

Carcassonne

Клаус-Юрген Вреде

Замки та мости


У цьому доповненні до гри «Каркасон» з'являються нові будівлі. Зручно розташовані мости покращують ваші дороги, панночки в замках причаровують лицарів, а селяни наповнюють комори, щоб ви набирали очки не лише за міста.

Для гри з доповненням «Замки та мости» вам потрібна базова гра «Каркасон». Це доповнення можна також поєднувати з іншими доповненнями.



Компоненти та приготування

Компоненти

- 16 плиток місцевості (позначені )
- 6 плиток із замком
- 6 плиток з коморою
- 12 мостів



15 плиток місцевості



1 плитка місцевості з річкою



6 плиток з коморою



6 плиток із замком



12 мостів

Додаткові приготування

Покладіть у загальний запас біля ігрової зони плитки із замками та коморами, а також мости.

Якщо ви граєте з мінідоповненням «Річка», додайте плитку з річкою із цього доповнення до решти плиток з річкою.

Усі інші плитки місцевості з цього доповнення перемішайте з рештою плиток місцевості.

Кожен новий компонент гри пояснено в контексті трьох основних дій:

1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити свого підданця

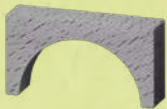
3. Порахувати очки

Якщо дія не описана детально, дотримуйтеся правил базової гри.

Міст

1. Викласти плитку місцевості

Будівництво моста



Поки в запасі є мости, діє додаткове правило розміщення. Це правило поширюється на **всі** плитки місцевості, на 2 протилежних краях яких зображено **лише** поле (без відкритої дороги тощо):



Ось кілька прикладів плиток з полем на 2 протилежних краях.



Ви можете викласти подібну плитку так, щоб принаймні один з 2 країв з полем прилягав до **відкритої дороги**.



Якщо ви викладаєте плитку місцевості таким способом, то **повинні** взяти 1 міст із запасу й розмістити його на цій плитці так, щоб він з'єднався з **дорогою**. Міст **подовжує** дорогу як прямий відрізок дороги.



Відповідно під час подальших ходів ви можете подовжити цю дорогу, виклавши плитку місцевості з дорогою так, щоб вона з'єдналася з іншим відкритим кінцем уже розміщеного моста.

На кожній плитці може бути лише **1 міст**. Мости **не розділяють** поля.



Важливо! Дорога може проходити через будь-яку кількість мостів. Однак ви **не можете** розміщувати плитку місцевості так, щоб два мости доторкалися.

2. Розмістити свого підданця



Як завжди, ви можете розмістити підданця на щойно викладеній плитці, навіть якщо під час кроку 1 ви розмістили на ній міст. Ви також можете розмістити підданця на об'єкті **під** мостом. Мости не заважають іншим фігуркам.




Ви також можете розмістити свого підданця **на** мості. Міст є частиною дороги, тому тут діють звичайні правила розміщення (наприклад, дорога, частиною якої є міст, не повинна бути зайнята).

3. Порахувати очки



Якщо завершено одну з ваших доріг, де побудований принаймні 1 міст, то ви набираєте **1 очко** за кожную плитку з ділянкою дороги, як зазвичай. Однак за кожен міст, який є частиною цієї дороги, ви набираєте **3 очки**. Під час підрахунку очок за дороги з мостами більшість за підданцями взначають як зазвичай.



Ви  завершили дорогу з 1 мостом і набрали 3 очки за 3 плитки з дорогою та додаткові 3 очки за міст, тобто загалом набрали 6 очок.

Важливо! Якщо завершена дорога проходить під одним із її мостів, ви набираєте **1 очко** за плитку з дорогою **та 3 очки** за міст.



Ви  завершили дорогу з 2 мостами. І синій гравець , і ви набираєте по 7 очок за 7 ділянок дороги, а також $2 \times 3 = 6$ очок за 2 мости.

Якщо ви набираєте очки за дороги під час підсумкового підрахунку, то кожен міст дає лише **1 очко**.

1. Викласти плитку місцевості




Будівництво замку

Поки в запасі є плитки із замком: якщо ви викладаєте плитку місцевості, яка завершує місто, що складається рівно з 2 сегментів міста, то можете збудувати замок.



Візьміть із запасу плитку із замком і покладіть її на завершене місто. Якщо в місті вже є звичайний підданець будь-якого кольору, перемістіть його на щойно викладену плитку із замком. Відтепер цього підданця вважають **панночкою**, а не лицарем.



1. Ви  завершили місто, що складається з 2 сегментів, і кладете на нього плитку із замком.



2. У місті вже був звичайний підданець, тож ви розміщуєте його на замку.

Якщо в місті розміщена фігурка з **іншого доповнення**, яка не є звичайним підданцем, ви **не можете** будувати замок у цьому місті.

Важливо! Якщо ви будуєте замок, то **не набираєте** очок за місто під ним.

2. Розмістити свого підданця

Якщо ви побудували замок під час **кроку 1**, але в ньому ще **немає** панночки, то можете розмістити в ньому звичайного підданця як **панночку**.

3. Порахувати очки

Підрахунок очок за вашу панночку

Якщо ви не розміщуєте підданця під час **кроку 2** та **не повертаєте** вашого абата, то можете повернути у свій запас **1** з **ваших панночок** з будь-якого замку.

