



Игра Клууса-Юргена Бредэ




# Каркассон

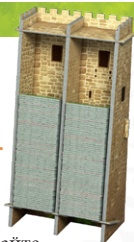
## Башня



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

### СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 18 новых квадратов местности с 
- 30 фишек ярусов башни (цвет всех фишек одинаковый) 
- 1 башня-органайзер 



**Перед первой игрой соберите башню-органайзер:** сложите стены так, чтобы у вас получилась башня с двумя отделениями, и вставьте деталь без выемки в прорези в верхней части стен, а деталь с выемкой — в прорези в нижней части (см. иллюстрацию справа). После игры убирайте башню в коробку, не разбирая её, и используйте как удобный органайзер.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте квадраты местности дополнения с квадратами из базового набора и поместите в отделения башни лицевой стороной вниз. Вы можете поместить квадраты только в левое, только в правое или в оба отделения башни. Поставьте башню в месте, удобном для всех игроков.

**Примечание:** в свой ход вы можете выбрать, взять верхний или нижний квадрат из выбранного отделения башни. Тем не менее брать квадраты снизу нужно очень осторожно, чтобы не уронить башню-органайзер и находящиеся в ней квадраты местности.

Каждый участник получает **фишки ярусов башни** в зависимости от числа игроков.

**2 игрока:** 10 ярусов

**3 игрока:** 9 ярусов

**4 игрока:** 7 ярусов

**5 игроков:** 6 ярусов

**6 игроков:** 5 ярусов

Все оставшиеся фишки ярусов уберите обратно в коробку.

### НОВЫЕ КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ

Квадраты местности из дополнения выкладываются по обычным правилам базовой игры. На некоторых из них изображены фундаменты башен (подробнее см. на стр. 2). В остальном все квадраты (кроме изображённого ниже) ничем не отличаются от квадратов местности из базового набора и предыдущих дополнений.

**Исключение:**

*дорога, изображённая на этом квадрате, служит границей разных полей, но не разделяет участок города на два, т. е. на этом квадрате изображено 4 участка четырёх разных полей и 1 участок города.*



## 1. Как сыграть квадрат с фундаментом башни

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

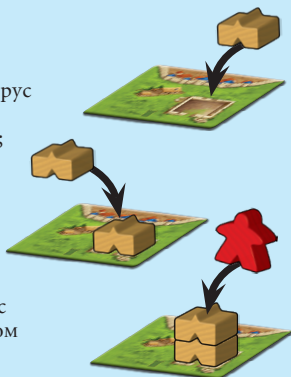
## 2. Как выставить подданного или построить 1 ярус башни

Вы можете выставить подданного на любой объект, изображённый на только что выложенном квадрате, кроме фундамента башни, по обычным правилам

### ИЛИ

выполнить 1 из 3 следующих действий:

- построить первый ярус башни (выставить 1 ярус башни из личного запаса на изображённый на **любом выложенном** квадрате фундамент);
- построить 1 новый ярус поверх уже построенного яруса **любой** незавершённой башни (вне зависимости от того, кто построил первый ярус этой башни); **Важно:** в любой башне может быть любое количество ярусов.
- выставить своего подданного на верхний ярус **любой** незавершённой башни и таким образом завершить её.

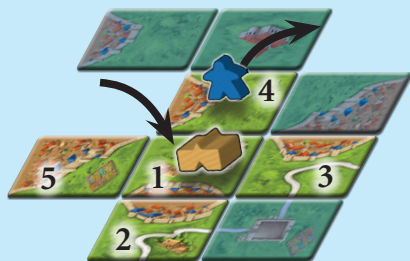


### Как взять подданного в плен

Каждый раз, когда вы строите ярус башни, вы можете немедленно **взять в плен 1 подданного любого игрока** (включая вас). Если вы взяли в плен **подданного другого игрока**, положите фишку этого подданного перед собой. Если же вы взяли в плен **вашего подданного**, верните его в свой личный запас.

Вы можете взять в плен только того подданного, который находится на одном квадрате с башней или на одном из квадратов, находящихся с ним на одной линии **по горизонтали** или **по вертикали** (но не по диагонали!). Чем больше ярусов в башне, тем больше квадратов вам доступно для того, чтобы взять подданного в плен. Например, построив только 1 ярус башни, вы можете взять в плен 1 подданного с одного из 5 квадратов (см. пример ниже).

