



Клаус-Юрген Вреде

Carcassonne

Посланці та мери

У цьому доповненні до гри «Каркасон» ваш мер намагатиметься здобути прихильність лицарів, перш ніж обов'язок покличе його на термінову нараду. Мудро використовуйте свого посланця й опудало, щоб збільшити свій вплив.

Для гри з доповненням «Посланці та мери» вам потрібна базова гра «Каркасон». Це доповнення можна також поєднувати з іншими доповненнями.



Компоненти та приготування



Компоненти

12 плиток місцевості
(позначені )

6 плиток з ратушею

6 мерів

6 посланців

6 опудал



11 плиток
місцевості



1 плитка
місцевості
з річкою



6 плиток
з ратушею



6 мерів



6 посланців



6 опудал

Додаткові приготування

Роздайте кожному гравцеві фігурки мера, посланця й опудала їхнього кольору та по 1 плитці з ратушею.

Якщо ви граєте з мінідоповненням «Річка», замішайте нову плитку річки до решти плиток річки. Усі інші плитки місцевості з цього доповнення перемішайте з рештою плиток місцевості.

Кожен новий компонент гри пояснено в контексті трьох основних дій:

1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити свого підданця

3. Порахувати очки

Якщо дія не описана детально, дотримуйтеся правил базової гри.

Мер

2. Розмістити свого підданця



У свій хід **замість** розміщення звичайного підданця можете розмістити свого **мера** в місті на щойно викладеній вами плитці. Ви також **можете** розмістити мера в місті, зайнятому іншим мером або іншим підданцем.

*Примітка. Мера вважають підданцем, тому ви **не можете** розмістити лицаря в місті, зайнятому мером.*

1. Викласти плитку місцевості

Здобуття прихильності лицаря

Якщо будь-який гравець викладе плитку так, що в результаті з усіх **4 сторін плитки з вашим мером** будуть сусідні плитки, то ви можете **негайно** активувати властивість мера:

Якщо у вашому запасі є звичайний підданець, **замініть** 1 звичайного підданця суперника в місті з вашим мером на **1 звичайного підданця** з вашого запасу. Поверніть заміненого підданця у запас його власника.

Ви здобули **прихильність лицаря**. Потім ви **повинні** повернути свого мера у свій запас (байдуже, активували ви його властивість чи ні).



Ви викладаєте плитку так, що плитка з вашим мером стає оточеною плитками з усіх 4 сторін. У вашому запасі є звичайний підданець, тому ви можете замінити ним підданця синього або жовтого гравців. Ви вирішуєте замінити підданця синього гравця і повертаєте цього підданця в його запас. Потім ви повертаєте свого мера у свій запас.

Якщо одночасно можна активувати властивості **кількох** мерів, то гравці активують їх за **годинниковою стрілкою**, починаючи з активного гравця.

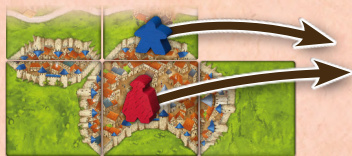
3. Порахувати очки

Підрахунок очок за місто з вашим мером відбувається як зазвичай. Під час визначення більшості за підданцями у місті **сила** звичайного підданця дорівнює 1, а **сила** мера — 0.

Після підрахунку очок ви повинні повернути свого мера у свій запас.



Ви  завершили місто, у якому є ваш мер. Ви, як зазвичай, набираєте 4 очки й повертаєте свого мера у свій запас.



Гравці завершили місто з вашим  мером і 1 звичайним підданцем . Властивість вашого мера не була активована. Синій гравець  має більшість за підданцями, бо сила його підданців дорівнює 1, а сила вашого мера — 0.

Примітка. Якщо властивість вашого мера була активована під час **кроку 1**, то мер уже був вилючений зі свого міста, а отже, не може брати участі в підрахунку очок.

Мера також враховують під час підсумкового підрахунку очок.

Плитка з ратушею

1. Викласти плитку місцевості



Перед тим як узяти нову плитку місцевості, можете викласти замість неї свою плитку з ратушею. Покладіть плитку з ратушею з вашого запасу так, щоб вона була сусідньою з будь-якою раніше викладеною плиткою. Не має значення, які елементи ландшафту зображені на цій плитці. Плитка з ратушею **завжди з'єднується** з сусідніми плитками. Інші плитки також можна викладати біля плитки з ратушею, ігноруючи будь-які елементи ландшафту. Об'єкти, прилеглі до ратуші, вважають завершеними на краю плитки з ратушею. Ратуші **не з'єднують** поля.

