

# Игра Клууса-Юргена Бредо

# Каркассон

9

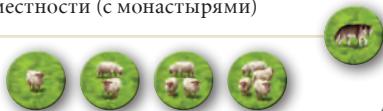


## Холмы и овцы

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 обчарню. 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. Ваш 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 ваш 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.

*Ваш 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

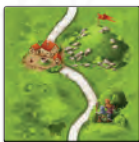
При подсчёте очков за незавершённый монастырь в конце игры виноградники **не приносят** вам дополнительных очков.



## НОВЫЕ КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ



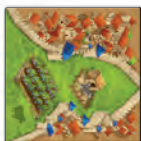
На этом квадрате изображены 2 участка двух отдельных полей.



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.



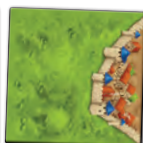
*Вы присоединяете квадрат с полукруглым участком города и объединяете 2 участка в один город.*



**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.

## Как совмещать дополнение «Холмы и овцы» с другими дополнениями

### ПАСТУХИ, ОВЦЫ И ВОЛКИ



Пастух может находиться на одном поле с крупным подданным («Таверны и соборы»), свиной («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 базарь**»: 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 базарь**»: 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

