Клаус-Юрґен Вреде

Carcassonne

Велике зібрання

Містить базову гру та 11 доповнень



ВСТУП

Перед вами «Велике зібрання», створене як для новачків, так і для шанувальників цієї класичної гри з механікою викладання плиток.

Це зібрання ідеально пасує для знайомства зі світом гри ***«Каркасон»***. Хай вас не лякають довгі правила! Просто зіграйте першу партію за базовими правилами (с. 3–7) і поки що не використовуйте селян.

Після перших кількох партій можете додати селян.
Щойно ви наберетеся досвіду, придивіться до доповнень **«Річка»** та **«Абат»**.
Відтепер можете досліджувати й інші доповнення у комфортному для вас темпі.

Ви також можете використовувати лише деякі елементи з доповнень (наприклад, лише великі фігурки підданців з **«Таверн та соборів»** або будівельників із **«Торговців та будівельників»**).

Ще один варіант — поєднати кілька доповнень, що містяться у «Великому зібранні». Кожне з цих міні-доповнень саме по собі не складне, але деякі комбінації можуть призвести до непростих ігрових ситуацій.

Якщо ви вирішите поєднати всі доповнення з цього «Великого зібрання», то ігрова партія триватиме 100–120 хвилин і буде досить напруженою. Утім, якщо ви вже достатньо досвідчені, це будуть незабутні партії! Крім цього «Великого зібрання», є чимало різноманітних доповнень, що розширюють усесвіт ***«Каркасону»***.

Розважайтеся, експериментуйте, комбінуйте та найголовніше — гарно проведіть час за грою!

БАЗОВА ГРА

Базові правила — 3

Селяни — 8

ДОПОВНЕННЯ

Річка — 9

Абат — 9

Таверни та собори — 10

Торговці та будівельники — 12

Літальні апарати — 15

Повідомлення — 16

Пороми — 17

Золоті копальні — 18

Чарівники — 19

Розбійники — 20

Кола на полях — 21

ДОДАТКИ

Перелік плиток — 22

Фігурки — 24

Короткий опис ходу — 24

Клаус-Юрґен Вреде

Carcassonne

Містечко Каркасон на півдні Франції славиться своїми мурами й замками, побудованими ще за часів Римської імперії та в середньовіччі. Разом зі своїми підданцями ви мандруватимете Каркасоном — його дорогами й полями, містами й монастирями. Від вас залежатиме розвиток цього мінливого краю. Мудро розміщуйте своїх підданців як мандрівників, лицарів, ченців і селян, щоб прокласти собі шлях до перемоги!

БАЗОВА ГРА *35 хв*

КОМПОНЕНТИ ТА ПРИГОТУВАННЯ

Ласкаво просимо до ***Каркасона***! Прочитавши ці короткі правила базової гри (с. 3–7), ви зможете ознайомити з грою й решту гравців. Щоб розпочати гру, вам знадобиться лише декілька приготувань.

Розгляньмо ігрові компоненти та ці приготування:

72 плитки місцевості

Квадратні **плитки місцевості** зображують зелені **поля** з **дорогами**, **містами** й **монастирями**.



Плитка з частиною міста



Плитка з ділянкою дороги



Плитка з монастирем

Плитки місцевості з **базової гри** легко відрізнити — на них **немає** додаткових позначок, а також **немає річки** (повний перелік плиток див. на с. 22). Усі 72 плитки місцевості мають однакові **звороти**, лише **початкова плитка** має **темний зворот**.

8 плиток очок

Плитки 50/100 очок відкладіть убік. Вони знадобляться вам пізніше для підрахунку очок.



Лице



Зворот



Звичайний зворот



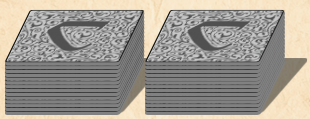
Темний зворот



Щоб приготуватися до гри, покладіть **початкову плитку** (з темним зворотом) на центр стола. Це початок **ігрової зони**. Перемішайте решту плиток місцевості і покладіть їх на стіл кількома стосами долілиць у межах досяжності всіх гравців.



Початкова плитка



Плитки стосами долілиць

Покладіть **планшет підрахунку очок** біля ігрової зони.

48 підданців

Дерев'яні фігурки представляють ваших **підданців** у цій грі. Деякі доповнення містять додаткові типи підданців. Для базової гри вам знадобляться лише 48 **звичайних підданців** — 6 наборів по 8 фігурок кожного кольору (**чорного**, **червоного**, **зеленого**, **рожевого**, **синього** та **жовтого**).



Звичайні підданці

Кожен гравець отримує 7 підданців свого кольору як **особистий запас**. Восьму фігурку кожного кольору розмістіть на **поділці «0»** планшета підрахунку очок. Це ваш **маркер очок**. Усі фігурки невибраних кольорів поверніть у коробку.

На цьому приготування завершуються.

МЕТА ГРИ

Хід за ходом ви викладатимете плитки місцевості в ігрову зону. Так мало-помалу утворюватиметься мапа нового краю з монастирями, дорогами, містами й полями. Ви можете розміщувати своїх підданців як ченців, мандрівників, лицарів і (трохи згодом) селян. За них ви набиратимете очки — як упродовж гри, так і після її завершення. Тож гравця, який набрав найбільше очок і відповідно став переможцем, можна буде визначити лише після підсумкового підрахунку очок!

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці почергово виконують ходи за годинниковою стрілкою, починаючи з наймолодшого гравця. У свій хід ви повинні виконати описані нижче **3 дії** в **зазначеному порядку**. Потім настає черга наступного гравця і так далі. Спершу ми наведемо перелік цих дій, а далі пояснимо їх — так, ніби це ваш хід. Прочитавши ці правила, ви зможете аналогічно пояснити їх решті гравців. Ось ці 3 дії:

1. Викласти плитку місцевості
Ви **повинні** взяти **1 плитку місцевості** зі стосів доліниць і викласти її горілиць, **з'єднавши** з плитками місцевості в ігровій зоні.



2. Розмістити підданця
Ви **можете** розмістити **1 фігурку з вашого запасу** на щойно викладеній вами плитці.



3. Порахувати очки
Ви **повинні** порахувати **всі очки**, набрані внаслідок викладання вашої плитки.



Розгляньмо детальніше, що означають об'єкти (дороги, міста й монастирі) на плитках місцевості. Ми пояснимо їх так, ніби ви у свій хід взяли плитку з відповідним об'єктом. Почнемо з доріг:

Дороги

1. Викласти плитку місцевості

На взятій вами плитці зображено 3 дороги, що починаються в селі. Ви повинні викласти її в ігровій зоні, **з'єднавши** із сусідніми плитками місцевості. Це означає, що незакритий кінець дороги повинен з'єднуватися з іншою ділянкою дороги, поле — з іншим полем, а частина міста — з іншою частиною міста.



Ви викладаєте цю плитку. Дорога з'єднується з дорогою, а поле — з полем.

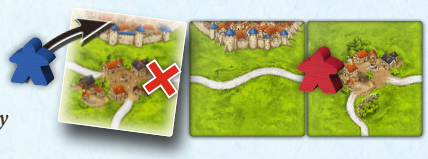
Ви кладете свою плитку так, щоб вона з'єднувалася з дорогою та полем. У рідкісному випадку, коли ви **взагалі не можете** викласти плитку так, щоб вона з чимось з'єднувалася, поверніть плитку в коробку й візьміть іншу плитку.

2. Розмістити підданця

Виклавши плитку, ви **можете** розмістити на ній 1 свого підданця із запасу **як мандрівника** на **ділянці дороги на цій плитці**. Утім, це можна зробити лише якщо ніде на цій дорозі **немає іншого підданця** Ви зайняли цю дорогу, але вона має незакритий кінець і не завершена. Отже, ви не набираєте очок у цей хід (**крок 3**), і починається хід наступного гравця за годинниковою стрілкою. Цей гравець бере й викладає плитку місцевості. На дорозі, що веде праворуч від села, уже є підданець (ваш мандрівник), тож гравець **не може** розмістити підданця на цій дорозі. Натомість він розміщує свого підданця як лицаря у щойно викладеному місті (більше про міста див. далі).



Ви розміщуєте підданця як мандрівника на щойно викладеній вами плитці. На цій дорозі немає інших підданців, тому ви можете це зробити.



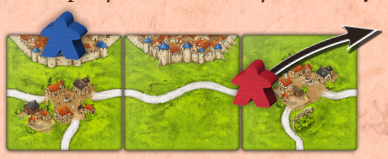
Дорога праворуч уже зайнята, тому синій гравець вирішує розмістити свого підданця в місті.

3. Порахувати очки

Якщо дорога **закрита з обох кінців** під час **кроку 1**, цю дорогу вважають **завершеною** і за неї **набирають очки**. Кінець дороги вважають закритим, якщо він веде до села, міста, монастиря чи іншого елементу ландшафту, де він візуально закінчується. У нашому прикладі ваша дорога закрита (закінчується) з обох кінців і дає очки! Байдуже, хто розмістив плитку, яка завершила дорогу. За **кожну плитку** вашої завершеної дороги ви набираєте **1 очко**. Ваша дорога складається з 3 плиток, тож ви набираєте 3 очки!

Щоб відстежувати свій рахунок, вам знадобиться планшет підрахунку очок. За кожне набране очко переміщуйте свій маркер очок на 1 поділку вперед. У цьому прикладі ви переміщуєте свій маркер на 3 поділки вперед. Коли він знову досягне **поділки «0»**, візьміть одну з **плиток очок** і/або переверніть її відповідною стороною догори як нагадування.

Порахувавши очки за будь-який об'єкт (у цьому випадку за дорогу), усі гравці **повертають** усіх підданців, які перебували на цьому об'єкті, **у відповідні запаси**.



Ви повертаєте свого підданця, який щойно приніс вам 3 очки, у свій запас. Підданця синього гравця не повертають, бо він перебуває на іншому об'єкті. Його місто ще не завершене і не дає очок.

