

**Пример оценки замка:**  
Город **Синего** завершен и приносит 20 очков. Так как часть этого города лежит в окрестности (6) **Красного замка**, а город первое завершенное сооружение в окрестности замка, то **Красный** также получает 20 очков.

После чего оба последователя возвращаются в запас.

Замок считается как законченным только если сооружение (монастырь, дорога, город или другой замок), который по меньшей мере на одной из этих 6 карт представлен, завершается. Владелец этого сооружения и владелец замка получают полную сумму баллов сооружения. После этого последователь размещенный на шамке возвращается в запас.

Кроме того, существуют следующие правила:

- Монастырь только тогда находится в окрестности, если он присутствует на одной из 6 карт(напр. Карта 1), а не когда это одна из 9 карт окрестности монастыря.
- Последователь в замке всегда получает пункты за первое законченное сооружение. Он не может остаться для получения очков за более поздние законченные сооружения.
- Неважно, оценивалось ли законченное сооружение. Замок получает также пункты за сооружения, на которых не стоит последователей.
- Если посредством выкладываемой карты одновременно заканчиваются несколько сооружений в окрестности замка, владелец замка решает за какое сооружение он получает очки. Замок получает очки только за одно сооружение.
- Так как маленький городок при строительстве замка не завершается, рядом могут стоять два замка. В этом случае правила сохраняются для обоих замков. если сооружение завершается в окрестностях одного из замков, то автоматически завершается и второй.
- За замок, в котором по-прежнему стоит последователь, игрок не получает очков. Луг не приносит очков.
- При строительстве замка безразлично стоял ли последователь игрока, или он поставлен вместе со второй половиной города.

Замок на лугу в конце приносит крестьянину 4 пункта (вместо 3 как нормальный город), или 5 пунктов со свиньей (расширение «Река») или ангаром (расширение «Аббатство и Мэр»).



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Hans im Glück Verlag  
Birnauer Straße 15  
80809 München  
[info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)  
[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)  
[www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)

Regellayout: Christof Tisch  
Regellektorat: Hanna & Alex Weiß  
  
CARCASSONNE kann auch online gespielt werden unter [www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de)



## Замки, Мосты и Базары



Торговцы прибывают в страну и устраивают базары, на которых искусственно занимаются торговлей. Одновременно инженеры, при помощи новых способов, пробиваются дорожное строительство. Всюду строятся замки, чтобы обеспечить безопасность.

Все правила игры CARCASSONNE не изменяются! В дальнейшем они будут только дополняться правилами этого расширения.

### Содержание:

- 12 деревянных мостов
- 12 новых квадратов ландшафта со знаком • 12 карточек „Замок“

### Подготовка

12 новых карт ландшафта смешиваются с картами основной игры. Они выкладываются в течение игры по обычным правилам.

Каждый игрок получает мосты и замки:

2 до 4 игроков – каждый игрок получает 3 моста и 3 замка.  
5 или 6 игроков – каждый получает по 2 моста и 2 замка.

### Базар (8 квадратов)



Если раскрывается карта с базаром, то сначала игрок кладет ее как обычно. Тогда происходит торг, и карты ландшафта "продаются с аукциона":

Игрок открывает столько карт ландшафта, сколько игроков участвует в игре. После этого он выбирает карту для себя и говорит, сколько пунктов он предлагает за нее выручить (он может предлагать даже 0 пунктов). Игроки по кругу либо повышают существующую цену, либо пропускают торг.

Если все игроки сыграли (или пропустили), игрок взявший карту должен решить:

- Он покупает карту у предлагающего наивысшую цену и отдает ему за это призовые пункты.

ИЛИ

- Он продает карту предлагающему наивысшую цену и получает от него призовые пункты.

При этом пункты на счетном поле удерживаются у него и причисляются другому. Если выбирающий игрок единственный, кто претендует на карту, то он сохраняет свои очки без изменений.

Теперь на очереди следующий игрок, который во время базара не получил еще карту. Он выбирает себе карту и оценивает ее. Тот кто уже получил одну карту не может участвовать в торгах. Игрок получающий последнюю карту, берет ее безвозмездно. То есть даром.

В самом начале игры возможна ситуация, когда игроки на базаре еще не имеют очков.

