



Клаус-Юрген Вреде

Carcassonne

Вежі та злодії



У цьому доповненні до гри «Каркасон» ви будете вежі й розміщуєте на них вартових, щоб захистити околиці від злодіїв. Вежі можуть змінювати власників, але якщо ваші вартові помітять злодіїв, то ви за це наберете очки.

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



Компоненти та приготування

Компоненти

13 плиток місцевості
(позначені )

5 плиток веж

20 фігурок ярусів веж

1 вежа для плиток



12 плиток
із символом
злодія



1 плитка
річки
з основою вежі



5 плиток
веж

У цю вежу ви можете покласти плитки місцевості.
Пам'ятайте, що плитки повинні лежати долілиць.
Використовуйте її за бажанням.

Радимо вам не розбирати вежу після її складання.



20 фігурок
ярусів веж



Додаткові приготування

Якщо ви граєте з мінідоповненням «Річка» (рекомендовано), замішайте нову плитку річки до решти плиток річки.

Перемішайте **5 плиток веж** (із зображенням вежі на звороті) і покладіть їх стосом долілиць **біля планшета підрахунку очок**.

Усі інші плитки місцевості з цього доповнення перемішайте з рештою плиток місцевості. Якщо ви граєте з вежею для плиток, то розділіть усі плитки місцевості на два стоси й покладіть їх у вежу. Ви берете плитки звідти як зазвичай. Фігурки ярусів веж покладіть у загальний запас біля ігрового поля.

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.

Основа вежі

1. Викласти плитку місцевості



Виклавши плитку з основою вежі, ви **повинні** покласти на неї рівно **1 ярус вежі**. Додаткові яруси до цієї вежі можна буде викласти під час гри.



Ви  викладаєте плитку з основою вежі. Потім ви берете із загального запасу ярус вежі та кладете його на зображення основи вежі.

Примітка. Якщо ви граєте з мінідоповненням «Річка», то разом з новою плиткою річки у грі з'являється перша основа вежі. Незабаром ми розглянемо, як у грі з'являються інші основи веж.

2. Розмістити свого підданця

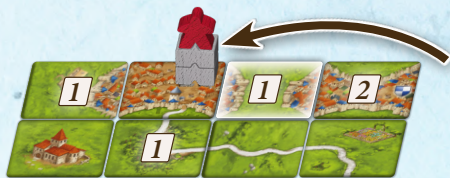
Замість того щоб розміщувати звичайного підданця на щойно викладеній плитці, ви можете розмістити його як **вартового на вежі**. Це може бути вежа на щойно викладеній плитці або вежа на **іншій** плитці (див. «Досяжність вежі»).



Досяжність вежі

Ви можете розмістити вартового на вежі лише якщо розміщена вами плитка перебуває в межах **досяжності** цієї вежі.

Плитка, на якій стоїть вежа, **завжди** перебуває в межах досяжності цієї вежі. Крім того, досяжність кожної вежі залежить від кількості її ярусів. Вежа з **1 ярусом** досягає першої плитки в усіх 4 напрямках від неї (вліво, вправо, вгору і вниз). Вежа з 2 ярусами досягає **першої та другої плиток**, вежа з 3 ярусами — **першої, другої та третьої** плиток і так далі.



Вежа з 2 ярусами досягає **першої та другої** плиток у всіх 4 напрямках. Ви  виклали плитку в межах її досяжності (перша плитка праворуч) та розмістили на вежі звичайного підданця як вартового.



Ви  виклали плитку в межах досяжності вежі з 3 ярусами та розмістили на цій вежі звичайного підданця як вартового.

Порожні місця на ігровому полі **не** переривають досяжності вежі, і ці місця враховують під час визначення досяжності веж так, ніби там викладені плитки.

Важливо! Якщо на цій вежі вже є вартовий, вилучіть його й поверніть у запас до його власника. Якщо інший гравець вилучає одного з ваших вартових таким способом, ви негайно набираєте **2 очки**.



Ви  виклали плитку в межах досяжності вежі з 2 ярусами та розмістили на цій вежі звичайного підданця як вартового. Ви  вилучаєте вартового синього гравця  і повертаєте його в запас. Синій гравець  негайно набирає 2 очки.

3. Порахувати очки

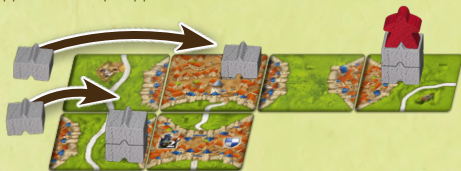
1. Викласти плитку місцевості



Узявши плитку із символом злодія, перед її викладанням виконайте такі кроки. Спершу додайте **1 ярус до кожної порожньої вежі (I)**, а тоді **порахуйте очки за всіх вартових (II)**.