Важливо! Дорогу також вважають завершеною, якщо вона утворює кільце і в такий спосіб закінчується де починалася.

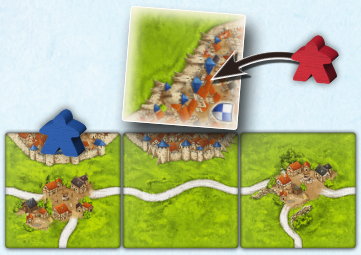
Міста

1. Викласти плитку місцевості

Як і зазвичай, спершу ви берете плитку місцевості й викладаєте її в ігрову зону так, щоб вона з'єднувалася з уже викладеними плитками місцевості. Незавершене місто можна розширити лише плиткою з частиною міста.

2. Розмістити підданця

Далі перевірте, чи зайняте щойно розширене вами місто іншим підданцем. У цьому місті немає підданців, тож ви можете розмістити одного зі своїх звичайних підданців як **лицаря** на частині **міста** на щойно викладеній вами плитці.

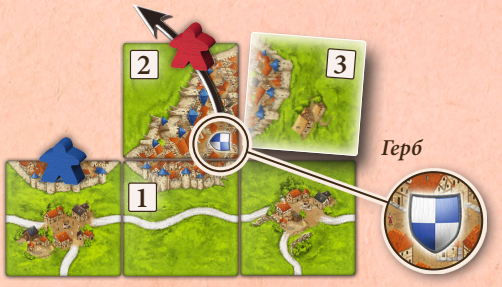


Ви виклали цю плитку, розширюючи наявне місто. Це місто не зайняте, тож ви можете розмістити тут свого підданця.

3. Порахувати очки

Вважаймо, що в наступному раунді ви виклали виділену білим плитку й розширили своє місто. Тепер воно завершене. Місто вважають завершеним, коли воно **повністю оточене мурами** й усередині міста **немає порожніх місць**.

У цьому місті є ваш підданець, тому ви набираєте за нього очки. **Кожна плитка**, на якій зображено частину міста, дає **2 очки**. **Крім того, кожен герб** у цьому місті також дає **2 очки**. Як і після будь-якого підрахунку очок, ви повертаєте свого підданця з завершеного міста у свій запас.



Це місто складається з 3 плиток і має 1 герб. Отже, ви набираєте 6 + 2 = 8 очок! Після цього ви повертаєте свого підданця з цього міста у свій запас.

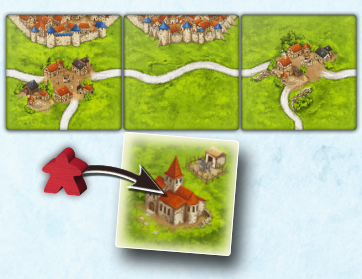
Монастирі

1. Викласти плитку місцевості

Як і зазвичай, спершу ви берете плитку місцевості й викладаєте її в ігрову зону. Монастирі завжди зображені в центрі плитки. Викладаючи монастир, ви повинні пересвідчитися, що краї плитки з'єднуються з усіма сусідніми плитками місцевості.

2. Розмістити підданця

Виклавши плитку з **монастирем**, ви можете розмістити на ній 1 звичайного підданця як **ченця**. Ви розміщуєте підданця зі свого запасу в монастирі.



Монастир завжди зображений посередині плитки. Ви можете викласти цю плитку тут, щоб поле з'єднувалося з полем. Після цього ви розміщуєте на ній звичайного підданця.

3. Порахувати очки

Монастир вважають завершеним, коли він **оточений 8 прилеглими плитками**. Ці плитки повинні бути прилеглими **безпосередньо** та **по діагоналі**. Якщо ваш монастир завершений, ви набираєте по **1 очку** за кожну плитку включно з монастирем, усього **9 очок**.



Нарешті! Виклавши цю плитку, ви завершили монастир. Ви набираєте 9 очок і повертаєте свого підданця у свій запас.

Тепер ви знаєте всі найважливіші правила і можете починати гру. У наступному розділі ми докладно поясним особливі випадки та підсумковий підрахунок, тож ви зможете зазирнути сюди, коли настане відповідний момент.

Кілька підданців на одному об'єкті

Протягом гри може статися ситуація, коли на одному об'єкті (дорозі, місті тощо) опиняться кілька підданців внаслідок об'єднання окремих об'єктів в один. Нижче ви знайдете приклади таких ситуацій.

Визначення більшості за підданцями

Якщо в підрахунку очок за той самий об'єкт беруть участь підданці кількох гравців, спершу ви повинні визначити **силу** кожного гравця на такому об'єкті. **Сила 1 звичайного підданця** дорівнює **1**. Додайте сили своїх підданців на цьому об'єкті й порівняйте суму із силами інших гравців. Якщо ваша сила найбільша, ви маєте **більшість** на цьому об'єкті. У такому разі **лише ви** набираєте очки за цей об'єкт.

Якщо кілька гравців мають однакову найбільшу силу, то кожен із таких гравців набирає **очки** за цей об'єкт **у повному обсязі**.

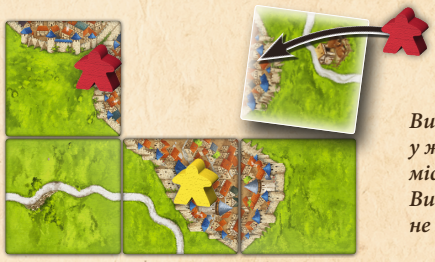
Після підрахунку очок усі гравці повертають своїх підданців із цього об'єкта у свої запаси.



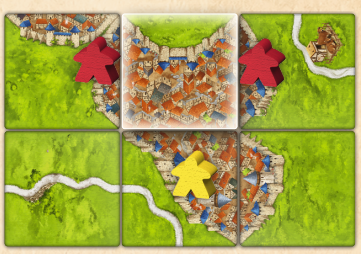
Узятою плиткою ви могли б подовжити дорогу на нижній лівій плитці. На цій дорозі вже є підданець, тому ви не зможете розмістити на ній свого. Тому натомість ви викладаєте плитку так, що ці дороги не з'єднуються, і розміщуєте свого підданця на цій новій дорозі.



В один із наступних ходів ви берете цю плитку й викладаєте її біля незавершеної дороги. Тепер на одній дорозі 2 підданці. Через те, що дорога завершена, ви рахуєте за неї очки. Жовтий гравець і ви набираєте по 4 очки й повертаєте підданців у свої запаси.



Ви сподіваєтеся перехопити більшість у цьому місті у жовтого гравця , тому викладаєте плитку з частиною міста й розміщуєте на ній свого підданця як лицаря. Ви можете це зробити, бо викладена вами частина міста не з'єднана з містом, де є інший підданець.



Припустімо, що ви взяли плитку й виклали її так, що всі 3 частини міста з'єднались в одне завершене місто. У цьому місті ви маєте більше підданців, ніж жовтий гравець , тому лише ви набираєте 10 очок за завершене місто. Ви обоє повертаєте своїх підданців у свої запаси.

КІНЕЦЬ ГРИ Й ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

Гра закінчується, коли викладено **всі плитки місцевості** й жоден гравець у свій хід не може викласти нову плитку. Перш ніж визначити переможця гри, ви повинні виконати **підсумковий підрахунок очок**.

Підсумковий підрахунок очок

Тепер ви рахуєте очки за всі незавершені об'єкти, на яких досі є підданці, у такий спосіб (більшість визначають як зазвичай):

- Кожна незавершена дорога дає по **1 очку** за плитку, так само як під час підрахунку очок під час гри.
- Кожне незавершене місто дає по **1 очку** за плитку і за герб, тобто лише половину очок.
- Кожен незавершений монастир дає **1 очко** та по **1 додатковому очку** за кожну прилеглу безпосередньо та по діагоналі плитку.
- Кожне поле дає по **3 очки** за кожне прилегле завершене місто. Поле ніколи не вважають завершеним, навіть якщо воно повністю оточене об'єктами.

Це стосується підрахунку очок за селян і зазначено тут для ясності. Протягом перших кількох партій радимо ігнорувати правила для селян і додати їх лише тоді, коли почуватиметеся готовими. Правила для селян пояснено на с. 8.

ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК: МІСТО
Зелений гравець набирає 8 очок за це велике незавершене місто (5 плиток з містом і 3 герби). Чорний гравець не набирає очок, бо в зеленого гравця більшість за підданцями в цьому місті (2 звичайні підданці).



ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК: ДОРОГА
Ви набираєте 3 очки за незавершену дорогу із 3 плиток з дорогою.

ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК: МОНАСТИР
Жовтий гравець набирає 4 очки за цей незавершений монастир (1 очко за сам монастир і 3 очки за прилеглі плитки).

ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК: МІСТО
Синій гравець набирає 3 очки за це незавершене місто (2 плитки місцевості та 1 герб).

Переможцем у цій партії в **«Каркасон»** стає гравець, що набирає найбільше очок після підсумкового підрахунку. Вітаємо! (У разі нічиєї претенденти розділяють перемогу.)

Після того як ви зіграєте кілька партій у базову гру, радимо вам додати правила для **селян** (с. 8).

Готові до нових викликів? Тоді зверніть увагу на правила доповнень **«Річка»** та **«Абат»** на с. 9. У подальшому можете досліджувати цю книжку правил і відкривати та комбінувати різноманітні доповнення. Насолоджуйтеся безмежними можливостями «Великого зібрання»!

Короткий огляд

1. Викласти плитку місцевості

Візьміть **1 плитку** й викладіть її так, щоб вона з'єднувалася з уже викладеними плитками. У рідкісному випадку, коли ви **взагалі не можете** викласти плитку так, щоб вона з чимось з'єднувалася, поверніть плитку в коробку й візьміть іншу плитку.

2. Розмістити підданця

Ви можете розмістити рівно **1 підданця** зі свого запасу на об'єкті плитки, яку щойно виклали.
Це можна зробити лише якщо цей об'єкт **не зайнятий** іншим підданцем.

