

Carcassonne

Клаус-Юрген Вреде

Облога й оборона

У цьому доповненні до гри «Каркасон» наша прекрасна батьківщина зазнає нападу загарбників. Використовуйте підданців як захисників, щоб посилювати аванпости й набирати очки. Однак якщо ви недостатньо посилюватимете оборону, то цілком можливо, що вам доведеться втрачати об'єкти.

Для гри з доповненням «Облога й оборона» вам потрібна базова гра «Каркасон». Це доповнення можна також поєднувати з іншими доповненнями.



Компоненти та приготування

Компоненти

18 плиток місцевості
(позначені )

2 плитки з фортецею
(двосторонні)

3 катапульти

12 звичайних підданців



3 катапульти



17 плиток
із символами облоги



1 плитка річки
із символом облоги



12 звичайних підданців,
по 2 кожного кольору



2 плитки
з фортецею

Додаткові приготування

Дайте кожному гравцеві 2 додаткових звичайних підданців їхнього кольору. Радимо вам грати з мінідоповненням «Абат».

Покладіть обидві **плитки фортеці** на центр стола відповідною стороною догори залежно від кількості гравців ( 2-3 або  4+). Розмістіть їх поруч так, щоб їхні зображення збігалися.

Незалежно від того, граєте ви з мінідоповненням «Річка» чи без нього, покладіть **плитку з джерелом** біля одного з двох кінців річки на плитці з фортецею. Якщо ви граєте без «Річки», покладіть **плитку з озером** біля іншого відкритого кінця річки. Отриманий початковий ландшафт замінює початкову плитку.



Приклад приготувань без мінідоповнення «Річка».

Якщо ви граєте з «Річкою», додайте плитку з річкою з цього доповнення до решти плиток з річкою, а плитку з озером покладіть під стос 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.

Фортеця

1. Викласти плитку місцевості

Плитки з фортецею разом утворюють **фортецю Каркасон**. Кожну плитку з фортецею рахують як 6 сусідніх плиток місцевості.

Якщо ви граєте з «Річкою», то продовжуєте річку як зазвичай, поки не викладете всі плитки річки. Якщо в найперший хід ви берете плитку з вигином річки, то повинні викласти її так, щоб вона продовжувала річку в напрямку від плитки з фортецею. В усьому іншому для річки діють звичайні правила.



2. Розмістити свого підданця

Розмістити підданця на аванпості

Фортеця Каркасон має 3 аванпости:



Аванпост
лицарів.



Аванпост
мандрівників



Аванпост
ченців
й абатів

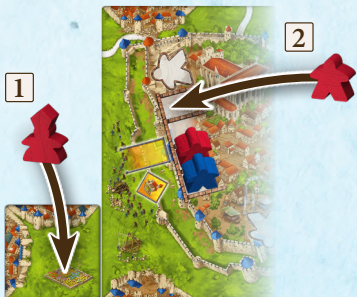
Якщо ви розміщуєте підданця як **лицаря**, **мандрівника** або **ченця / абата**, то можете **додатково** розмістити 1 звичайного підданця на **відповідному** аванпості. Розмістіть звичайного підданця з вашого запасу у вільній комірці в ряді цього аванпосту.

Ряд складається **лише** з комірок, розташованих безпосередньо одна біля одної, **крім** сусідньої комірки у формі підданця і **крім** комірки катапульти (докладніше про це пізніше). У кожному ряді може розміщуватися більше ніж 1 ваш підданаць.



1. Ви  розміщуєте лицаря в місті й вирішуєте розмістити звичайного підданця на аванпості.

2. Ви  розмістили лицаря, тому повинні розмістити звичайного підданця в одній з вільних комірок аванпосту лицарів.



1. Ви  розміщуєте свого абата в саду й вирішуєте розмістити звичайного підданця на аванпості.

2. Ви  розмістили абата, тому повинні розмістити звичайного підданця в одній з вільних комірок аванпосту ченців й абатів.

