

Игра Климуса-Юргена Вреде Каркассон

9

Холмы и овцы



Для игры с дополнением «Холмы и овцы» вам понадобится базовый набор игры «Каркассон». Данное дополнение совместимо с любыми другими и может вводиться в игру полностью или частично.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 18 квадратов местности с :
 - 8 квадратов с холмами
 - 8 квадратов с виноградниками (4 обычных и 4 особых)
 - 2 обычных квадрата местности (с монастырями)
- 2 жетона волков
- 16 жетонов овец:
 - 4 жетона с 1 овцой
 - 5 жетонов с 2 овцами
 - 5 жетонов с 3 овцами
 - 2 жетона с 4 овцами
- 1 мешочек пастбища
- 6 фишек пастухов



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите все жетоны волков и овец в мешочек пастбища и перемешайте. Каждый игрок получает 1 фишку пастуха своего цвета. Тщательно перемешайте квадраты из дополнения с квадратами из базового набора.

ПАСТУХ, ОВЦЫ И ВОЛКИ



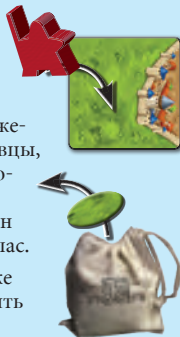
2. Как выставить пастуха на поле

Если на квадрате, который вы выложили в свой ход, изображён участок поля, вы можете выставить на него фишку **пастуха** вместо того, чтобы выставлять подданного. Если вы выставляете пастуха на поле, немедленно возьмите **1 жетон из мешочка пастбища (случайным образом)**.

Если на взятом жетоне изображены **овцы**, положите этот жетон рядом с вашим пастухом стороной с овцами вверх. Все овцы, изображённые на жетоне, теперь являются частью стада, которое пасёт ваш пастух.

Если на взятом жетоне изображён **волк**, верните этот жетон в мешочек пастбища и заберите фишку пастуха в личный запас.

Важно: вы можете выставить пастуха на поле, на котором уже находятся крестьяне (ваши или других игроков) или выставить крестьянина на одно поле с пастухом (вашим или другого игрока), но **не можете** выставить вашего пастуха на поле, на котором находится пастух другого игрока. **Пастух не считается подданным.**



После того как вы выставите своего пастуха на поле, каждый следующий ход вы сможете увеличить стадо или загнать его в овчарню.

1. Как увеличить стадо или загнать его в овчарню

Каждый раз, когда выложенный **вами** квадрат расширяет поле, на котором находится **ваш** пастух, выполните одно из двух действий (после выполнения шага 2. **Выставляем подданного**):

- **увеличить стадо** (взять 1 жетон из мешочка пастбища);
- **загнать ваше стадо в овчарню** (подсчитать очки за стадо).

Как увеличить стадо

Возьмите жетон из мешочка пастбища.



1. Если на взятом жетоне изображены **овцы** — ваше стадо становится больше. Положите этот жетон на квадрат местности, на котором находится ваш пастух.



2. Если на взятом жетоне изображён **волк**, ваше стадо разбегается! Верните жетон волка и все жетоны овец в мешочек пастбища. Ваша фишка пастуха также возвращается в ваш личный запас.

Как загнать стадо в овчарню

Если вы решили не брать новый жетон из мешка, вы загоняете стадо в овчарню: **подсчитайте очки за ваше стадо**. За каждую овцу, изображённую на жетонах овец, вы получаете 1 победное очко (таким образом вы можете получить от 1 до 4 очков за 1 такой жетон). После подсчёта очков верните жетоны овец в мешочек пастбища, а вашу фишку пастуха — в личный запас.

Особый случай подсчёта очков за стадо: если поле, на котором находится пастух с овцами, оказывается со всех сторон окружено городскими стенами и/или дорогами, считается, что владелец этого пастуха **загнал своё стадо в овчарню**, т. е. немедленно происходит подсчёт очков за это стадо.

*Вы выкладываете квадрат местности (на примере справа обведён **красным**) и увеличиваете **ваше** стадо, взяв 1 жетон из мешочка пастбища. **Ваше** поле оказалось окружено дорогой и городами, поэтому вы немедленно получаете 7 очков за это стадо, убираете жетоны овец в мешочек и возвращаете своего пастуха в личный запас.*



Как подсчитать очки за стадо с несколькими пастухами

Если в ходе игры вы объединяете 2 отдельных поля, на которых находятся пастухи с овцами, все овцы на объединённом поле считаются одним стадом и относятся к каждому из находящихся на поле пастухов.

