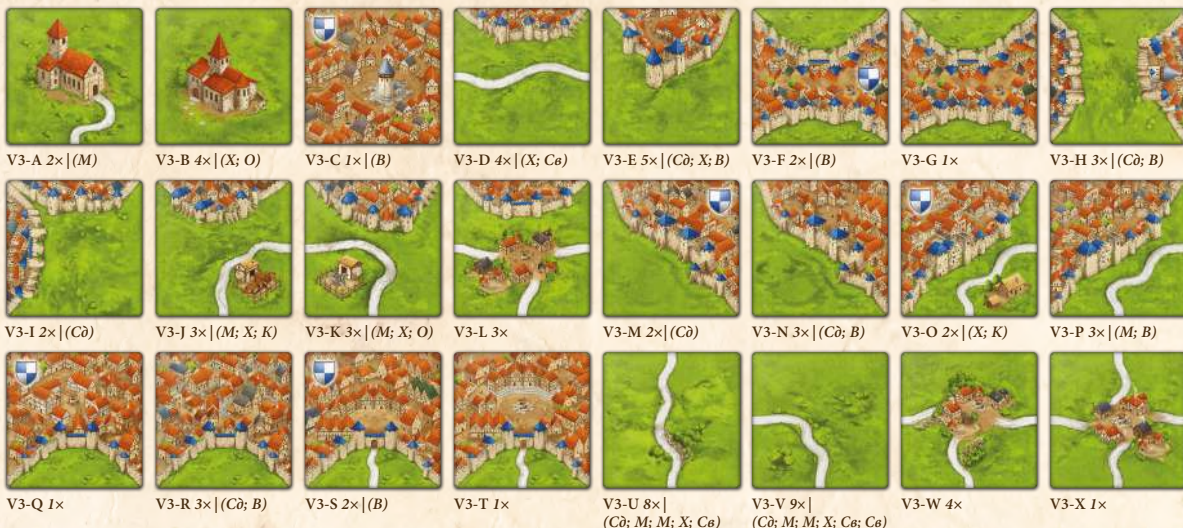
- 1 Ви викладаєте плитку зі «щитом» і розміщуєте на ній 1 вашого підданця як лицаря. Ви вибираєте дію А.
- 2 Зелений гравець додає ще 1 лицаря.
- 3 Синій гравець не має лицарів у грі, тому нічого не робить.
- 4 Ви розміщуєте іншого лицаря на тому ж об'єкті, де раніше під час цього ходу вже розмістили свого лицаря. Ви не можете вибрати місто у верхній лівій частині цієї плитки, бо на ній ще немає іншого вашого лицаря.

Приклад дії Б



- 1 Зелений гравець викладає плитку з «вилами» і розміщує на ній підданця як лицаря. Тим самим він завершує місто й набирає 4 очки. Потім зелений гравець вибирає дію Б.
- 2 Синій гравець повертає свого селянина у свій запас.
- 3 Ви також повертаєте свого селянина.
- 4 Зелений гравець не має селян, тому нічого не робить.

Базова гра «Каркасон» (72 плитки місцевості + 8 плиток «50/100» очок)



V3-D: Одна з плиток із цим ландшафтом — початкова плитка (з темним зворотом).
На багатьох плитках є невелика ілюстрація. Букви в дужках показують, яка ілюстрація є на кожній плитці:



V3-50/100 8x лиць та зворот

«Річка» (12 плиток з річкою)



Золоті копальні» (1 жетон для підрахунку очок)

1 – 3	1
4 – 6	2
7 – 9	3
10+	4

V3-GoldW 1x

«Таверни та собори» (18 плиток місцевості)



«Кола на полях» (6 плиток місцевості)



«Торговці та будівельники» (24 плитки місцевості + 20 жетонів товарів)



«Літальні апарати» (8 плиток місцевості)

«Посланці» (8 жетонів повідомлень)

зворот



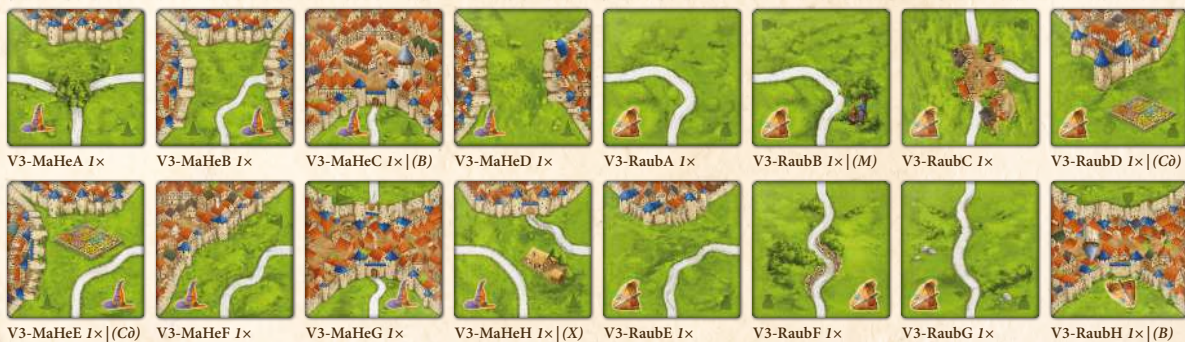
«Пороми» (8 плиток місцевості)

«Золоті копальні» (8 плиток місцевості)



«Чародій і відьма» (8 плиток місцевості)

«Розбійники» (8 плиток місцевості)



ФІГУРКИ



Підданці: кожна з цих фігурок — підданець.



Особливі фігурки — це не підданці.



Нейтральні фігурки/фішки не належать жодному гравцеві.

СТРУКТУРА ХОДУ

1. Викласти плитку місцевості

Розмістити 2 золоті злитки («Золоті копальні»)

Розмістити чародія або відьму («Чародій та відьма»)

Розмістити розбійників на треку очок («Розбійники»)

2. Розмістити свого підданця

Підданця (базова гра) АБО абата («Абат») АБО великого підданця («Таверни та собори»)

Підданця АБО великого підданця на літальному апараті («Літальні апарати»)

Будівельника АБО свиню («Торговці та будівельники»)

Повернути абата в запас і порахувати очки («Абат»)

ПОТІМ Розмістити пором («Пороми») ПОТІМ перемістити пором («Пороми»)

3. Порахувати очки

Перемістіть свого підданця на треку очок (базова гра) АБО посланця («Посланці»)

4. Після підрахунку очок

Розподілити золоті злитки («Золоті копальні») Узяти жетон повідомлення («Посланці»)

Пограбувати інших гравців («Розбійники») Активувати кола на полях («Кола на полях»)



© 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de
www.carcassonne-forum.de

Керівник: Олександр Борисенко
Перекладач: Святослав Михаць
Редактор: Сергій Сафулько
Коректор: Анатолій Хлівний
Верстальник: Артур Патрихалко
Особлива подяка Антону Садиці
www.feelindigo.com



Автор гри: Клаус-Юрген Вреде
Художники: Анне Петцке та Марсель Гребер
Верстка: Франц-Георг Штеммел

Особлива подяка Маріон Гааке, Майклу Нойману,
Дітеру Гаусдорфу та членам www.carcassonne-forum.de



In unserem Online-Shop bieten wir dir Artikel
rund um Carcassonne und unsere weiteren
Spiele, sowie einen Ersatzteilservice an.
www.cundco.de