

# Traders & Builders (Торговцы и строители).

24 новых квадрата земли;  
6 фигурок строителей каждого цвета;  
6 фигурок свиней каждого цвета;  
20 торговых карточек (9 вина, 6 зерна и 5 ткани).

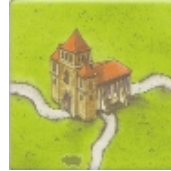
## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА.

### Размещение квадратов.

Новые квадраты земли размещаются обычным способом. Некоторые особенности новых квадратов:



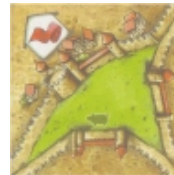
←Мост - не пересекает дорогу. Одна продолжается непрерывно слева направо, в то время как другая проходит сверху донизу. Однако, все 4 части поля являются отдельными.



←Монастырь делит дорогу, и поле на три части.



←Одна дорога заканчивается в городе, другая в поле (это не гостиница).



←Этот квадрат имеет три отдельные городские части.

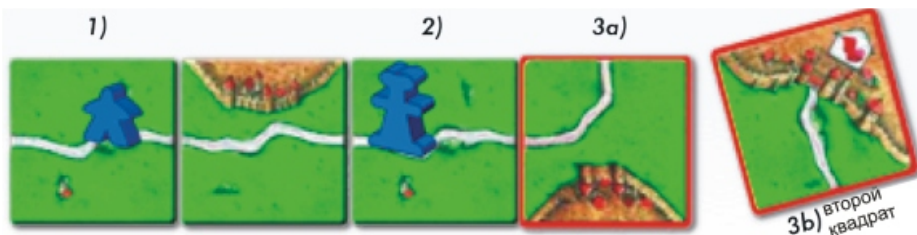
### Размещение последователя.

Вместо того чтобы размещать обычного или большого последователя, игрок теперь может поместить своего **строителя** или **свинью** (по одной фигурке свиньи и строителя раздается в начале игры каждому игроку). Они размещаются по следующим правилам:

#### Строитель.

**Размещение:** строитель может быть размещён только на квадрате, который был только что помещен на поле, и только на дороге или городе, на которых уже есть один из последователей игрока (помещенный на это строение ранее по обычным правилам). Строитель может быть размещен, даже если на строении помимо своих есть разбойники, рыцари или строители других игроков на данном строении. Не имеет значения, сколько квадратов отделяет строителя от разбойника или рыцаря. Строитель может быть размещён на дороге или городе, по желанию игрока. Строитель никогда не может быть размещен в поле.

**Эффект:** Всякий раз, когда игрок размещает квадрат расширяющий дорогу или город, в котором есть его строитель, он может сразу сделать **второй ход**. Это означает, что, после выполнения обычных действий размещения и выигрыша, игрок тянет ещё один квадрат земли, размещает его по обычным правилам, и может снова поместить последователя на нём. После этого ход игрока закончен.

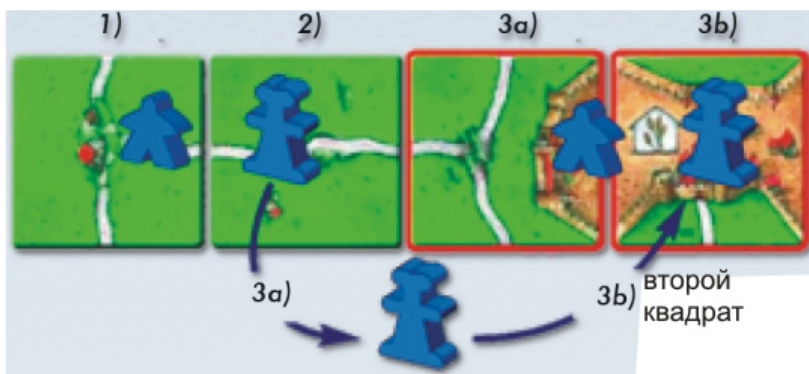


←1) Поместить разбойника.  
2) Поместить строителя.  
3a) Продолжить дорогу.  
3b) Тянуть второй квадрат и размещают его куда-нибудь.

