

Каркассон

Дворяне и башни

Стратегическая игра Клауса-Юргена Вреде

Поздравляем с приобретением второго сборника дополнений для популярной настольной игры «Каркассон»! В этой коробке вы найдёте два больших расширения для «Каркассона» — «Башня» и «Принцесса и дракон», — а также четыре мини-дополнения: «Граф», «Река», «Культ» и «Круги на полях». Помимо этих дополнений, для игры вам понадобится базовый «Каркассон» (отдельное издание или в составе подарочного набора «Королевский подарок») либо «Каркассон. Колесо Фортуны». В каждой партии вы можете использовать только одно или сразу несколько расширений — все они сочетаются друг с другом. Не пропустите также первый сборник дополнений — «Каркассон. Предмесья и обитатели», куда вошли «Таверны и соборы», «Купцы и строители», «Аббат и мэр» и «Король».

В этой брошюре вы найдёте описание компонентов каждого из дополнений и правила, по которым ими играют. Эти руководства дополняют, но не отменяют обычные правила «Каркассона», — все правила базовых наборов остаются в силе и при использовании расширений.




Помимо дополнений, в эту коробку входит картонная башня — удобный аксессуар, который вы можете использовать для хранения квадратов местности в ходе игры. Инструкции по сборке башни находятся в конце этих правил.

Каркассон. Принцесса и дракон



На земли Каркассона налетает дракон, и жители в страхе разбегаются, едва увидев крылатую тень. Только с помощью феи ваши рыцари, крестьяне, монахи и разбойники смогут противостоять чудовищу. Прекрасная принцесса кружит голову рыцарям, заставляя их бросать службу, а волшебные порталы позволят вашим подданным появляться в самых неожиданных местах.

Состав игры

- 30 квадратов местности, отмеченных знаком 
- 1 фишка дракона
- 1 фишка феи

Подготовка к игре

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения. Фишки феи и дракона отложите в сторону — они войдут в игру уже в ходе партии.

Новые квадраты местности

Новые квадраты выкладываются по прежним правилам: полем к полю, дорогой к дороге, городом к городу. Каждый новый квадрат отмечен одним из четырёх символов: вулкан, дракон, портал или принцесса. Ниже подробно рассказано, что происходит, когда игрок размещает квадрат с одним из этих символов.

Вулкан (6 квадратов)



Вытянув квадрат с вулканом, игрок размещает его по обычным правилам и немедленно переставляет на этот квадрат **дракона**. Никакие другие фишки (подданные, строители, свиньи) не могут быть выставлены на квадрат с драконом.



Дракон (12 квадратов)



Вытянув квадрат с драконом, игрок размещает его по обычным правилам и получает право выставить на него подданного (или воспользоваться альтернативным действием, например переместить фею). Затем игра приостанавливается и начинается **полёт дракона**. Обратите внимание, что это происходит *до* начисления очков.

Каждый игрок, начиная с того, кто только что выложил квадрат с драконом, и далее по часовой стрелке, передвигает фишку дракона с занятого ей квадрата на любой соседний **по горизонтали или вертикали** (не по диагонали!). Независимо от числа игроков, дракон всегда делает **6 шагов**, улетая от исходной позиции на 6 квадратов (за исключением тех случаев, когда он оказался в тупике). За один полёт дракон не может дважды войти на один и тот же квадрат — внимательно следите за тем, где он уже побывал. Кроме того, дракон не может войти на квадрат с феей (см. ниже), а также на особые квадраты, напечатанные на планшетах Каркассона или Колеса Фортуны.

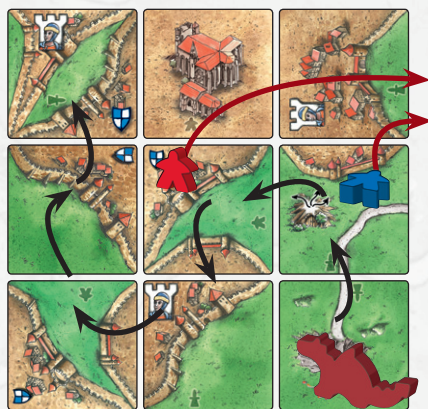
Всякий раз, когда дракон оказывается на квадрате с подданным, свиньёй или строителем, владелец этой фишки возвращает её в свой запас. Это относится и к подданным, стоящим на башнях (дополнение «Башня»), однако подданные в замках (дополнение «Мосты, замки и базары») защищены от дракона. Если из-за дракона игрок потерял своего последнего подданного на дороге, в городе или на поле, он также должен вернуть в запас своего строителя или свинью с объекта, оставшегося без его подданных (даже если дракон не добрался до квадрата со строителем или свиньёй). Когда полёт дракона завершён, игра продолжается с того момента, на котором приостановилась.