Когда любой из владельцев таких пастухов загоняет стадо в овчарню, **каждый из них** получает очки за каждую овцу на этом поле вне зависимости от того, кто выложил этот жетон.

Важно: увеличивая своё стадо, каждый из владельцев таких пастухов должен выкладывать взятый жетон овец по обычным правилам — на один квадрат со своей фишкой пастуха.

Если, попытавшись увеличить своё стадо, любой из владельцев таких пастухов возьмёт жетон волка из мешочка пастбища, **все жетоны овец** с этого поля возвращаются в мешочек вместе с жетоном волка. Фишки пастухов с этого поля возвращаются в личный запас владельцев.

Так как в одном поле находятся 2 пастуха — **ваши** и играющего **синими**, ваши стада объединяются в одно, состоящее из 8 овец (5 овец пас **ваши** пастух, 3 овцы — пастух играющего **синими**). В свой ход **вы** расширяете это поле и решаете загнать стадо в обчарну. И **вы**, и играющий **синими** получаете по 8 очков. Фишки пастухов возвращаются в личный запас владельцев, а все жетоны овец — обратно в мешочек пастбища.

Если бы **вы** вместо этого решили увеличить стадо и на взятом вами жетоне оказался волк, стадо бы разбежалось и ни **вы**, ни играющий **синими** не получили бы ни одного победного очка.



3. Подсчёт очков за пастуха и стадо

В конце игры ваши пастух и овцы не приносят вам никаких очков. Также пастух не учитывается при определении владельца поля и начислении очков за другие объекты.

ХОЛМЫ

Идея Манфреда Келлера



1. Как сыграть квадрат с холмом

Если вы должны выложить квадрат с холмом, немедленно возьмите ещё 1 квадрат местности и подложите его под квадрат с холмом лицевой стороной вниз. **Не смотрите на лицевую сторону этого квадрата!** Эту стопку из двух квадратов присоедините к уже выложенным по обычным правилам.



2. Как выставить подданного на квадрат с холмом

Вы можете выставить вашего подданного на любой объект, изображённый на только что выложенном квадрате, **кроме холма**. При этом вы должны соблюдать обычные правила выставления подданных.

3. Как подсчитать очки за холм

Если при определении владельца объекта, участок которого изображён на квадрате с холмом, на этом объекте находится одинаковое количество подданных каждого из претендентов, владельцем считается тот из них, чей **подданный находится на участке объекта, изображённом на квадрате с холмом**. Победные очки за этот объект получает только этот игрок.

Подданный на квадрате с холмом даёт своему владельцу преимущество **только в случае ничьей** при определении владельца объекта, на котором находится. Он не приносит никаких дополнительных очков за этот объект. После начисления очков такой подданный возвращается в личный запас владельца.

У вас и у играющего *синими* по 1 рыцарю в завершённом городе. *Ваши* рыцарь находится на том участке города, который изображён на квадрате местности с холмом, и поэтому именно *вы* считаетесь владельцем этого города. *Вы* получаете 12 очков за этот город, а играющий *синими* не получает ни одного.



Важно: при начислении очков за поля вапш подданный на участке поля с холмом также может помочь вам стать владельцем этого поля по описанным выше правилам.

ВИНОГРАДНИКИ



1. Как сыграть квадрат с виноградником

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и выкладываете его так, чтобы он продолжал выложенные ранее.

2. Как выставить подданного на квадрат с виноградником

Вы можете выставить вашего подданного на любой объект, изображённый на только что выложенном квадрате, **кроме виноградника**. При этом вы должны соблюдать обычные правила выставления подданных.

3. Как подсчитать очки за виноградники

При подсчёте очков за завершённый монастырь его владелец получает 3 дополнительных победных очка за каждый виноградник на квадратах, окружающих этот монастырь.

Ваши завершённый монастырь приносит вам 18 очков (9 за квадрат с монастырём и окружающие его квадраты и 3 очка за каждый из трёх изображённых на них виноградников).

Если играющий *синими* позже завершит свой монастырь, он тоже получит 3 дополнительных очка за виноградник на соседнем с ним квадрате несмотря на то, что *вы* уже получили очки за этот виноградник раньше.



Подсчёт очков в конце игры

При подсчёте очков за незавершённый монастырь в конце игры виноградники **не приносят** вам дополнительных очков.

НОВЫЕ КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ



На этом квадрате изображены 2 участка двух отдельных полей.



На этом квадрате изображены 2 дороги, упирающиеся в крестьянский домик.