3. Порахувати очки

Підрахунок очок наприкінці ходу виконують лише у разі, якщо в цей хід було **завершено 1 або більше об'єктів**.

- **Дорога** завершена, якщо всі її кінці закриті. Ви набираєте по **1 очку за плитку** з ділянкою дороги.
- **Місто** завершене, якщо воно повністю оточене мурами й усередині немає порожніх місць. Ви набираєте по **2 очки за плитку** з частиною міста й по **2 очки за герб** .
- **Монастир** завершений, якщо до нього безпосередньо та по діагоналі прилягають 8 плиток. За завершений монастир ви набираєте **9 очок**(по 1 очку за кожну прилеглу плитку й 1 за саму плитку з монастирем).

Якщо на завершеному об'єкті є підданці кількох гравців, очки за нього набирає лише гравець або гравці із більшістю за підданцями.
Після підрахунку очок за об'єкт поверніть усіх підданців з нього у відповідні запаси.

Селяни

Правила для селян дають вашим підданцям нову властивість. Це необов'язкова частина базової гри.

1. Викласти плитку місцевості

Як завжди, ви берете плитку місцевості й викладаєте її так, щоб розширити ландшафт. Зелені ландшафти — це об'єкти, що називаються **поля**.

2. Розмістити підданця

Ви можете **покласти** свого підданця на плитку з **полем** як **селянина**. На відміну від мандрівників, лицарів і ченців, фігурки яких ставлять вертикально, фігурки селян кладуть на поля. Це нагадування про те, що селяни й поля дають очки лише під час **підсумкового підрахунку очок**, а не протягом гри. Як і з іншими об'єктами, ви можете покласти селянина лише на поле, на якому немає іншого селянина. Поля відокремлюються містами, дорогами, річкою (див. мінідоповнення «**Річка**») та іншими об'єктами, що візуально розділяють їх. Наприклад, праворуч зображено 3 окремі поля.



Ви викладаєте плитку, що розширює велике поле, яке простягається від вашої плитки вздовж дороги до самого міста, де ви вже маєте лицаря. Це поле не зайняте, тож ви можете покласти підданця на це поле як селянина.

3. Порахувати очки

На відміну від інших об'єктів, поле **ніколи** не вважають **завершеним**. Навіть якщо поле повністю оточене іншими об'єктами, селяни **не дають** очок і їх **не повертають** у запас **протягом гри**. Очки за поля набирають **лише** під час **підсумкового підрахунку очок**.

Підсумковий підрахунок очок

Наприкінці фінального підрахунку очок ви **рахуєте очки за селян**. Якщо поле зайняте кількома селянами, визначте більшість для кожного поля як зазвичай. Той, хто має більшість на полі, набирає по **3 очки** за **кожне завершене місто, що прилягає** до цього поля. Одне завершене місто може давати очки за кілька полів.



Це поле , зайняте червоними та синіми підданцями, прилягає до 3 завершених міст А, Б і Г. Воно дає 9 очок. У червоного і синього гравців нічия за більшість на цьому полі, тому обидва набирають по 9 очок. Місто В не завершене, тому його не враховують під час підрахунку очок за це поле.

Чорний і жовтий гравці мають селян на цьому полі . Чорний гравець має більшість, тому набирає всі 4 x 3 = 12 очок за 4 завершені міста, що прилягають до цього поля.

Жовтий гравець має селянина на цьому полі у верхньому лівому кутку й набирає 2 x 3 = 6 очок за 2 міста, А і Б, що прилягають до цього поля.

Короткий огляд

- Селян розміщують **лежачи**.
- Селяни дають очки лише під час **підсумкового підрахунку очок**.
- Кожне завершене місто, що прилягає до поля, дає **3 очки**.
- Як і з іншими об'єктами, лише гравець із більшістю за підданцями набирає очки за поле. Якщо кілька гравців мають однакову найбільшу кількість селян на полі, то **всі вони** набирають очки в **повному обсязі**.

РІЧКА

+5 хв

«Річка» — це перше мінідоповнення у всесвіті гри **«Каркасон»**. Річка прикрашає ландшафт, а також дає змогу урізноманітнювати початкову ігрову зону.

Компоненти та приготування

12 плиток місцевості містять зображення річки й мають **темний зворот**, як у початкової плитки. Це **плитки з річкою**.

Замініть **початкову плитку** на **плитку з джерелом**. Відкладіть убік **плитку з озером**. Решту плиток з річкою перетасуйте і покладіть стосом долілиць. Після цього покладіть плитку з озером **під низ** стосу плиток з річкою.

Перебіг гри

На початку гри ви не берете плитки зі стосу плиток місцевості. Натомість ви **повинні** брати плитки зі **стосу плиток з річкою**, поки не викладете їх усі. Кожна плитка з річкою повинна бути викладена так, щоб подовжувати річку. Отже, річка подовжуватиметься, поки в її кінці не викладуть **плитку з озером**.

Ви можете розміщувати підданців на плитках з річкою **за звичайними правилами**. Однак їх не можна розмішувати на самій річці

Важливо! Щоб річка не закільцювалася, **не можна**, щоб на двох поспіль плитках з вигином річка повертала в тому самому напрямку. З тієї ж причини **не можна** викладати вигин річки у напрямку, **протилежному** до напрямку течії **джерела річки**.

Після того як усі плитки з річкою буде викладено, грайте далі як зазвичай, беручи й викладаючи звичайні плитки місцевості.



Плитка з джерелом

Приклад завершеної річки

Плитка з озером

АБАТ

+5 хв

«Абат» — це друге мінідоповнення. У ньому використовують підданців-абатів, а також сади, які ви могли помітити на деяких плитках.



Сад



6 абатів

Компоненти та приготування

Дайте кожному гравцеві 1 підданця-абата його кольору.

1. Викласти плитку місцевості

Візьміть і викладіть плитку місцевості як зазвичай, переконавшись у тому, що вона з'єднується з уже викладеними плитками.

2. Розмістити підданця



Виклавши плитку, можете розмістити на ній звичайного підданця **АБО** свого **абата**. Ви можете розмістити свого абата **тільки** на плитці з **монастирем** або **садом**. Звичайного підданця не можна розміщувати на плитці із садом. Для визначення більшості за підданцями абат має силу 1 (як звичайний підданець). Це може мати значення, якщо ви поєднуватимете це мінідоповнення з іншими.

3. Порахувати очки

Як і монастир, сад вважають завершеним, коли до нього безпосередньо та по діагоналі прилягають 8 плиток. Ви набираєте по 1 очку за кожну прилеглу плитку та за сам сад, разом 9 очок. Отже, очки за сади набирають так само, як і за монастирі.

Абат також має особливу властивість. Якщо ви **не розмістили** підданця під час **кроку 2** свого ходу, то можете натомість **повернути** свого абата з незавершеного монастиря або саду в ігровій зоні у свій запас. Ви негайно переходите до **кроку 3** свого ходу й набираєте очки за цей **монастир** або **сад** залежно від **кількості плиток, що прилягають до нього зараз, безпосередньо та по діагоналі**, а також за сам об'єкт. Після цього ви виконуєте всі інші підрахунки як зазвичай, якщо потрібно.



Ви викладаєте плитку, але не розміщуєте підданця. Натомість ви повертаєте свого абата, якого розмістили в попередній хід, і набираєте 6 очок за 5 сусідніх плиток і за сам сад.

Примітка до правил доповнень

Наступний розділ познайомить вас з іншими доповненнями, що містяться у «**Великому зібранні**».
Кожен новий елемент гри пояснено на основі 3 базових дій:

1. Викласти плитку місцевості
2. Розмістити підданця
3. Порахувати очки

Якщо якусь дію не описано детально, то застосовуйте базові правила.

ТАВЕРНИ ТА СОБОРИ *+10 хв*

На дорогах і в містах з'являються затишні таверни й величні собори.
А ваш великий підданець демонструє свою силу, допомагаючи набирати очки за ці важливі об'єкти.

Компоненти

24 плитки місцевості (позначені ♟)
6 великих підданців


2 собори


7 таверн


1 річка з таверною

Додаткові приготування

Дайте кожному гравцеві великого підданця його кольору.
Якщо ви граєте з мінідоповненням «**Річка**», додайте нову плитку з річкою до звичайних плиток з річкою.
Решту нових плиток місцевості перемішайте з іншими плитками місцевості.


6 великих підданців

Таверни та собори

1. Викласти плитку місцевості | **2. Розмістити підданця**

3. Порахувати очки



Підрахунок очок за дорогу з тавер ною

Якщо ваша дорога з 1 чи кількома тавернами завершена, ви набираєте **2 очки** за кожну плитку з ділянкою цієї дороги замість звичного 1 очка.


Ви ♟ набираєте 6 очок за цю дорогу, адже вона складається із 3 плиток і на одній з них є таверна.


Попри те що на цій дорозі є 2 таверни, ви ♟ отримуєте бонус лише один раз, а отже, набираєте 4 x 2 = 8 очок.



Підрахунок очок за місто із собором

Завершивши місто з 1 чи кількома соборами, ви набираєте по **3 очки** за кожну плитку завершеного міста та за кожен герб 🛡 замість звичних 2 очок.


За це місто ви ♟ набираєте 7 x 3 = 21 очко (6 плиток з містом й 1 герб).

Важливо! Якщо наприкінці гри дорога з таверною або місто із собором **не завершені**, то під час підсумкового підрахунку ви набираєте по **1 очку** за плитку та герб як зазвичай.

Великий підданець

1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити підданця



Замість звичайного підданця ви можете розмістити **великого підданця** як мандрівника, лицаря, ченця або селянина за звичними правилами.

3. Порахувати очки

Під час визначення більшості за підданцями на об'єкті великого підданця рахують як 2 звичайних підданців (він має силу 2).



