

# Игра Клууса-Юргена Вреде

# Каркассон

10

## Бродячий цирк



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

### СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

■ 20 квадратов местности с :

- 12 квадратов с палаточным лагерем 
- 8 квадратов акробатов 

■ 16 жетонов животных:

- 1 жетон слона (даёт 7 очков)
- 2 жетона тигров (по 6 очков)
- 3 жетона медведей (по 5 очков)
- 5 жетонов морских котиков (по 4 очка)
- 4 жетона обезьянок (по 3 очка)
- 1 жетон блохи (1 очко)

Лицевая сторона



Оборот

■ 1 фишка шатра 

■ 6 фишек директоров цирка 

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте квадраты из дополнения с квадратами из базового набора. Перемешайте 16 жетонов животных, не глядя на их лицевые стороны, и положите закрытую рядом с дорожкой подсчёта очков вместе с фишкой шатра. Затем каждый игрок получает 1 фишку директора цирка своего цвета. Если игроков меньше шести, уберите оставшиеся фишки в коробку.



### ЦИРК

#### 1. Как сыграть квадрат с палаточным лагерем

Открыв квадрат с палаточным лагерем, вы присоединяете его к выложенным ранее, соблюдая обычные правила.

**Особый случай:** выложив **первый в игре** квадрат с палаточным лагерем, немедленно возьмите 1 жетон животного из общего запаса, не глядя на его лицевую сторону, и выложите его закрытую на соломенный круг на квадрате (**палаточный лагерь**). Сверху поставьте фишку шатра — это и есть **цирк**. Когда в ходе игры вы или любой другой игрок выложите другой квадрат с палаточным лагерем, фишка шатра переместится на него после подсчёта очков за цирк (на шаге 3. **Подсчёт очков**).

**Примечание:** палаточный лагерь на квадрате служит границей полей. Также все дороги, упирающиеся в палаточный лагерь, считаются отдельными дорогами.

## 2. Как выставить подданного на квадрат с палаточным лагерем

Вы можете выставить вашего подданного на любой объект, изображённый на только что выложенном квадрате, **кроме палаточного лагеря**. При этом вы должны соблюдать обычные правила выставления подданных.

*Вы* выложили **первый** в игре квадрат с палаточным лагерем, и *вы* случайным образом берёте 1 жетон животного из общего запаса, выкладываете его на палаточный лагерь лицевой стороной вниз и ставите сверху фишку шатра. Затем *вы* выставляете своего подданного на дорогу, изображённую на выложенном вами квадрате.



## 3. Как подсчитать очки за цирк

Когда в ходе игры будет выложен новый (не первый) квадрат с палаточным лагерем, происходит следующее:

1) если этим квадратом был завершён какой-либо объект, происходит начисление очков за этот объект (по обычным правилам);

2) производится подсчёт очков за цирк: поднимите фишку шатра и переверните лежащий под ней жетон животного. Каждый подданный, находящийся на квадрате с цирком или одним из 8 окружающих его квадратов (по вертикали, горизонтали или диагонали), приносит своему владельцу столько очков, сколько указано на **открытом жетоне животного**.

**Примечание:** так как акробаты (см. стр. 3) и директор цирка (см. стр. 4) считаются подданными, при подсчёте очков за цирк они приносят очки по описанным выше правилам.

**Важно:** после подсчёта очков за цирк подданные, которые учитывались при подсчёте, **не возвращаются** в личный запас владельцев!



1) *Вы* выложили новый квадрат с палаточным лагерем и завершили им дорогу играющего **синими**. Он получает 3 победных очка за эту дорогу и забирает своего подданного в личный запас.



2) *Вы* переворачиваете жетон животного лицевой стороной вверх. На нём изображён морской котик, который приносит 4 очка за каждого подданного на квадрате с цирком и 8 окружающих его квадратах. Так как 3 *ваших* подданных находятся на соседних с цирком квадратах, *вы* получаете 12 очков. В свою очередь играющий **синими** получает 4 очка за 1 своего подданного.

