

## Стратегическая игра Клауса-Юргена Вреде

Авторы и издатели игры благодарны всем игрокам за неослабевающую поддержку «Каркассона». Эти дополнения увидели свет исключительно благодаря вашему интересу к игре. Мы надеемся, вам понравятся новые квадраты местности, возможность играть вместе, новые способы получения победных очков и другие нововведения.

Поздравляем с приобретением дополнений для популярной настольной игры «Каркассон»! В этой коробке вы найдете четыре набора добавочных фишек и квадратов местности для «Каркассона»: «Таверны и соборы», «Купцы и строители», «Аббат и мэр» и «Король». Помимо этих дополнений, для игры вам понадобится базовый набор «Каркассона». В каждой партии вы можете использовать только одно или сразу несколько расширений — все они сочетаются друг с другом. Кроме того, в коробку входит дополнение для игры «Каркассон. Охотники и собиратели» — «Разведчик». Оно не подходит к обычному «Каркассону», только к «Охотникам и собирателям».



В этой брошюре вы найдете описание компонентов каждого из дополнений и правила, по которым ими играют. Эти руководства дополняют, но не отменяют обычные правила «Каркассона», — все правила базовых наборов остаются в силе и при использовании расширений. Чтобы ознакомиться с обычными правилами «Каркассона» и «Охотников и собирателей», обратитесь к соответствующим базовым изданиям.

Для вашего удобства правила «Разведчика» напечатаны на отдельном листке, который можно вложить в коробку «Охотников и собирателей».

## Каркассон. Таверны и соборы



Процветающий Каркассон привлекает новых жителей. Предприимчивые кабатчики открывают на оживленных дорогах трактиры, а вдохновенные зодчие воздвигают в городах величественные храмы. Лорды Каркассона с новыми силами продолжают борьбу за ценные владения, тем более что теперь у них появился еще один соперник.

### Состав игры

- 18 квадратов местности, отмеченных знаком
- 8 фишек подданных серого цвета
- 6 двусторонних жетонов для подсчета очков
- 6 фишек крупных подданных разного цвета

### Подготовка к игре

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения. Помимо обычных фишек подданных, каждый игрок получает по одному крупному подданному своего цвета.

### Новые квадраты местности

Новые квадраты выкладываются по прежним правилам: полем к полю, дорогой к дороге, городом к городу. На некоторых квадратах появились постройки, которые позволяют получить добавочные очки.

#### Таверна у озера (6 квадратов)



Если рядом с достроенной дорогой стоит **хотя бы одна** таверна у озера, разбойник на ней приносит хозяину **по 2 очка** за каждый квадрат, через который проходит эта дорога. Но если такая дорога не будет достроена до конца игры, при финальном подсчете разбойник не принесет очков хозяину.



Синий игрок получает 6 очков.



Синий игрок получает 6 очков.



Дорога не достроена, в конце игры синий игрок не получает за нее очков.

**Вторая, третья и прочие таверны рядом с дорогой не увеличивают ее ценности: если она будет достроена, то принесет по-прежнему по 2 очка за квадрат.**

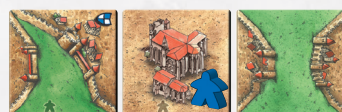
#### Собор (2 квадрата)



Если в достроенном городе находится **хотя бы один** собор, рыцарь в этом городе принесет хозяину **по 3 очка** за каждый квадрат, на котором расположен город, и за каждый щит внутри него. Но если такой город не будет достроен до конца игры, при финальном подсчете рыцарь не принесет очков хозяину.



Синий игрок получает 24 очка.



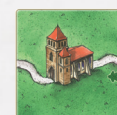
Город не достроен, в конце игры синий игрок не получает за него очков.

**Второй собор в городе не увеличивает его ценности: если он будет достроен, то принесет по-прежнему по 3 очка за щит и квадрат.**

### Другие квадраты



На этом квадрате четыре отдельных участка города.



Монастырь делит дорогу на два участка.



Эта таверна стоит только у правого участка дороги.



