

5

Каркассон


Игра Клауса-Юргена Вреде

Аббатство и мэр



Для игры с дополнением «Аббатство и мэр» вам понадобится базовый набор игры «Каркассон». Данное дополнение совместимо с любыми другими и может вводиться в игру полностью или частично.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

• 12 квадратов местности с 



• 6 квадратов аббатства

• 6 фишек мэров



• 6 фишек повозок



• 6 фишек амбаров



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает 1 квадрат аббатства, 1 фишку мэра, 1 фишку повозки и 1 фишку амбара своего цвета и кладёт в личный запас. Если игроков меньше шести, оставшиеся фишки и квадраты аббатства уберите в коробку.

Тщательно перемешайте квадраты местности дополнения с квадратами из базового набора и сложите их стопками лицевой стороной вниз.

НОВЫЕ КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ

Квадраты местности из дополнения выкладываются по обычным правилам базовой игры.



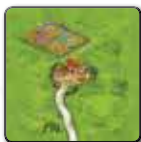
На этом квадрате изображены участки **двух отдельных городов**. Город с символом щита считается граничащим с полем, так как изображённый на квадрате мост является его частью (учитывайте это при подсчёте очков за поля).



Дорога на этом квадрате не упирается в перекрёсток, а расходит в трёх разных направлениях — поэтому вы не можете завершить дорогу этим квадратом.



Дорога, изображённая на этом квадрате, **не прерывается**. Она делит верхний участок поля пополам, но **не делит** нижнее поле. Итого на квадрате изображены **3 участка трёх разных полей**.



Дорога, изображённая на этом квадрате, упирается в поле.



На обоих этих квадратах дороги касаются стен городов, поэтому на каждом из них изображено 3 участка трёх разных полей.



На этом квадрате изображены участки двух отдельных городов.

АББАТСТВО

1. Как сыграть квадрат аббатства

Вместо того чтобы в начале хода раскрыть и выложить новый квадрат, вы можете выложить ваш квадрат аббатства. Его можно выложить только в пустое место, окружённое 4 квадратами местности (по горизонтали и вертикали) так, чтобы в него умещался **только 1 квадрат местности**. Иными словами, аббатство используется только для того, чтобы заполнить «дыру» на игровом поле. Если такого места нет, вы не можете выложить квадрат аббатства.

Важно: вы можете присоединить квадрат аббатства к квадратам с **любыми** объектами.



Вы выкладываете свой квадрат аббатства на пустое место между 4 квадратами местности, выложенными ранее.

2. Как выставить подданного на квадрат аббатства

Вы можете выставить подданного на только что выложенный квадрат аббатства по обычным правилам. Такой подданный становится монахом.

Важно: аббатства подчиняются всем правилам, которым подчиняются монастыри.

3. Как подсчитать очки за аббатство и завершённые им объекты

Аббатство становится завершённым и приносит победные очки по тем же правилам, что и монастырь. Кроме того, квадрат аббатства (вне зависимости от того, выставили вы на него подданного или нет) служит границей всех объектов на соседних с ним квадратах, но не считается их частью.

На примере справа дорога, пролегающая слева от аббатства, теперь считается завершённой, так как одним концом упирается в аббатство, а другим — в участок города на квадрате под аббатством. Так как аббатство ещё не со всех сторон окружено квадратами, оно не считается завершённым.



Вы выставляете в аббатство вашего монаха.

Играющий синими получает 3 победных очка за завершённую аббатством дорогу.



2. Как выставить мэра на квадрат местности

В свой ход вместо того, чтобы выставить подданного, вы можете выставить мэра на участок города, изображённый на только что выложенном квадрате.

Важно: вы можете выставить мэра **только в город**. При этом в нём не должно быть ни одного рыцаря или мэра.

Все прочие правила, применимые к подданным, применяются и к мэрам.