*Вы строите 1 ярус башни и берёте в плен подданного играющего синими с квадрата 4.*



Если вы построили второй ярус башни, вы можете взять в плен 1 подданного с одного из 9 квадратов (см. пример ниже).

*Вы строите второй ярус башни и теперь можете взять в плен одного из четырёх подданных: подданного играющего синими с квадрата 6, подданного играющего зелёными с квадрата 1, вашего собственного подданного с квадрата 8 или подданного играющего чёрными с квадрата 9.*



Каждый построенный ярус добавляет 4 квадрата местности к тем, с которых вы сможете взять подданного в плен (1 квадрат с каждого из четырёх направлений от квадрата с башней). При этом вы можете взять в плен даже того подданного, которого отделяют от этой башни реки, другие башни или места без квадратов местности. Например, если бы в примере выше на месте квадрата 5 было пустое место, вы бы всё равно могли взять в плен подданного играющего чёрными с квадрата 9.

#### Как выставить подданного на башню

Поставьте на верхний построенный ярус фишку подданного: теперь эта башня считается завершенной, и к ней нельзя достраивать новые ярусы. Этот подданный остаётся на башне до конца игры либо до тех пор, пока кто-то из игроков (включая вас) не возьмёт его в плен. Завершение башни — хороший способ защитить от взятия в плен других ваших подданных, которые находятся с ней на одной линии.

Если кто-то взял в плен подданного, находящегося на башне, к ней снова можно достраивать новые ярусы.



#### Как обменяться пленными или выкупить своего подданного из плена

Если вы взяли в плен подданного того игрока, который ранее взял в плен вашего подданного, вы и этот игрок должны немедленно обменяться пленными.

Если у игрока, с которым вы должны обменяться пленными, в плену несколько ваших подданных, вы можете выбрать, на какого из них обменять своего пленника.

Кроме того, в любой момент своего хода вы можете **выкупить** у другого игрока своего подданного из плена, отдав этому игроку 3 победных очка. В таком случае вы и этот игрок передвигаете свои фишки по дорожке подсчёта очков на соответствующее количество делений.

**Важно:** вы не можете выкупать своих подданных, если после выкупа у вас останется меньше 0 очков.

Вы можете выставлять выкупленного подданного по обычным правилам в тот же ход, в который он был выкуплен.



## Как совмещать дополнение «Башня» с другими дополнениями

«Принцесса и дракон»: фея не защищает подданных от взятия в плен. Дракон **может** съесть подданного, выставленного на башню. Если это произошло, к такой башне снова можно достраивать новые ярусы.

«Мосты, замки и базары»: вы можете построить мост и башню на одном квадрате местности. При необходимости немного сдвиньте башню, чтобы она не мешала строительству моста.

Фишки, которые вы **можете выставить на башню**:

«Таверны и соборы»:

крупный подданный



Фишки, которые вы **не можете выставить на башню**:

Базовый  
«Каркассон»:  
аббат



«Аббатство и мэр»:  
повозка, мэр,  
амбар



«Холмы  
и овцы»:  
пастух



Фишки (в том числе и ваши собственные), которые вы **можете взять в плен**:

Базовый «Каркассон»:  
аббат



«Таверны и соборы»:  
крупный подданный



«Аббатство и мэр»:  
повозка, мэр



«Мосты, замки и базары»:  
подданный на мосту

Выкуп **любой** фишки из плена стоит 3 победных очка.

Фишки и жетоны, которые вы **не можете взять в плен**:

«Купцы  
и зодчие»:  
свинья, зодчий



«Принцесса  
и дракон»:  
фея, дракон



«Аббатство  
и мэр»:  
амбар



«Граф, король и культ»:  
подданный в крепости  
Каркассон, граф



«Мосты, замки и базары»:  
подданный в замке, мост,  
замок

«Холмы  
и овцы»:  
пастух, овцы



А также любые другие фишки и жетоны, не принадлежащие никому из игроков.

## 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



Играть интересно

## Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде  
Художники: Анне Плеттке, Крис Квилльямс  
Дизайнеры-верстальщики: Кристоф Типп,  
Андреас Репп  
Благодарность выражается Марион Хааке и игрокам активно участвующим в обсуждениях на <https://www.carcassonne-forum.de/>.  
© 2006, 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH  
[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)  
[www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)