Два коротких ответвления не считаются участками дороги, на них нельзя ставить разбойников.



Граница поля проходит здесь.

Перекресток делит дорогу на два участка.

### Крупный подданный



Фишки крупных подданных выставляются на квадраты по тем же правилам, что и обычные подданные. Если при начислении очков за дорогу, город или поле на этот объект претендуют несколько игроков, **такая фишка считается за две обычные**. После начисления крупные подданные, как и простые, возвращаются в запас игрока и могут быть использованы в будущем. Крупный подданный на поле остается лежать там до конца игры, как и обычный крестьянин.



**Крупный подданный не увеличивает ценность объекта, на котором находится. Он играет роль только при выяснении, кому принадлежит дорога, город или поле.**

Очки за дорогу получает только синий игрок.

### Подданные для шестого игрока



Серые фишки подданных позволяют шестому игроку присоединиться к партии.

**Вы можете использовать эти фишки, даже если играете без дополнения «Таверны и соборы».**

### Жетоны для подсчета очков



Эти двусторонние жетоны упрощают подсчет очков. Когда вы пускаете свою фишку на шкале подсчета по второму кругу (набрав 50 и больше очков), возьмите такой жетон и положите его перед собой стороной «50» вверх. Если вам удастся пойти на третий круг, переверните этот жетон стороной «100» вверх. По необходимости берите новые жетоны.

**Вы можете использовать эти жетоны, даже если играете без дополнения «Таверны и соборы».**



## Каркассон. Купцы и строители



Новые города становятся центрами торговли зерном, вином и тканью, и у лордов Каркассона появляется еще один источник дохода. Крестьяне начинают разводить домашний скот, чтобы лучше снабжать провизией растущие города, а строители позволяют своим покровителям быстрее осваивать новые земли.

### Состав игры

- 24 квадрата местности, отмеченных знаком
- 20 жетонов товаров (9 вина, 6 зерна, 5 ткани)
- 6 фишек свиней разных цветов
- 6 фишек строителей разных цветов

### Подготовка к игре

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения. Жетоны товаров разделите по типам и положите в общий запас рядом со шкалой для подсчета очков. Помимо фишек подданных, каждый игрок получает по одной свинье и по одному строителю своего цвета.

### Новые квадраты местности

Новые квадраты выкладываются по прежним правилам: полем к полю, дорогой к дороге, городом к городу.

### Города с товарами

Некоторые участки городов отмечены символом товара: на девяти квадратах изображено вино, на шести — зерно и на пяти — ткань. При завершении строительства города, в котором есть хотя бы один символ товара, очки начисляются как обычно. Затем тот игрок, чей квадрат завершил город, берет из общего запаса соответствующий жетон товара за каждый символ в этом городе. Полученные жетоны он кладет на стол перед собой. В конце игры он может получить за них добавочные победные очки.

Игрок, достроивший город, получает за него жетоны товара, даже если в этом городе нет его рыцаря, и даже если в нем вообще нет ничьих рыцарей.



Красный игрок завершает город. Синий игрок получает 10 очков за своего рыцаря, а красный берет себе два жетона зерна и один жетон вина.

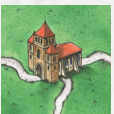
### Другие квадраты



На этом квадрате три отдельных участка города.



Мост не считается перекрестком и не делит дорогу на два участка. На этом квадрате два участка дороги, один идет сверху вниз, другой — слева направо. Мост разделяет участки полей. На этом квадрате четыре отдельных участка поля.



Монастырь делит дорогу на три отдельных участка.



Один участок дороги упирается в город, другой заканчивается посреди поля. Дороги и мост делят поля на этом квадрате на три отдельных участка.

### Жетоны товаров

Накопленные жетоны товаров приносят своим владельцам победные очки в конце партии. Тот, кто собрал больше всех жетонов вина, получает 10 очков. Также по 10 очков получают игроки, накопившие наибольшее количество жетонов зерна или ткани. Если на первенство по жетонам какого-то вида товара претендует несколько игроков, каждый из них получает по 10 очков.



