

Carcassonne Der Turm

Состав игры:

- 18 тайлов земель с местами для постройки башни
- 30 деревянных фрагментов башни
- 1 картонная башня для тайлов



Каркассон - Башня - это не самостоятельная игра, это расширение к игре Каркассон. Каркассон - Башня совместима при игре с другими расширениями - Гостиницы и Соборы, Купцы и Строители, Принцесса и Дракон.

Действуют все основные правила игры Каркассон.

Дополнительные правила описаны ниже.

Рекомендуем не разбирать картонную башню для хранения тайлов. При использовании башни, перемешайте все тайлы лицом вниз на столе и затем загрузите их в башню лицом вниз, не смотря на них. Вы можете брать тайлы как сверху, так и снизу из башни, но мы рекомендуем вам брать тайлы сверху, чтобы уменьшить вероятность выпадения тайлов, когда вы будете их тянуть.

Подготовка к игре

Перемешайте 18 новых тайлов земель вместе с другими тайлами. Затем загрузите все тайлы в башню. Разместите башню так, чтобы у всех игроков был удобный к ней доступ.

В зависимости от числа игроков, каждый игрок берет себе несколько фрагментов деревянной башни и размещает их в своей игровой зоне:

2 игрока – 10 фрагментов **3 игрока** – 9 фрагментов

4 игрока – 7 фрагментов **5 игроков** – 6 фрагментов

6 игроков – 5 фрагментов (возможно при игре с расширением «Гостиницы и Соборы»)

Игровой процесс

В свою очередь игрок вытаскивает тайл из башни и размещает его на игровом столе согласно основным правилам размещения тайлов. Эти же правила размещения касаются и 18 новых тайлов земель. Затем игрок может выполнить одно из следующих **4 возможных** действий:

- игрок ставит свою фишку на только что размещенный тайл по обычным правилам размещения фишек

3 новых действия:

- игрок ставит 1 из своих фрагментов башни на **любой** тайл на площадку для башни (размещенный ранее или только что)
- игрок размещает один из своих фрагментов башни на уже стоящую башню
- игрок размещает одну из своих фишек на уже стоящую башню и этим завершает ее

Размещение фрагментов башни и взятие в плен фишек

Когда игрок размещает фрагмент башни, он может немедленно взять одну фишку противников в плен. Игрок размещает пленника в своей игровой зоне.

Какую фишку игрок берет в плен зависит от высоты, на которую игрок размещает свой фрагмент башни.

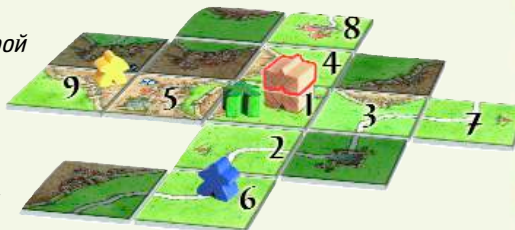
Когда игрок размещает первый фрагмент башни (1 этаж), он может выбрать пленника с 5 тайлов: тайл, на котором строится башня, и по 1 тайлу по вертикали и горизонтали в разные стороны (не по диагонали).

Красный строит первый уровень башни и берет **Синего** с тайла 4 в качестве пленника.



Когда игрок размещает второй уровень на башне, он может выбрать 1-го пленника с 9 тайлов: тайл, на котором стоит башня и по 2 тайла по вертикали и горизонтали в разные стороны.

Красный строит второй уровень башни, и может взять в качестве пленника - **Зеленого** с тайла 1, **Синего** с тайла 6, или **Желтого** с тайла 9.



С повышением этажности башни, игроку добавляется по 4 тайла, с которых он может взять пленника. Это пространство может расти пока есть свободное место на игровом столе или пока не встретится другая башня. Башня может быть любой высоты.

Размещение фишки на башню

Когда игрок размещает фишку на башню, башня считается построенной и не может больше достраиваться. Эта фишка остается на башне до конца игры. Эту фишку нельзя брать в плен и она не может вернуться к своему игроку-владельцу. Игроки используют этот ход, чтобы защитить свои другие фишки от взятия в плен.



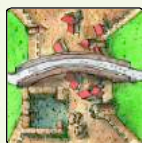
Пленник

Когда 2 игрока взяли в плен фишки друг друга, пленники **немедленно** обмениваются и возвращаются к своим владельцам. Никаких переговоров не допускается, обмен происходит автоматически.

В добавлении, игрок в свой ход может вернуть **одного** своего пленника по своему выбору. Чтобы это сделать, игрок должен уплатить оппоненту выкуп в размере **3 призовых очков** путем перемещения своего маркера очков на 3 шага назад и передвинув маркер очков своего оппонента на 3 шага вперед. Если у игрока нет 3 очков, то его пленник не может выйти из тюрьмы. Игрок может сразу же использовать свою фишку.

Новые тайлы местности

Новые тайлы местности не содержат ни каких особых построек, кроме места для башни.



Примечание: на этом тайле изображена дорога, которая разделяет поля и города.



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
RioGames@aol.com

Construction of the tower: Christof Tisch
Please visit our website at:
www.riograndegames.com
For more Carcassonne information, visit:
www.carcassonne.de

Дополнительные правила при игре с другими расширениями

- В плен можно брать как маленькие фишки, так и большие.
- В плен нельзя брать Строителей и Свиней.
- Если игрок взял в плен свою собственную фишку, то она возвращается в его запас.
- Если в плен был взят разбойник, рыцарь или фермер, но при этом на дороге, в городе стоял Строитель, а в поле - Свинья, то Строитель и Свинья возвращаются к своему владельцу.
- Фишка, поставленная на башню, остается на ней до конца игры, за исключением: ее может съесть Дракон.
- Если игрок ставит тайл с изображением дракона, а затем ставит фрагмент башни, то сначала он берет фишку в плен, а потом начинает двигаться Дракон.
- Башня не является частью города (если она стоит в городе), поэтому при размещении тайла с изображением принцессы, фишку на башне нельзя трогать.
- Если на тайле стоят 2 фишки (в городе и на башне), то Дракон съедает обе фишки.
- Если игрок взял в плен несколько фишек, принадлежащих одному игроку, то владелец фишек может решать, какая фишка должна быть возвращена при обмене.
- При выкупе большой фишки, она считается за 1 фишку.