I. Додати 1 ярус до кожної порожньої вежі

Додайте **1 ярус вежі** із запасу до кожної вежі, на якій **немає вартового**. **Максимальна висота вежі — 5 ярусів**. Якщо у вежі вже є 5 ярусів, не додавайте ще один.



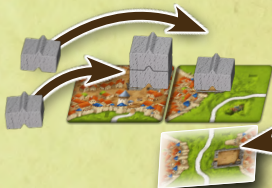
Ви  взяли плитку із символом злодія. Є 2 вежі без вартових. Отже, ви додаєте 1 ярус вежі до кожної з 2 веж.

Кількість фігурок ярусів веж обмежена. Якщо для всіх порожніх веж бракує ярусів, ви самі вибираєте, до яких веж їх додати (але не більше ніж 1 для кожної). Якщо запас вичерпався, ви не додаєте ярусу до жодної вежі.

Особливий випадок: злодії крадуть вашу плитку

Якщо на **жодній** вежі немає вартових, спершу додайте 1 ярус до кожної вежі як зазвичай. Потім покладіть узяту плитку із символом злодія горілиць біля планшета підрахунку очок. Злодії вкрали вашу плитку, і тепер вони на втіках. Натомість **візьміть 1 плитку вежі** із закритого стосу й викладіть її як зазвичай. Пропустіть підрахунок очок за вартових (II). Якщо більше не залишилося плиток веж, натомість візьміть плитку місцевості зі звичайного стосу.

1



2



1. Ви  взяли плитку із символом злодія і додаєте яруси веж як зазвичай. На жодній вежі немає вартових, тому ви кладете плитку із символом злодія біля планшета підрахунку очок.

2. Тепер ви берете плитку вежі й викладаєте її як зазвичай.

Якщо ви повинні покласти *украдену* плитку біля планшета підрахунку очок, а там уже є *украдена* плитка, поверніть стару плитку в коробку й замініть її новою. Зłodії втекли.

Примітка. Якщо ви граєте без мінідоповнення «Річка», то під час узяття першої плитки із символом злодія на ігровому полі не буде вежі. У такому разі також немає вартових, тому цю плитку крадуть як зазвичай і ви натомість берете й викладаєте плитку вежі.

II. Порахувати очки за всіх вартових

Після того як ви додасте яруси до всіх порожніх веж, порахуйте очки за **всіх** вартових на **всіх** вежах. *Вартові виявили злодіїв і повинні отримати винагороду.* За **кожного** з **ваших** вартових ви набираєте кількість очок, вказану на взятій плитці із символом злодія. Якщо біля планшета підрахунку очок є *вкрадена* плитка, ви **додатково** набираєте очки, зазначені на цій плитці, за **кожного** з **ваших** вартових. Після підрахунку очок поверніть *украдену* плитку в коробку. Після підрахунку очок за **всіх** вартових заберіть їх із веж і поверніть у запаси їхніх власників.



Ви  берете плитку із символом злодія (6). Ви  набираєте $2 \times 6 = 12$ очок. Синій гравець  набирає $1 \times 6 = 6$ очок. Ви обидва забираєте своїх вартових.

Насамкінець викладіть узяту плитку як зазвичай. Символ злодія на ній більше не діє.

2. Розмістити свого підданця

Під час підсумкового підрахунку ви набираєте по **5 очок** за кожного з **ваших** вартових на вежі. Крім того, за кожного з **ваших** вартових ви набираєте очки, зазначені на символі злодія на плитці біля планшета підрахунку очок (якщо там є *вкрадена* плитка).

3. Порахувати очки

Особливі плитки місцевості



Поле продовжується понад вигином річки. Скелястий тунель не має жодного іншого значення.



Безперервна дорога розділяє два поля ліворуч і праворуч від міста.

Пам'ятка



Основа вежі

Покладіть 1 ярус вежі на основу вежі. Потім можете розмістити підданця як зазвичай (наприклад, як вартового на вежі).



Символ злодія

Перед викладанням плитки:

I. Кожну вежу без вартового підвищують на 1 ярус

На жодній вежі немає вартових → Покладіть узятую плитку горілиць біля планшета підрахунку очок. Потім натомість візьміть і викладіть плитку вежі. Ігноруйте крок II.

II. Усі гравці набирають очки, зазначені на символах злодія, за кожного зі своїх вартових

Біля планшета підрахунку очок також є плитка із символом злодія → Крім того, за кожного зі своїх вартових кожен гравець набирає очки, зазначені на цій плитці. Потім поверніть її в коробку.



Ярус вежі

Тип: нейтральна фігурка

Особливі властивості: досяжність вежі дорівнює кількості її ярусів, і її рахують у всіх 4 напрямках. Плитка з її основою завжди в межах досяжності.

Виклавши плитку місцевості в межах досяжності вежі, ви можете розмістити на цій вежі звичайного підданця як вартового.

Автор: Клаус-Юрген Вреде та Hans im Glück Team

Ілюстрації: Марсель Гребер



© 2025

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

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

