

# Правила настольной игры «Каркассон: Таверны и Соборы» (Carcassonne: Inns & Cathedrals)

Автор: Klaus-Jürgen Wrede

Игра для 2-6 игроков

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

## Состав Игры

- 18 квадратов земли
- 8 серых фишек для 6-го игрока
- 6 двусторонних квадрата для подсчёта очков (с номиналом 50 и 100)
- 6 больших фишек

Это дополнение может быть использовано только вместе с базовой версией игры «Каркассон». В процессе игры Вы можете включать в свою игру все компоненты или только часть из них. Используйте правила базовой версии игры! Правила, изложенные ниже, объясняют только то, как необходимо использовать новые игровые компоненты:

## 18 новых квадратов земли

Новые квадраты земли необходимо размещать, руководствуясь стандартным правилам – поле нужно соединять с полем, дорогу – с дорогой, а город – с городом. На некоторых новых квадратах земли изображены новые здания, которые предоставляют игрокам следующие возможности:

### Таверна на Озере (6 квадратов)



Если на **одной или нескольких частях завершённой** дороги находится Таверна на Озере, разбойник получает по **2 очка** за каждый квадрат дороги. Если такая дорога оказывается незавершённой к концу игры, разбойник вообще не получает очков!



*Синий игрок получает 6 очков*

*Синий игрок получает 6 очков*



*Дорога не была завершена к концу игры:  
синий игрок получает 0 очков*

### Собор (2 квадрата)

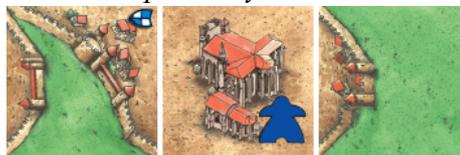


Если **один или оба** квадрата с Собором находятся в **завершённом** городе, рыцарь получает по **3 очка** за каждый квадрат города и за каждый щит. Если такой город оказывается незавершённым к концу игры, рыцарь вообще не получает очков!



Синий игрок получает 24 очка

Город оказывается незавершённым к концу игры: синий игрок получает 0 очков



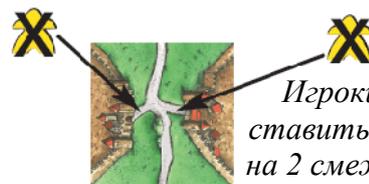
### Другие квадраты земли:



Этот квадрат содержит сразу 4 части города



Этот монастырь разделяет дорогу на 2 части



Игроки не могут ставить разбойников на 2 смежные дороги.

Этот перекрёсток разделяет дорогу на 2 части



Эта Таверна на Озере находится на правой части дороги



Здесь поле завершается

### Квадраты для подсчёта очков (6 квадратов)

Квадраты для подсчёта очков используются, чтобы упростить подсчёт очков. Когда игрок пересекает на шкале подсчёта очков деление «0» (после деления «49»), он берёт один из таких квадратов и кладёт его перед собой стороной «50» вверх. Если игрок пересекает деление «0» второй раз, он переворачивает квадрат на сторону «100». Если игрок в третий раз проходит через деление «0», игрок берёт второй квадрат для подсчёта очков и кладёт его перед собой на сторону «50».



### Фишки для 6-го игрока

Используя серые фишки, включённые в это дополнение, Вы можете играть в «Каркассон» вшестером.

### 6 больших фишек

Каждый игрок помимо своих обычных 7-ми фишек берёт одну большую фишку. Игрок может ставить её на квадраты земли как обычную фишку. **Но при определении преимущества и подсчёте очков за завершённые дорогу, город или поле, большая фишка считается сразу за 2 обычные.** После подсчёта очков игрок забирает большую фишку назад и может поставить её во время следующего своего хода на один из квадратов земли по обычным правилам. Если игрок ставит большую фишку на поле, она остаётся там до конца игры, как и в случае с обычной фишкой на поле.



3 очка за дорогу получает только синий игрок