

# Правила настольной игры «Каркассон: Принцесса и Дракон» (Carcassonne: The Princess & The Dragon)

Автор: Klaus Jürgen-Wrede

Игра для 2-6 игроков

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

## Состав Игры

- 30 новых квадратов земли
- 1 деревянная фигурка дракона
- 1 деревянная фигурка феи

Это дополнение может быть использовано только вместе с базовой версией игры «Каркассон». Вы можете также добавить к нему два предыдущих расширения: «Таверны и Соборы», «Торговцы и Строители». Помимо этого, Вы можете использовать их вместе с другими маленькими дополнениями: «Реки», «Король и Разведчик» и «Граф», чтобы насладиться игрой в полной мере!

Используйте правила базовой версии игры! Правила, изложенные ниже, объясняют только то, как необходимо использовать новые игровые компоненты:

## Подготовка к игре

Перемешайте 30 новых квадратов земли с квадратами базовой версии. В процессе игры новые квадраты земли размещаются точно также как и квадраты базовой версии. Отложите Дракона и Фею в сторону. Они не принадлежат ни одному игроку, но могут быть поставлены на любой квадрат земли.

## Новые квадраты и их применение

### Вулкан (6 квадратов)



Когда игрок вытягивает квадрат с Вулканом, он кладёт его на стол как обычный квадрат, но **не может** ставить на него фишку. Вместо этого **на этот квадрат** немедленно прилетает **Дракон**, покидая прошлое своё место расположения.

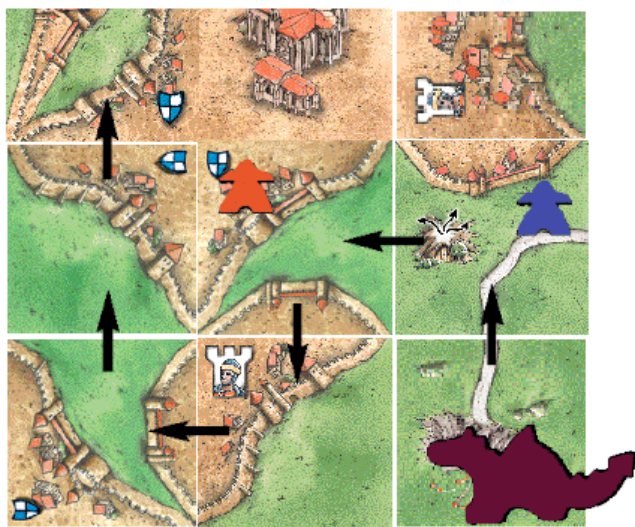
### Дракон (12 квадратов)



Когда игрок вытягивает квадрат с символом дракона, он кладёт его на стол как обычный квадрат и может поставить на него фишку по обычным правилам. Затем игра прерывается **ходом Дракона!**

Начиная с игрока, который только что вытянул и выложил квадрат с символом дракона, и далее по ходу часовой стрелки, каждый игрок совершает перемещение Дракона на новый квадрат, который является соседним по горизонтали или вертикали с квадратом, на котором до этого находился Дракон. Дракон, независимо от числа участвующих в игре лиц, всегда двигается 6 раз, пролетая через 6 квадратов земли (исключение: тупик). Дракон не «посещает» дважды один и тот же квадрат во время своего путешествия, поэтому игроки должны внимательно смотреть за тем, как он двигается, чтобы не нарушить это правило. Также Дракон никогда не становится на квадрат, на котором находится Фея (читайте ниже). Когда Дракон оказывается на квадрате с одной из фишек, владелец фишки забирает ее с поля, помещая её перед собой вместе с другими фишками.

После того, как Дракон прекратит свой перелет, игра продолжается с того места, на котором прервалась.



*Пример при игре вчетвером: Дракон начинает движение из правого нижнего угла. Аня положила на стол квадрат с символом Дракона, после чего передвинула Дракона вверх. Боря ходит следующим и передвигает Дракона влево. Костя двигает его вниз, а Дима должен подвинуть Дракона влево, так как на других соседних квадратах Дракон уже побывал. Затем Аня двигает Дракона вверх (единственный возможный путь). Наконец, Боря снова двигает Дракона вверх, и на этом перемещение Дракона завершается. Синяя и красная фишки возвращаются к своим владельцам.*

**Турик:** когда Дракон передвинулся на квадрат, с которого ему некуда пойти, не нарушая правил, он заканчивает своё передвижение.

**Заметка:** пока на поле не появился квадрат с Вулканом, Дракон остаётся рядом с полем и не двигается. В этой ситуации, если вытягивается квадрат с символом Дракона, игрок откладывает его в сторону и вместо этого вытягивает другой квадрат. Как только на столе появляется квадрат с Вулканом, в игре появляется и Дракон, а отложенные до этого квадраты с символами Дракона замешиваются к остальным квадратам, и игра продолжается.

### Волшебный портал (6 квадратов)



Когда игрок вытягивает и кладёт квадрат с Волшебным Порталом, он может поставить фишку **на этот или любой другой, выложенный ранее, квадрат**. Делая это, игрок должен соблюдать обычные правила размещения, например, не ставить фишку на квадрат с другой фишкой и т.д. Кроме того, он не может ставить фишку на уже законченный объект.

### Принцесса (6 квадратов)



Когда игрок вытягивает и выкладывает квадрат с символом Принцессы, он следует обычным правилам. Если он кладёт этот квадрат в город, где находится 1 или несколько рыцарей, он должен вернуть **одного** из таких рыцарей его владельцу (по своему выбору). В этом случае он не может ставить фишку на квадрат с Принцессой, даже на поле или дорогу. Если игрок кладёт этот квадрат в пустой город или начинает им новый город, он может ставить на него свою фишку по обычным правилам.

### Фея (её символа нет ни на одном квадрате)



В начале игры Фея находится вне поля. Если игрок в свой ход **не ставит** на выложенный квадрат **фишку**, он может вместо этого поставить Фею на любой квадрат, где есть его **фишка**. Фея обладает **3-мя свойствами**:

- Дракон не может войти на квадрат с Феей. То есть фишка на этом квадрате защищена от Дракона.

- Если в начале хода Фея находится на квадрате с фишкой, владелец этой фишки немедленно получает 1 очко.
- Когда подсчитывается объект (город, дорога, монастырь или поле), в котором находится Фея, игрок, чья фишка стоит на квадрате с Феей, получает 3 дополнительных победных очка помимо обычных победных баллов за объект. После подсчёта очков эта фишка возвращается к своему владельцу, но Фея остаётся на месте.



### **Туннель**

*Туннель не разделяет дорогу, которая проходит над ним или через него.*



### **Монастырь в городе**

*Когда игрок ставит на этот квадрат свою фишку, он должен выбрать, ставит он её в город или в монастырь (или на другой объект на этом квадрате). Если игрок выбирает монастырь, то подсчет очков происходит, когда он будет окружен со всех сторон (8 квадратов), даже если город к этому моменту останется не завершённым. Игрок может поставить фишку в монастырь, даже если в городе уже есть какая-то фишка (на другом квадрате). Обратное также возможно: если один игрок направляет своего монаха в монастырь, в последствии другой игрок может ввести в город своего рыцаря.*