У місті ви маєте великого підданця, а синій гравець — лише звичайного підданця. Це означає, що ви маєте більшість у цьому місті. Ви набираєте 8 очок, а синій гравець — 0 очок.



Під час фінального підрахунку ви маєте на цьому полі великого підданця як селянина. Синій гравець має тут 2 звичайних підданців. Отже, у вас нічия за більшістю підданців на цьому полі, тож ви обоє набираєте за нього очки.

Особливі плитки місцевості



Цей кут розділяє поле на 2 окремі поля.



Обидві дороги закінчуються у цьому монастирі.



Усі 3 дороги закінчуються на цьому перехресті. Лише дороги, що йдуть ліворуч і праворуч, вважають дорогами з таверною.



На цій плитці не закінчується жодна дорога. Натомість ця дорога розходиться в 4 напрямках. Щоб завершити цю дорогу, треба закрити всі 4 її кінці.



Усі 4 дороги закінчуються на цьому перехресті. Дві короткі дороги до міста вже завершені. Ви можете розмістити підданця на одній з них, щоб набрати 1 очко.

Короткий огляд



Таверна

2 очки за плитку завершеної дороги з таверною.
1 очко за плитку під час підсумкового підрахунку.



Собор

3 очки за плитку та герб завершеного міста із собором.
1 очко за плитку та герб під час підсумкового підрахунку.



Великий підданець

Тип: Підданець **Сила**: 2

Допустимі об'єкти: дорога, місто, монастир, поле
Правила розміщення: замість звичайного підданця; на об'єктах, де немає підданців.

ТОРГОВЦІ ТА БУДІВЕЛЬНИКИ

+15 хв

До воріт прибувають торговці та будівельники. Товари розповсюджуються, свині приносять користь селянам, а будівельники прискорюють прокладання доріг та зведення міст.

Компоненти

24 плитки місцевості (позначені)
20 жетонів товарів
6 свиней
6 будівельників

20 жетонів товарів



9 курей *6 пшениці* *5 тканини*



19 плиток місцевості із символом товарів



1 річка із символом товарів



6 будівельників



6 свиней

Додаткові приготування

Дайте кожному гравцеві свиню та будівельника його кольору.
Покладіть жетони товарів біля ігрової зони. Це загальний запас.
Якщо ви граєте з мінідоповненням **«Річка»**, додайте нову плитку з річкою до звичайних плиток з річкою.
Решту нових плиток місцевості перемішайте з іншими плитками місцевості.

Жетони товарів

1. Викласти плитку місцевості | **2. Розмістити підданця**

3. Порахувати очки

Підрахунок очок за місто із символами товарів



Якщо ви **завершили** місто з 1 або більше символами товарів, то спершу рахуєте за нього очки як зазвичай. Після цього за **кожен символ товарів** у цьому місті ви отримуєте **1 відповідний жетон товару**. Ці жетони ви берете із загального запасу й кладете горілиць перед собою. Не має значення, хто набрав очки за це місто. *Ви торгуєте в цьому місті.*



Ви завершили місто. Синій гравець набирає 10 очок за місто як зазвичай. Лише ви отримуєте 1 жетон курей і 2 жетони пшениці, бо ви завершили це місто.

Підрахунок очок за жетони товарів

Ви набираєте очки за жетони товарів під час **підсумкового підрахунку очок**. За **кожен тип** товарів (курей, пшеницю або тканину), якщо ви маєте **найбільше** за всіх жетонів цього типу, ви набираєте по **10 очок**. Якщо кілька гравців мають однакову найбільшу кількість товарів того самого типу, кожен з них набирає **10 очок**.



Приклад для гри вдвох: ви набираєте 20 очок і синій гравець також набирає 20 очок.

Будівельник

2. Розмістити підданця

Розмістити будівельника



Якщо ви розміщуєте підданця як мандрівника або лицаря і в вашому запасі є будівельник, ви можете розмістити будівельника **разом** із цим підданцем. Розмістіть будівельника **поруч із ним**.

Будівельник **ніколи не може перебувати на плитці сам**. Коли підданця, разом із яким розміщений будівельник, переміщують або вилучають (наприклад, після підрахунку очок), ви повинні повернути будівельника у свій запас.



Будівельника можна розміщувати лише разом з мандрівником або лицарем. У цьому прикладі ви розміщуєте його на дорозі разом з мандрівником.

1. Викласти плитку місцевості

Якщо в один зі своїх наступних ходів ви виклали плитку, яка подовжує дорогу чи розширює місто з вашим будівельником, поставте будівельника біля стосів плиток, що лежать долілиць (це матиме значення пізніше).

Будівельник біля стосів плиток не перебуває у вашому запасі, і його не можна розмістити.

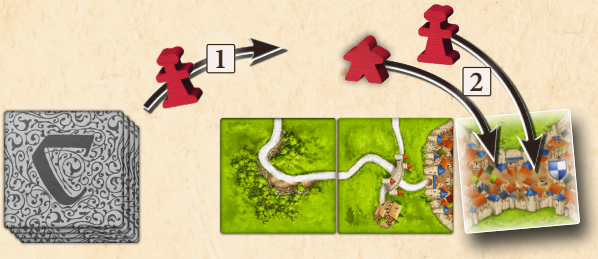


Ви викладаєте плитку й подовжуєте дорогу, на якій уже є ваш будівельник. Ви вилучаєте його й ставите біля стосів плиток. Ваш підданець залишається на дорозі.

Примітка. Ви повинні поставити свого будівельника біля стосів плиток, навіть якщо ви подовжили / розширили його об'єкт і водночас завершили його.

Виконання подвійного ходу

Якщо наприкінці вашого ходу ваш будівельник перебуває біля стосів плиток, ви негайно отримуєте **ще один хід**. Поверніть свого будівельника у **свій запас** і виконайте другий хід. Після цього гравці далі виконують ходи за годинниковою стрілкою.



1. Наприкінці вашого ходу ваш будівельник стоїть біля стосів плиток. Отже, ви повертаєте його у свій запас й отримуєте ще один хід.

2. Ви викладаєте плитку і ще раз розміщуєте свого будівельника разом з одним зі своїх підданців.

3. Це не активує ще один подвійний хід. Ваш хід завершується.

Важливо! Ви **ніколи** не активуєте подвійний хід розміщенням будівельника. Подвійний хід активується лише тоді, коли ви подовжуєте / розширюєте об'єкт, **на якому вже** є ваш будівельник.

3. Порахувати очки

Підрахунок очок за об'єкт, на якому є будівельник, відбувається як зазвичай. Для визначення більшості будівельника **не враховують** (його сила дорівнює 0). Поверніть будівельника з підданцем, разом з яким його було розміщено, у свій запас.

Свиня

1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити підданця

Розмістити свиню



Якщо ви розмістили селянина і маєте у своєму запасі свиню, то можете розмістити свиню **разом** із ним. Розмістіть свиню **поруч** із цим селянином. Свиня **ніколи не може перебувати на полі сама**. Коли селянина, разом із яким розміщена свиня, переміщують або вилучають (це можливо у грі з іншими доповненнями), ви повинні повернути свиню у свій запас.



Свиню можна розміщувати лише разом із селянином.

3. Порахувати очки

Порахувати очки за свиню

Після завершення міста зі щонайменше **1 гербом**, й підрахунку очок за нього активується підрахунок очок за **всіх** свиней. Ви негайно набираєте по **3 очки** за кожне **завершене місто**, що прилягає до поля з вашою свинею. На підрахунок очок за свиню **не впливає** більшість за підданцями.

Спершу очки за свиню набирає активний гравець, далі підрахунок триває за годинниковою стрілкою. Набравши очки за свиню, **поверніть її у свій запас**. Також водночас ви можете повернути селянина, разом із яким була розміщена свиня, у свій запас.





Перед цим було завершене місто з гербом (не показане на малюнку). Час порахувати очки за всіх свиней. Поле з вашою свинею прилягає до 1 завершеного міста. Ви набираєте 1 x 3 очки.
Поле зі свинями синього та жовтого гравців також прилягає до 1 завершеного міста. Обидва гравці набирають по 3 очки.

Ви — активний гравець, тож ви першим набираєте очки за свиню й повертаєте її у свій запас. Водночас ви можете також повернути й свого селянина. Ви вирішуєте залишити його на полі.
Синій гравець — наступний за годинниковою стрілкою і теж повертає лише свиню.
Жовтий гравець — останній і вирішує повернути не лише свиню, а й селянина.

Під час **підсумкового підрахунку** свиня не дає очок. Також її **не враховують** для визначення більшості (сила свині дорівнює 0).

Особливі плитки місцевості



На цій плитці дорога закінчується посеред поля. *Доступ до вуличної вбиральні мають тільки мешканці Каркасона.*



Одна дорога закінчується посеред поля, інша — у монастирі. Поле на цій плитці нічим не розділене.



Дороги не закінчуються біля мостів. Одна дорога йде зліва направо, інша — згори вниз.

Поля **не з'єднуються** під мостами, навпаки — мости їх розділяють.

Короткий огляд



Жетони товарів

Ви завершуєте місто → візьміть відповідні жетони товарів.
Під час підсумкового підрахунку: **10 очок** за найбільшу кількість жетонів кожного типу.
У разі нічиєї: по **10 очок** кожному претенденту.



Будівельник

Тип: особлива фігурка **Сила**: 0
Допустимі об'єкти: дорога, місто
Правила розміщення: разом з мандрівником або лицарем
Особлива здібність: активує подвійний хід, коли ви подовжуєте дорогу або розширюєте місто, де є ваш будівельник → поверніть свого будівельника.