Играют двое. Синий игрок получает за жетоны 20 очков, красный — 30 очков.

### Свинья



Сыграв квадрат местности, вы можете вместо подданного выставить на него свинью. Свинья размещается только на поле, где уже имеется хотя бы один ваш крестьянин, и остается там до конца игры. Если в конце партии игрок получает очки за поле, на котором стоит его свинья, то каждый достроенный город, граничащий с этим полем, приносит ему по 4 очка вместо трех.



Синий игрок стал хозяином поля. Свинья позволяет ему получить по 4 очка за каждый достроенный город, граничащий с этим полем. В данном случае синий игрок получает 8 очков. Красный игрок не смог удержать поле за собой, так что свинья ему не помощник — очков он не получает.

Свинья не считается крестьянином и не учитывается при определении хозяина поля. Если у поля несколько хозяев, свинья приносит дополнительные очки только своему владельцу.

### Строитель



Сыграв квадрат местности, вы можете вместо подданного выставить на него строителя. Строитель размещается либо на дороге, где стоит хотя бы один ваш разбойник, либо в городе, где у вас есть хотя бы один рыцарь.

- Вы можете выставить строителя на дорогу или в город, где присутствуют также подданные или строители других игроков.
- Расстояние от строителя до вашего разбойника или рыцаря не имеет значения.
- Если строитель возвращается в запас, вы можете воспользоваться им снова.
- Строителя нельзя поставить на поле или в монастырь.

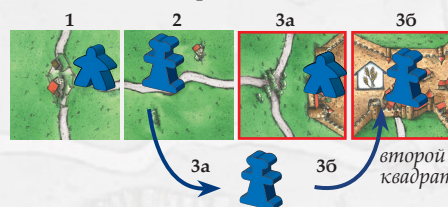
Выставленный строитель впоследствии позволит своему владельцу сделать два хода подряд. Это происходит следующим образом:

1. Игрок ставит разбойника на дорогу (или рыцаря в город).
2. Одним из следующих ходов он выкладывает квадрат, продолжающий дорогу (расширяющий город), и ставит на него строителя.
3. Еще позже он выкладывает квадрат, продолжающий или завершающий объект с его строителем. Закончив этот ход как обычно (если нужно, выставив подданного и начислив очки за завершение строительства), он сразу же делает дополнительный ход по обычным правилам (тянет новый квадрат местности, выкладывает его, по необходимости ставит подданного и начисляет очки).



1. Игрок выставляет разбойника.
2. Игрок выставляет строителя.
- 3а. Игрок продолжает дорогу со своим строителем.
- 3б. Игрок сразу же делает дополнительный ход, выставляя новый квадрат.

- Игрок не имеет права сделать больше двух ходов подряд, даже если дополнительным ходом продолжит или завершит объект со своим строителем.
- Строитель возвращается в запас своего владельца, как только объект, на котором он находится, будет завершён. Пока этого не случилось, игрок получает дополнительный ход всякий раз, когда продолжает дорогу или расширяет город со своим строителем.
- Квадрат, разыгранный во время дополнительного хода, не обязательно размещать рядом с предыдущим.
- Если своим первым ходом вы завершили объект со строителем, вы имеете право выставить строителя в дополнительный ход. Например:



1. Игрок выставляет разбойника.
2. Игрок выставляет строителя.
- 3а. Игрок завершает дорогу со своим строителем и ставит рыцаря в город на том же квадрате. Он получает очки за дорогу и возвращает разбойника и строителя в свой запас.
- 3б. Игрок сразу же делает дополнительный ход, расширяя свой город, и выставляет туда строителя.

Строитель не считается подданным и не учитывается при определении хозяина дороги или города.



Повозки странствующих торговцев путешествуют по дорогам и доставляют товары в города и монастыри Каркассона, а сами города разрастаются и обзаводятся выборными градоначальниками. Крестьяне становятся зажиточными фермерами, а церковь собирает средства на борьбу за души людские, создавая аббатства.

## Состав игры

- 12 квадратов местности, отмеченных знаком
- 6 квадратов аббатства
- 6 фишек мэров разных цветов
- 6 фишек амбаров разных цветов
- 6 фишек повозок разных цветов

## Подготовка к игре

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения. Помимо фишек подданных, каждый игрок получает по одному мэру, по одному амбару и по одной повозке своего цвета, а также по одному квадрату аббатства.

## Новые квадраты местности

Новые квадраты местности выкладываются по прежним правилам: полем к полю, дорогой к дороге, городом к городу.



На этом квадрате два отдельных участка города. Обратите внимание, что участок города со щитом граничит с полем в нижней части квадрата, — это важно при начислении очков за поля.



У колодца дорога разветвляется. На этом квадрате один участок дороги, продолжающийся сразу в трех разных направлениях. Такая дорога не будет завершена, пока не закроется со всех трех сторон.



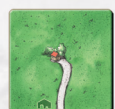
На этом квадрате два отдельных участка города (один со щитом, другой — нет).



Дорога подходит к городу (но не заканчивается в нем). На каждом квадрате поле разделено стенами города и дорогой на три участка.



Туннель не делит дорогу на два участка, на этом квадрате только одна дорога, проходящая сверху вниз. Обратите внимание, что в верхней части квадрата дорога делит поле на два участка, а в нижней — нет. Это важно при начислении очков за поля.



Дорога заканчивается посреди поля.

## Мэр



Сыграв квадрат местности, вы можете вместо обычного подданного выставить на него мэра. Мэр размещается только в городе, где еще нет ничьих рыцарей или мэров. Если при начислении очков за город на него претендуют несколько игроков, каждый мэр в нем считается за столько обычных подданных, сколько щитов в этом городе. В городе без щитов мэр не имеет никакой силы. После начисления мэры, как и остальные подданные, возвращаются в запас игрока и могут быть использованы в будущем.

Мэр не увеличивает ценность города, в котором находится, он играет роль только при выяснении, кому этот город принадлежит.

Можно считать, что при определении хозяина заверщенного города (или недостроенного в конце игры) каждый подданный обладает определенной силой:

- сила обычного подданного равна 1;
- сила крупного подданного (расширение «Тavernы и соборы») равна 2;
- сила мэра равна числу щитов в спорном городе.

Игрок, у которого суммарная сила подданных больше, и получает очки за город.



В этом городе 3 щита, поэтому мэр считается за трех обычных подданных. Синий игрок получает за город 18 очков.

## Квадраты аббатства



В свой ход вместо того, чтобы вытянуть случайный квадрат и присоединить его к карте, вы вправе разыграть свой квадрат аббатства. Такой квадрат можно выставить в любом пустом месте, куда вмещается ровно один квадрат местности. Это пустое место должно быть со всех четырех сторон (по горизонтали и вертикали) окружено ранее выложенными квадратами. Если такого пробела в карте нет, аббатство разыгрывать нельзя.

Выложив аббатство, вы можете поставить на него своего подданного. Фишка в аббатстве считается монахом, и очки за этот объект начисляются точно так же, как и за монастырь.

Аббатство служит границей всех объектов, расположенных на прилегающих сторонах четырех соседних квадратов местности. Если какие-то из таких объектов были завершены после того, как вы выложили аббатство, за них начисляются очки по обычным правилам. Если вы разместили аббатство в пустом месте, уже окруженном квадратами со всех восьми сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали), и выставили в него монаха, тут же верните эту фишку в запас и получите очки как за заверченный монастырь.

Если после того, как квадраты местности закончились, у игроков остались квадраты аббатства, они имеют право выложить их в подходящие для этого места. Первым такую возможность получает игрок, сидящий слева от сыгравшего последний квадрат местности, далее ход передается по часовой стрелке. Если игрок не хочет выкладывать аббатство или на карте нет подходящего места, его квадрат аббатства пропадает впустую. После того, как все игроки получили возможность сыграть аббатство, начинается финальный подсчет очков.



