

Каркассон

Мосты, замки и базары

Стратегическая игра Клауса-Юргена Вреде

«Мосты, замки и базары» — это дополнение для игры «Каркассон». Чтобы сыграть в него, вам потребуется любой из базовых наборов игры — обычный «Каркассон» или «Каркассон. Колесо Фортуны». Кроме того, вы можете добавить любые другие дополнения для «Каркассона».



Как изменился Лангедок! Со всех сторон на земли Каркассона съезжаются бродячие торговцы, и в праздничные дни на лугах и площадях городов поднимаются яркие шатры шумных базаров! Искусные строители возводят прочные мосты там, где прежде невозможно было проехать, и укрепляют города, превращая их в замки, со стен которых сеньоры смогут ревниво следить за своими владениями.

Состав игры

- 12 квадратов местности, отмеченных знаком
- 12 деревянных мостов
- 12 жетонов замков

Подготовка к игре

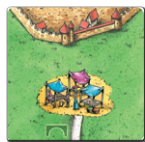
Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения. Помимо обычных фишек подданных, каждый игрок получает мосты и замки:

- в игре на 2—4 участников игрокам достаётся по 3 моста и по 3 замка;
- в игре на 5—6 участников каждый берёт по 2 моста и по 2 замка.

Лишние мосты и замки верните в коробку: в игре они не участвуют.

Новые квадраты местности

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



Дорога заканчивается у базара.



Базар делит дорогу на два участка.



Монастырь и город — два разных объекта. Вы можете выставить подданного в монастырь, даже если этот город уже занят. Монах в таком монастыре не считается рыцарем и не учитывается при определении хозяина города.

Базары



Вытанув квадрат с изображением базара, игрок размещает его по обычным правилам (либо сбрасывает, если положить его некуда), при желании выставляет на него подданного и начисляет очки за объекты, завершённые этим квадратом. Выполнив все обычные действия в свой ход, этот игрок начинает **базар**. Он берёт из стопки закрытых квадратов по одному квадрату на каждого участника игры (включая себя) и выкладывает их перед собой лицом вверх. Затем начинаются **торги** за эти квадраты.

Торги состоят из нескольких кругов. В первом круге торгов распорядителем становится игрок, сидящий слева от того, чей сейчас ход. Он выбирает один из квадратов, выставленных на торги, и объявляет, сколько победных очков готов за него заплатить (можно поставить и 0 очков). Затем все остальные игроки, начиная с сидящего слева от распорядителя и далее по часовой стрелке, либо пасуют, либо делают свою ставку (при этом новые ставки должны быть выше предыдущих). Когда каждый игрок сделал ставку или спасовал, распорядитель:

- либо **покупает** квадрат за наивысшую ставку, выплачивая очки игроку, сделавшему эту ставку;
- либо **продаёт** квадрат игроку, сделавшему наивысшую ставку, получая от него поставленные им очки.

Когда игрок покупает квадрат, он теряет потраченные на него победные очки, а «продавец» получает столько же очков. Оба игрока передвигают свои фишки на дорожке подсчёта на нужное число делений. Если никто не перебил ставку распорядителя, он забирает себе выставленный на торги квадрат и теряет столько очков, сколько поставил. Другие игроки при этом не получают очков.

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 по часовой стрелке игрок, который ещё не купил квадрат на этих торгах. Распорядитель выбирает один из оставшихся квадратов, делает свою ставку, остальные игроки либо повышают её, либо пасуют. Каждый игрок вправе приобрести только один квадрат на торгах: если он уже купил квадрат в предыдущем круге торгов, во всех последующих он может только пасовать. В последнем круге единственный игрок, не купивший квадрат, забирает последний из выставленных на торги квадратов бесплатно.

Игрок имеет право потратить на торгах больше очков, чем у него есть. В таком случае он останется с отрицательным количеством очков, а его фишка на дорожке подсчёта уйдёт за ноль на соответствующее число делений. Кладите на бок фишки, отмечающие отрицательные очки.