Примечание: если дракон входит на квадрат с двумя подданными (это возможно, если один из них стоит на башне), в запас владельцев возвращаются оба подданных. Дракон не разрушает мосты, амбары и башни.

Тупик: если дракон вошёл на квадрат, с которого не может продолжить полёт, не нарушая правил, полёт тут же завершается.

Важно: дракон не входит в игру, пока не будет вытянут квадрат с вулканом. Если игрок вытянул квадрат с драконом, пока дракон ещё не в игре, он откладывает этот квадрат в сторону и тянет вместо него другой. Как только будет вытянут первый вулкан, поставьте на него фишку дракона, а все отложенные квадраты с драконом перемешайте с другими закрытыми квадратами и продолжайте игру.

Пример полёта дракона. Играют четверо. Дракон находится в правом нижнем углу карты. Анна разместила квадрат с драконом. Выставив подданного, она начинает полёт дракона: перемещает его на один квадрат вверх. Следующим действует Борис: дракон летит влево. Вера уводит дракона вниз, а Геннадий вынужден отправить его влево: соседние квадраты справа и сверху дракон уже посетил. У Анны тоже выбора нет — дракон летит вверх. Наконец, Борис снова двигает дракона вверх. На этом полёт завершён. Синий и красный подданные возвращаются своим владельцам.



Портал (6 квадратов)



Вытянув квадрат с порталом, игрок размещает его по обычным правилам, а затем может выставить подданного (в том числе крупного подданного, мэра или повозку) либо на этот квадрат, либо **на любой другой**, который был присоединён к карте ранее. При этом необходимо соблюдать все остальные правила размещения: подданный не может оказаться на уже занятом или завершённом объекте, а также на особом квадрате, напечатанном на планшетах Каркассона или Колеса Фортуны. Если игрок отказался выставлять подданного ради альтернативного действия (например перемещения феи), портал не даёт ему права разместить подданного сверх этого.

Принцесса (6 квадратов)



Вытянув квадрат с принцессой, игрок размещает его по обычным правилам. Если при этом участок города, отмеченный принцессой, оказался присоединён к городу с одним или несколькими рыцарями, игрок может вернуть **одного** подданного (в том числе крупного подданного, мэра или повозку) по своему выбору из этого города в запас владельца. В этом случае игрок не может в этот ход выставить своего подданного или воспользоваться альтернативным действием (например переместить фею). Если из-за принцессы игрок потерял своего последнего рыцаря в городе, он также должен вернуть в запас своего строителя из этого города.

Если игрок не пользуется свойством принцессы, он может выставить своего подданного на только что сыгранный квадрат по обычным правилам.

Примечание: башни и монастыри не считаются частью города, даже если находятся внутри его стен. Подданные на таких башнях и в таких монастырях не подвержены влиянию принцессы.

Другие квадраты



Монастырь и город — разные объекты. Выставляя подданного на такой квадрат, вы должны чётко показать, куда именно его ставите. Вы можете выставить подданного в монастырь, даже если город уже занят. И наоборот: если вы поставите монаха в монастырь, позже в этом городе может появиться рыцарь. Монах в таком монастыре не считается рыцарем и не учитывается при определении хозяина города. Монастырь в городе завершается, как только он будет окружён восемью квадратами, даже если город ещё не завершён.



Туннель не разделяет дорогу. На этом квадрате один участок дороги, один участок города и два участка поля (сверху и снизу).