3. Как подсчитать очки за город с мэром

Если в завершённом городе находятся подданные нескольких игроков, каждый из таких игроков должен посчитать количество своих подданных в нём, учитывая следующее:

- **1 крупный подданный** («Тavernы и соборы») считается за 2 обычных подданных;
 - **1 мэр** считается за столько обычных подданных, сколько символов щитов в городе. Если в городе нет ни одного символа щита, мэр считается за 0 подданных.
- Когда город завершён, игроки пересчитывают всех своих подданных в этом городе в обычных и суммируют их количество. Владельцем города будет считаться игрок, у которого эта сумма больше.

Мэр никак не влияет на количество очков, приносимых городом, и после подсчёта возвращается в личный запас владельца.

Важно: если в вашем завершённом городе нет других ваших подданных, помимо мэра, и в нём нет ни одного символа щита, вы не получаете ни одного очка за этот город.

*В завершённом городе с 3 символами щитов находятся **ваши** мэр и 2 обычных подданных играющего **синими**. В таком городе **ваши** мэр считается за трёх обычных подданных, поэтому **вы** становитесь владельцем этого города и единолично получаете за него 20 победных очков.*



2. Как выставить амбар на поле

В свой ход вместо того, чтобы выставить подданного на только что выложенный квадрат, вы можете выставить амбар на место, в котором выложенный квадрат соприкасается с ещё тремя квадратами. На месте соприкосновения таких квадратов местности должно быть изображено **единое поле**.



*На этих квадратах изображено единое поле, поэтому вы можете выставить на него **ваши** амбар.*

*Так как на двух нижних квадратах местности в месте соединения изображены участки города, вы не можете выставить на это место **ваши** амбар.*



Вы можете выставить ваш амбар даже на то поле, на котором уже находятся крестьяне (ваши собственные или других игроков), но **не можете** выставить его на поле, на котором находится амбар другого игрока. **Выставленный амбар остаётся на поле до конца игры.**

Важно: на поле с амбаром больше нельзя выкладывать фишки подданных.

3. Как подсчитать очки за поле с амбаром

После выставления амбара

Выставив на поле фишку амбара, **немедленно** приступите к подсчёту очков за это поле. Очки за него начисляются по обычным правилам, как если бы подсчёт очков происходил в конце игры. Таким образом, игрок(и) с наибольшим количеством подданных на этом поле получает **3 победных очка за каждый завершённый город**, который граничит с этим полем. После подсчёта очков все крестьяне с этого поля возвращаются в запас своих владельцев. При подсчёте очков неважно, кто из игроков выставил амбар на это поле.

Важно: амбар не учитывается при определении владельца поля и не приносит дополнительных очков при подсчёте очков за него. После начисления очков за поле амбар не возвращается в запас владельца.



Вы выставляете амбар на поле с подданным играющего синими. Этот игрок получает 6 очков за 2 завершённых города, граничащих с этим полем, и забирает свою фишку в личный запас.

После объединения полей

На одном поле с амбаром не может находиться ни одной фишки крестьянина. Поэтому если вы, выложив квадрат местности, объединяете поле с амбаром и поле с крестьянами, начинается подсчёт очков за получившееся поле (после выполнения шага 2. **Выставляем подданного**).

При этом владелец (лицы) этого поля получает **1 победное очко за каждый завершённый город**, который граничит с этим полем. После подсчёта очков все крестьяне с этого поля возвращаются в личный запас своих владельцев.

В свой ход вы выложили квадрат с монастырём и объединили поле с амбаром и поле, на котором находятся 1 ваш крестьянин и 1 крестьянин играющего синими. Каждый из вас получает 2 очка за 2 завершённых города и забирает подданного в личный запас.



4. Как подсчитать очки за амбар в конце игры

В конце игры вы получаете **4 победных очка за каждый завершённый город**, граничащий с полем, на котором находится ваш амбар. Если на поле находятся амбары нескольких игроков (это может случиться, если несколько полей с амбарами окажутся объединены), все владельцы амбаров на этом поле получают очки за амбары в полном объёме.