Синий игрок выкладывает аббатство и завершает дорогу с разбойником красного игрока. Тот получает 1 очко и забирает подданного в запас. Город ниже аббатства и дорога справа от него закрыты со стороны аббатства, однако открыты с другой стороны, поэтому еще не завершены.

## Повозка



Сыграв квадрат местности, вы можете вместо обычного подданного выставить на него повозку. Повозка размещается на дороге, в городе или в монастыре, где еще нет ничьих подданных, в том числе мэров или других повозок. Повозка никогда не выставляется на поле.

При начислении очков за заверченный объект, на котором стоит повозка, эта фишка считается обычным подданным. После начисления игрок может либо забрать повозку в свой запас, либо переставить ее на дорогу, в город или монастырь, примыкающие к только что завершенному объекту. Тот объект, куда переезжает повозка, должен быть незавершенным и не занятым ничьими подданными. Если по соседству нет ни одного подходящего объекта, игрок обязан вернуть повозку в запас.

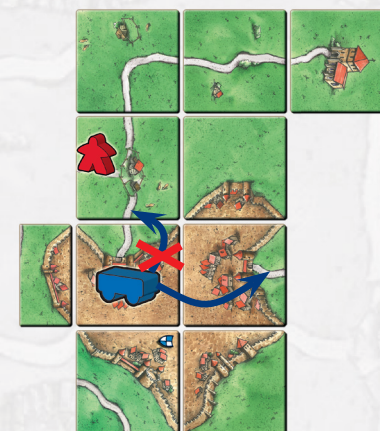


Синий игрок получает 4 очка за дорогу и может тут же переставить повозку в монастырь или на дорогу внизу.

На дорогу, занятую разбойником красного игрока, повозку переставить нельзя.



Синий игрок получает 2 очка за дорогу и может тут же переставить повозку в незавершенный город. На дорогу с разбойником красного игрока и на завершенную дорогу повозку переставить нельзя.




Синий игрок получает 14 очков за город и может тут же переставить повозку на дорогу справа. На завершенную дорогу повозку переставить нельзя.

Если на завершеном объекте стояло несколько повозок, их владельцы по очереди забирают или переставляют свои фишки, начиная с того игрока, кто последним выложил квадрат, и далее по часовой стрелке.

## Амбар

### Размещение

 Сыграв квадрат местности, вы можете вместо подданного выставить амбар. Амбар всегда размещается **на стыке четырех квадратов местности**, один из которых вы только что сыграли. Все четыре квадрата должны смыкаться участками поля. Не имеет значения, присутствуют ли на этом поле крестьяне, однако амбар нельзя поставить на одно поле с другим амбаром. Амбар остается на поле до конца игры.



На иллюстрации слева амбар разместить можно, а в правом примере — нельзя, поскольку на стыке четырех квадратов присутствуют также участки города. Амбар выставляется только на таком стыке, где на всех четырех смыкающихся углах квадратов — исключительно поле.

### Очки при размещении амбара

Как только на поле выставлен амбар, крестьяне на этом поле **немедленно** приносят очки так же, как при финальном начислении. Каждый хозяин поля получает **по 3 очка** за каждый завершённый город на этом поле. Не имеет значения, начисляются ли очки владельцу амбара. После этого игроки забирают своих крестьян с этого поля в запас.

Свинья из расширения «Купцы и строители» позволит своему владельцу получить **по 4 очка** за каждый завершённый город. После начисления свинья возвращается в запас игрока вместе с крестьянами.

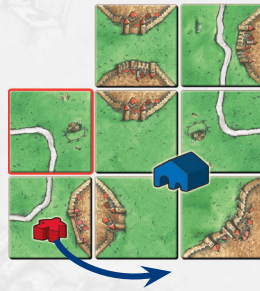
### Очки при соединении полей

На поле с амбаром нельзя выставлять крестьян. Если после того, как игрок выложил квадрат, поле с крестьянами соединяется с полем, на котором стоит амбар, эти крестьяне **сразу же** приносят очки, но на этот раз каждый хозяин получившегося поля получает только **по 1 очку** за каждый завершённый город на этом поле (либо **по 2 очка**, если у него есть свинья). После начисления крестьяне и свинья возвращаются с поля в запас игроков.