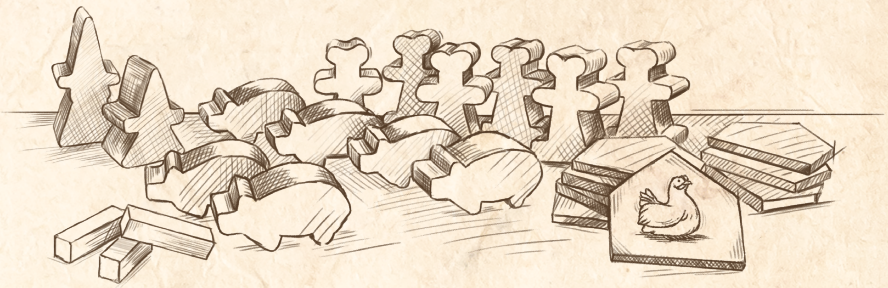


Свиня

Тип: особлива фігурка **Сила**: 0
Допустимі об'єкти: поле
Правила розміщення: разом із селянином
Особлива здібність: після завершення міста з гербом:
Порахуйте очки за всіх свиней (по **3 очки** за місто) → поверніть свою свиню → необов'язково: поверніть свого селянина

Зігравши з двома великими доповненнями **«Таверни та собори»** й **«Торговці та будівельники»**, надалі ви можете комбінувати окремі частини цих доповнень (наприклад, великого підданця й жетони товарів), не використовуючи решту. Також ви можете грати за базовими правилами й додати плитки з доповнень, ігноруючи їхні ефекти.

Наступні розділи присвячені іншим мінідоповненням. Додавайте їх у гру на власний смак.



ЛІТАЛЬНІ АПАРАТИ +5 хв

Людство завжди було зачароване польотами. Тепер ваш підданець може здійнятися в небо, хоча ви ніколи не знаєте, де він приземлиться.

Компоненти

8 плиток місцевості (позначених)
1 кубик польоту (значення на гранях: 1, 1, 2, 2, 3, 3)



Кубик польоту



8 літальних апаратів

Додаткові приготування

Перемішайте нові плитки місцевості з іншими плитками місцевості. Кубик польоту відкладіть убік, він знадобиться вам пізніше.

1. Викласти плитку місцевості

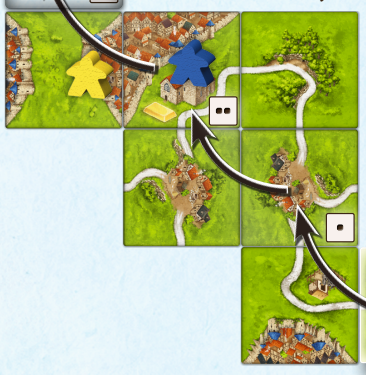
2. Розмістити підданця

Виклавши плитку з **літальним апаратом**, можете розмістити **звичайного підданця** або **великого підданця** (з **«Таверн та соборів»**) як зазвичай або **на** літальному апараті.

Підданець на літальному апараті переміщуватиметься **по прямій** або **по діагоналі** в напрямку **стрілки** на цій плитці. Киньте **кубик польоту** й перемістіть свого підданця на кількість плиток, рівну кількості цяток на кубику (від 1 до 3 плиток). Ви **повинні** розмістити цього підданця на будь-яких незавершених **дорозі**, **місті** або **монастирі** на плитці, на яку він приземляється, навіть якщо цей об'єкт уже зайнятий іншим підданцем. Ви **не можете** розмістити підданця на полі, використовуючи літальний апарат. Після приземлення підданець негайно набуває відповідного типу — стає мандрівником, лицарем або ченцем.

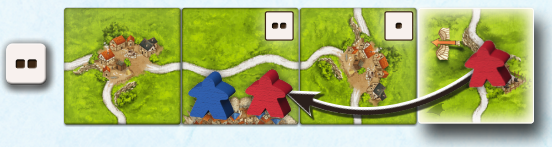


Ви виклали плитку з літальним апаратом так, що стрілка на ній указує по діагоналі ліворуч угору. Тепер ви розміщуєте на літальному апараті свого підданця. Результат кидка кубика — «3». На цьому місці немає плитки й ваш підданець не може приземлитися. Ви повертаєте цього підданця у свій запас.



Якби результат був «2», ви могли б розмістити свого підданця в монастирі (хоч там і є синій підданець) або в місті (хоч там і є жовтий підданець).
Ви не могли б розмістити свого підданця на дорозі, бо вона завершена.

Якщо ви не можете розмістити підданця на потрібній плитці, бо там є лише завершені об'єкти й поля або взагалі немає плитки, то ви **повертаєте** цього підданця у свій запас. Ви **не можете** розмістити натомість іншого підданця.



Ви виклали плитку з літальним апаратом так, що її стрілка вказує ліворуч, і розмістили на ньому підданця. Результат кидка — 2. Ви повинні розмістити цього підданця в місті, біля синього підданця , бо не можете розмістити його на полі чи на завершеній дорозі.

3. Порахувати очки

ПОВІДОМЛЕННЯ

+10 хв

Королева розсилає своїх вірних підданців по всьому королівству.
Багатство та привілеї чекають на кожного, хто розумно використає посланців.

Компоненти

8 жетонів повідомлень
6 посланців



6 посланців

Жетони повідомлень



Лице *Зворот*

Додаткові приготування

Перемішайте жетони повідомлень і покладіть їх стосом долілиць у межах досяжності всіх гравців. Кожен гравець розміщує посланця свого кольору на поділці «0» планшета підрахунку очок. Отже, кожен гравець має на цьому планшеті 2 маркери очок: звичайного підданця та посланця.

1. Викласти плитку місцевості | **2. Розмістити підданця**

3. Порахувати очки

Коли ви набираєте очки, то повинні вирішити кого переміщувати на планшеті підрахунку очок — **звичайного підданця** чи **посланця**. Навіть якщо в цей хід ви набираєте очки за кілька об'єктів, перемістити можна лише **одного** з них.

Ви **не можете** перемістити обидва маркери за один хід. Якщо **у ваш хід**, наприкінці **кроку 3**, ваш **щойно переміщений** підданець чи посланець зупиняється на **темній поділці** планшету підрахунку очок (0, 5, 10, 15 і т. д.), негайно візьміть і розіграйте **1 жетон повідомлення**. Щоб розіграти жетон повідомлення, ви повинні:

- виконати дію жетона повідомлення **АБО**
- набрати **2 очки** (як показано в правому нижньому куті жетона повідомлення).

У будь-якому разі покладіть розіграний жетон повідомлення долілиць під низ стосу повідомлень.

Важливо! Ви можете взяти й розіграти лише 1 жетон повідомлення за хід.

Жетони повідомлень



1 Найменше місто. Виберіть місто зі щонайменше 1 вашим лицарем. Якщо ви маєте лицарів у кількох містах, то ви повинні вибрати те, яке зараз дає **найменше очок**. Наберіть очки за вибране місто так, ніби зараз підсумковий підрахунок і ви маєте більшість. **Не повертайте** свого лицаря в запас.



2 Найкоротша дорога. Цю дію виконують так само, як дію **повідомлення 1**, але для дороги й мандрівників замість міст і лицарів.



3 Найменший монастир. Цю дію виконують так само, як дію **повідомлення 1**, але для монастирів і ченців / абатів замість міст і лицарів.



4 Виконайте ще 1 хід. Виконайте додатковий хід. Після цього гравці далі виконують ходи за годинниковою стрілкою. *Примітка. У грі з будівельником («**Торговці та будівельники**») можна виконати 3 ходи поспіль.*



5 2 очки за кожен герб. За кожен герб у кожному місті, де є щонайменше 1 ваш лицар, ви набираєте 2 очки. Більшість за підданцями не має значення.



6 2 очки за кожного лицаря. Наберіть по **2 очки** за кожного вашого лицаря будь-де в ігровій зоні. **Не повертайте** їх у свій запас.



7 2 очки за кожного селянина. Наберіть по **2 очки** за кожного вашого селянина будь-де в ігровій зоні. **Не повертайте** їх у свій запас.



8 Наберіть очки і поверніть підданця. Виберіть **дорогу**, **місто**, **монастир** або **поле** з вашим підданцем. Якщо ви маєте **більшість** на цьому об'єкті, порахуйте за нього очки як під час підсумкового підрахунку **та** поверніть 1 свого підданця з цього об'єкту у свій запас. Якщо ви **не маєте** більшості, то можете повернути в запас 1 свого підданця з ігрової зони (не набираючи очок за жоден об'єкт).

Підсумковий підрахунок

Наприкінці гри, але **перед** підсумковим підрахунком очок, **додайте** кількість очок, набраних вашим звичайним підданцем і вашим посланцем. Потім перемістіть свого звичайного підданця на поділку, що дорівнює отриманій сумі, а посланця поверніть у коробку. Далі підсумковий підрахунок відбувається як зазвичай. Під час підсумкового підрахунку ви **не берете** жетони повідомлень.

ПОРОМИ

+10 хв

Пороми королівства пропонують зручні переправи через озера, змінюючи ваші маршрути.

Компоненти

8 плиток місцевості (позначених)
8 поромів



8 поромів



8 озер з переправами

Додаткові приготування

Перемішайте нові плитки місцевості з іншими плитками місцевості. Пороми покладіть біля ігрової зони, утворивши загальний запас.

1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити підданця

Виставлення та розміщення порому

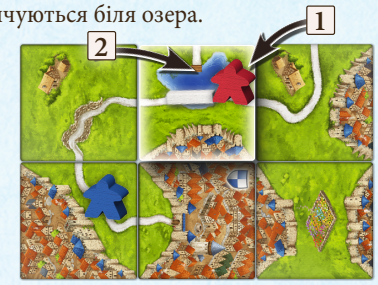
Якщо ви щойно виклали плитку **озера з переправою**, можете розмістити підданця як зазвичай. **Потім**, незалежно від того, чи розмістили ви підданця, візьміть **пором** із запасу й виставте його на це **озеро з переправою**. Ви повинні розмістити пором на озері так, щоб він з'єднував **рівно дві** ділянки дороги на ваш вибір. Цей пором тепер є частиною дороги й сполучає обидві ділянки, утворюючи єдину цілісну об'єднану дорогу. Будь-які інші ділянки дороги на цій плитці вважають такими, що закінчуються біля озера.

