


Мосты, замки и базары

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

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 12 квадратов местности с :
 - 8 квадратов с базарами
 - 4 обычных квадрата местности
- 12 жетонов замков
- 12 фишек мостов



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте квадраты местности из базового «Каркассона» с квадратами из дополнения. Каждому игроку раздайте жетоны замков и фишки мостов в зависимости от числа игроков: 2–4 игрока — 3 замка и 3 моста; 5–6 игроков — 2 замка и 2 моста.

МОСТЫ

1. Как построить мост



Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. После этого вы **можете дополнительно построить 1 мост**. Мост считается участком дороги и должен быть построен так, чтобы продолжать её на квадрате, на котором стоит.

При игре с этим дополнением вы можете выложить квадрат местности так, чтобы изображённая на нём дорога упиралась в поле (или поле в дорогу), если **немедленно** постройте мост на квадрате с этим полем.

Правила строительства моста

- Вы можете построить мост **либо** на только что выложенном квадрате, **либо** на одном из соседних с ним квадратов (по горизонтали или вертикали, но не по диагонали). Нельзя строить мост так, чтобы его опоры находились на разных квадратах местности.
- Обе опоры моста всегда должны стоять на **полях** (вы не можете построить мост, если хотя бы одна из его опор стоит в городе, на дороге, в реке и т. д.).
- Два моста на соседних квадратах могут быть построены так, чтобы они переходили друг в друга.
- На любом квадрате местности может стоять только 1 мост. Он не может пересекать квадрат местности по диагонали.
- Вы можете построить мост на квадрате местности, даже если на нём находится подданный или подданные любого игрока.
- Построенный мост остаётся на квадрате местности до конца игры.



Строительство моста на только что выложенном квадрате: вы открываете новый квадрат и расширяете город. Так как на квадрате местности нет дороги, вы решаете продолжить уже существующую дорогу и строите мост на выложенном вами квадрате.



Строительство моста на соседнем квадрате: вы открываете новый квадрат с участком дороги и присоединяете его к квадрату с участком города и двумя участками полей. Затем выставляете подданного на появившуюся дорогу и строите мост на соседнем квадрате, чтобы продолжить её.



Вы не можете построить мост на этом квадрате: одна из опор моста окажется на дороге, а не на поле.



Вы выкладываете квадрат с монастырём, представляете в него монаха и строите на этом квадрате мост так, чтобы он переходил в мост, построенный на соседнем квадрате.

2. Как выставить подданного на квадрат с мостом

Вы можете поставить на выложенный вами квадрат фишку подданного или, если вы построили мост **на только что выложенном квадрате**, вы можете выставить подданного (или другую фишку, которую вы решите поставить на квадрат местности) **на ЭТОТ мост**, соблюдая обычные правила выставления фишек.

3. Как подсчитать очки за мосты

При подсчёте очков за дороги каждый мост считается таким же участком дороги, как и дороги, изображённые на квадратах местности.

Поля на квадратах, на которых построены мосты, не считаются разделёнными дорогой.

Вы завершаете дорогу, участки которой соединены двумя мостами. За эту дорогу вы получаете 6 очков.



3. Как построить замок

Если вы, выложив новый квадрат, завершаете **малый город** (город, состоящий из **двух полукруглых** участков), владелец этого города может **либо** сразу получить 4 очка за этот город, **либо** построить в нём замок.

Если вы решили построить замок, положите один из ваших жетонов замков из запаса на только что завершённый город и переставьте вашего подданного из этого города в этот замок. **Такой построенный замок не считается завершённым несмотря на то, что в нём стоит ваш подданный.**

Жетоны построенных замков остаются на квадратах местности до конца игры.



3. Как подсчитать очки за завершённый замок

Вы не получаете очки, когда строите замок. Вместо этого вы получите очки за первый завершённый объект в его **предместьях** (сам замок при этом становится завершённым). Предместьями замка считаются 6 квадратов: 2 квадрата, на которых расположен замок, и по 2 квадрата справа и слева от них. Все объекты, хотя бы одним участком расположенные на каких-то из этих шести квадратов, находятся в предместьях замка.



На иллюстрации слева изображены предместья *вашего* замка — квадраты местности, пронумерованные от 1 до 6. Вы сможете получить очки, когда будет завершён один из следующих объектов:

- монастырь на квадрате 1;
- дорога на квадрате 1;
- город в верхней части квадрата 3;
- город в правой части квадрата 6.

Вы не можете получить очки за малый город на квадратах 3 и 6, так как он был завершён до строительства замка.

Как только один из объектов в предместьях вашего замка оказывается завершён, владелец этого объекта получает все положенные за этот объект очки, а потом вы как владелец замка получаете столько же очков. После этого все подданные как с завершённого объекта, так и с завершённого замка возвращаются в запас своих владельцев. Жетон замка остаётся лежать в малом городе, но в дальнейшем он не будет приносить вам очков.