Якщо ви не можете або не хочете розмістити підданця на аванпості, то нічого не відбувається.

Комірка підданця



Біля кожного з 3 аванпостів є 1 комірка у формі підданця — **комірка підданця**. Якщо ви розміщуєте підданця як селянина, то можете додатково розмістити 1 звичайного підданця на аванпості за вашим вибором. Однак ви **не розміщуєте** цього підданця в ряді як зазвичай. Натомість ви розміщуєте його в **комірці підданця** відповідного аванпосту. Якщо там уже є один або більше підданців, то розмістіть вашого підданця **зверху**.

У комірці підданця може бути **будь-яка кількість** підданців, як ваших, так і інших гравців. Також **не має** значення, скільки ваших підданців або підданців інших гравців стоять у ряді біля комірки.



1. Ви  розміщуєте селянина на полі й вирішуєте розмістити звичайного підданця на одному з аванпостів. Ви можете вибирати з усіх 3 аванпостів.

2. Ви  вибираєте аванпост мандрівників і розміщуєте підданця у відповідній комірці підданця.



1. Ви  розміщуєте селянина на полі й вирішуєте розмістити звичайного підданця на одному з аванпостів. Можете вибирати з усіх 3 аванпостів.

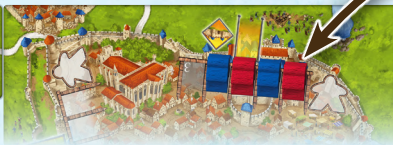
2. Ви  вибираєте аванпост ченців й абатів і розміщуєте підданця у відповідній комірці підданця. Там уже є підданці, тому ви кладете свого підданця на них.

Активація контратаки

Якщо ви розміщуєте підданця на одному з 3 аванпостів і займаєте **останню** вільну комірку в ряді, то активуєте **контратаку** цього аванпосту. Для активації контратаки не обов'язково, щоб комірка підданця була зайнята. Контратаку розігрують під час **кроку 3** (див. «Контратака»).



Кількість вільних комірок у кожному ряді залежить від кількості гравців. Якщо ви граєте втрьох, темну комірку з числом «3» також вважають вільною коміркою. Якщо ви граєте вп'ятьох чи з більшою кількістю гравців, то комірку з «5+» вважають вільною коміркою. У грі вдвох і вчотирьох ігноруйте темні комірки.



У грі вдвох ви розміщуєте підданця на аванпості лицарів. Унаслідок цього ви займаєте останню комірку в ряді й активуєте контрактаку (темна комірка має значення лише у грі втрьох).

3. Порахувати очки

Контратака

Якщо ви активували контратаку під час **кроку 2** (див. «Активация контрактаки»), то відбувається таке: **перед** звичайним підрахунком очок усі учасники набирають по **3 очки** за кожного **свого** підданця на відповідному аванпості. Це **також** стосується всіх підданців у комірниці підданця цього аванпосту.

Потім поверніть у відповідні запаси всіх підданців, за яких ви набрали очки. Якщо у відповідній **комірці катапульти** є **катапульта**, то її також вилучають (див. «Катапульта»). Потім підрахуйте очки як зазвичай.



Ви  активували контратаку аванпосту ченців і абатів.

Синій гравець  набирає $2 \times 3 = 6$ очок.

Ви  набираєте $4 \times 3 = 12$ очок.

Жовтий гравець  набирає $1 \times 3 = 3$ очки.

Потім поверніть усіх підданців з цього аванпосту, а також вилучіть катапульта.

Далі переходьте до звичайного підрахунку очок.

Наприкінці гри й **перед** звичайним підсумковим підрахунком очок на всіх **3 аванпостах розігрують 3** фінальні контрактаки, незалежно від кількості підданців у рядах. Усі учасники, як зазвичай, набирають по **3 очки** за підданця. При підрахунку очок за селян фортецю вважають завершеним містом.