Фея



Как и дракон, фея — это ничейная фишка, которая в начале партии находится вне игры. В свой ход, вместо того чтобы выставить подданного, игрок вправе переместить фею на любой квадрат **со своим подданным** (даже если этот подданный стоит на башне). У феи **три свойства**:


- На квадрат с феей не может войти дракон: подданный на таком квадрате защищён.
- Если в начале хода игрока фея находится на квадрате с его подданным, игрок тут же получает 1 очко. Однако это не происходит в начале дополнительного хода, который игрок может получить с помощью строителя (дополнение «Купцы и строители»).
- Когда объект (город, дорога, монастырь или поле), на котором находится подданный с феей, приносит очки, владелец этого подданного получает дополнительно 3 очка (помимо положенных за объект очков). Дополнительные очки начисляются, даже если за сам объект игрок не получил очков. Затем подданный возвращается в запас владельца, а фея остаётся на квадрате.

Каркассон. Башня



Соперничество сиятельных лордов за благодатные земли Каркассона усиливается. Теперь вы сможете возводить в полях и городах многоярусные сторожевые башни, чтобы захватывать в плен вражеских людей. Но будьте внимательны: если в плен попадёт ваш подданный, вам придётся платить за него выкуп или обмениваться заложниками с соперником.

Состав игры

- 18 квадратов местности, отмеченных знаком 
- 30 ярусов башен

Подготовка к игре

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения. Помимо обычных фишек подданных, каждый игрок получает ярусы башен:

- в игре на 2 участников — по 10 ярусов;
- в игре на 3 участников — по 9 ярусов;
- в игре на 4 участников — по 7 ярусов;
- в игре на 5 участников — по 6 ярусов;
- в игре на 6 участников — по 5 ярусов.

Лишние ярусы башен верните в коробку: в игре они не участвуют.

Новые квадраты местности

Новые квадраты выкладываются по прежним правилам: полем к полю, дорогой к дороге, городом к городу. На каждом новом квадрате изображена площадка для башни.

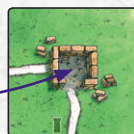


Дорога разделяет поля, но не город. На этом квадрате один участок дороги, один участок города и четыре участка поля.



Дорога подходит к городу (но не заканчивается в нём). Поле разделено на три участка стенами города и дорогой.

Площадка для башни



Башня делит дорогу на два участка.

Ход игры

В начале хода игрок вытягивает квадрат и размещает его по обычным правилам. Затем, вместо того чтобы выставлять подданного на этот квадрат, он может воспользоваться одним из особых действий:

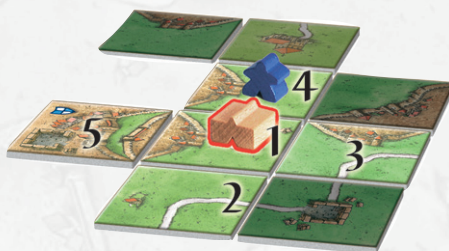
- поставить один свой ярус башни на **любой** (выложенный только что или ранее) квадрат с площадкой для башни;
- добавить свой ярус к любой уже начатой башне;
- поставить своего подданного из запаса на любую начатую башню, тем самым завершая её.

Установить ярус и взять пленника

Всякий раз, когда игрок ставит новый ярус башни (начиная её или надстраивая), он может немедленно взять **одного** подданного (обычного, крупного, мэра или повозку) в плен. Игрок забирает пленника с квадрата местности, на котором он стоял, и кладёт его перед собой. Свины и строители подданными не считаются, поэтому взять их в плен нельзя. Однако если последний подданный игрока на дороге, в городе или на поле взят в плен, этот игрок должен вернуть в запас своего строителя или свинью с объекта, оставшегося без его подданных.

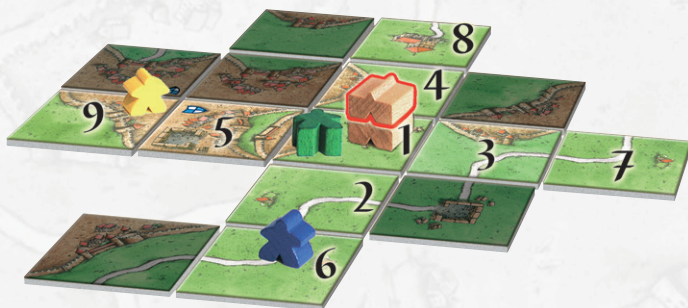
Исключение: подданных в замках (дополнение «Мосты, замки и базары») и на особых планшетах (Каркассона или Колеса Фортуны) нельзя взять в плен с помощью башни.