Скликання мерів на термінову нараду

Кожного мера, що розміщений на плитці, прилеглій до **будь-якої з 4 сторін** щойно викладеної плитки з ратушею, **треба** повернути в запас без активзації його властивості. Мерів викликали на термінову нараду.



Ви  виклали свою плитку з ратушею і завершили нею місто. Плитка із синім мером тепер оточена плитками з усіх 4 сторін. Однак після викладання плитки з ратушею синій гравець  повинен повернути мера у свій запас, не активуючи його властивість. Тільки ви  набираєте 6 очок за місто.

Якщо ви не можете викласти наступну плитку наприкінці гри, але все ще маєте свою плитку з ратушею, то **повинні** викласти її або спасувати, якщо вже виклали. Гра закінчується лише після того, як будуть викладені всі плитки з ратушею.

2. Розмістити свого підданця

Ви **не можете** розміщувати підданця на плитці з ратушею.

3. Порахувати очки

Якщо ви завершуєте об'єкт, виклавши плитку з ратушею, то рахуєте очки за цей об'єкт як зазвичай. Ви **не набираєте** очок за саму плитку з ратушею. Хоч плитка з ратушею і завершує інші об'єкти, її не вважають **ані** частиною дороги, **ані** частиною міста, а також її **не рахують** для монастирів чи садів.



Ви  виклали свою плитку з ратушею, яка завершила вашу дорогу, ваш монастир і місто. Ви **набираєте** 3 очки за дорогу й лише 8 очок за монастир. Ви **не набираєте** очок за місто, бо під час **кроку 1** ви повернули свого мера в запас.

Опудало

2. Розмістити свого підданця



У свій хід **замість** розміщення звичайного підданця можете розмістити своє опудало на полі на щойно викладеній вами плитці. Ви також **можете** розмістити опудало на полі, зайнятому іншим опудалом або іншим підданцем.

Примітка. Опудало вважають підданцем, тому ви **не можете** розмістити селянина на полі, зайнятому опудалом.

1. Викласти плитку місцевості

Активація опудала

Якщо будь-який гравець викладе плитку так, що в результаті з усіх 4 сторін плитки з вашим опудалом будуть сусідні плитки, то ви можете негайно активувати одну з властивостей опудала:

- Якщо ви маєте у своєму запасі звичайного підданця, то можете розмістити його як селянина на місці вашого опудала й повернути опудало у свій запас. Не має значення, чи є на цьому полі інші підданці.
- Ви можете покласти опудало й не забирати його в запас. Лежаче опудало вважають селянином, і його враховують під час підсумкового підрахунку очок.

Якщо ви не хочете активувати жодну з цих властивостей, то повинні повернути опудало у свій запас.



Унаслідок викладання плитки ваше опудало оточене плитками з усіх 4 сторін. Ви  маєте у своєму запасі звичайного підданця і повинні вирішити, замінити опудало цим підданцем як селянином чи покласти опудало. Ви  вирішуєте замінити опудало й повернути його у свій запас.

Якщо одночасно можна активувати кілька опудал, то гравці активують їхні властивості за годинниковою стрілкою, починаючи з активного гравця.

3. Порахувати очки

Фігурки тих опудал, які стоять, не враховують під час підрахунку очок за селян. Однак ті опудала, які лежать, враховують. Під час визначення більшості за підданцями на полі сила лежачого опудала дорівнює 1, як і сила селянина. Ви набираєте очки як зазвичай.



Під час підрахунку очок за селян сила вашого  лежачого опудала та синього селянина  дорівнює 1. Жовте опудало , що стоїть, не бере участі в підрахунку очок. Отже, ви  і синій гравець  обидва набираєте очки за поле.

1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити свого підданця



У свій хід **замість** розміщення звичайного підданця можете розмістити свого **посланця** на дорозі на щойно викладеній вами плитці.

3. Порахувати очки

Під час визначенні більшості за підданцями на дорозі **сила** посланця дорівнює 1, як і сила звичайного підданця. Ви набираєте очки за дорогу як зазвичай.

