



Клиус-Юрсен Пеге

# CARCASSONNE

## Граф, король и служители культа

Это расширение состоит из 4-х мини-дополнений, которые могут быть добавлены к игре как вместе, так и по-отдельности. Мы не рекомендуем использовать вместе расширения "Граф Каркассона" и "Река II". Это может привести к нежелательным игровым ситуациям.

### Компоненты игры

- 1 фишка графа
- 36 плиток земель

### Король и разбойник (7 плиток)

Пять обычных плиток могут быть добавлены к остальным плиткам. Они могут использоваться совместно с любыми другими расширениями.



Эта плитка содержит два отдельных участка города. Несмотря на это, в процессе игры они могут быть объединены, и станут одним участком.



Плитка с **королем** в начале игры лежит рядом с игровым полем. Как только любой игрок завершает первый город, он берет плитку короля.

Если в течение игры другой игрок завершает город большего размера - т.е. размещает последнюю плитку данного города - то он берет короля. В конце игры владелец короля получает по 1 очку за каждый завершенный город.



Плитка **главаря разбойников** действует аналогично королю. Игрок, завершивший самую длинную дорогу, получает плитку главаря разбойников. В конце игры владелец главаря получает по 1 очку за каждую завершенную дорогу.

### Культовое место и еретик (5 плиток)



Культовое место и еретик могут быть использованы как в базовой игре Каркассон, так и с любыми другими дополнениями. Для этого смешайте 5 плиток культовых мест с плитками земель базовой игры (и любыми расширениями по вашему выбору). При этом

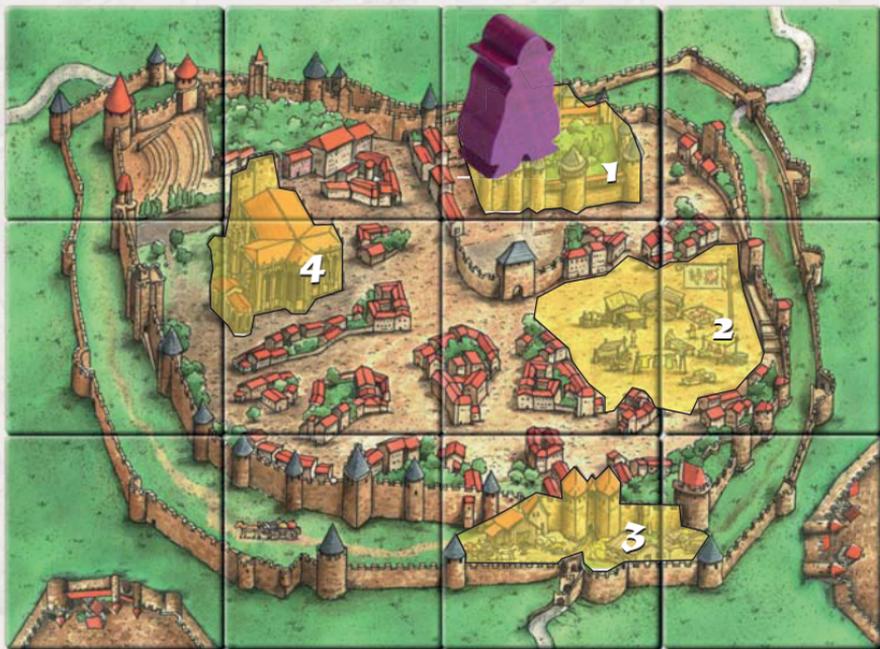
используются правила базовой игры (и расширений) с учетом приведенных ниже изменений. Культовое место используется и приносит очки так же, как монастырь, а выставленный на него подданный становится еретиком.

**Размещение культовых мест:** Когда игрок размещает культовое место рядом (ортогонально или диагонально) с монастырем, занятым монахом другого игрока, и выставляет на него своего еретика, еретик бросает вызов монаху. То же самое происходит, если игрок размещает (ортогонально или диагонально) монастырь с монахом около культового места с еретиком другого игрока. В этом случае монах бросает вызов еретiku. Культовое место не может быть размещено рядом с

несколькими монастырями, и наоборот.

**Вызов:** После того, как вызов был брошен, участник конфликта, быстрее завершивший строительство культового места или монастыря, получает 9 очков. Второй игрок ничего не получает, и оба подданных возвращаются к своим хозяевам. Если конфликт не завершился до конца игры, то оба игрока получают обычное количество очков в соответствии с правилами. Размещая культовое место, игрок не обязан выставлять на него подданного. Он может выставить его в поле, город или на дорогу, если таковые имеются, или не выставлять вообще.