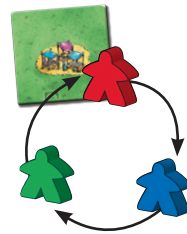
После завершения торгов игрок, сидящий слева от того, чей сейчас ход, размещает купленный квадрат по обычным правилам, при желании выставляет на него подданного и начисляет очки за объекты, завершённые этим квадратом. Затем все остальные игроки по часовой стрелке делают то же самое. После того как все купленные на торгах квадраты присоединены к карте, текущий ход завершается.

Важно: базар проводится только в том случае, если квадрат с базаром был вытянут игроком в начале хода. Если квадрат с базаром был получен в ходе базара, он выкладывается без последствий, как если бы на нём не было базара.

Пример базара

Играют трое. Красный игрок вытягивает квадрат с базаром, присоединяет его к карте и выставляет на него подданного. Затем он тянет 3 квадрата из закрытой стопки и кладёт их перед собой лицом вверх.

- Начинается первый круг торгов. Распорядителем становится синий игрок, сидящий слева от красного. Он выбирает один из выставленных на торги квадратов и оценивает его в 2 очка. Зелёный игрок пасует, красный поднимает ставку до 3 очков. Синему игроку нужен этот квадрат, поэтому он выплачивает красному (как сделавшему самую высокую ставку) 3 очка и забирает квадрат. Красный и синий перемещают свои фишки на дорожке подсчёта.
- Поскольку синий игрок купил квадрат, во втором круге торгов распорядителем становится следующий по часовой стрелке игрок — зелёный. Он выбирает квадрат и объявляет ставку в 2 очка. Красный поднимает до 3 очков, синий может только пасовать. Зелёный игрок продаёт квадрат красному, получая от него 3 очка.
- В последнем круге остаётся только один квадрат, который зелёный игрок забирает бесплатно.



Теперь все игроки, начиная с синего, выкладывают купленные ими квадраты.

Примечание: если после размещения квадрата с базаром в закрытых стопках осталось меньше квадратов, чем игроков, базар не проводится. Игра продолжается обычным образом, как если бы на выложенном квадрате не было базара.

Базар без торгов

Вытянув квадрат с базаром, игрок выполняет все положенные действия и затем выкладывает квадраты по числу игроков, как при обычном базаре. После этого все игроки, начиная с его соседа слева и далее по часовой стрелке, выбирают по одному из этих квадратов и присоединяют их к карте (получая возможность выставить подданных и начисляя очки за завершённые объекты). Таким образом, каждый игрок получает по одному квадрату бесплатно.

Мосты



В свой ход игрок в дополнение к обычным действиям может построить один **мост** (из числа полученных им в начале игры). Каждый мост считается одним участком дороги. Мосты выставляются по следующим правилам:

- мост можно разместить либо на только что выложенном квадрате, либо на любом соседнем;
- оба конца моста должны стоять **на поле** (не на городе, не на дороге, не на реке и т. п.).



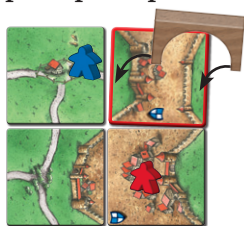
Мосты могут продолжать друг друга и проходить над монастырями.



Так мост построить нельзя: оба конца должны стоять на поле.

Игрок может выложить квадрат таким образом, чтобы дорога упиралась в поле, если он перекинет через это поле мост (дорога будет продолжаться по мосту). После этого игрок имеет право выставить подданного, как обычно. Разместив мост на только что выложенном квадрате, игрок может поставить подданного как на любой свободный объект этого квадрата, так и на мост (если он продолжает дорогу, на которой нет других подданных). Мост не разделяет расположенные под ним дороги, города и поля. Можно построить несколько мостов подряд (разумеется, на это потребуется несколько ходов).