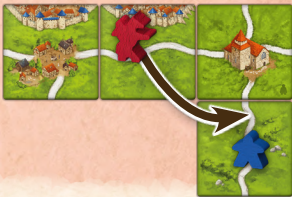
Після того як дорогу з вашим посланцем завершили і набрали за неї очки, можете повернути посланця у свій запас або **перемістити** його вздовж завершенної дороги до «наступної» **дороги** чи **міста**. Те, які дороги й міста допустимі, залежить від того, де **закінчується дорога** посланця (див. нижче). Якщо доступні кілька доріг чи міст, можете вибрати будь-що з них. Якщо вибрані місто чи дорога складаються з кількох плиток, розмістіть посланця на будь-якій з них.

Примітка. Можете розмістити посланця (або іншого підданця) під час **кроку 2** й перемістити посланця в той самий хід (під час **кроку 3**).

Посланець вирушає на наступну дорогу

Якщо завершена дорога закінчується **роздоріжжям**, де закінчуються **інші** дороги, можете розмістити посланця на будь-якій з цих доріг. Вибрана дорога **повинна не бути** завершеною. **Не має значення**, чи дорога вже зайнята підданцем.

Роздоріжжя можуть розташовуватися біля сіл, монастирів та будь-яких інших елементів ландшафту, де закінчується кілька доріг. Роздоріжжя **не тягнуться** через кілька плиток. Завершені міста, поля та ратуші **не вважають** роздоріжжями.



Дорога з вашим посланцем завершена. Ви **набираєте 3 очки** й **вирішуєте не забирати** свого посланця. Натомість ви **розміщуєте** його на одній із незавершених доріг, з'єднаних з одним із роздоріж. Ви **вибираєте одну з доріг**, яка закінчується в монастирі (хоча на ній уже є підданець синього гравця).

Посланець вирушає в наступне місто

Якщо завершена дорога закінчується в місті, можете перемістити посланця в це місто. Вибране місто **повинно не бути** завершеним. **Не має** значення, чи це місто вже зайняте іншим підданцем.



Дорога з вашим посланцем завершена. Ви  набираєте за неї очки й вирішуєте не забирати звідти свого посланця. Натомість ви переміщуєте його в не завершене місто на кінці дороги, хоча там уже є підданець .

Під час визначення більшості за підданцями в містах **сила** посланця дорівнює 1. Наберіть очки за місто як зазвичай і поверніть посланця у свій запас.

Якщо одночасно завершено **кілька** доріг з посланцями, то гравці активують їхні властивості **за годинниковою стрілкою**, починаючи з активного гравця.

Особливі плитки місцевості



З одного боку міста — одне суцільне поле, не розділене річкою. З іншого боку — два окремі поля, розділені річкою.



Міст з'єднує верхню і нижню частини міста. Інше місто **не** розділене мостом і продовжується зліва направо.





Мер

Тип: підданець **Сила:** 0

Допустимі об'єкти: місто

Правила розміщення: замість підданця

Особливі властивості: можна розміщувати в зайнятих містах. Якщо оточений плитками з усіх 4 сторін → Замініть звичайного підданця суперника в місті своїм підданцем.



Опудало

Тип: підданець **Сила:** 0 (стоячи); 1 (лежачи)

Допустимі об'єкти: поле

Правила розміщення: замість підданця

Особливі властивості: можна розміщувати на зайнятих полях. Якщо оточене плитками з усіх 4 сторін → Замініть опудало селянином вашого кольору **або** покладіть його як селянина.



Посланець

Тип: підданець **Сила:** 1

Допустимі об'єкти: дорога

Правила розміщення: замість підданця, на дорогах без підданця

Особливі властивості: після підрахунку очок за дорогу → Перемістіть посланця на **дорогу** або в **місто** наприкінці по-рахованої дороги або заберіть його.



Плитка з ратушею

Розмістіть свою плитку з ратушею **замість** узяття плитки місцевості. Плитка з ратушею завжди з'єднується з сусідніми плитками незалежно від ландшафту. **Вилучіть усіх мерів з 4 сусідніх плиток, не активуючи** їхньої властивості.

Автор гри: Клаус-Юрген Вреде та Hans im Glück Team

Художник: Марсель Гребер



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birner Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de/en

Керівник: Олександр Борисенко
Менеджер проєкту: Антон Садика
Перекладач: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Сергій Сафулько
Верстальник: Артур Патрихалко