## Граф Каркассона (12 плиток и фигурка)



Перед игрой разместите в центре стола 12 плиток города Каркассон, как указано на схеме. Теперь исходной точкой игры является этот город. Стандартная начальная плитка не используется - верните ее в коробку. Выставьте фигурку графа в замковый квартал и начните игру по обычным правилам.

Когда игрок выкладывает плитку, в результате подсчета которой минимум один из его оппонентов получает победные очки, а разместивший плитку игрок не получает ничего, то он может в конце своего хода выставить одного своего подданного из резерва в один из кварталов города по своему выбору. Этот подданный выставляется в дополнение к подданному, которой был выставлен как часть обычного хода. В Каркассон можно выставлять только по одному подданному за каждую размещенную плитку, независимо от того, сколько подсчетов очков при этом произошло.

Далее во время игры, когда подсчитываются очки за город, дорогу, монастырь

или ферму, владельцы подданных в соответствующих кварталах Каркассона (см. ниже) могут переместить своих подданных из Каркассона на элемент, по которому проходит подсчет, до определения в нем большинства. Но только если в этом квартале Каркассона не стоит граф. Подданные могут быть перемещены следующим образом:

- из замка в город
- из кузницы на дорогу
- из собора в монастырь
- из рынка на ферму

(Таким образом, находящиеся на рынке подданные могут быть перемещены только в конце игры.)

### **Как игроки перемещают подданных из Каркассона?**

Начиная с игрока, сидящего слева от того, который разместил приведшую к подсчету очков плитку, и далее по часовой стрелке (разместивший плитку игрок ходит последним), каждый игрок может переместить любое количество своих подданных из соответствующего квартала Каркассона на элемент, где происходит подсчет. Затем определяется большинство и подсчитываются очки.

Не перемещенные подданные остаются к Каркассоне. Подданные в Каркассоне могут быть перемещены только указанным выше способом. Они не могут быть направлены в Каркассон или убраны из него любым другим путем (например, вернувшись в резерв игрока).

### **Граф**



Когда игрок помещает подданного в Каркассон, он может переместить графа в один из четырех кварталов Каркассона. Ни один игрок не может перемещать подданных из квартала, где стоит граф.

***Пример:** происходит подсчет очков в городе, а граф стоит в замке (замок соответствует городу). Ни один игрок не может перемещать своих подданных из замка в этот город.*

Находящиеся в квартале подданные остаются на месте, пока граф не уйдет в другой квартал. Граф всегда находится в одном из четырех кварталов и никогда не покидает Каркассон.

### **Особые случаи при использовании расширений**

**Таверны и Соборы:** подданные большого размера тоже могут помещаться в Каркассон. Когда подданный большого размера перемещается из Каркассона, он считается двумя подданными.

**Торговцы и Строители:** Если игрок может разместить вторую плитку в соответствии с действием его строителя, и это приводит к подсчету очков оппонента (но не у него самого), то разместивший плитки игрок может выставить своих подданных в Каркассон как за первую, так и за вторую плитки.

## Река II (12 плиток)



Вместо обычной начальной плитки перед игрой в центр стола выкладываются плитки с рекой. Отложите в сторону источник и рукав реки, а также озеро с вулканом (см. илл. слева).

В закрытую перемешайте остальные плитки реки. Поместите плитку с источником в центр стола. Выберите первого игрока, который размещает рукав за источником. По часовой стрелке игроки продолжают выкладывать плитки реки, следуя движению русла. После того, как все лежавшие закрыто плитки реки будут размещены, поместите плитку с озером/вулканом.

Плитки реки размещаются в соответствии с обычными правилами, за исключением двух моментов: никаких поворотов в виде буквы U, и два рукава не могут соединяться. При размещении плитки реки игроки могут выставлять на них подданных по обычным правилам.

Игроки не могут выставлять подданного на участок реки. Игрок, разместивший плитку озера/вулкана, не может выставлять на него подданного, но немедленно берет и размещает первую обычную плитку, а также может выставить на нее подданного по обычным правилам.



### Стадо свиней

Приносит фермеру на данном поле по 1 дополнительному очку за каждый снабженный провизией город. Этот бонус дополняет бонус за свинью из расширения "Торговцы и Строители".



### Таверна на озере

Смотрите на стр. 1 правил расширения "Таверны и Соборы".



### Вулкан

Смотрите на стр. 1 правил расширения "Принцесса и Дракон". Кроме этого, разместивший данную плитку игрок не выставляет на нее подданного, но сразу же разыгрывает дополнительную плитку.

Если вы играете без соответствующих расширений, то таверна на озере, стадо свиней и вулкан не имеют эффекта.

Все о настольной игре Каркассон вы можете найти на странице [www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)



© 2007  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
[info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)

Перевод и верстка  
Попков sNowBODY Владислав  
специально для магазина  
настольных игр  
[DeskTopGames.com.ua](http://DeskTopGames.com.ua)