Каких именно подданных можно взять в плен, зависит от того, какой по счёту ярус башни игрок построил. Когда игрок начинает башню (ставит первый ярус), он может взять пленника с любого из пяти квадратов: один под самой башней и четыре соседних по вертикали и по горизонтали (как показано на рисунке справа). Когда игрок ставит второй ярус башни, он может взять пленника с любого из девяти квадратов (см. рисунок справа внизу) и т. д.



Красный игрок начинает новую башню и забирает в плен синего подданного с квадрата 4.

Башня может состоять из любого числа ярусов. С каждым новым ярусом игрок добавляет 4 квадрата к территории, с которой может брать пленных. Иными словами, влияние башни распространяется на квадрат под ней, а также на столько квадратов в каждую сторону по горизонтали и вертикали от башни, сколько в ней ярусов. Пустые места на карте и другие башни не ограничивают зону влияния. Например, если бы на иллюстрации справа вместо квадрата 5 было бы пустое место, красный игрок всё равно мог бы забрать в плен жёлтого рыцаря.



Красный игрок строит второй ярус башни и может взять в плен зелёного подданного с квадрата 1, синего с квадрата 6 или жёлтого с квадрата 9.

Взяв в плен собственного подданного, игрок возвращает его в запас и может выставить его снова на одном из следующих ходов. Взяв в плен чужого подданного, игрок кладёт его перед собой. Разумеется, он не может пользоваться взятыми в плен чужими подданными.

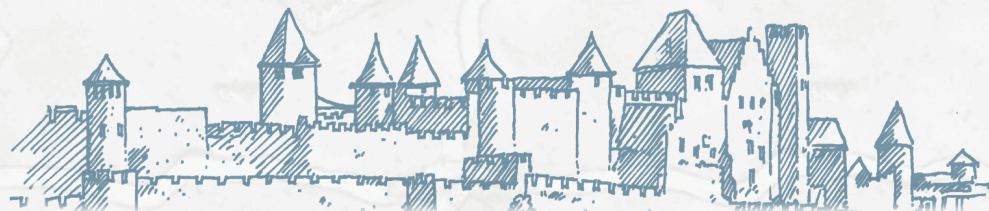
Поставить подданного на башню

Когда игрок ставит подданного на башню, её строительство **завершается**: к ней больше нельзя добавлять новые ярусы. Игроки применяют это действие, чтобы обезопасить территорию вокруг башни для других подданных. Игрок не может просто так вернуть своего подданного с башни в запас, однако такой подданный может быть взят в плен другой башней, изгнан драконом (дополнение «Принцесса и дракон») и т. п.

Пленники

Игроки обязаны **обмениваться** пленниками при первой возможности, без каких-либо переговоров или сделок. Как только у двух игроков в плену оказываются подданные друг друга, они должны ими обменяться. Если при этом в плену у одного из игроков несколько подданных другого игрока, их владелец сам выбирает, какой из подданных к нему вернётся. Игроки всегда обмениваются подданными один к одному, независимо от вида подданных.

Кроме того, в свой ход игрок может выкупить **одного** подданного из плена у **одного** соперника. Игрок выбирает одного подданного в плену, выплачивает пленителю **3 победных очка** (перемещая свою фишку на дорожке подсчёта на три деления назад, а фишку противника — на три деления вперёд) и забирает подданного из плена в свой запас. Если у игрока меньше трёх победных очков, выкупить пленника он не может. Игрок вправе произвести выкуп в любой момент своего хода, но лучше всего делать это перед размещением подданных, так как выкупленного подданного можно сразу же выставить на квадрат местности.



Каркассон. Граф



Сиятельные лорды отправляют своих подданных в услужение графу Каркассона в расчёте на то, что могущественный правитель города поможет им в спорах с соперниками. Однако граф не забывает и о собственных интересах: он может не выпустить ваших подданных из города, если сочтёт, что их служба ещё не окончена.