3) после подсчёта очков уберите с квадрата открытый жетон животного и положите его рядом с дорожкой подсчёта очков лицевой стороной вверх — в этой партии он больше не используется. Затем положите лицевой стороной вниз 1 случайный жетон животного на палаточный лагерь на квадрате, из-за которого начался подсчёт очков за цирк, и поставьте сверху фишку шатра.



3) Вы случайным образом берёте 1 новый жетон животного и кладёте его лицевой стороной вниз на новый квадрат с палаточным лагерем. Затем вы ставите фишку шатра сверху на этот жетон.

### Подсчёт очков за цирк в конце игры

В конце игры вы сначала в последний раз подсчитываете очки за цирк (по обычным правилам дополнения) и только потом — за все остальные объекты.

## АКРОБАТЫ



### 1. Как сыграть квадрат акробатов

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее.

**Примечание:** прямоугольные ячейки на квадрате акробатов служат границей полей. Также все дороги, упирающиеся в эти ячейки, считаются отдельными дорогами.

### 2. Как превратить подданного в акробата

Вы можете выставить подданного на любой объект на квадрате акробатов по обычным правилам. Или вместо этого вы можете выставить его на одну из двух прямоугольных ячеек и превратить его в акробата.

Позднее любой игрок, выложивший в ходе игры новый квадрат так, чтобы он граничил с квадратом акробатов (по вертикали, горизонтали или диагонали), может выставить подданного на этот квадрат акробатов (и превратить его в акробата), вместо того чтобы выставлять его на только что выложенный квадрат. При этом его подданный должен дополнить пирамиду акробатов.

1) Вы выкладываете квадрат акробатов и выставляете подданного на одну из двух прямоугольных ячеек.



2) Играющий синими присоединяет к нему квадрат и выставляет на вторую ячейку своего подданного.

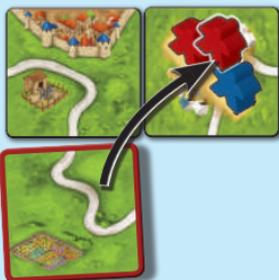


**Важно:** пирамида акробатов может состоять как из подданных одного игрока, так и из подданных нескольких игроков.

На каждой прямоугольной ячейке может находиться только 1 акробат. Выставляя второго акробата на квадрат, поставьте его на вторую свободную ячейку. Выставляя третьего акробата на квадрат, поставьте его на плечи двух других акробатов — таким образом вы завершите пирамиду акробатов. Пока в пирамиде три акробата, никто не может выставлять акробатов на этот квадрат.

**Примечание:** если выложенный вами квадрат акробатов граничит с другими квадратами акробатов, вы можете выставить своего акробата на любой из этих квадратов по описанным выше правилам.

3) В свой следующий ход вы выкладываете квадрат местности по диагонали от квадрата акробатов и выставляете подданного на верх пирамиды акробатов. Теперь в пирамиде 3 акробата и она становится завершённой.



### 3. Как подсчитать очки за пирамиду акробатов

Как только в пирамиде окажется 3 акробата, она становится завершённой. Однако подсчёт очков за пирамиду происходит не сразу после завершения. В один из следующих ходов вместо того, чтобы на шаге 2. Выставляем подданного выставить подданного, вы можете начать подсчёт очков за пирамиду акробатов.

**Каждый акробат** в пирамиде приносит своему владельцу **5 очков**. После начисления очков за пирамиду акробаты возвращаются в личный запас владельцев.

#### Дополнительные правила

- После того как акробаты вернулись в запас владельцев, на этом же квадрате акробатов снова можно строить пирамиду, соблюдая описанные выше правила.
- Вы можете инициировать подсчёт очков за пирамиду, даже если в ней нет ни одного вашего подданного.

#### Подсчёт очков за пирамиду акробатов в конце игры

В конце игры каждый акробат в пирамиде приносит своему владельцу 5 очков вне зависимости от того, была ли завершена эта пирамида.



В один из следующих ходов вместо того, чтобы выставить подданного, вы решаете подсчитать очки за пирамиду акробатов. Каждый ваш акробат приносит вам 5 очков (всего 10 победных очков), а единственный акробат играющего синими приносит своему владельцу всего 5 очков.