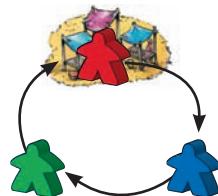
После того, как все карты разобраны, все игроки кладут их попо порядку как в нормальном ходе.

#### Пример с 3-мя игроками:

**Красный** играет карту с Базаром, и ставит на нее последователя. Тогда он достает 3 карты ландшафта (по количеству игроков).

- **Синий**, следующий по очереди, выбирает себе карту и предлагает 2 пункта за нее. **Зеленый** пропускает торт, **Красный** предлагает 3 пункта. **Синий** (продавец) сам хочет получить эту карту. Он платит **Красному** (предлагающему наивысшую цену) 3 пункта. Т.е. **Синий** уменьшает свои очки на 3, а **Красный** прибавляет себе эти 3 очка.
- Теперь **Зеленый** выбирает карту и предлагает 2 пункта **Красный** предлагает 3 пункта, после чего **Зеленый** дает ему карту и берет 3 пункта.
- Теперь остается еще карта, которая безвозмездно получает **Зеленый**.

Начиная с **Синего** все выкладывают приобретенные на аукционе карты в рабочем порядке.



**Никакой цепной реакции:** Для карты базара, выложенной посредством другой карты базара, никакие дополнительные карты не выкладываются. Базар возможен только тогда, когда все выложенные карты разыграны и выложены.

**Вариант базара:** Все карты выкладываются открыто. Начиная со следующего игрока каждый берет себе карту и ходит как обычно. Это происходит до тех пор, пока не разыграны все открытые карты. Последне игра идет в нормальном режиме.

#### Мосты



Во время хода игрок, дополнительно к выкладыванию карты, может кроме последователя построить с мост. Мост продлевает дорогу, т.е. их ведет ее над картой и считается также, как кусок дороги на карте ландшафта.

При строительстве мостов должны быть соблюдены следующие условия :

- Мост может строиться на выкладываемую карту или на карту, примыкающую к выкладываемой.
- Оба конца моста должны стоять на лугу (не на городах, дорогах, Реке и т. д.)

Игрок может кладь карту таким образом, что дорога на лугу кончается, и идет дальше при помощи моста. На карту или на мост можно ставить последователя (по нормальным правилам). Луга или города под мостами не разделены. Можно строить рядом несколько мостов.

**Пример:**

Мост на строят на положенную карту: **Красный** расширяет свой город.  
Так как новая карта не имеет дороги, он продлевает ее при помощи моста через новый район

**Следующий ход:** Теперь **Синий** достраивает дорогу и получает 3 пункта (мост считается как нормальный кусок дороги, 1 пункт).

**Мост на строят через смежную с положенной карту ландшафта:**

**Красный** вкладывает карту с дорогой. К ней он строит мост через город на примыкающей карте.

Можно возводить мосты также последовательно и строить (занятые тут же) монастыри.

Таким образом строительство мостов не позволено, так как один конец моста стоит на дороге.

#### Замки



Если игрок строит маленький – из 2 частей – городок, то он должен решить, заканчивает ли он его и оценивает нормально (4 пункта) или, развивает его до замка. Если владелец строит замок, то он кладет карточку замка на город и ставит последователя, стоящего на городе, в замок. Маленький городок, развивающийся до замка еще не считается законченным.

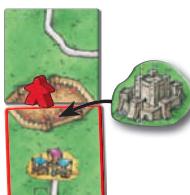
При строительстве замок не имеет очков. Игрок получает очки тогда, когда первое сооружение (город, дорога или монастырь) в **окрестностях** замка будет закончены в следующих ходах. А именно: часть построенного сооружения на той же, или на окружающих замок картах. Окрестность составляют 2 карты на которых лежит замок, а также 2 карты справа и 2 карты слева от них. Итого 6 карт.



Карты / поля от 1 до 6 образуют окрестность **Красного замка**. Сооружения, очки за которые которых владельцев замка получает теперь могут быть:

- **Монастырь** на 1
- **Город** на 3 наверху

(Маленький городок на 3 и 6 уже был оценен перед строительством замка и больше не может приносить очки).



Mit seiner Karte bildet **Rot** eine Kleinstadt und baut eine Burg darauf.