Состав игры

- 1 планшет Каркассона
- 1 фишка графа

Подготовка к игре

Выложите планшет Каркассона посередине стола. Этот планшет заменяет собой стартовый квадрат: и первый, и последующие квадраты в ходе игры можно класть встык с любым подходящим квадратом, нарисованным на планшете Каркассона. Любые участки объектов на таких квадратах приносят очки в обычном порядке. Стартовый квадрат из обычного «Каркассона» уберите в коробку: он вам не понадобится.



На планшете Каркассона изображено четыре квартала: дворец, церковь, рынок и кузница. В начале игры поставьте фишку графа во дворец. Если вы играете с дополнением «Река», выложите реку обычным образом, разместив исток рядом с любым подходящим квадратом на планшете Каркассона. Выкладывайте реку так, чтобы она текла прочь от Каркассона: если она начнёт загибаться вокруг его стен, в ходе игры вы можете столкнуться со сложностями при размещении квадратов.

Ход игры

Когда игрок выкладывает квадрат и завершает один или несколько объектов таким образом, что сам **не получает очков**, но зато принесит хотя бы одно очко любому сопернику, в конце хода он может выставить **одного подданного** из своего запаса **в любой квартал Каркассона** (вдобавок к обычному размещению подданного на выложенном квадрате). Независимо от того, сколько соперников получили очки благодаря размещению квадрата, игрок вправе отправить в Каркассон только одного подданного за ход. Игрок должен чётко показать, в каком из четырёх кварталов Каркассона стоит его подданный. В каждом квартале может находиться сколько угодно подданных любых игроков. Игрок может отправить в Каркассон любого подданного: обычного, крупного (дополнение «Тavernы и соборы»), мэра или повозку (дополнение «Аббат и мэр»).

Примечание: делая добавочный ход с помощью строителя (дополнение «Купцы и строители»), игрок получает право выставить подданного в Каркассон и за второй ход (разумеется, если и этот ход не принёс очков ему, но принёс сопернику).

Отправив подданного в Каркассон, игрок сможет воспользоваться им на одном из следующих ходов, когда будет завершён какой-либо объект (в том числе ничейный). После завершения объекта, но **до определения его хозяина** все игроки получают право переместить на завершённый объект своих подданных из подходящего квартала Каркассона, если в этом квартале **не стоит граф**:

- подданные из дворца могут перейти в город;
- подданные из кузницы могут перейти на дорогу;
- подданные из церкви могут перейти в монастырь;
- подданные с рынка могут перейти на поле (только в конце игры; см. ниже).

Первым своих подданных перемещает игрок, сидящий слева от того, чей сейчас ход. Он может перевести любое число своих подданных из соответствующего квартала Каркассона на только что завершённый объект. Следом за ним такую возможность получают все остальные игроки по часовой стрелке, заканчивая тем игроком, чей сейчас ход. Затем определяется хозяин завершённого объекта (все свойства особых подданных из дополнений, например мэра или крупного подданного, остаются в силе), за него начисляются очки, и все подданные с этого объекта возвращаются в запас владельца.

Примечание: из-за перемещения подданных из Каркассона на одном и том же квадрате может оказаться несколько подданных одного или разных игроков. Все они идут в счёт при определении хозяина объекта. Если такое происходит с монастырём, его хозяином становится тот, у кого в этом монастыре больше подданных (считая крупного подданного за двоих обычных).

Подданные, которых владелец решил не перемещать из Каркассона на завершаемый объект, остаются в том квартале, где стояли. В конце игры подданные, оставшиеся в Каркассоне, не приносят очков.

Граф



Когда игрок выставляет подданного в Каркассон, он может перевести графа в любой из четырёх кварталов города. Игроки не вправе перемещать подданных из того квартала, где находится граф.

Пример: только что завершён город, но граф гостит во дворце, поэтому ни один игрок не может отправить своих подданных из дворца в завершённый город.

Подданные остаются в квартале, пока граф не покинет его. Граф всегда находится в каком-то из четырёх кварталов: уйти из Каркассона он не может.