ПОВОЗКА



2. Как выставить повозку на квадрат местности

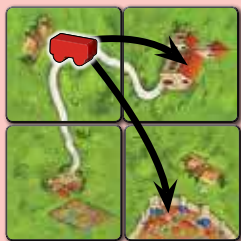
В свой ход вместо того, чтобы выставить подданного на только что выложенный квадрат, вы можете выставить на него повозку. Её можно выставить только на дорогу, в город, в монастырь или аббатство, в котором нет других подданных и повозок (по обычным правилам выставления подданных). **На поле выставлять повозку нельзя!**

3. Как подсчитать очки за завершённый объект с повозкой

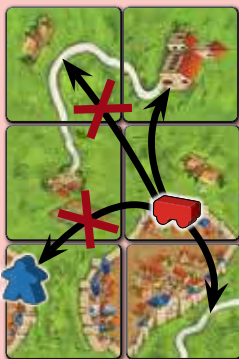
При подсчёте очков повозка приносит очки, как обычный подданный.

После начисления очков вы **можете либо вернуть** повозку в личный запас, **либо переместить её** на один из незавершённых и незанятых объектов на одном из соседних квадратов (по горизонтали, вертикали или диагонали). Если все объекты на соседних квадратах заняты подданными других игроков или завершены, вы **должны** вернуть повозку в личный запас.

Если на завершённом объекте находятся повозки нескольких игроков, сначала решает, что сделать со своей повозкой, тот, кто завершил объект, потом следующий владелец повозки на этом объекте по часовой стрелке от него и так далее.



Вы завершаете дорогу и получаете за неё 3 очка. Теперь вы можете переместить повозку в соседние монастырь или город.



Вы завершаете город и получаете за него 6 очков. Теперь вы можете переместить вашу повозку в соседний монастырь или на соседнюю дорогу вниз. Вы не можете переместить её ни в город слева (он занят играющим синими), ни на дорогу сверху (она завершена).

АМБАР

«Купцы и зодчие»: при подсчёте очков за поле с амбаром (после объединения полей или выставления амбара на это поле), если вы владелец этого поля и на нём находится ваша свинья, благодаря свинье вы получаете 1 дополнительное очко за каждый завершённый город, граничащий с этим полем. После этого свинью, как и крестьян, нужно вернуть в свой запас.

Вы можете выставить фишку свиньи на квадрат, с помощью которого вы объединили поле с амбаром и поле с вашим крестьянином.

«Принцесса и дракон»: дракон не может съесть амбар. Также вы не можете переместить фишку феи к амбару. Вы не можете «телепортировать» амбар через портал.

«Башня»: вы не можете ни взять амбар в плен, ни выставить его на башню.

«Граф, король и культ»: после выставления амбара на поле все игроки могут выставить на это поле подданных из рынка крепости Каркассон по обычным правилам. Подсчёт очков за это поле происходит по обычным правилам дополнения «Аббатство и мэр».

Если при подсчёте очков за поле с вашим амбаром вы не получаете очков за это поле, вы можете выставить подданного в крепость Каркассон по обычным правилам.

Квадрат местности, на котором изображено стадо свиней (дополнение «Река П»), приносит дополнительные очки владельцам этого поля только при подсчёте очков за поля в ходе игры. **При подсчёте очков за амбар в конце игры он не учитывается.**

«Мосты, замки и базарь»: при подсчёте очков за амбар или поле с амбаром каждый замок, граничащий с полем, приносит вам на 1 очко больше, чем завершённый город.

МЭР И ПОВОЗКА

«Принцесса и дракон»: и мэр, и повозка могут «телепортироваться» через порталы, но только на объекты, на которые их можно выставить по обычным правилам.

«Башня»: вы можете взять в плен любую из этих фишек, но не можете выставлять вашего мэра или вапу повозку на башню.

«Граф, король и культ»: вы можете выставить мэра или повозку в крепость Каркассон по обычным правилам дополнения. Однако эти фишки выставляются только в определённые кварталы:

- мэр — только во дворец;
- повозка — в любой квартал, кроме рынка.

«Мосты, замки и базарь»: и мэра, и повозку можно выставить в замок. При этом мэр в замке не приносит вам очков за замок, так как в замке нет символов пситов.

Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде
Художники: Анне Плетцке,
Крис Квилльямс
© 2007, 2016 Hans im Gluck
Verlags-GmbH
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Заместитель главного редактора: Валентин Матюша

Выпускающий редактор и переводчик:

Анастасия Егорова
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