Переміщення порому

Якщо, виклавши плитку місцевості, ви подовжили дорогу, **частиною якої** є пором, то ви **можете перемістити** цей пором. Можна перемістити його так, щоб приєднати іншу дорогу **або навіть** від'єднати пором від дороги, яку ви щойно подовжили.

Якщо ви подовжуєте дорогу з кількома поромами, ви можете перемістити лише **перший пором** на цій дорозі, рахуючи від плитки, яку ви щойно розмістили. Якщо таких поромів кілька, ви можете перемістити будь-які з них або й усі.

Після переміщення поромів дорога, яка раніше була завершеною і дала очки, може виявитися незавершеною. У такому разі за цю дорогу можна буде ще раз набрати очки, завершивши її.



1. Ви викладаєте плитку озера з переправою і розміщуєте свого підданця як мандрівника.
2. Ви виставляєте пором і розміщуєте його так, щоб ваша дорога з'єдналася з дорогою, на якій є синій мандрівник .



Ви викладаєте плитку, подовжуючи дорогу з 2 поромами. Ви можете перемістити лише перший пором, рахуючи від щойно викладеної плитки.
Ви вирішуєте перемістити пором з позиції 1 на 2. Тепер ви і жовтий гравець більше не маєте спільної дороги.

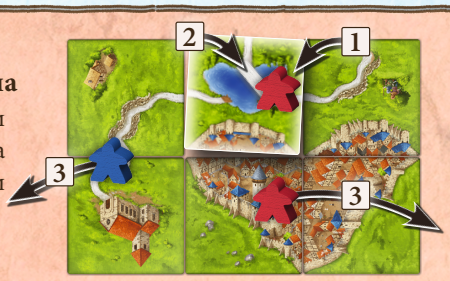
Важливо! Протягом одного ходу ви можете розмістити підданця, виставити пором і перемістити інший пором. Переконайтеся, що в такому разі ви під час **кроку 2** дотримуєтеся послідовності:

I. Розмістити підданця **II. Виставити й розмістити пором** **III. Перемістити пором**

3. Порахувати очки

Розміщення та переміщення порома

Якщо, виставивши пором, ви завершили одну або кілька доріг, то всі дороги та інші об'єкти дають очки за звичайними правилами.



1. Ви викладаєте плитку озера з переправою і завершуєте місто.
2. Потім ви виставляєте й розміщуєте пором і завершуєте дорогу ліворуч.
3. Синій гравець набирає 3 очки за дорогу, а ви набираєте 8 очок за місто.

Під час **підсумкового підрахунку** ви набираєте очки за дороги з поромами як зазвичай.

«Таверни та собори»: озера в **«Тавернах та соборах» не взаємодіють** з озерами в цьому доповненні. Дороги з поромами, але без таверн дають лише по 1 очку за плитку.

«Торговці та будівельники»: перемістивши пором, щоб подовжити дорогу з будівельником, ви не отримуєте додаткового ходу. Щоб активувати додатковий хід, ви повинні подовжити дорогу під час **кроку 1**.

ЗОЛОТІ КОПАЛЬНІ

+5 хв

У цьому краю чимало золота, тож не дивно, що всі його шукають.
Утім, цінність кожного злитка залишається невідомою до кінця гри.

Компоненти

8 плиток місцевості (позначених ▬)
1 таблиця для підрахунку очок
16 золотих злитків



16 золотих злитків



8 плиток із символом золота



1 таблиця для підрахунку очок

Додаткові приготування

Перемішайте нові плитки місцевості з іншими плитками місцевості. Золоті злитки покладіть біля ігрової зони, утворивши загальний запас.

Таблицю для підрахунку очок відкладіть убік.

1. Викласти плитку місцевості



Узявши плитку із **символом золота**, викладіть її як зазвичай. Потім покладіть:

- 1 золотий злиток на **щойно викладену** плитку ТА
- 1 золотий злиток на сусідню з нею плитку, **безпосередньо** чи по **діагоналі**, на ваш вибір.

Злитки не розміщують на конкретних об'єктах. Вони перебувають на всій плитці.

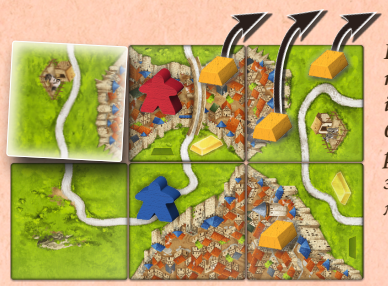


Ви ▬ викладаєте плитку місцевості із символом золота. Потім ви кладете 1 золотий злиток на щойно викладену плитку та 1 злиток на сусідню плитку по діагонал.

2. Розмістити підданця

3. Порахувати очки

Якщо під час ходу будь-якого гравця було завершено об'єкт і ви маєте на ньому **більшість**, ви набираєте за нього очки як зазвичай. Потім, якщо на будь-яких плитках із ділянками / частинами цього об'єкта є щонайменше **1 золотий злиток**, ви додатково отримуєте **всі ці золоті злитки** й кладете їх перед собою. Якщо завершена дорога чи місто, то враховують кожну плитку з ділянками цієї дороги або частинами міста. У випадку монастирів враховують монастир і кожну з 8 плиток навколо нього.



Відбувається підрахунок очок за місто, і ви ▬ маєте в ньому більшість. Ви ▬ отримуєте всі 3 золоті злитки з плиток цього міста.

Примітка. *Набираючи очки за абата, ви отримуєте золоті злитки лише у разі, якщо його монастир або сад завершені.*

У разі, якщо потрібно порахувати очки за кілька об'єктів із золотими злитками одночасно, **активний гравець** визначає порядок, у якому рахуватимуть очки і відповідно розподілятимуть золоті злитки. Якщо між кількома гравцями нічия за більшістю, золоті злитки розподіляють **один за одним** за годинниковою стрілкою, починаючи з активного гравця.

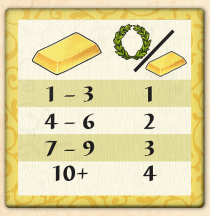


Ви ▬ завершили дорогу. Ви ▬ й синій гравець ▬ маєте нічию за більшістю, тому обидва претендуєте на 3 золоті злитки. Зараз ваш хід, тому ви першим берете 1 золотий злиток, потім синій гравець ▬ бере 1 злиток, а потім ви берете останній злиток.

Підсумковий підрахунок

Наприкінці гри, **перед** підсумковим підрахунком очок, поверніть у коробку всі золоті злитки, які все ще лежать на плитках (бо гравці їх не зібрали). Під час підсумкового підрахунку порахуйте всі золоті злитки, що лежать перед вами, і порівняйте їхню **загальну кількість** зі значеннями в **таблиці для підрахунку очок**. Загальна кількість ваших золотих злитків визначатиме, скільки очок ви наберете за **кожен** злиток.

Їхня цінність зростає разом з кількістю.



ПРИКЛАД
Протягом гри ви зібрали 7 золотих злитків, а це означає, що кожен з них дає 3 очки. Отже, за свої золоті злитки ви ▬ набираєте загалом 7 x 3 = 21 очко.

ЧАРІВНИКИ

+5 хв

Могутні майстри магії вирішили навідатися в Каркасон. Присутність чародія надихає городян, натомість відьма кидає лиховісну тінь на все, чого торкається.

Компоненти

8 плиток місцевості (позначених ▲)
1 чародій
1 відьма



Чародій та відьма (разом їх називають магічними фігурками)



8 плиток із магічним символом

Додаткові приготування

Перемішайте нові плитки місцевості з іншими плитками місцевості. Розмістіть магічні фігурки біля ігрової зони.

1. Викласти плитку місцевості



Узявши плитку з **магічним символом**, викладіть її як зазвичай. Після цього ви **повинні** взяти одну з магічних фігурок з її поточної локації (іноді це може бути за межами ігрової зони) і розмістити її в будь-якому незавершеному **місті** або на **дорозі**. Ви **не можете** розмістити магічну фігурку на об'єкті, де є інша магічна фігурка. Також ви не можете розмістити її на тому самому об'єкті, з якого ви її взяли. Якщо ви маєте розмістити магічну фігурку, але в ігровій зоні **немає** допустимого об'єкта, ви **повинні** вилучити одну з магічних фігурок з об'єкта й розмістити її біля ігрової зони. Якщо ви з'єднали об'єкти з обома магічними фігурками, ви повинні вилучити одну з них і негайно розмістити на іншому об'єкті за правилами розміщення магічної фігурки.

Примітка. *Якщо вам треба розмістити магічну фігурку, ви робите це до* ***розміщення підданця*** *і* ***підрахунку очок****.*

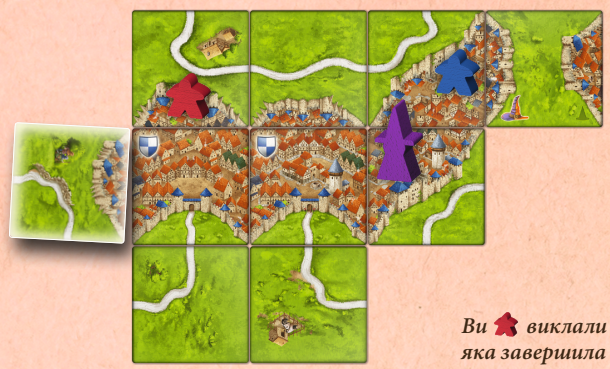
2. Розмістити підданця

Ви можете розмістити підданця на незайнятому об'єкті, як зазвичай, навіть якщо на ньому є чародій або відьма. Магічні фігурки вважають нейтральними фігурками.

3. Порахувати очки

Завершивши об'єкт з магічною фігуркою, порахуйте очки за нього з такими змінами:

- Якщо на об'єкті є **чародій**, кожна **плитка** цього об'єкта (лише плитка, а **не герб**) дає **1 додаткове очко**.
- Якщо на об'єкті є **відьма**, ви набираєте лише **половину від загальної кількості очок**, яку набрали б за цей об'єкт за звичайних умов (округлення до більшого). Це включає будь-які очки за герби, собори та ін.