Конец игры и финальный подсчёт очков

Непосредственно перед финальным подсчётом очков (после того хода, на котором к карте присоединён последний квадрат), игроки получают **последнюю возможность** переместить своих подданных из Каркассона. Обратите внимание, что подданные с рынка перемещаются на поля только на этом этапе игры. Как обычно, игроки не могут перемещать подданных из того квартала, в котором находится граф.

Начиная с игрока, сидящего слева от того, кто сделал последний ход, и далее по часовой стрелке игроки перемещают по одному подданному из кварталов Каркассона на соответствующие объекты. Подданные с рынка перемещаются на любые поля, а подданные из дворца, кузницы и церкви — на любые **незавершённые** города, дороги и монастыри соответственно. Игроки продолжают перемещать подданных до тех пор, пока хотят и могут это делать (процесс может затянуться на несколько кругов). После этого происходит финальный подсчёт очков.

Примечание: перед финальным подсчётом очков игрок может переместить подданного с рынка на поле с амбаром (дополнение «Аббат и мэр»). Такой подданный сразу приносит своему владельцу по 1 очку за каждый город, с которым граничит поле, и возвращается в запас (он не остаётся лежать на поле до финального подсчёта очков).

При начислении очков в конце игры Каркассон считается завершённым городом.

Каркассон. Река

Состав игры

- 12 квадратов местности, отмеченных знаком 

Подготовка к игре

Уберите в коробку стартовый квадрат из обычного «Каркассона» — он вам не понадобится. 12 новых квадратов реки не смешивайте с остальными. Вместо этого найдите среди них **исток**, **развилку** и **озеро с вулканом** и отложите их в сторону. Оставшиеся 9 квадратов реки перемешайте отдельной закрытой стопкой. Выложите исток посередине стола.



Исток



Развилка



Озеро с вулканом

Выберите первого игрока. Он выкладывает квадрат речной развилки рядом с истоком, продолжая реку. Следом за ним игроки по часовой стрелке тянут и размещают по одному речному квадрату, продолжая любое из русел реки. Выложив речной квадрат (в том числе развилку), игрок вправе выставить на него своего подданного по обычным правилам. На саму реку подданные не ставятся.

Выкладывая реку, соблюдайте два дополнительных правила:

- два русла реки не должны сливаться в одно;
- река не должна разворачиваться на 180° (иными словами, делать два правых или два левых поворота подряд).

Если вы не можете разместить квадрат реки по правилам, сбросьте его и вытяните другой.

Когда все квадраты реки окажутся на столе, следующий игрок выкладывает квадрат с озером и вулканом. На этот квадрат нельзя выставить подданного, однако сразу вслед за этим тот же игрок делает ещё один ход: тянет квадрат из обычной стопки, размещает его и может выставить на него подданного. Затем игра продолжается как обычно.

Новые квадраты



Стадо свиней на поле увеличивает его ценность. При начислении очков хозяин такого поля получает 1 очко дополнительно за каждый город, с которым граничит поле (по 4 очка за город, либо по 5 очков за город, если на этом поле есть его свинья из дополнения «Купцы и строители»). Стадо свиней не увеличивает ценность поля при финальном начислении, если на нём стоит амбар (дополнение «Аббат и мэр»).



Таверна у озера увеличивает ценность дороги по правилам дополнения «Таверны и соборы», если вы играете с этим дополнением.



Если вы играете с дополнением «Принцесса и дракон», сразу после размещения этого квадрата на него прилетает дракон.



Состав игры

- 5 квадратов местности, отмеченных знаком 

Подготовка к игре

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения.

Новые квадраты местности

Новые квадраты выкладываются по прежним правилам: полем к полю, дорогой к дороге, городом к городу. На всех новых квадратах изображены капища. Когда игрок выкладывает такой квадрат, он может поставить своего подданного в капище (либо на любой другой свободный объект на этом квадрате). Подданный в капище становится еретиком. Капище считается завершённым, как только будет полностью окружено другими квадратами местности (аналогично монастырю). Завершённое капище приносит своему хозяину 9 победных очков.

Рядом с каждым капищем (на соседнем квадрате по горизонтали, вертикали или диагонали) может находиться **не больше одного** монастыря, и наоборот. Следите за этим, выкладывая капища и монастыри.