1. Викласти плитку місцевості



Загарбники наступають

Після того як ви візьмете плитку з 1 або 2 символами облоги, відбувається таке:



Перед викладанням своєї плитки місцевості ви **повинні** розмістити 1 катапульта у відповідну комірку катапульти на аванпості, зазначеному на плитці. *Загарбники наступають.*



Якщо ви взяли плитку місцевості із 2 символами, то розіграєте їх зліва направо. У кожній комірці катапульти можна розмістити лише **1 катапульта**.

Якщо ви повинні розмістити катапульта в комірці катапульти, а вона зайнята, тоді негайно активується **атака** на цей аванпост (див. «Атака»).



Ви  взяли плитку з 2 символами облоги. Спершу ви розміщуєте катапульта на аванпості мандрівників. Потім вам також потрібно розмістити ще одну катапульта на аванпості лицарів. Однак ця комірка катапульти вже зайнята, тому натомість активується атака на цей аванпост.



Якщо ви взяли плитку зі знаком питання, то **повинні** вибрати будь-який із 3 аванпостів.

Атака

Аванпост атакують. Усі гравці негайно набирають по **3 очки** за кожного свого підданця на **атакованому** аванпості. Підданець у комірці підданця цього аванпосту також дає очки.

Важливо! Якщо ви **не маєте** підданця на цьому аванпості, ви **повинні** негайно (якщо це можливо) вилучити й повернути 1 з ваших **лицарів, мандрівників** або **ченця / абата** з ігрового поля у свій запас, залежно від того, який із 3 аванпостів був **атакований**.

Якщо на ігровому полі є кілька ваших підданців відповідного типу, ви повинні вибрати 1 з них. Якщо кілька гравців одночасно повинні вилучити підданців, вони вилучають їх за годинниковою стрілкою, починаючи з активного гравця. Потім гравці повертають з **атакованого** аванпосту підданців, за яких вони набрали очки, у свої запаси, а також вилучають катапульти.



Ви  берете плитку зі знаком питання і вибираєте аванпост ченців й абатів. Там уже є катапульта, тому активується атака. Ви  і синій гравець  набираєте по $1 \times 3 = 3$ очки кожен. Жовтий гравець  не має підданця на цьому аванпості, тому він повинен вилучити 1 зі своїх ченців або абата з ігрового поля. Ви  і синій гравець  вилучаєте підданця, за якого набрали очки, а також катапульти.

Після розігрування всіх активованих атак і відповідного підрахунку очок викладіть узяті плитки місцевості як зазвичай.

2. Розмістити свого підданця

3. Порахувати очки

Особливі плитки місцевості



Жодна дорога не закінчується на цій плитці. Натомість дорога розділяється на 4 напрямки. Щоб завершити цю дорогу, треба закрити всі відкриті кінці.



Дорога проходить через усе місто. Місто не розділене мостом. Поля ліворуч і праворуч від дороги розділені дорогою.

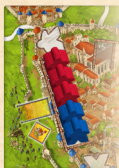


Дорога під річкою розділяє два поля.



Цей кут розділяє 2 поля.

Пам'ятка



Контратака

Ряд одного з аванпостів повністю зайнятий →

3 очки за кожного підданця на цьому аванпості →

Вилучіть звідти всіх підданців і (якщо є) катапульти.



Наступ та атака

Ви берете плитку місцевості із символом (символами) облоги:



Наступ. Перед викладанням плитки місцевості розмістіть 1 катапульти в комірни катапульти на кожному із зображених аванпостів (якщо на плитці зображено «?», ви **повинні** вибрати один з них).



Якщо на аванпості вже є катапульта → **Атака. 3 очки** за кожного підданця на цьому аванпості.



Якщо там немає ваших підданців → Вилучіть 1 відповідного підданця з ігрового поля.



Вилучіть усіх підданців і катапульти з кожного атакованого аванпосту.

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

Художник: Марсель Гребер



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer 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 Патрихалко