Ви негайно переходите до **кроку 3** вашого ходу й набираєте по **1 очку** за кожного **лицаря та кожну панночку** на ігровому полі (незалежно від їхнього кольору).

Ви також набираєте **1 очко** за панночку, яку повернули у свій запас. Після цього ви набираєте очки за завершені об'єкти як зазвичай.

Важливо! Якщо в цей хід ви не розмістили підданця, але перетворили лицаря на панночку, побудувавши замок, то **не можете повернути цю панночку**, щоб набрати за неї очки в цей самий хід.



У цей хід ви **не розмістили підданця**, а вирішили набрати очки за свою панночку, яка стояла на замку на початку вашого ходу. Ви **забираєте панночку і набираєте за це 1 очко**. Крім того, ви набираєте по **1 очку за жовту панночку і кожного лицаря на ігровому полі**. Загалом ви набираєте $5 \times 1 = 5$ очок.

Під час підрахунку очок за селян ви, як зазвичай, набираєте **3 очки** за кожне місто з плиткою із замком, що прилягає до вашого поля.

Комора

1. Викласти плитку місцевості




Будівництво комори


Ви можете будувати комори, поки в запасі є плитки з коморою і якщо викладаєте плитку з дотриманням таких умов:

- Викладена плитка повинна бути однією з рівно **4 плиток**, які **доторкаються 4 кутами** одна до одної.
- На цих **4 кутах** повинно бути зображено **лише поле, без міст, міських стін тощо**.
- 4 сегменти поля повинні бути частиною одного поля, на якому є **принаймні 1** з ваших **селян**, який ще **не був** переміщений у комору (докладніше про це пізніше).

Якщо всі 3 умови дотримані, ви **можете** взяти із запасу плитку з коморою і викласти її в **точку**, де **доторкаються** всі 4 кути поля.



Ви  викладаєте плитку так, щоб 4 кути із зображенням поля доторкалися в одній точці. На цьому полі вже є ваш селянин, тому ви можете побудувати комору.

Ви  берете із запасу плитку з коморою та кладете її на те місце, де доторкаються 4 кути поля.




У цьому прикладі міська стіна в місці доторку кутів перешкоджає будівництву комори.

Після будівництва комори ви **повинні** негайно перемістити **1** з ваших селян з того ж поля в комору й порахувати очки за цього селянина під час **кроку 3**.

Фігурки селян, які вже лежать на коморах, не можна переміщувати в інші комори, а отже, за них не можна набрати очки знову. Селян у коморах усе одно вважають селянами.

На одному полі може бути будь-яка кількість комор.



Ви  побудували комору й тепер переміщуєте туди одного з ваших селян з того самого поля, щоб набрати очки за цього селянина під час **кроку 3**.

2. Розмістити свого підданця

Ви **не можете** розміщувати селянина відразу в коморі.


3. Порахувати очки

Якщо під час **кроку 1** ви побудували комору й перемістили туди селянина, то тепер набираєте по **1 очку** за кожного **селянина** (незалежно від кольору) на ігровому полі.

Селян у коморах вважають селянами.

Потім ви продовжуєте підрахунок очок як зазвичай.



Ви  побудували комору й тепер набираєте очки за селянина, якого перемістили туди. Ви набираєте по 1 очку за кожного селянина на ігровому полі. Загалом ви набираєте 4 очки.

Селяни в коморах беруть участь в підрахунку очок за селян як зазвичай.

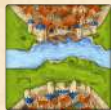
Важливо!

За один хід ви можете побудувати щонайбільше **1 будівлю**:
1 міст, **або** 1 замок, **або** 1 комору.

Особливі плитки місцевості



На деяких плитках дорога закінчується в селі та розділяє 2 сусідні поля, тоді як інша дорога **не закінчується** в селі.



Два поля над річкою розділені містом.



Обидві дороги закінчуються в селі.



Міст

Тип: нейтральна фігурка

Правила будівництва: на 2 протилежних краях з полем щойно викладеної плитки; як подовження дороги

Особливі властивості:

Після завершення дороги → **3 очки** за міст

Під час підсумковому підрахунку → **1 очко** за міст



Замок

Правила будівництва: у щойно завершеному місті, що складається рівно з 2 сегментів міста

Особливі властивості: можете розмістити в замку звичайного підданця як панночку. Якщо ви **не розмістили** підданця, то можете вилучити одну зі своїх панночок → **1 очко** за цю панночку → **+1 очко** за лицаря / панночку будь-якого кольору на ігровому полі.



Комора

Правила будівництва: у точці, де доторкаються 4 сегменти поля на 4 плитках місцевості

Особливі властивості: перемістіть одного з ваших селян (який ще не в коморі) з того самого поля в комору → **1 очко** за селянина будь-якого кольору на ігровому полі.

Автор гри: Клаус-Юрген Вреде та Hans im Glück Team

Художник: Марсель Гребер



© 2025
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de/en

Керівник: Олександр Борисенко
Менеджер проекту: Антон Садика
Перекладач: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Сергій Сафулько
Верстальник: Артур Патрихалко