### Финальный подсчет очков

В конце игры владелец амбара получает **по 4 очка** за каждый завершённый город, примыкающий к полю с амбаром. Если на одном поле присутствуют амбары разных игроков, каждый из них в полной мере получает очки за это поле.

Синий игрок выставил амбар. Желтый игрок получает 6 очков за 2 завершённых города и забирает крестьянина в запас.




После добавления квадрата крестьянин красного игрока оказался на большом поле с амбаром синего игрока. Красный игрок получает 2 очка за 2 завершённых города и забирает крестьянина в запас.

## Каркассон. Король



Теперь строитель самого крупного города сможет заручиться благосклонностью короля, а на сторону игрока, проложившего самую длинную дорогу, встанет разбойничий атаман.

### Состав игры

- 5 квадратов местности, отмеченных знаком 
- 1 квадрат короля
- 1 квадрат атамана

### Подготовка к игре

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения. Квадраты короля и атамана отложите в сторону, рядом со шкалой для подсчета очков.

### Новые квадраты местности

Новые квадраты местности выкладываются по прежним правилам: полем к полю, дорогой к дороге, городом к городу.



На этом квадрате два отдельных участка города: один идет сверху вниз, другой — слева направо. Не забывайте, что при начислении очков за город считаются квадраты, на которых он расположен, а не отдельные участки.

### Король

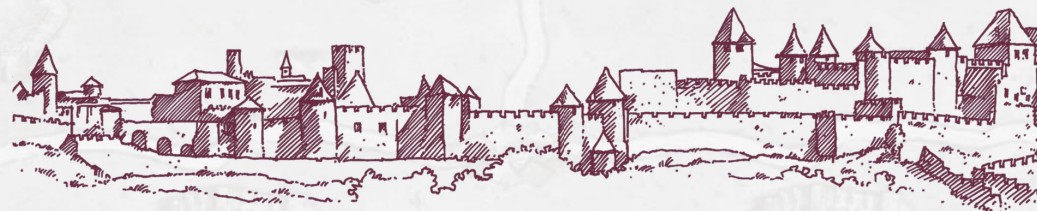


Король — это переходящий квадрат, который достается тому игроку, кто завершил строительство самого крупного города (считая по числу квадратов, которые он занимает). Как только игрок завершает первый город в игре (не имеет значения, получил ли он при этом очки), он берет себе квадрат короля. Если позже в ходе игры другой игрок завершает город, **превосходящий размерами** все прочие города на карте, король переходит к нему. В конце партии владелец короля получает **по 1 очку** за каждый завершённый город на карте.

### Атаман



Атаман достается тому игроку, кто завершил строительство самой длинной дороги (считая по числу квадратов, через которые она проходит). Как только игрок завершает первую дорогу в игре (не имеет значения, получил ли он при этом очки), он берет себе квадрат атамана. Если позже в ходе игры другой игрок завершает **более длинную** дорогу, чем все остальные дороги на карте, атаман переходит к нему. В конце партии владелец атамана получает **по 1 очку** за каждую завершённую дорогу на карте.



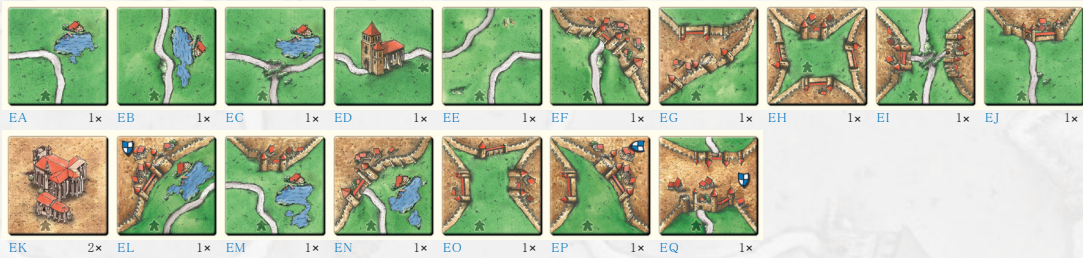
## Квадраты местности

Каркассон (72 квадрата, включая стартовый)