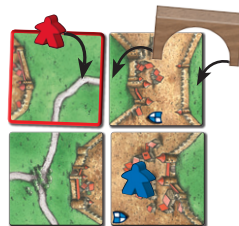
Примеры строительства мостов



Мост на только что выложенном квадрате. Красный игрок расширяет город. Новый квадрат не продолжает дорогу, поэтому красный перекидывает через него мост.



Следующий ход. Синий игрок завершает свою дорогу и получает 3 очка (мост считается одним участком дороги).



Мост на соседнем квадрате. Красный игрок выкладывает квадрат и ставит на дорогу подданного. Затем он перекидывает мост через соседний квадрат, продолжая дорогу через него.

Важно: на каждом квадрате можно разместить только один мост. Мост надо выставлять таким образом, чтобы он соединял середины противоположных сторон квадрата.

Замки



Когда завершается городок (маленький город из двух полукруглых участков), его хозяин может вместо получения положенных 4 очков перестроить его в **замок**. В этом случае он накрывает городок жетоном замка из своего запаса и ставит поверх жетона того подданного, который стоял в этом городке. Городок, перестроенный в замок, не считается завершённым.

Игрок не получает очков, когда строит замок. Вместо этого он получает очки за первый объект, который будет завершён в окрестностях замка после его строительства (на одном из последующих ходов). Окрестностями замка считаются 6 квадратов: два квадрата, на которых расположен замок, и по два квадрата справа и слева от них. Все объекты, хотя бы одним участком расположенные на этих шести квадратах, находятся в окрестностях замка.



Красный игрок завершает городок и ставит на него жетон замка.

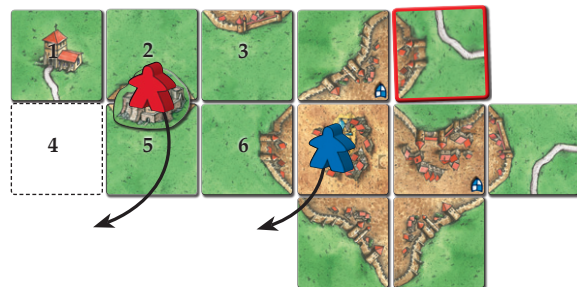


Окрестности замка — квадраты (пустые ячейки), пронумерованные от 1 до 6. Хозяин замка сможет получить очки, когда будут завершены:

- либо монастырь на квадрате 1,
- либо дорога на квадрате 2,
- либо город в верхней части квадрата 3,
- либо город в правой части квадрата 6.

Город на квадратах 3 и 6 был завершён до строительства замка, поэтому не приносит очков его хозяину.

Замок считается завершённым, когда будет завершён любой объект (город, дорога, монастырь либо другой замок) в его окрестностях. Как только это произошло, хозяин замка получает все положенные за этот объект победные очки (наряду с хозяином или хозяевами завершённого объекта). После этого все подданные как с завершённого объекта, так и с замка возвращаются в запас своих владельцев. Жетон замка остаётся лежать на месте, но в дальнейшем он не будет приносить очков тому, кто его построил.



Пример начисления очков за замок.

Город синего игрока завершён и приносит ему 20 очков. Этот город расположен в окрестностях замка красного игрока (один из городских участков находится на квадрате 6) и стал первым таким объектом, завершённым после строительства замка. Поэтому красный игрок тоже получает 20 очков. Затем оба подданных (красный и синий) возвращаются в запас своих владельцев.

Особые случаи

- Монастырь находится в окрестностях замка, только если он изображён непосредственно на одном из шести квадратов вокруг замка (как на иллюстрации выше). Расположение квадратов, окружающих монастырь, в данном случае роли не играет.
- Подданный в замке всегда приносит очки за *первый* завершённый объект в окрестностях замка. Вы не можете оставить его в замке, чтобы получить очки за другой объект, завершённый позже.