Особые правила подсчёта очков за замки

- Вы всегда получаете очки за **первый** завершённый объект в предместьях замка. Как только первый такой объект окажется завершён, вы **обязаны немедленно получить за него очки** и вернуть подданного из замка в запас. Вы **не можете** подождать, пока другой объект в предместьях окажется завершён, чтобы получить очки за него.
- Вы как владелец замка получаете очки за первый завершённый объект в предместьях вашего замка, даже если ни один игрок не получает очки за сам объект.
- Если и замок, и первый завершённый объект в его предместьях принадлежат вам, вы получаете очки и **за объект**, и **за замок**.
- Считается, что **монастырь** находится в предместьях замка, только если он изображён на одном из шести квадратов его предместий.

- Вы всегда получаете очки **только за 1 завершённый объект**, даже если в предместьях замка 2 объекта оказались завершены одновременно. В таком случае вы должны выбрать, за какой из таких объектов вы получите очки.

Кроме того, при игре с замками действуют следующие правила:

- Два незавершённых замка могут находиться друг у друга в предместьях. Как только один из таких замков принесёт очки своему владельцу, столько же очков получит и владелец другого замка.
- Любой замок разграничивает находящиеся рядом поля так же, как и малый город.



Играющий **синими** завершает свой город и получает за него 16 очков. Так как участок этого города находится в предместьях **вашего** замка, **вы** тоже получаете 16 очков. Затем оба подданных возвращаются в запасы владельцев.

Финальный подсчёт очков

Подданные с замков всегда возвращаются в запас владельцев до начала финального подсчёта очков — в конце игры ни один игрок не получает очки за незавершённые замки.

При подсчёте очков за поля малый город с замком, граничащий с вашим полем, принесёт вам **4 очка**, в то время как обычный город приносит 3 очка.

БАЗАРЫ



Открыв квадрат с базаром, выполните все положенные шаги (1. Размещаем **новый** квадрат, 2. **Выставляем подданного** и 3. **Подсчёт очков**) по обычным правилам.

4. Как торговать на базаре

После подсчёта очков за завершённые квадратом объекты **начните торги на базаре**: возьмите из стопки закрытых квадратов местности квадраты по числу игроков и выставьте их на торги, выложив перед собой лицевой стороной вверх. Пропустите этот шаг, если в стопке закрытых квадратов осталось меньше, чем число игроков в партии.

Игрок, сидящий слева от вас, становится **распорядителем торгов**: он выбирает один из этих квадратов и объявляет, сколько очков готов за него заплатить (он может предложить любое количество очков, включая 0). Затем каждый следующий игрок по часовой стрелке либо пасует, либо делает новую ставку (каждая новая ставка должна быть выше предыдущей). Когда каждый игрок получил возможность сделать ставку или спасовать, распорядитель:

- либо **покупает** квадрат за самую высокую из сделанных ставок (отдаёт свои победные очки игроку, который сделал эту ставку);
- либо **продаёт** квадрат за самую высокую из сделанных ставок (забирает победные очки у игрока, сделавшего эту ставку).

Теперь оба игрока передвигают свои фишки по дорожке подсчёта очков на нужное число делений в соответствии с результатами торгов. Если распорядитель торгов оказался единственным, кто сделал ставку, он забирает себе выставленный на торги квадрат и теряет столько очков, сколько поставил. Другие игроки при этом не получают очков.

Примечание: участвуя в торгах, вы можете предложить за квадрат больше очков, чем у вас есть на момент игры, т. к. вы можете открыть квадрат с базаром в самом начале партии, когда ни у кого из игроков ещё нет очков. В таком случае после торгов вы можете остаться с отрицательным количеством очков: положите свою фишку на дорожке подсчёта очков плашмя и передвиньте на соответствующее число делений назад.

Затем начинается следующий круг торгов. Если распорядитель предыдущего круга не купил квадрат, он сохраняет свой статус и на новый круг. В противном случае новым распорядителем становится следующий игрок по часовой стрелке, который ещё не купил квадрат на этих торгах. Распорядитель проводит круг торгов по описанным выше правилам.

Каждый игрок может купить только на торгах только 1 квадрат: если он уже купил квадрат в предыдущем круге торгов, во всех последующих он может только пасовать. В последнем круге торгов единственный игрок, не купивший квадрат, забирает последний из выставленных на торги квадратов **бесплатно**.

После завершения торгов все игроки, начиная с игрока, сидящего слева от вас, по очереди выполняют все положенные шаги с купленными квадратами (1. Размещаем новый квадрат, 2. Выставляем подданного и 3. Подсчёт очков) по обычным правилам. На этом текущий ход завершается.

В торгах на базаре участвуют 3 игрока. **Вы** открываете квадрат с базаром, присоединяете его к уже выложенным и выставляете на него подданного по обычным правилам. Затем **вы** берёте 3 квадрата из стопки и кладёте их перед собой лицевой стороной вверх.

