

Правила настольной игры «Каркассон: Торговцы и Строители» (Carcassonne: Traders & Builders)

Автор: Klaus Jürgen-Wrede

Игра для 2-6 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Стиль Жизни» ©

Состав Игры

- 24 новых квадрата земли (9 с символом вина, 6 с символом зерна, 5 с символом ткани и 4 без символов товаров);
- 20 жетонов товаров (9 жетонов вина, 6 зерна, 5 ткани (размещаются рядом со шкалой подсчёта очков – «банк»));
- 12 новых фишек 6-ти цветов (по 1 фишке свиньи и строителя для каждого игрока);
- 1 тканевый мешочек (для квадратов земли).

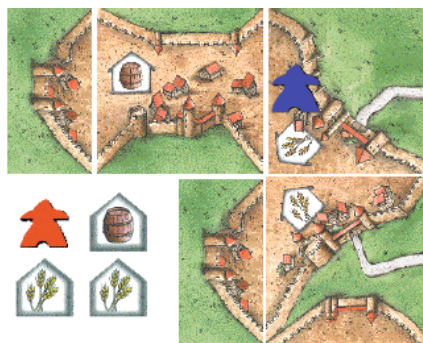
Это дополнение может быть использовано только вместе с базовой версией игры «Каркассон». В нём содержатся компоненты для 6-го игрока, поэтому оно полностью совместимо с первым дополнением «Каркассон: Таверны и Соборы». Таким образом, Вы можете играть в Каркассон сразу с двумя дополнениями! Используйте правила базовой версии игры! Правила, изложенные ниже, объясняют только то, как необходимо использовать новые игровые компоненты:

Завершён город с символами товаров

Когда завершается город, в котором находится 1 или несколько символов товаров, игроки подсчитывают очки по стандартным правилам. **Игрок, который положил последний квадрат, завершивший город**, берёт из банка соответствующий жетон товара за каждый символ товара, находящийся в городе (он - торговец) и помещает их в свою игровую зону (область на столе перед ним).

Не имеет значения, есть в городе его рыцари или нет, и есть ли вообще в городе чьи-либо рыцари.

*Красный игрок завершил город.
Синий игрок получает 10 очков
за своего рыцаря, а Красный
игрок получает 2 жетона зерна
и 1 жетон вина.*



Жетоны товаров (приносят игрокам дополнительные очки)

Игрок, у которого в конце игры оказывается больше всех жетонов вина, получает 10 очков. То же самое происходит с игроками, у которых больше всех жетонов зерна и ткани. Если у нескольких игроков равное количество жетонов одного вида, каждый такой игрок получает по 10 очков.

Пример при игре вдвоём: Синий игрок получает 20 очков, а Красный 30.



Свиньи и строители считаются при постановке обычными фишками. Их необходимо размещать на только что выложенных квадратах земли. На квадрате с фишкой свиньи или строителя не могут находиться другие фишки.

Свинья ставится на поле и может увеличить для крестьянина доход от города.

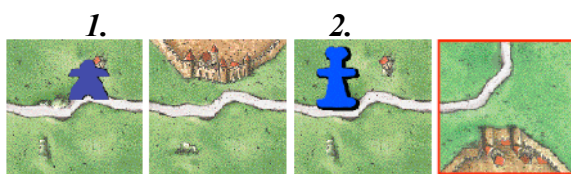
Игрок может поместить на поле свинью только в том случае, если у него уже есть на этом поле крестьянин. Свинья остаётся на поле до конца игры. При итоговом подсчёте очков за крестьян, участник со свиньёй получает по 5 очков, вместо 4, за каждый город, примыкающий к полю, где находится его свинья и крестьянин. Свинья приносит очки, только если её владелец является безоговорочным лидером на поле. При определении, кто становится владельцем поля, фишки свиней не учитываются.



Синий игрок - владелец поля. Так как у него есть на поле свинья, он получает по 5 очков вместо 4 за каждый завершённый город на его поле. В этом примере **Синий игрок** получает 10 очков. **Красный игрок** не является владельцем поля, поэтому не получает очков за поле или свинью.