Новые особые квадраты

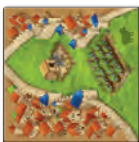
Идея Яна Кёнига



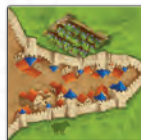
На этом квадрате изображены 2 участка города, которые могут быть объединены в один город или стать участками двух разных городов в зависимости от того, какой квадрат вы присоедините к стороне, с которой эти 2 участка соприкасаются.



Вы присоединяете квадрат с полукруглым участком города и объединяете 2 участка в один город.



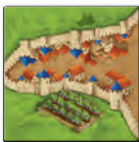
Особый случай: если вы присоедините друг другу два таких квадрата, все участки городов, изображённые на них, будут **участками одного города**.



На этом квадрате изображены 2 участка поля, которые могут быть объединены в одно поле или стать участками двух разных полей в зависимости от того, какой квадрат вы присоедините к стороне, с которой эти 2 участка соприкасаются.



Вы присоединяете квадрат с одним большим участком поля и объединяете 2 участка в одно поле.



Особый случай: если вы присоедините друг другу два таких квадрата, участки городов, изображённые на них, образуют границу между **верхним** и **нижним** полем. Эти участки городов также не объединяются в один город.



ПАСТУХИ, ОВЦЫ И ВОЛКИ



Пастух может находиться на одном поле с крупным подданным («Таверны и соборы»), свиный («Кушцы и зодчие»), амбаром («Аббатство и мэр») и директором цирка («Бродячий цирк»), никак не влияя на эффекты указанных фишек.

«**Принцесса и дракон**»: дракон может съесть пастуха и всех овец, которых он пасёт, по обычным правилам дополнения. Если при этом на том же поле есть пастухи и овцы других игроков, но они находятся на других квадратах, дракон их не съедает.

«**Башня**»: вы не можете взять в плен ни овец, ни пастуха.

«**Граф, король и культ**»: вы не можете выставить пастуха в крепость Каркассон.



ХОЛМЫ

Фишки, дающие преимущество при определении владельца объекта, находясь на квадрате с холмом: обычный подданный (базовый набор); крупный подданный («Таверны и соборы»); повозка или мэр (если в городе есть символы пшита) («Аббатство и мэр»); подданный на мосту, построенном на квадрате с холмом («Мосты, замки и базары»); директор цирка («Бродячий цирк»).

«**Аббатство и мэр**»: вы не можете подложить под квадрат с холмом квадрат с аббатством. Вы можете выставить амбар на квадрат с холмом, однако он не даст вам преимуществ при определении владельца поля.

«**Граф, король и культ**»: вы можете переместить подданного из крепости Каркассон на участок объекта, изображённый на квадрате с холмом, чтобы получить преимущество при определении владельца этого объекта. При этом соблюдайте обычные правила перемещения подданных из крепости Каркассон.

«**Мосты, замки и базары**»: вы можете построить как мост, так и замок на квадрате с холмом, соблюдая обычные правила дополнения.

Если на базаре вы покупаете (или получаете бесплатно) квадрат с холмом, вы берёте квадрат, который должны будете подложить под квадрат с холмом, только тогда, когда наступит ваша очередь выкладывать квадрат. При этом соблюдайте правила выкладывания квадратов, купленных на базаре.



ВИНОГРАДНИКИ

Вы можете получить дополнительные очки за виноградник у вашего завершённого монастыря, если в монастыре находится аббат (базовый набор), крупный подданный («Таверны и соборы»), повозка («Аббатство и мэр») или директор цирка («Бродячий цирк»).

Базовый набор: если виноградник находится на одном из квадратов, окружающих незавершённый монастырь с вашим аббатом, вы не получаете дополнительных очков за виноградники, если забираете аббата в запас до завершения монастыря. Виноградники, окружающие ваш сад, не приносят вам дополнительных очков при его завершении.

«**Аббатство и мэр**»: виноградники, окружающие ваше аббатство, приносят вам дополнительные очки по обычным правилам дополнения.

«**Граф, король и культ**»: вы получаете победные очки за виноградники вокруг вашего завершённого капища по обычным правилам. В случае противостояния вы получаете дополнительные очки за виноградники, окружающие ваш монастырь (или капище), только если ваш монах (или еретик) победит в этом противостоянии.

«**Мосты, замки и базары**»: вы можете построить мост на квадрате с виноградником.

Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде

Художники: Анне Плетцке,

Крис Квилльямс

© 2014, 2018 Hans im Gluck

Verlags-GmbH

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора: Валентин Матюша

Выпускающий редактор и переводчик:

Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