За звичайних умов це місто дає 20 очок (8 плиток та 2 герби). Однак завдяки чародію ви та синій гравець набираєте по 28 очок кожен (20 + 8 за плитки).



Ви виклали плитку, яка завершила дві дороги. За звичайних умов дорога праворуч дала б 5 очок, але через відьму синій гравець набирає за неї лише 3 очки (половина від 5, округлена до більшого). Завдяки чародію дорога ліворуч дає 3 + 3 = 6 очок.

Після підрахунку очок за об'єкт з магічною фігуркою **вилучіть** цю фігурку й розмістіть її біля ігрової зони.

Підсумковий підрахунок

До підсумкового підрахунку очок за об'єкти з магічними фігурками застосовують ті самі зміни, що й під час гри.

РОЗБІЙНИКИ

+5 хв

Розбійники на дорогах вимагають данину з безталанних подорожніх.
Коли ваш підданець набирає очки, розбійник іншого гравця може отримати вигоду.

Компоненти

8 плиток місцевості (позначених)
6 розбійників



6 розбійників



8 плиток із символом торби

Додаткові приготування

Дайте кожному гравцеві розбійника його кольору. Перемішайте нові плитки місцевості з іншими плитками місцевості.

1. Викласти плитку місцевості



Якщо ви взяли плитку із **символом торби**, то перш ніж її викласти виконайте таке:
Кожен гравець, починаючи з активного гравця й далі за годинниковою стрілкою, ставить свого **розбійника** на планшет підрахунку очок, а саме на поділку, зайняту щонайменше одним **маркером очок іншого гравця**. Якщо ви — **активний гравець** і ваш розбійник **уже** стоїть на планшеті, ви можете перемістити його до іншого маркера очок. Якщо ви **не активний гравець** і ваш розбійник уже стоїть на планшеті, ви **не можете** його переміщувати. На одній поділці на планшеті можуть одночасно перебувати декілька маркерів очок та декілька розбійників.



ПРИКЛАД
Ви взяли плитку із символом торби. Порядок ходів такий: ви , синій гравець , жовтий гравець і зелений гравець . Ваш розбійник і розбійник синього гравця уже стоять на планшеті, але ви — активний гравець, тож тільки ви можете перемістити свого розбійника. Ви переміщуєте його на поділку з маркером очок синього гравця. Після цього жовтий гравець ставить свого грабіжника з запасу на планшет, а слідом за ним — зелений гравець .

2. Розмістити підданця

3. Порахувати очки

«Крадіжка» очок



Коли гравець має набрати очки й відповідно посунути свій маркер очок, усі розбійники на поділці з цим маркером очок **активуються**. Спочатку гравець набирає всі очки за цей хід як зазвичай. Після цього, якщо ваш **розбійник** був активований, ви негайно набираєте **половину очок**, які цей гравець набрав за цей хід (округлення до більшого). Перемістіть свій маркер очок на відповідну кількість поділок. Після цього поверніть активованого розбійника у свій запас.

Ваш розбійник **не активується**, якщо маркер очок на його поділці переміщується внаслідок набирання очок за іншого розбійника. Натомість перемістіть свого розбійника на ту саму поділку, де опинився щойно переміщений маркер очок.



Ви набираєте 5 очок, а синій розбійник краде у вас 3. Синій підданець переміщується на 3 поділки вперед, а синій розбійник повертається в запас синього гравця.
Жовтий розбійник не може красти очки, отримані за розбійника, тому він просто переміщується разом із синім підданцем. Пізніше він матиме змогу вкрасти очки у вас чи в синього гравця.



Синій гравець набирає 4 очки, а ви та зелений гравець набираєте по 2 очки. Обидва розбійники повертаються у ваші запаси.

Якщо кілька маркерів очок одночасно активують вашого розбійника, ви повинні вибрати один з них.

Підсумковий підрахунок

Наприкінці гри, **перед** підсумковим підрахунком очок, якщо ваш розбійник досі на планшеті очок, ви набираєте **3 очки**. Після цього поверніть свого розбійника у свій запас.

КОЛА НА ПОЛЯХ

+5 хв

Таємничі фігури з'являються на полях Каркасона.
Лицарі, мандрівники й селяни відчувають їх дивний вплив.

Компоненти

6 плиток місцевості (позначених)



6 плиток з колами на полях

Додаткові приготування

Перемішайте нові плитки місцевості з іншими плитками місцевості.

1. Викласти плитку місцевості

Якщо ви взяли плитку з **колом на полі**, викладіть її і виконайте свій хід як зазвичай. Кола на полях розділяють дороги й поля. Після свого ходу ви **повинні застосувати** відповідний ефект **кола на полі**, зображеного на щойно викладеній вами плитці.

2. Розмістити підданця

Можете розмістити підданця як зазвичай. Ви **не можете** розміщувати підданця на **колі на полі**.

3. Порахувати очки

Застосування ефекту кола на полі

Після свого ходу виберіть 1 з таких 2 дій:

А Залежно від типу кола **розмістити** 1 свого підданця з запасу на об'єкті, де вже є ваш підданець. ***або*** ***Б*** Залежно від типу кола **повернути** свого підданця з об'єкта у свій запас.

Потім усі гравці, починаючи з гравця ліворуч від вас і далі за годинниковою стрілкою, **повинні** виконати вибрану вами дію. Ви виконуєте цю дію останнім.

Тип кола на полі, яке ви виклали, визначає, **підданців якого типу** треба розмістити або повернути.



«Вила»
Впливають на селян на полях



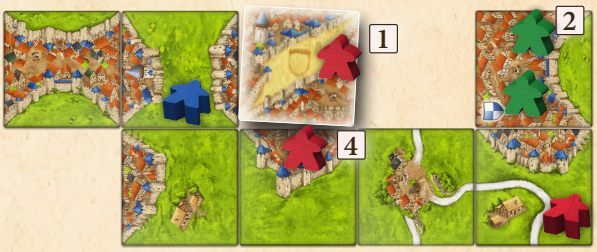
«Дрючок»
Впливає на мандрівників на дорогах



«Щит»
Впливає на лицарів у містах

Вибравши дію **А**, можете розмістити свого підданця з запасу лише на тому об'єкті, де вже є принаймні один із ваших підданців того ж типу. Розмістіть його на будь-якій плитці цього об'єкту. Якщо ви **не маєте** в грі жодного підданця потрібного типу, то не виконуєте вибрану дію.
Після того як усі гравці виконають вибрану дію, гра триває за годинниковою стрілкою.

Примітка. *Навіть якщо ви не маєте жодного підданця відповідного типу, ви все одно повинні вибрати дію* ***А*** *або* ***Б****, виклавши плитку з колом на полі.*

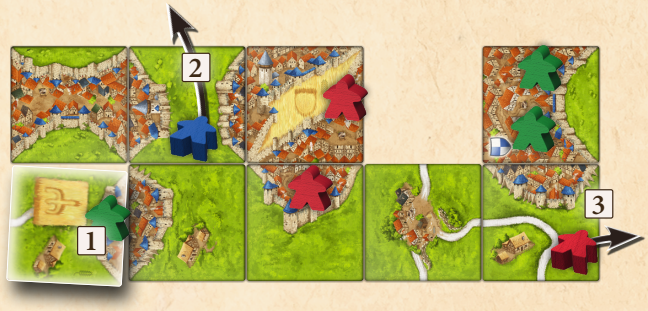


1. Ви виклали плитку з колом «Щит» і розмістили в місті 1 свого підданця як лицаря. Після свого ходу ви вибираєте дію А.

2. Зелений гравець розміщує лицаря у своєму місті.

3. Синій гравець не має лицарів у грі, тому ігнорує цю дію.

4. Ви розміщуєте іншого лицаря в тому самому місті, де щойно розмістили свого лицаря. Ви не можете вибрати інше місто, бо в жодному іншому місті немає ваших лицарів.



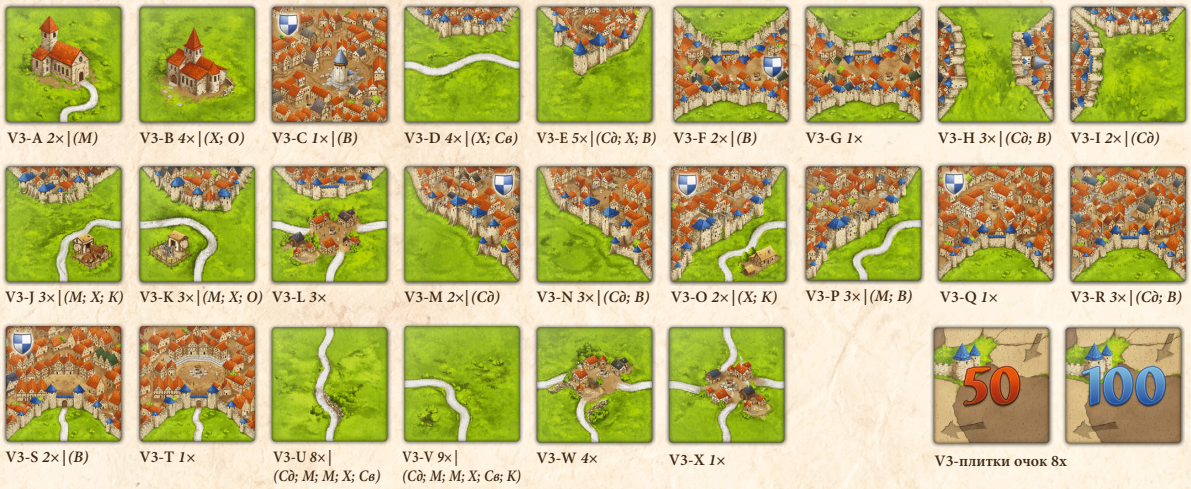
1. Зелений гравець викладає плитку з колом «Вила» і розміщує на ній підданця як лицаря. За це місто він набирає 4 очки. Тепер зелений гравець вибирає дію Б.