## ДИРЕКТОР ЦИРКА



### 2. Как выставить директора цирка на квадрат местности

В свой ход вместо того, чтобы выставить подданного на только что выложенный квадрат, вы можете выставить на него вашего **директора цирка**. Директор цирка считается обычным подданным, но **не может** быть выставлен в качестве акробата.

### 3. Как подсчитать очки за директора цирка

Когда объект, на котором находится ваш директор цирка, завершён, сначала вы начисляете очки за этот объект по обычным правилам.

Затем получите дополнительные очки за директора цирка:

- 2 дополнительных очка за каждый квадрат акробатов или квадрат с палаточным лагерем, граничащий (по горизонтали, вертикали или диагонали) с квадратом, на котором находится директор цирка;
- 2 дополнительных очка, если директор цирка находится на квадрате акробатов или квадрате с палаточным лагерем.

Эти дополнительные очки вы получаете, даже если сам завершённый объект не приносит вам никаких очков (например, если на нём находится больше подданных другого игрока).

После начисления очков фишка директора цирка возвращается в личный запас владельца.

#### Подсчёт очков за директора цирка в конце игры

В конце игры директор цирка, находящийся на любом незавершённом объекте или в поле, приносит дополнительные очки по обычным правилам.



*Вы выкладываете квадрат и завершаете дорогу, на которой находится ваш директор цирка. Вы получаете 5 очков за эту дорогу и 8 дополнительных очков за 2 квадрата акробатов и 2 квадрата с палаточным лагерем, которые граничат с квадратом, на котором стоит ваш директор цирка. Всего вы получаете 13 победных очков.*

#### Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде

Художники: Анне Плеттке,

Крис Квилльямс

© 2017 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





## ЦИРК

Фишки, которые **приносят** вам очки при подсчёте очков за цирк:

- подданный, аббат (базовый «Каркассон»);
- крупный подданный («Таверны и соборы»);
- повозка, мэр («Аббатство и мэр»);
- директор цирка («Бродячий цирк»).

Фишки, которые **не приносят** вам очки при подсчёте очков за цирк:

- зодчий, свинья («Купцы и зодчие»);
- амбар («Аббатство и мэр»);
- пастух («Холмы и овцы»).

«**Мосты, замки и базары**»: вы можете построить мост по обычным правилам на квадрате с палаточным лагерем вне зависимости от того, находится ли на нём фишка шатра.

При подсчёте очков за цирк ваш подданный в замке приносит вам очки, если хотя бы один из квадратов, на которых построен замок, и квадрат с цирком являются соседними (по вертикали, горизонтали или диагонали).



## АКРОБАТЫ

Вы можете превратить в акробата только **обычного подданного**. Крупные подданные и любые другие фишки не могут стать акробатами.

«**Принцесса и дракон**»: если фея становится помощницей одного из акробатов, считается, что она помогает всем акробатам на этом квадрате. В начале вашего хода эффект феи позволяет вам получить 1 дополнительное победное очко за каждого вашего акробата в этой пирамиде, если фея всё ещё является помощницей ваших акробатов.

Вы можете использовать портал, чтобы выставить своего подданного на квадрат акробатов, превратив его в акробата.

«**Башня**»: если вы, построив ярус башни, решаете взять в плен одного из акробатов, вы можете выбрать любого акробата в пирамиде.

«**Мосты, замки и базары**»: вы можете построить мост на квадрате акробатов, только если на нём нет ни одного акробата. Построив мост на таком квадрате, вы не сможете в дальнейшем выставить акробата на этот квадрат.

Пирамида акробатов в предместьях замка не считается объектом, завершение которого может привести к подсчёту очков за этот замок.



## ДИРЕКТОР ЦИРКА

Директор цирка считается обычным подданным и подчиняется всем правилам, касающимся обычных подданных, указанных в правилах базовой игры и всех дополнений.

«**Башня**»: вы можете поставить директора цирка на башню.

«**Аббатство и мэр**»: при подсчёте очков за директора цирка, лежащего на поле в качестве крестьянина, вы получаете дополнительные очки по обычным правилам дополнения «Бродячий цирк», даже если подсчёт очков происходит в результате выставления амбара или объединения полей.