Если дорога или город не закончены в течение двойного хода, строитель остается на поле. Игрок может делать двойные ходы пока дорога, или город остаются неполными. Если строение закончено, строитель и разбойник или рыцарь возвращаются игроку.

Игрок может поместить последователя ко второму квадрату так же как к первому. Если дорога или город закончены размещением первого квадрат, то игрок может разместить только что возвращенного строителя ко второму квадрату. Если игрок первым ходом завершает строение со строителем, возвращает его себе, затем тянет второй квадрат, которым продолжает другое своё строение и размещает на нём строителя, то третий квадрат тянуть он не будет.

Строитель не считается за последователя при вычислении большинства.



←Например, игрок может:

1) Поместить разбойника;  
 2) Поместить строителя;  
 3a) Закончить дорогу и поместить рыцаря в город нового квадрата (дорога теперь выиграна - разбойники строитель возвращены игроку).

3b) Размещают второй квадрат и размещают на нём строителя ( но третий квадрат не тянут).

### Свинья.

Квадрат земли с нарисованным стадом свиней больше не приносит дополнительных очков за законченные города на поле.

**Размещение:** свинья может быть размещена на квадрате, который был только что помещен, и ещё только на поле, которое уже содержит хотя бы одного крестьянина игрока.

Крестьяне и свиньи других игроков на поле не мешают размещению свиньи.

**Эффект:** свинья увеличивает очки, за завершенные города, граничащие с полем на котором есть свинья (4 очка вместо обычных 3-х).

Если все крестьяне и грока удалены с поля (например, сараем, при и гре с расширением "Аббатства и мэр"), то свинья также возвращается игроку. В противном случае свинья остается в поле, на котором была размещена до конца игры.

Свинья не считается последователем при вычислении большинства.

### Законченный город.

#### Город с торговыми символами закончен.

Когда город, содержащий один или более торговых символов, закончен, город приносит очки как обычно. **Игрок, который закончил город**, получает одну торговую карточку за каждый торговый символ в городе, то есть этот игрок становится торговцем данного города. **Независимо от того, имел ли этот игрок рыцаря в законченном городе**, и были ли любые рыцари в городе вообще.



←Красный закончил город с синим рыцарем, синий получает 10 очков. Красный получает две карточки зерна и одну вина.

### ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ВЫИГРЫШ.

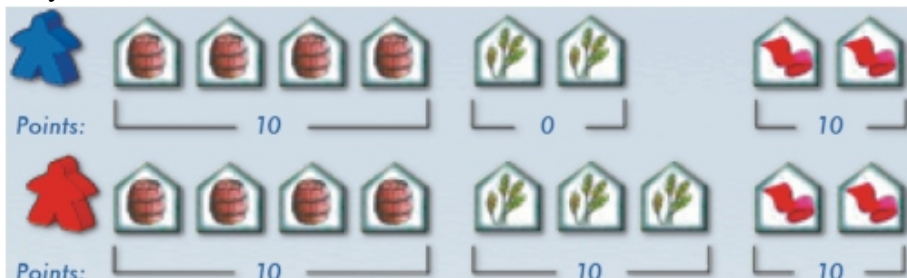
#### Торговые прилавки.

Игрок, собравший наибольшее количество карточек определённого товара получает 10 очков. Как обычно, в случае ничьей, каждый игрок (с большинством карточек товара) получает по 10 очков.



Пример для игры двух игроков:→

Синий получает 20 очков, а красный - 30.



←Синий признается хозяином поля. Так же синий им еет с винью на поле, которая дает ему 4 очка за каждый законченный город на поле, всего он получает 8 очков.

Красный не признается хозяином поля, так как он не имеет большинства крестьян на этом поле. Красный не получает победных очков.