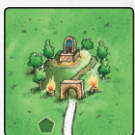
Если игрок размещает квадрат с капищем по соседству с монастырём, где находится монах другого игрока (по горизонтали, вертикали или диагонали), и выставляет в это капище своего еретика, эти капище и монастырь вступают в **соперничество**. Соперничество начинается и в обратной ситуации: если монах одного игрока появляется рядом с еретиком другого.

В соперничестве побеждает тот из двух объектов (капище или монастырь), который был завершён первым. Он приносит своему хозяину победные очки, как обычно. Затем подданные с обоих соперничавших объектов возвращаются в запас своих владельцев. Объект, проигравший соперничество, не приносит очков своему владельцу.

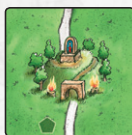
Если соперничающие монастырь и капище завершаются одновременно, они оба считаются победившими и приносят очки своим хозяевам. Соперничающие монастыри и капища, не завершённые до конца игры, приносят очки по обычным правилам финального начисления.

Примечание: аббатства (дополнение «Аббат и мэр») считаются монастырями, и на них распространяются все правила, касающиеся соседства и соперничества капищ и монастырей.

За исключением вышеописанных отличий, капища (еретики) подчиняются тем же правилам, что и монастыри (монахи). Например, подданного из церковного квартала Каркассона можно переместить как в монастырь, так и в капище.



Дорога заканчивается у капища.



Капище делит дорогу на два участка. Кроме того, на этом квадрате два участка поля (они не соединяются через капище).



Состав игры

- 6 квадратов местности, отмеченных знаком 

Подготовка к игре

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения.

Новые квадраты местности

Новые квадраты выкладываются по прежним правилам: полем к полю, дорогой к дороге, городом к городу. На каждом новом квадрате изображён круг на поле (один из трёх видов: вилы, дубина или щит).



Перекрёсток делит
дорогу на три участка.



Дорога заканчивается
у круга на поле.

Ход игры

Вытянув квадрат с кругом на поле, игрок размещает его по обычным правилам, получает право выставить на него подданного и начисляет очки за все завершённые этим квадратом объекты. Затем он выбирает одно из двух **особых действий**. На выбор есть следующие действия:

- А) выставить подданного из запаса на квадрат, где уже есть подданный того же игрока,
или
- Б) забрать подданного с квадрата в резерв.

После того как игрок, выложивший квадрат с кругом на поле, выбрал одно из действий, это действие выполняют **все игроки** по часовой стрелке, начиная с его соседа слева и заканчивая тем, кто выложил квадрат.

Вид круга на поле определяет, с какими из подданных совершается выбранное действие:

- «вилы» влияют на крестьян в полях;
- «дубина» — на разбойников на дорогах;
- «щит» — на рыцарей в городах.

Совершая действие А, игрок обязан поставить нового подданного на тот же участок того же квадрата, где уже есть его подданный подходящего вида (крестьянина к крестьянину, разбойника к разбойнику, рыцаря к рыцарю).

Если из-за действия Б игрок лишился последнего подданного на дороге, в городе или на поле, он должен вернуть в запас своего строителя или свинью с объекта, оставшегося без его подданных.

Если у игрока нет подданных, на которых мог бы повлиять круг на поле, он сразу передаёт право действия следующему игроку.

После того как игрок, выложивший квадрат с кругом на поле, выполнит выбранное действие, игра продолжается по обычным правилам.

Примеры действия кругов на полях

1. Красный игрок выкладывает квадрат с кругом на поле в форме щита, ставит на него подданного и выбирает действие А. Теперь каждый игрок выставляет подданного из запаса на любой квадрат, где есть его рыцарь.



2. Зелёный игрок ставит рыцаря к ранее выведенному.

3. У синего игрока нет рыцарей, он пропускает это действие.

4 Красный игрок решает поставить рыцаря на тот же квадрат, который он только что выложил. Он не может добавить подданного в город в верхней части этого квадрата, поскольку там нет его рыцаря. Он мог бы поставить рыцаря в город в верхнем левом углу карты.

1. Зелёный игрок выкладывает квадрат с кругом на поле в форме вил, размещает своего подданного, получает 6 очков за завершённый город и снимает рыцаря. Затем он выбирает действие Б: каждый игрок должен забрать одного крестьянина.