2. Синій гравець повертає свого селянина.

3. Ви повертаєте свого селянина.

4. Зелений гравець не має селян, тому ігнорує цю дію.

Базова гра «Каркасон» *(72 плитки місцевості + 8 плиток очок)*



V3-A 2×|*(M)* V3-B 4×|*(X; O)* V3-C 1×|*(B)* V3-D 4×|*(X; Св)* V3-E 5×|*(Сд; X; B)* V3-F 2×|*(B)* V3-G 1× V3-H 3×|*(Сд; B)* V3-I 2×|*(Сд)*

V3-J 3×|*(M; X; K)* V3-K 3×|*(M; X; O)* V3-L 3× V3-M 2×|*(Сд)* V3-N 3×|*(Сд; B)* V3-O 2×|*(X; K)* V3-P 3×|*(M; B)* V3-Q 1× V3-R 3×|*(Сд; B)*

V3-S 2×|*(B)* V3-T 1× V3-U 8×|*(Сд; M; M; X; Св)* V3-V 9×|*(Сд; M; M; X; Св; K)* V3-W 4× V3-X 1×

V3-плитки очок 8x

V3-D: Одна з таких плиток — початкова плитка (з темним зворотом).
На багатьох плитках є невелика ілюстрація. Букви в дужках показують, яка ілюстрація є на кожній плитці.



Сд | Сад
M | Мандрівник
X | Хатина
K | Корови
O | Ослики
Св | Свині
B | Водонапірна вежа

Річка *(12 плиток з річкою)*



V3-F1 1× V3-F2 1× V3-F3 1× V3-F4 1×|*(O)* V3-F5 1×|*(B)* V3-F6 1×

V3-F7 1×|*(X)* V3-F8 1× V3-F9 1×|*(M)* V3-F10 1×|*(Сд)* V3-F11 1× V3-F12 1×

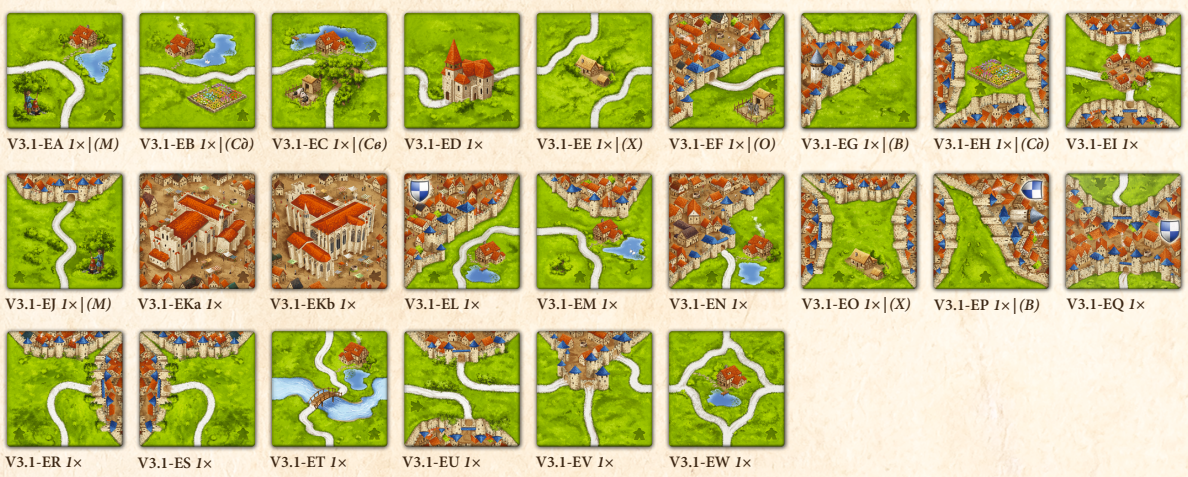
Кола на полях *(6 плиток місцевості)*



V3-Korn1 1× V3-Korn2 1× V3-Korn3 1×

V3-Korn4 1× V3-Korn5 1× V3-Korn6 1×

Таверни та собори *(24 плитки місцевості)*



V3.1-EA 1×|*(M)* V3.1-EB 1×|*(Сд)* V3.1-EC 1×|*(Св)* V3.1-ED 1× V3.1-EE 1×|*(X)* V3.1-EF 1×|*(O)* V3.1-EG 1×|*(B)* V3.1-EH 1×|*(Сд)* V3.1-EI 1×

V3.1-EJ 1×|*(M)* V3.1-EKa 1× V3.1-EKb 1× V3.1-EL 1× V3.1-EM 1× V3.1-EN 1× V3.1-EO 1×|*(X)* V3.1-EP 1×|*(B)* V3.1-EQ 1×

V3.1-ER 1× V3.1-ES 1× V3.1-ET 1× V3.1-EU 1× V3.1-EV 1× V3.1-EW 1×

Торговці та будівельники *(24 плитки місцевості + 20 жетонів товарів)*


V3.1-HA *1×*


V3.1-HB *1×|(M)*


V3.1-HC *1×|(X)*


V3.1-HD *1×*


V3.1-HE *1×*


V3.1-HF *1×|(M)*


V3.1-HG *1×|(Св)*


V3.1-HH *1×*


V3.1-HHuhn 9×


V3.1-HI *1×|(B)*


V3.1-HJ *1×*


V3.1-HK *1×|(Сд)*


V3.1-HL *1×*


V3.1-HM *1×*


V3.1-HN *1×*


V3.1-HO *1×*


V3.1-HP *1×*


V3.1-HKorn 6×


V3.1-HQ *1×*


V3.1-HR *1×*


V3.1-HS *1×*


V3.1-HT *1×*


V3.1-HU *1×|(Сд)*


V3-HV *1×*


V3.1-HW *1×*


V3.1-HX *1×|(B)*


V3.1-HTuch 5×

Літальні апарати *(8 плиток місцевості)*


V3-FlugA *1×*


V3-FlugB *1×*


V3-FlugC *1×|(Св)*


V3-FlugD *1×*


V3-FlugE *1×*


V3-FlugF *1×|(M)*


V3-FlugG *1×|(X)*


V3-FlugH *1×|(Сд)*

Повідомлення *(8 жетонів повідомлень)*


V3-DepA *1×*


V3-DepB *1×*


V3-DepC *1×*


V3-DepD *1×*


Зворот

V3-DepE *1×*

V3-DepF *1×*

V3-DepG *1×*

V3-DepH *1×*

Пороми *(8 плиток місцевості)*

V3-FährA *1×*

V3-FährB *1×*

V3-FährC *1×*

V3-FährD *1×*

V3-FährE *1×*

V3-FährF *1×*

V3-FährG *1×*

V3-FährH *1×*

Золоті копальні *(8 плиток місцевості й таблиця підрахунку очок)*

V3-GoldA *1×|(K)*

V3-GoldB *1×|(B)*

V3-GoldC *1×*

V3-GoldD *1×*

V3-GoldW *1×*

V3-GoldE *1×*

V3-GoldF *1×|(M)*

V3-GoldG *1×*

V3-GoldH *1×*

Чарівники *(8 плиток місцевості)*

V3-MaHeA *1×*

V3-MaHeB *1×*

V3-MaHeC *1×|(B)*

V3-MaHeD *1×*

V3-MaHeE *1×|(Сд)*

V3-MaHeF *1×*

V3-MaHeG *1×*

V3-MaHeH *1×|(X)*

Розбійники *(8 плиток місцевості)*

V3-RaubA *1×*

V3-RaubB *1×|(M)*

V3-RaubC *1×*

V3-RaubD *1×|(Сд)*

V3-RaubE *1×*

V3-RaubF *1×*

V3-RaubG *1×*

V3-RaubH *1×|(B)*

ФІГУРКИ

Звичайні підданці:

Підданці:

Особливі фігурки:

Маркер очок: *8-й підданець з базової гри*

Нейтральні фігурки:

Кубик:

СТРУКТУРА ХОДУ

1. Викласти плитку місцевості

Розмістити розбійників на **планшеті підрахунку очок** *(«Розбійники»)*

ПОТІМ **Викласти взяту плитку місцевості**

ПОТІМ **Розмістити 2 золоті злитки** *(«Золоті копальні»)*

Розмістити чародія або відьму *(«Чарівники»)*

2. Розмістити підданця

Розмістити звичайного підданця *(базова гра)*
можна на літальному апараті *(«Літальні апарати»)*

або

Розмістити великого підданця *(«Таверни та собори»)*
можна на літальному апараті *(«Літальні апарати»)*

або

Розмістити будівельника або свиню
(«Торговці та будівельники»)

Розмістити абата АБО повернути його в запас і порахувати очки під час кроку 3 *(«Абат»)*

ПОТІМ **Виставити й розмістити пором** *(«Пороми»)*

ПОТІМ **Перемістити пором** *(«Пороми»)*

3. Порахувати очки

Перемістити свій маркер очок / посланця *(«Повідомлення»)* **на планшеті підрахунку очок**

Пограбувати інших гравців *(«Розбійники»)*

Розподілити золоті злитки *(«Золоті копальні»)*

ПОТІМ **Узяти й розіграти жетон повідомлення** *(«Повідомлення»)*

Після свого ходу: **Застосувати ефект кола на полі** *(«Кола на полях»)*

© 2025
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 Munich
info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de/en
www.carcassonnecentral.com
www.carcassonne.de

Автор: Клаус-Юрґен Вреде та HiG Team
Художник: Марсель Ґребер
Дизайнер: Франц-Ґеорґ Штеммеле

Керівник: Олександр Борисенко
Менеджер проєкту: Антон Садика
Перекладач: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Журба
Редактор: Сергій Сафулько
Коректор: Анатолій Хлівний
Верстальник: Артур Патрихалко
www.feelindigo.com