- 1) Начинается первый круг торгов. Распорядителем становится играющий **синими**, сидящий слева от **вас**. Он выбирает один из выставленных на торги квадратов и делает ставку в 2 очка. Играющий **чёрными** пасует, **вы** поднимаете ставку до 3 очков. Играющему **синими** нужен этот квадрат, поэтому **он** платит **вам** 3 очка и забирает квадрат.
- 2) Поскольку играющий **синими** купил квадрат, во втором круге торгов распорядителем становится играющий **чёрными**. Он выбирает квадрат и делает ставку в 2 очка. **Вы** предлагаете за квадрат 3 очка, играющий **синими** может только пасовать. Играющий **чёрными** продаёт квадрат **вам** и получает от **вас** 3 очка.
- 3) На торгах остался только один квадрат, который играющий **чёрными** забирает бесплатно. Теперь все игроки, начиная с играющего **синими**, в порядке хода выполняют все положенные шаги с купленными квадратами.



Вариант игры с базаром без ставок

Открыв квадрат с базаром, вы выполняете все необходимые шаги и выкладываете квадраты по числу игроков. После этого все игроки, начиная с участника, сидящего слева от вас, и далее по часовой стрелке, берут по одному из этих квадратов на свой выбор и выполняют все положенные шаги со взятыми квадратами (1. Размещаем новый квадрат, 2. Выставляем подданного и 3. Подсчёт очков) по обычным правилам. Таким образом, все игроки получают по одному квадрату бесплатно.

Примечание: вы можете начать торги на базаре, только если вы открыли и выложили квадрат с базаром в начале вашего хода. Если вы купили квадрат с базаром в ходе торгов, вы должны выложить его как обычный квадрат местности (в таком случае вы не можете начать торги на базаре).

Как совмещать дополнение «Мосты, замки и базары» с другими дополнениями

МОСТЫ

Кроме обычных подданных, вы можете выставлять на мосты следующие фишки:

- крупного подданного («Тavernы и соборы»);
 - повозку («Аббатство и мэр»);
 - зодчего («Кушцы и зодчие»);
 - директора цирка («Бродячий цирк»).
- «Башня»:** вы можете построить мост и башню на одном квадрате местности. При необходимости немного сдвиньте башню, чтобы она не мешала строительству моста.
- «Бродячий цирк»:** вы можете построить мост на квадрате с палаточным лагерем или на квадрате акробатов (но только если на нём не стоит ни одного акробата).

ЗАМКИ

Кроме обычных подданных, вы можете выставлять в замки следующие фишки:

- крупного подданного («Тavernы и соборы»);
- повозку («Аббатство и мэр»);
- мэра («Аббатство и мэр») — однако в таком случае вы не получите за мэра дополнительных очков, так как на жетонах замков нет символов цитов;
- директора цирка («Бродячий цирк»).

При подсчёте очков за завершённый замок вы получаете все положенные дополнительные очки за дороги, у которых стоят таверны, города с соборами («Тavernы и соборы») и монастыри или капища с виноградниками («Холмы и овцы»).

«Кушцы и зодчие»: при подсчёте очков за поля замок приносит владельцу поля 5 очков, если на это поле выставлена его фишка свиньи.

«Принцесса и дракон»: дракон не может съесть подданного, стоящего в замке. Вы можете переместить фею в замок, где стоит ваш подданный, чтобы получить дополнительные очки по обычным правилам дополнения.

«Башня»: вы не можете захватить в плен подданного, находящегося в замке.

«Аббатство и мэр»: при подсчёте очков за амбар или поля замок приносит вам на 1 очко больше, чем завершённый город.

«Граф, король и культ»: при подсчёте очков за короля замок не считается завершённым городом.

«Бродячий цирк»: при подсчёте очков за завершённый цирк ваш подданный в замке приносит вам очки, если хотя бы один из квадратов, на которых построен замок, находится в окрестностях цирка. Пирамида акробатов не может стать объектом, за который вы получите очки при подсчёте очков за завершённый замок.

БАЗАРЫ

«Кушцы и зодчие»: если, выложив квадрат с базаром, вы продолжаете вашу дорогу с зодчим или распыряете ваш город с зодчим, после окончания торгов и размещения купленных на торгах квадратов возьмите 1 дополнительный квадрат из стопки и совершите второй ход, выполнив с ним все положенные шаги (1. Размещаем новый квадрат, 2. Выставляем подданного и 3. Подсчёт очков) по обычным правилам.

«Принцесса и дракон»: если в результате торгов вы выложите квадрат с символом дракона, он немедленно совершает полёт по правилам дополнения «Принцесса и дракон». Затем торги на базаре продолжаются как обычно.

Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде
Художники: Анне Плетцке,

Крис Квилльямс

© 2010, 2017 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