S Один из этих квадратов — стартовый (с темной рубашкой)  
\* Иллюстрации на этих квадратах могут незначительно отличаться

Каркассон. Таверны и соборы (18 квадратов)



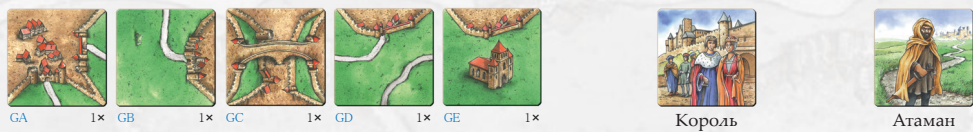
Каркассон. Купцы и строители (24 квадрата)



Каркассон. Аббат и мэр (18 квадратов)



Каркассон. Король (7 квадратов)



## Фишки

Подданные:  
каждая такая фишка  
считается подданным



Особые фишки:  
не считаются подданными



## Порядок хода

1. Вытяните и разместите квадрат местности

2. Выставьте фишки

обычного подданного **или** крупного подданного («Таверны и соборы»)

либо

строителя **или** свинью («Купцы и строители»)

либо

мэра **или** повозку **или** амбар («Аббат и мэр»)

3. Начислите очки

4. После начисления

если нужно, переставьте повозку

## Начисление очков

В ходе игры		В конце игры		
Дорога	1 очко за квадрат		Дорога	1 очко за квадрат
	Дорога с таверной	2 очка за квадрат		Дорога с таверной
Город	2 очка за квадрат + 2 очка за щит		Город	1 очко за квадрат + 1 очко за щит
	Город с собором	3 очка за квадрат + 3 очка за щит		Город с собором
Монастырь	9 очков		Монастырь	1 очко за квадрат с монастырем + 1 очко за каждый соседний квадрат
поля	Крестьяне хозяин поля получает 3 очка за каждый завершенный город на этом поле +1 очко за каждый завершенный город на этом поле, если у него есть свинья		Крестьяне хозяин поля получает 3 очка за каждый завершенный город на этом поле +1 очко за каждый завершенный город на этом поле, если у него есть свинья	Крестьяне хозяин поля получает 3 очка за каждый завершенный город на этом поле +1 очко за каждый завершенный город на этом поле, если у него есть свинья
	Амбар при размещении амбара хозяин поля получает 3 очка за каждый завершенный город на этом поле +1 очко за каждый завершенный город на этом поле, если у него есть свинья при соединении полей хозяин поля получает 1 очко за каждый завершенный город на этом поле +1 очко за каждый завершенный город на этом поле, если у него есть свинья		Амбар владелец амбара получает 4 очка за каждый завершенный город на этом поле	Амбар владелец амбара получает 4 очка за каждый завершенный город на этом поле
			10 очков за каждый вид товара, в котором игрок набрал больше всех жетонов	

# Каркассон

Предместья и обитатели

Авторский коллектив: разработчик — Клаус-Юрген Вреде,  
художники — Дорис Маттеус и Йоганн Рёттингер.

© Hans im Glück Verlags-GmbH  
© Клаус-Юрген Вреде, правила игры  
Carcassonne: Inns & Cathedrals 2002  
Carcassonne: King & Scout 2003  
Carcassonne Traders & Builders 2003  
Carcassonne Abbey & Mayor 2007

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. Торговые знаки и логотипы Carcassonne и Hans im Glück являются собственностью компании Hans im Glück и используются по лицензии.

**Русское издание: ООО «Смарт»**  
Общее руководство: Михаил Акулов  
Перевод: Алексей Перерва  
Редактура: Петр Тюленев

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2011 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены. «Каркассон» и «Охотники и собиратели» являются торговыми марками ООО «Смарт».