2. Синий игрок забирает своего крестьянина в запас.

3. Красный игрок делает то же самое.

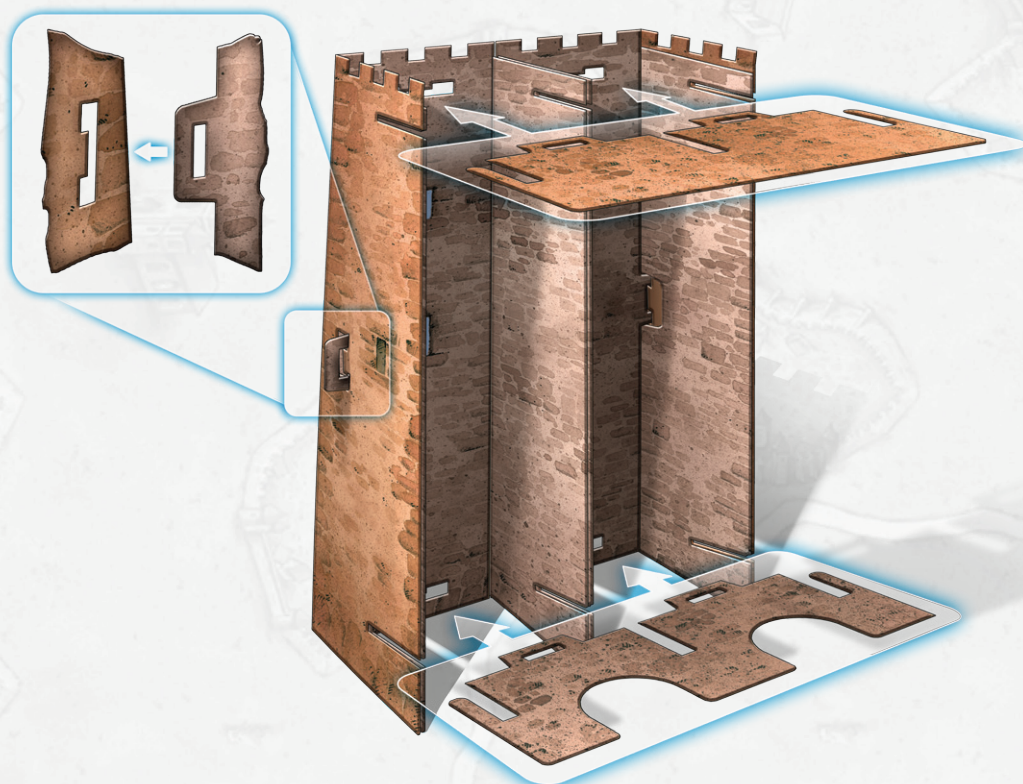
4. У зелёного игрока крестьян в игре нет, поэтому его это действие не касается.



Башня для квадратов

Картонная башня из квадратов состоит из трёх деталей. Соберите её, как показано на рисунке. Рекомендуем хранить башню в собранном виде.

В ходе игры вы можете пользоваться башней как держателем для квадратов местности. Перемешав квадраты в начале партии, заполните ими башню. Вы можете вытягивать квадраты как сверху, так и снизу стопок, однако первый вариант предпочтительнее, чтобы стопки не рассыпались.





Каркассон

Дворяне и башни

Авторский коллектив: разработчик — Клаус-Юрген Вреде,
художник — Дорис Маттеус.

© Hans im Glück Verlags-GmbH
© Клаус-Юрген Вреде, правила игры
The Count of Carcassonne, 2004
Carcassonne: The Princess & the Dragon, 2005
Carcassonne: The River II, 2005
Carcassonne: The Tower, 2006
Carcassonne: The Cult, 2008
Carcassonne: The Corn Circles, 2010

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. Торговые знаки и логотипы Carcassonne и Hans im Glück являются собственностью компании Hans im Glück и используются по лицензии.

Русское издание: ООО «Смарт»
Общее руководство: Михаил Акулов
Перевод и редакция: Алексей Перерва, Петр Тюленев
Вёрстка: Анна Горюнова
Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса
Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru).
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2012 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.
Все права защищены. «Каркассон» является торговой маркой ООО «Смарт».