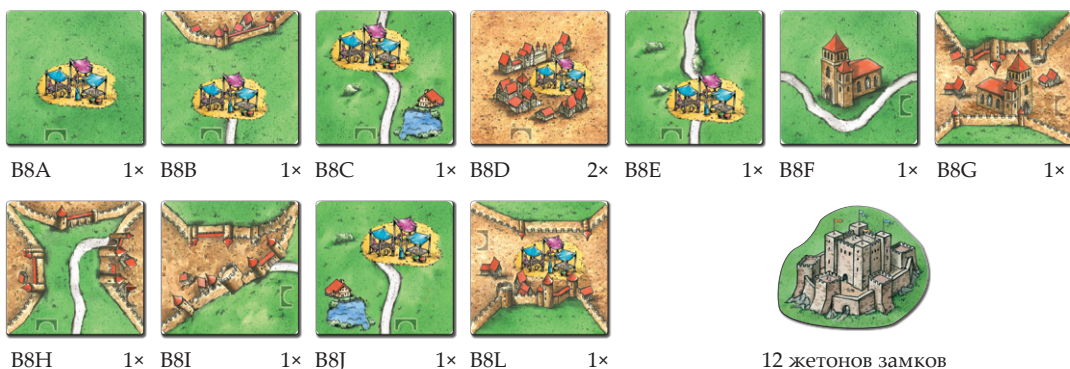
- Хозяин замка получает очки даже в том случае, если завершённый в окрестностях замка объект остался ничейным (и никто не получил очки за сам объект).
- Если несколько объектов в окрестностях замка завершено одновременно, хозяин замка выбирает из них один, за который получит очки. Замок всегда приносит очки только за один объект.
- Поскольку после перестройки в замок городок не считается завершённым, два замка с подданными могут находиться друг у друга в окрестностях. Как только один из таких замков принесёт очки своему хозяину, столько же очков получит и хозяин другого замка.

Пример: замки А и Б расположены рядом. В окрестностях замка А (но не замка Б) завершён монастырь. Хозяин замка А, как и хозяин монастыря, получает 9 очков. После этого замок А считается завершённым. Поскольку в окрестностях замка Б теперь тоже появился завершённый объект (замок А), его хозяин получает столько же очков, сколько получил хозяин замка А при его завершении (те же 9 очков).

- Незавершённые замки не приносят очков в конце игры. Подданные с таких замков возвращаются в запас своих владельцев. Замки не приносят очков за поля.
- Игрок может перестроить городок в замок даже в том случае, если он выставил подданного в городок и завершил его одним и тем же ходом (как описано в правилах базовой игры, раздел «Быстрые очки»).
- Замки служат границами полей так же, как города.
- Если первый объект, завершённый в окрестностях замка, также принадлежит владельцу замка, этот игрок получает положенные за объект очки дважды: сначала за сам объект, потом за замок.
- Подданный в замке не может быть взят в плен с помощью башни (дополнение «Башня») или изгнан драконом (дополнение «Принцесса и дракон»).
- В замке с подданным можно разместить фею (дополнение «Принцесса и дракон»). Когда замок с феей завершается, его хозяин получает на 3 очка больше.
- Замок можно построить с помощью повозки или мэра (дополнение «Аббат и мэр»), однако если в замке находится мэр, он не принесёт очков при завершении замка (поскольку там нет ни одного щита).

При начислении очков за поля каждый замок, с которым граничит поле, приносит хозяину этого поля 4 очка (а не 3, как город), либо 5 очков, если на этом поле находится амбар (дополнение «Аббат и мэр») или свинья (дополнение «Купцы и строители»).

Квадраты местности



Каркассон

Мосты, замки и базары

Авторский коллектив: разработчик — Клаус-Юрген Вреде, художник — Дорис Маттеус.

© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH. © Клаус-Юрген Вреде, правила игры.

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 и редакция: Алексей Перерва и Петр Тюленев

Вёрстка: Владимир Кочуров • Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru) • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2012 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

«Каркассон» является торговой маркой ООО «Смарт».