Игрок помещает **своего строителя** на дорогу или в город, где у него есть фишки, что позволяет ему сделать дополнительный ход. Как стоит размещать строителей и что такое дополнительный ход?

1. Игрок помещает **разбойника** на дорогу.
 2. В один из последующих ходов игрок кладёт квадрат, увеличивающий дорогу, и ставит на этот квадрат своего **строителя**.
 3. В один из последующих ходов он добавляет квадрат, увеличивающий или завершающий дорогу, на которой находится его строитель.
- После завершения своего хода (постановка фишки и подсчёт очков) он вытягивает и выкладывает по обычным правилам **2-й квадрат**, в том числе ставя на него фишку, если это необходимо (это называется дополнительным ходом).



3.



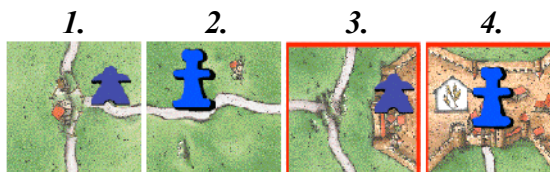
2-й квадрат

1. Поставить разбойника.
2. Поставить строителя.
3. Увеличить дорогу, затем выложить 2-й квадрат.

Дополнительные правила и ограничения:

- После дополнительного хода игрок не может сразу же получить ещё один дополнительный ход. То есть, если, например, игрок вторым квадратом (в дополнительный ход) увеличивает дорогу, где находится его строитель, он не получает ещё одного дополнительного хода.
- Строитель остается на дороге пока она не будет завершена, игрок может получать дополнительные ходы каждый раз увеличивая эту дорогу в течение своего основного хода.
- Когда дорога будет завершена и игрок получит за неё очки, он забирает с поля своих разбойника и строителя.
- Игрок может размещать фишки на одном или на обоих квадратах. Если дорога завершается с добавлением первого квадрата (игрок после подсчета очков забирает строителя и разбойника), он может разместить вернувшегося строителя на 2-й квадрат.

- Строители нескольких игроков могут находиться на одной дороге одновременно.
- 2-й квадрат не обязательно помещать рядом с первым.
- Между разбойником и строителем, находящимся на одной дороге, может быть сколько угодно квадратов дороги.
- Все эти правила и ограничения, касающиеся дороги, применяются и в случае с городами. Игрокам нужно только заменить слово «дорога» на слово «город», а слово «разбойник» на слово «рыцарь». Строитель может быть помещён сначала на дорогу, а потом в город или наоборот, но никогда не может находиться на поле.



2-й квадрат

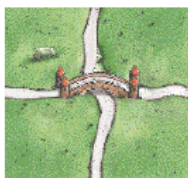
Игрок может, например...

1. Поставить разбойника.
2. Поставить строителя.
3. Положить квадрат, завершающий дорогу, и поставить рыцаря в город. (Дорога подсчитывается, и игрок забирает с поля разбойника и строителя.)
4. Положить 2-й квадрат (дополнительный ход) и поставить строителя в город с рыцарем, которого игрок поставил на предыдущий квадрат.

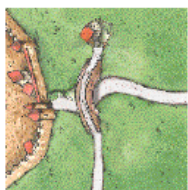
Тканевый Мешочек

Так как обратная сторона квадратов земли в базовой версии «Каркассон» и дополнениях может незначительно отличаться, Вы можете использовать мешочек, чтобы сложить туда квадраты и вытаскивать их из него, не глядя.

Другие новые квадраты земли (пример)



Мост – **не** является **перекрестком**. Одна дорога идёт слева направо, а другая сверху вниз. **Поля** разделяются мостом. Таким образом, на этом квадрате 4 разные части поля и две различные дороги.



Одна дорога завершается городом, а другая – маленьким домом. На этом квадрате 3 разных поля.

На этом квадрате
3 части города.



Монастырь разделяет
дорогу на 3 части.

