



Carcassonne

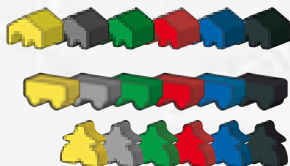
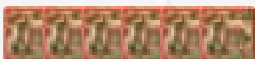
Klaus-Jürgen Wiede

Аббат и Мэр

Повозки странствующих торговцев путешествуют по дорогам и доставляют товары в города и монастыри Каркассона, а сами города разрастаются и обзаводятся выборными градоначальниками. Крестьяне становятся зажиточными фермерами, а церковь собирает средства на борьбу за души людские, создавая аббатства.

Состав игры

- 12 новых тайлов земли
- 6 деревянных амбаров (для больших ферм)
- 6 тайлов аббатства
- 6 деревянных повозок
- 6 фигурок мэров



Подготовка к игре

Перемешайте вместе квадраты местности из базового Каркассона и из дополнения. Помимо фишек подданных, каждый игрок получает по одному мэру, по одному амбару и по одной повозке своего цвета, а также по одному квадрату аббатства.

Аббатство



В свой ход вместо того, чтобы вытянуть случайный тайл и присоединить его к карте, вы вправе разыгрывать свой тайл аббатства. Такой тайл можно выставить в любом пустом месте, куда помещается ровно один тайл местности. Это пустое место должно быть со всех четырех сторон (по горизонтали и вертикали) окружено ранее выложенными тайлами. Если такого пробела в карте нет, аббатство разыгрывать нельзя. Выложив аббатство, вы можете поставить на него своего подданного. Фишка в аббатстве считается монахом, и очки за этот объект начисляются точно так же, как и за монастырь. Аббатство служит границей всех объектов, расположенных на прилегающих сторонах четырех соседних тайлов местности.



Синий игрок выкладывает аббатство и завершает дорогу с разбойником красного игрока. Тот получает 1 очко и забирает подданного в запас. Город ниже аббатства и дорога справа от него закрыты со стороны аббатства, однако открыты с другой стороны, поэтому еще не завершены.

Если какие-то из таких объектов были завершены после того, как вы выложили аббатство, за них начисляются очки по обычным правилам. Если вы разместили аббатство в пустом месте, уже окруженном квадратами со всех восьми сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали), и выставили в него монаха, тут же верните эту фишку в запас и получите очки как за завершённый монастырь.

Если после того, как тайлы местности закончились, у игроков остались квадраты аббатства, они имеют право выложить их в подходящие для этого места. Первым такую возможность получает игрок, сидящий слева от сыгравшего последний тайл местности, далее ход передается по часовой стрелке. Если игрок не хочет выкладывать аббатство или на карте нет подходящего места, его тайл аббатства пропадает впустую. После того, как все игроки получили возможность сыграть аббатство, начинается финальный подсчет очков.

Мэр



Сыграв тайл местности, вы можете вместо обычного подданного выставить на него мэра. Мэр размещается только в городе, где еще нет ничьих рыцарей или мэров. Если при начислении очков за город на него претендуют несколько игроков, каждый мэр в нем считается за столько обычных подданных, сколько щитов в этом городе. В городе без щитов мэр не имеет никакой силы. После начисления мэры, как и остальные подданные, возвращаются в запас игрока и могут быть использованы в будущем.



В этом городе 3 щита, поэтому мэр считается за трех обычных подданных.

Синий игрок получает за город 18 очков.

Мэр не увеличивает ценность города, в котором находится, он играет роль только при выяснении, кому этот город принадлежит.

Можно считать, что при определении хозяина завершённого города (или недостроенного в конце игры) каждый подданный обладает определенной силой:

- сила обычного подданного равна 1;
- сила крупного подданного (расширение «Тavernы и соборы») равна 2;
- сила мэра равна числу щитов в спорном городе.

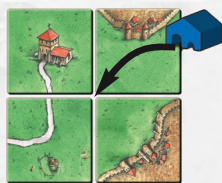
Игрок, у которого суммарная сила подданных больше, и получает очки за город.

Амбар



Размещение

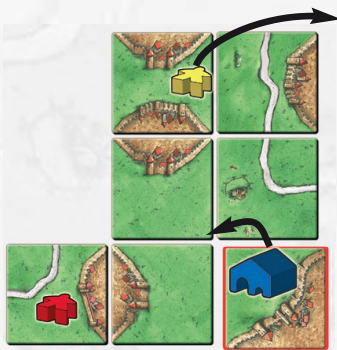
Сыграв тайл местности, вы можете вместо подданного выставить амбар. Амбар всегда размещается на стыке четырех тайлов местности, один из которых вы только что сыграли. Все четыре тайла должны смыкаться участками поля. Не имеет значения, присутствуют ли на этом поле крестьяне, однако амбар нельзя поставить на одно поле с другим амбаром. Амбар остается на поле до конца игры.



На иллюстрации слева амбар разместить можно, а в правом примере - нельзя, поскольку на стыке четырех тайлов присутствуют также участки города. Амбар выставляется только на таком стыке, где на всех четырех смыкающихся углах тайлов - исключительно поле.

Очки при размещении амбара

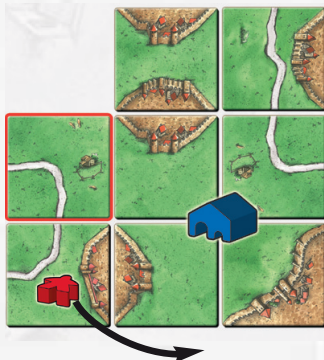
Как только на поле выставлен амбар, крестьяне на этом поле **немедленно** приносят очки так же, как при финальном начислении. Каждый хозяин поля получает **по 3 очка** за каждый завершённый город на этом поле. Не имеет значения, начисляются ли очки владельцу амбара. После этого игроки забирают своих крестьян с этого поля в запас. Свинья из расширения «Купцы и строители» позволит своему владельцу получить **по 4 очка** за каждый завершённый город. После начисления свиньи возвращается в запас игрока вместе с крестьянами.



Синий игрок выставил амбар. *Желтый* игрок получает 6 очков за 2 завершённых города и забирает крестьянина в запас.

Очки при соединении полей

На поле с амбаром нельзя выставлять крестьян. Если после того, как игрок выложил тайл, поле с крестьянами соединяется с полем, на котором стоит амбар, эти крестьяне сразу же приносят очки, но на этот раз каждый хозяин получившегося поля получает только **по 1 очку** за каждый завершённый город на этом поле (либо **по 2 очка**, если у него есть свинья из дополнения «Купцы и Строители»). После начисления крестьяне и свиньи возвращаются с поля в запас игроков.



После добавления тайла крестьянин *красного* игрока оказался на большом поле с амбаром *синего* игрока. *Красный* игрок получает 2 очка за 2 завершённых города и забирает крестьянина в запас.

Финальный подсчет очков

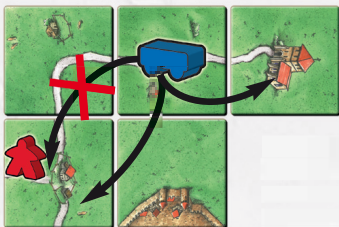
В конце игры владелец амбара получает **по 4 очка** за каждый **завершенный город**, примыкающий к полю с амбаром. Если на одном поле присутствуют амбары разных игроков, каждый из них в полной мере получает очки за это поле.

Амбар нельзя удалить Драконом (из дополнения «Принцесса и Дракон»), а так же при помощи башни (из дополнения «Башня»).

Повозка



Сыграв тайл местности, вы можете вместо обычного подданного выставить на него повозку. Повозка размещается на дороге, в городе или в монастыре, **где еще нет ничьих подданных**, в том числе мэров или других повозок. Повозка **никогда** не выставляется на поле. При начислении очков за завершенный объект, на котором стоит повозка, эта фишка считается обычным подданным. После начисления игрок может либо забрать повозку в свой запас, либо переставить ее на дорогу, в город или монастырь, примыкающие к только что завершенному объекту. Тот объект, куда переезжает повозка, должен быть незавершенным и не занятым ничьими подданными. Если по соседству нет ни одного подходящего объекта, игрок обязан вернуть повозку в запас.



*Синий игрок получает 4 очка за дорогу и может тут же переставить повозку в монастырь или на дорогу внизу. На дорогу, занятую разбойником **красного** игрока, повозку переставить нельзя.*



Синий игрок получает 2 очка за дорогу и может тут же переставить повозку в незавершенный город.

*На дорогу с разбойником **красного** игрока и на завершенную дорогу повозку переставить нельзя.*



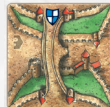
Синий игрок получает 14 очков за город и может тут же переставить повозку на дорогу справа. На завершенную дорогу повозку переставить нельзя.

Если на завершённом объекте стояло несколько повозок, их владельцы по очереди забирают или переставляют свои фишки, начиная с того игрока, кто последним выложил тайл, и далее по часовой стрелке.

Новые тайлы местности



На этом тайле два отдельных участка города. Обратите внимание, что участок города со щитом граничит с полем в нижней части тайла, — это важно при начислении очков за поля.



На этом тайле два отдельных участка города (один со щитом, другой — нет).



Туннель не делит дорогу на два участка, на этом тайле только одна дорога, проходящая сверху вниз. Обратите внимание, что в верхней части тайла дорога делит поле на два участка, а в нижней — нет. Это важно при начислении очков за поля.



Дорога заканчивается посреди поля.



У колодца дорога разветвляется. На этом тайле один участок дороги, продолжающийся сразу в трех разных направлениях. Такая дорога не будет завершена, пока не закроется со всех трех сторон.



Дорога подходит к городу (но не заканчивается в нем). На каждом тайле поле разделено стенами города и дорогой на три участка.

If you have comments, questions, or suggestions, please write us at RioGames@aol.com or at Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174.



© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH
Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
www.riograndegames.com

For information about other Rio Grande Games, please visit us at www.riograndegames.com.
Верстка: aldenp