

# Игра Кэмпбелл-Юргенс Бранд Каркассон


# 1



## Таверны и соборы

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

### СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 8 фишек подданных и 1 фишка аббата розового цвета
- 18 квадратов местности с :
  - 6 квадратов с таверной у озера
  - 2 квадрата с собором
  - 10 обычных квадратов местности
- 6 фишек крупных подданных: по 1 фишке жёлтого, розового, зелёного, красного, синего и чёрного цветов
- 6 квадратов 50/100 очков



Лицевая сторона

Оборот

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте квадраты местности дополнения с квадратами из базового набора и сложите их стопками лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков.

#### 1. Как сыграть квадрат местности из дополнения

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

#### 2. Как выставить подданного

Вы можете поставить на выложенный вами квадрат фишку подданного из запаса, соблюдая обычные правила.

#### 3. Как подсчитать очки за завершённую дорогу с таверной

Каждый квадрат с участком завершённой дороги с **одной или несколькими тавернами** приносит **2 очка** (вместо 1) владельцу этой дороги.

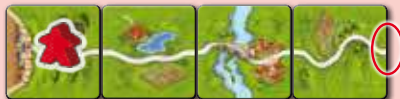


*Вы получаете 10 очков за эту завершённую дорогу, так как она протянулась на 5 квадратов, на одном из которых изображена таверна у озера.*



Несмотря на то, что у принадлежащей вам завершённой дороги стоит 2 таверны, вы всё равно получаете за неё 10 очков.

**Важно:** если до конца игры вы не завершите принадлежащую вам дорогу с таверной, при финальном подсчёте очков вы **не получаете очков** за эту дорогу.



Вы не успели завершить эту дорогу до того, как игра закончилась, поэтому при финальном подсчёте очков вы не получаете за неё ни одного очка.

### 3. Как подсчитать очки за завершённый город с собором

Каждый квадрат с участком завершённого города с **одним или несколькими соборами** приносит **3 очка** (вместо 2) владельцу этого города. Каждый **символ щита** также приносит **3 очка** (вместо 2).



Вы получаете 3 очка за каждый из 7 квадратов этого завершённого города (всего 21 очко) и ещё 6 за 2 символа щита, изображённых на них. Всего вы получаете 27 очков.

**Важно:** если до конца игры вы не завершите принадлежащий вам город с собором, при финальном подсчёте очков вы **не получаете очков** за этот город.

Вы не успели завершить этот город до того, как игра закончилась, поэтому при финальном подсчёте очков вы не получаете за него ни одного очка.



### Новые квадраты местности



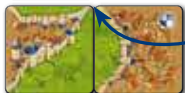
На этом квадрате местности изображены **4 участка 4 разных городов** и сад между ними.



На этом квадрате местности изображены 3 дороги. Только **2 из них считаются** дорогами с таверной: дорога, ведущая направо, и дорога, ведущая налево.



На этом квадрате местности изображён 1 монастырь и 2 разные дороги.



Граница полей, изображённых на этих квадратах, пролегает здесь.

Вы не можете выставить разбойника на короткие дороги, ведущие к городам. Эти дороги служат границами полей.



## КРУПНЫЕ ПОДДАННЫЕ

При подготовке к игре каждый игрок получает 1 крупного подданного своего цвета.



### 1. Как сыграть квадрат местности из дополнения

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

### 2. Как выставить крупного подданного

Вы можете выставить на выложенный вами квадрат **крупного подданного вместо обычного подданного**, соблюдая обычные правила.

### 3. Как подсчитать очки за объекты с крупным подданным

При подсчёте очков за завершённый объект каждый крупный подданный считается за 2 обычных подданных.

**Примечание:** не забывайте, что очки за завершённые объекты получают все игроки, подданные которых находятся на этих дорогах, в этих городах и монастырях (исключение: если подданных игрока на завершённом объекте меньше, чем у соперника).

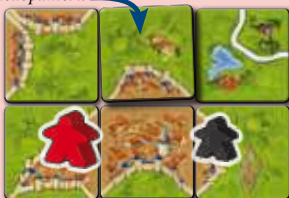
Если на завершённом объекте находятся подданные нескольких игроков, но ваших подданных больше, вы **единолично** получаете за него очки.

После начисления очков крупные подданные возвращаются в запас своих владельцев так же, как и обычные подданные.

*Вы завершаете город этим квадратом.*

*В завершённом городе находится ваш крупный подданный и 1 обычный подданный играющего чёрными.*

*Так как крупный подданный считается за 2 обычных подданных, вы **единолично** получаете 8 очков за этот город.*



Если вы выкладываете фишку крупного подданного на поле в качестве **крестьянина**, она так же, как и обычные фишки подданных, остаётся на поле до конца игры. Тем не менее при финальном подсчёте очков такая фишка считается за 2 подданных.



*Поле, на котором находится ваш крупный подданный и обычный подданный играющего синими, граничит с тремя завершёнными городами. Так как крупный подданный считается за 2 обычных подданных, вы **единолично** получаете 9 очков за это поле (3 за каждый из трёх завершённых городов).*

## КВАДРАТЫ 50/100 ОЧКОВ

При подготовке к игре положите квадраты 50/100 по числу игроков рядом с дорожкой подсчёта очков.

### Подсчёт очков

Деления дорожки пронумерованы от 0 до 49. Когда вы набираете 50 очков или больше, возьмите квадрат 50/100 очков и положите его перед собой стороной с числом 50 вверх, чтобы показать, что вы прошли полный круг. Если вы пересечёте нулевое деление ещё раз, переверните квадрат стороной с числом 100 вверх.

*Ваша фишка подданного стоит на делении 48, и получив 4 очка, вы перемещаете её на 4 деления вперёд и кладёте перед собой квадрат 50/100 очков стороной с числом 50 вверх.*



### Авторский коллектив

**Разработчик:** Клаус-Юрген Вреде

**Художники:** Анне Плетцке, Крис Квилльямс

© 2002, 2018 Hans im Gluck Verlags-GmbH

[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

[www.carcassonne.de](http://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

**Дизайнеры-верстальщики:** Дмитрий Ворон, Дарья Великсар

**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](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно