

ТУМАНИ НАД Carcassonne

Клаус-Юрген Вреде

Густий туман стелиться по полях, огортаючи весь Каркасон.

Навіть найсміливіші лицарі тремтять, брязкаючи обладунками, коли чують: «Туман пробуджує душі катарів.

Вони йдуть по справедливості!»

Ви повинні докласти спільних зусиль, щоб повернути спокій у Каркасон і втихомирити неприкаяних духів.

Зміст

Приготування до гри (рівень 1).....	с. 2
Почніть грати звідси.....	с. 6
Рівень 2 («Замки та цвинтарі»).....	с. 7
Рівень 3 («Гончаки»).....	с. 9
Рівень 4.....	с. 10
Рівень 5 («Заклятий цвинтар»).....	с. 10
Рівень 6.....	с. 11
Короткий огляд.....	с. 12

ЯКЩО НЕ ХОЧЕТЕ ЧИТАТИ



Ознайомтеся з «Туманами над Каркасоном» за допомогою цього інтерактивного посібника.

Крок за кроком він проведе вас через першу партію. Просто відвідайте вебсайт або завантажте застосунок Dized. Вам не знадобляться ці правила. Гарної гри!

iOS • ANDROID • DIZED.COM



ТУМАНИ НАД Carcassonne

Клаус-Юрген Вреде

Раді представити вам «Тумани над Каркасоном»! У цих правилах ми ознайомимо вас із першою у світі кооперативною версією гри «Каркасон». Якщо ви вже знаєте, як грати в «Каркасон», то ці правила будуть для вас ще простішими. Ми розділили гру на 6 захопливих рівнів, які ви повинні пройти разом. Насамперед ми розповімо про приготування і як грати на рівні 1. Пояснення наступних рівнів ви знайдете на с. 7–11.

КОМПОНЕНТИ ТА ПРИГОТУВАННЯ

Отже, почнімо з ПЛИТОК МІСЦЕВОСТІ.

На 60 плитках місцевості зображено дороги, міста, замки та цвинтарі.



Крім того, на більшості плиток місцевості зображено **туман**. У тумані ви завжди знайдете одного або більше **привидів**, яких вам треба втихомирити протягом гри. Докладніше про привидів ми розповімо пізніше (див с. 5).



Плитка з містом



Плитка із замком, дорогою і туманом



Плитка із цвинтарем і містом

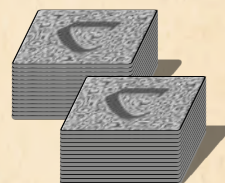
Спершу викладіть на центр стола нову **початкову плитку** (її зображено праворуч).

Для рівня 1 поверніть усі 5 **цвинтарів** і всі 5 **замків** у **коробку**.

Перемішайте решту плиток місцевості й покладіть їх на стіл кількома стосами долілиць у межах досяжності всіх гравців.



Початкова плитка
(вважається 4 звичайними
плитками місцевості)



Плитки
стосами долілиць

Примітка. Приготування до інших рівнів дещо відрізняються (див. с. 7).

(вважається 4 звичайними
плитками місцевості)

Плитки
стосами долілиць



Покладіть **планшет підрахунку очок** біля ігрової зони.



Поряд із цим планшетом покладіть **пам'ятку рівнів**. Це допоможе пам'ятати, які плитки вам потрібні (або й ні) і скільки очок вам треба набрати для перемоги на кожному рівні.



Для перемоги на рівні 1 вам треба набрати 50 очок. Тому покладіть **жетон цілі** на поділці «0/50» на планшеті підрахунку очок.

Поверніть 2 **гончаків** у **коробку**.



Маркер очок.



червоний, зелений, синій, жовтий, чорний і рожевий.

Роздайте кожному гравцеві (і собі також) по 5 **підданців** вибраного ним кольору. Вони утворюють особистий запас кожного гравця. Потім розмістіть 1 підданця невибраного кольору на поділці «0/50» на планшеті підрахунку очок. Це ваш маркер очок.

Решту фігурок підданців поверніть у **коробку**.

Зміни для гри вдвох і соло-гри: дайте кожному гравцеві по 6 підданців 2 різних кольорів (по 3 підданці кожного з цих кольорів).

У соло-грі ви берете 12 підданців 4 кольорів (по 3 підданці кожного із цих кольорів).

Потім розмістіть 1 підданця невибраного кольору на поділці «0/50» на планшета підрахунку очок.



Насамкінець покладіть **15 привидів** у загальний запас біля планшета підрахунку очок.

Розмістіть 3 привидів  на символах привидів , зображених на початковій плитці.



МЕТА ГРИ

Гравці виконують ходи по черзі, щоразу додаючи в ігрову зону нову плитку місцевості. Таким способом ви постійно збільшуватимете ігрову зону, у якій розміщуватимете свої фігурки, щоб набирати очки. Протягом гри настирливо з'являтимуться привиди — ваше завдання полягає в тому, щоб утихомирити їх.

Разом ви повинні досягти цілі, тобто набрати заздалегідь визначену кількість очок. Але будьте обережні! Якщо на ігровому полі буде забагато привидів або ви більше не зможете брати плитки місцевості, то ви зазнаєте поразки. Усі гравці грають разом проти гри. Показуйте одне одному свої плитки й разом вирішуйте, куди їх викладати.

Для перемоги на наступних рівнях вам доведеться діяти особливо злагоджено!

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою. Той, хто читає ці правила, стає першим гравцем. Щодоходу ви повинні виконувати визначену послідовність дій. Ми пояснюватимемо так, ніби **ви** виконуєте всі дії, а потім ви вже зможете пояснити правила своїм партнерам по команді.

Будь-які подробиці подальших дій ми пояснимо пізніше в правилах, коли виникатиме потреба.

1. Викласти нову плитку місцевості

Ви **повинні** взяти **рівно 1 нову плитку місцевості** зі стосів долілиць і викласти її горілиць, з'єднавши щонайменше з однією плиткою в ігровій зоні.



2. Розмістити привидів і підданця

Якщо на щойно викладеній плитці є зображення **туману**, то вам слід побоюватися **привидів** (див. розділ «Розміщення привидів» на с.5).

Потім ви **можете** розмістити **рівно 1 підданця** з вашого особистого запасу на **щойно викладеній** плитці.



3. Порахувати очки

Насамкінець ви **повинні** порахувати **всі** очки, набрані внаслідок викладання вашої плитки.



Дороги

1. Викласти плитку місцевості

На щойно взятій вами плитці зображено 3 дороги, що ведуть із села.

Ви викладаєте її біля плитки місцевості в ігровій зоні. Ви повинні переконатися, що одна з нових доріг з'єднується з дорогою на попередньо викладеній плитці.



Ви  виклали цю плитку. Дорога з'єднується з дорогою, а поле з'єднується з полем. Дуже добре!

2. Розмістити підданця

Після викладання плитки місцевості можете розмістити підданця на **одній з доріг на цій плитці**. Однак це дозволено лише тоді, коли дорога ще не зайнята.

Потім настає хід наступного гравця. Він бере плитку місцевості й викладає її в ігрову зону так, щоб вона з'єднувалася з уже викладеними плитками місцевості. Дорога, що веде праворуч до села, уже зайнята. Тому ваш партнер не може розмістити на ній підданця. Натомість він розміщує свого підданця на іншій дорозі щойно викладеної плитки.



Ви  розмістили свого підданця на щойно викладеній вами плитці. Ця дорога була незайнятою, тому ви могли це зробити.



Зміна для гри вдвох і соло-гри: щодоходу ви можете розміщувати підданця будь-якого з ваших кольорів.

Дорога праворуч уже зайнята. Тому синій гравець  вирішує розмістити свого підданця на іншій дорозі.

3. Порахувати очки

Якщо дорога **закрита з обох кінців**, її вважають **завершеною** і за неї **набирають очки** (наприклад, коли дорога закінчується в селі, місті чи за кільцюється).

Отже, коли дорога закрыта з обох кінців, активується підрахунок очок. У цьому прикладі ваш партнер виклав плитку й завершив дорогу, на якій є ваш підданець.

За **кожну плитку** завершеної дороги ви набираєте **1 очко**. Ця дорога складається з 3 плиток, тож ви набираєте 3 очки.

Тепер гляньте на свій планшет підрахунку очок. На ньому зазначено, скільки очок вам треба набрати завдяки тим плиткам, які у вас залишилися. Щоразу, набираючи очки, ви наближаєтеся до досягнення цілі.



Ваш партнер активував підрахунок очок, тому ви переміщуєте маркер очок на 3 поділки вперед. Насамкінець заберіть вашого підданця із завершеної дороги й **поверніть його у ваш особистий запас**.



Візьміть підданця, який щойно дав вам 3 очки, і поверніть його у ваш особистий запас.

Синій підданець залишається на ігровому полі, адже він не брав участі в підрахунку очок — він перебуває в іншому регіоні. Дорога там ще не завершена, тож ви ще не можете набрати за неї очки.

Тепер ви розумієте найважливіші засади гри. Було ж зовсім нескладно, правда?

Тепер розглянемо інші типи регіонів:

Міста

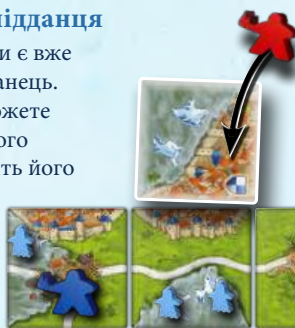
1. Викласти плитку місцевості

Візьміть плитку й викладіть її в ігрову зону так, щоб вона з'єдналася з уже викладеними плитками місцевості. Якщо на вашій плитці зображено місто, ви можете додати її до незавершеного міста, що вже є в ігровій зоні. Пам'ятайте, що сторони плиток повинні з'єднуватися.



2. Розмістити підданця

Потім перевірте, чи є вже в цьому місті підданець. Якщо немає, ви можете розмістити там свого підданця (розмістіть його на плитці, яку ви щойно виклали).



Ви виклали плитку так, що це незавершене місто тепер стало на 1 плитку більшим. Місто **незайняте**, тому ви можете розмістити в ньому одного з ваших підданців.

3. Порахувати очки

Переїдімо трохи вперед і припустимо, що у ваш наступний хід ви взяли цю плитку. Ви можете додати її до міста, де є ваш підданець, адже краї цієї плитки з'єднуються з уже викладеними плитками. Щойно місто стає **повністю оточеним мурами**, його вважають завершеним, як-от у цьому прикладі.

У цьому місті є ваш підданець, тому ви набираєте очки за місто.

За **кожну плитку** завершеного міста ви набираєте **2 очки**. Крім того, **кожен щит** у місті дає **2 додаткові очки**. Після підрахунку очок заберіть вашого підданця з міста й поверніть у свій особистий запас.



Ви набираєте 8 очок! Як і під час будь-якого іншого підрахунку очок, перемістіть маркер очок на відповідну кількість поділок уперед на планшеті підрахунку очок.

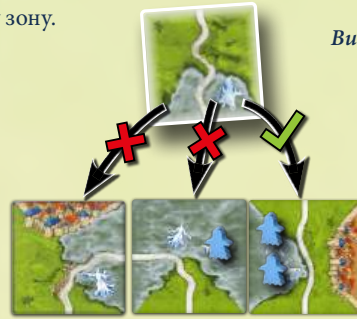
1а. Викласти плитку місцевості

Як зазвичай, візьміть плитку, яку ви викладете в ігрову зону. Крім дороги, на цій плитці зображено туман.

Туман завжди **накриває** поле або дорогу, але ніколи не накриває місто.

Як зазвичай, ви повинні викласти плитку так, щоб дорога з'єднувалася з дорогою, а поле — з полем. Під час цього вам **не треба** брати до уваги туман. Інакше кажучи, ви можете викласти плитку покритої туманом дороги біля чистої дороги або навпаки.

Те саме стосується покритих туманом полів.



Ви берете цю плитку, на якій є туман. Ви командою вирішуєте, куди її викласти. Ви викладаєте її біля крайньої правої плитки, подовжуючи дорогу та ігноруючи туман.

1б. Перевірити туман

Тепер перевірте, чи завершено хмару туману.

Хмару туману вважають завершеною, коли вона оточена з усіх боків (тобто збільшити її неможливо — усе так само, як з містом).

Хмара **ніколи** не може бути завершена, якщо хоч одна її сторона прилягає до поля чи дороги **без** туману.

Якщо ви завершили хмару туману, вилучіть **усіх** привидів із **цієї хмари**, повернувши їх у загальний запас. Зараз ми пояснимо, як привиди туди потрапили.

Ця хмара туману ніколи не буде завершена.



Виклавши цю плитку, ви завершите хмару туману. Ви вилучаєте всіх трьох привидів з туману.

2а. Розмістити привидів

Якщо хмара туману ще **не** завершена, розмістіть на щойно викладеній плитці стільки привидів , скільки на ній є символів .

Якщо ви **розширили** принаймні одну хмару туману (тобто з'єднали принаймні одну сторону з туманом щойно викладеної плитки із хмарою туману, яка вже в ігровій зоні), то ви розміщуєте на плитці на **одного привида менше**. Якщо на плитці зображений тільки один привид, то вам не треба розміщувати привидів.



Спершу ви викладаєте цю плитку ①. Ви бачите на ній 2 і розміщуєте на ній 2 привидів . У пізніший хід ви викладаєте плитку ②, що розширює туман. На цій плитці є лише 1 , тож вам не треба розміщувати жодного привида. Дуже добре!



Запас привидів

Важливо! Якщо в будь-який момент гри в запасі залишається **менше** привидів, ніж вам потрібно розмістити на плитці, ви **негайно** зазнаєте поразки (див. с. 6).

2б. Розмістити підданця

Ви можете розмістити свого підданця, як зазвичай, на дорозі або в місті (а на пізніших рівнях — і в замку, див. с. 7). Ви можете розмістити свого підданця на дорозі, **навіть якщо вона покрита туманом**. Однак ви не можете розмістити підданця на полі (з туманом або без нього).



3. Порахувати очки: набрати очки або вилучити привидів

Хоча ви можете завершувати хмари туману, вони **ніколи** не активують підрахунок очок (як описано вище, натомість ви вилучаєте привидів).

Однак викладання плитки також може активувати підрахунок очок звичайним способом.

Якщо після викладання плитки активується підрахунок очок — **байдуже, був на плитці туман чи ні**, — ви завжди маєте 2 варіанти дій:

- Набрати очки як зазвичай.
- **АБО** вилучити до **3 привидів рівно з 1 плитки** за вашим вибором, повернувши їх у запас.

Особливий випадок. Коли та сама плитка активує підрахунок очок більше ніж один раз, то активний гравець вирішує, який варіант вибрати під час кожного підрахунку очок.

Пам'ятайте, що початкову плитку рахують як 4 звичайні плитки.



Ви завершили дорогу.
Замість того, щоб
набрати 4 очки, ви
вирішили вилучити
3 привидів з крайньої
верхньої плитки

Спільний підрахунок очок

Ви можете допомагати одне одному, з'єднуючи свої регіони. Однак це можна робити лише опосередковано, і це вимагає командної роботи. Якщо вам вдасться, то ви зможете набрати значно більше очок за свої дороги й міста. Для прикладу такої співпраці візьмемо дороги.

Плитку, яку ви  щойно взяли, можна викласти так, щоб вона завершувала наявну дорогу. Однак ця дорога вже зайнята підданцем  одного з ваших партнерів. Отже, ви не можете розмістити там власного підданця. Натомість ви викладаєте плитку так, щоб дороги (поки що) не були з'єднані безпосередньо.



Під час одного з наступних ходів ви берете цю плитку й викладаєте її до двох незавершених доріг, з'єднуючи (і завершуючи) їх. Тепер на цій дорозі є 2 підданці  . Дорога завершена, тому активується підрахунок очок. Кожен з вас набирає по 4 очки, тобто загалом 8 очок. Поверніть підданців у ваші особисті запаси.



Ви набираєте додаткові очки лише тоді, коли в підрахунок очок беруть участь підданці **різних кольорів**. У такому випадку ви знову набираєте стільки ж очок за кожного підданця іншого кольору на цій дорозі. Звісно, те саме стосується і міст.

Не має значення, скільки підданців того самого кольору беруть участь у підрахунок очок.

КІНЕЦЬ ГРИ

У «Туманах над Каркасоном» ви виграєте або програєте як команда. Підсумкового підрахунку очок у грі немає. Гра може закінчитись різними способами:

ПЕРЕМОГА: маркер очок досягає або переміщується далі за поділку із жетоном цілі  на планшеті підрахунку очок. Ви набрали потрібну кількість очок (50 для рівня 1) і **виграли!** Вітаємо, тепер ви можете перейти до наступного рівня.

ПОРАЗКА:

1. У запасі не залишилося плиток, а маркер очок ще не досягнув поділки із жетоном цілі:

На жаль, ви **програли**, і вам треба зіграти цей рівень ще раз.

2. У запасі залишилося менше привидів, ніж вам потрібно розмістити на плитці:

На жаль, ви **програли**, і вам треба зіграти цей рівень ще раз.

Тепер ви знаєте, як грати на рівні 1 гри «Тумани над Каркасоном». Здобувши перемогу на рівні 1, ви зможете перейти до наступного рівня. Тепер ми пояснимо відмінності й нові елементи кожного наступного рівня. Усі правила, які не змінюються або не припиняють діяти, залишаються в силі.



РІВЕНЬ 2

На рівні 2 у грі з'являються 2 нові типи плиток місцевості. Приготування такі ж, як і для рівня 1.

Однак цього разу додайте **5 замків** і **5 цвинтарів** до решти плиток. Тепер у грі є всі плитки. Крім того, тепер вам треба набрати більше очок: 75, якщо бути точними. Покладіть жетон цілі на поділку «25» планшета підрахунку очок. Тепер вам треба досягти його двічі.

Для зручності розмістіть жетон цілі сірою стороною догори, а після того, як досягнете його перший раз, переверніть його колірною стороною догори. Якщо ви досягнете його вдруге, ви перемагаєте.



Замок



Цвинтар

Замки

1. Викласти плитку місцевості

Візьміть плитку як зазвичай. Цього разу на ній зображений замок. Також на ній є дорога, яка закінчується в замку.

Як завжди, викладаючи плитку місцевості в ігрову зону, ви повинні переконалися, що всі дотичні краї плиток з'єднуються.



2. Розмістити підданця

Ви можете розмістити підданця в замок, а не на дорозі.

Як завжди, ви можете розмістити лише 1 підданця.



3. Порахувати очки

Ви набираєте очки за замок після того, як він повністю оточений плитками місцевості.

Наберіть **2 очки** за кожну плитку з туманом, яка оточує замок (зокрема й за саму плитку замку).

Ура! Коли один з ваших партнерів викладає цю плитку, ваш замок повністю оточений. Наприкінці його ходу відбудеться підрахунок очок. Навколо замку є загалом 5 плиток з туманом, а також сама плитка замку. Ви набираєте 12 очок і повертаєте свого підданця 🛡 у свій особистий запас.



1а. Викласти плитку місцевості

Цього разу у свій хід ви берете плитку місцевості із зображенням цвинтаря. На плитці також зображено місто. Викладіть плитку, як зазвичай, щоб краї з'єднувалися — поки що нічого іншого не відбувається



1б. Поховати підданця

Виклавши плитку з усіх 4 сторін плитку цвинтаря (зліва, справа, зверху, знизу), ви повинні поховати підданця. Це означає, що ви повинні взяти підданця з будь-якого іншого місця ігрової зони й покласти його на цвинтар, де він залишиться до кінця гри.

Потім **вилучіть усіх привидів** із цієї плитку цвинтаря. У наступному розділі ми пояснимо, як привиди опиняються на цвинтарі.

Особливий випадок. Якщо в ігровій зоні немає підданців, то ви повинні натомість узяти підданця зі свого особистого запасу. Якщо ви поховали підданця з гончаком (див. с. 9), то вилучіть гончака з гри.

Раніше ви виклали в ігрову зону цвинтар. Тепер ви викладаєте плитку біля цвинтаря.



Ви як команда вирішуєте, що жовтий гравець розмістить підданця на цвинтарі, поховавши його.

Відтепер жовтий гравець продовжить гру, маючи на одного підданця менше. Унаслідок цього вам принаймні вдалося втихомирити 1 привида, повернувши його в загальний запас.

2а. Розмістити приви́дів

Щоразу, коли вам або іншому гравцеві треба розмістити принаймні 1 привида в тумані, ви також повинні **розмістити 1 привида на 1 відкритому цвинтарі** в ігровій зоні. Цвинтар вважають відкритим, доки принаймні 1 з 4 його сторін залишається відкритою.

Якщо є кілька відкритих цвинтарів, ви можете вирішити як команда, де розмістити додаткового привида. Якщо відкритих цвинтарів немає, то вам не треба розміщувати додаткових привидів.

Примітка. Замість того, щоб набирати очки, ви можете вилучити із цвинтаря до 3 привидів (див. с. 6).

2б. Розмістити підданця

Ви не можете розміщувати підданця безпосередньо на цвинтарі. Однак ви можете розмістити одного з них на дорозі чи в місті на плитці із цвинтарем, як зазвичай.

Ви викладаєте плитку й повинні розмістити на ній 2 привидів. На жаль, цвинтар ще не закритий, а це означає, що ви також повинні розмістити на ньому 1 привида. Насамкінець ви розміщуєте підданця в місті.



Перемішавши **всі** 60 плиток місцевості, сформуєте **3 однакові стоси** по 20 плиток у кожному.

Стоси символізують, скільки часу ви маєте на набір очок. Відтепер ви **повинні** брати плитку з одного стосу, поки він не вичерпається. Тільки після цього ви можете почати брати плитку з другого, а пізніше і з третього стосу. Крім того, ви повинні набрати певну кількість очок, поки береде плитку з кожного стосу. Для позначення потрібної кількості очок використовуйте 2 жетони гончаків.

Покладіть жетон гончак з числом 1 (Руфус) на поділку «15» планшета підрахунку очок. Ви повинні набрати щонайменше 15 очок, перш ніж вичерпається перший стос.

Покладіть жетон гончак з числом 2 (Ронья) на поділку «0/50» планшета підрахунку очок. Ви повинні набрати щонайменше 50 очок, перш ніж вичерпається другий стос.

Перш ніж вичерпається третій стос, маркер очок повинен вдруге дістатися поділки «0/50», тому також покладіть на цю поділку жетон цілі. Для перемоги ви повинні набрати загалом не менше ніж 100 очок. Невиконання будь-якої з цих заздалегідь встановлених вимог до кількості набраних очок означає, що ви програте рівень.



Гончаки



Два гончаки не просто показують, скільки очок вам треба набрати за кожен стос, але й допомагають вам утихомирити привидів.

Після того як маркер очок досягає або переміщується за поділку з гончаком, відбувається таке:



Ви повинні негайно розмістити Руфуса. Розмістіть його біля будь-якого підданця (крім похованих) в ігровій зоні. Потім можете вилучити **до 3 привидів** з кожної з будь-яких **2 плиток місцевості**, розташованих безпосередньо (горизонтально, вертикально чи по діагоналі) біля нього (включно з плиткою, на якій ви його розмістили). Поверніть цих привидів у загальний запас, як зазвичай.

Ваш підданиць займає хорошу позицію, тож розмістіть Руфуса біля нього. Ви вибираєте плитку, на якій зараз перебуває Руфус, і вилучаєте 2 привидів. Крім того, ви вибираєте плитку цвинтаря і вилучаєте з неї 3 привидів, повертаючи всіх 5 привидів у загальний запас. Вам треба буде залишити 1 привида на плитці цвинтаря.

Після цього візьміть усі плитки, що залишилися в першому стосі, і покладіть їх на верх другого стосу. Ви матимете трохи більше часу, щоб набрати 50 очок, потрібних для другого стосу. Щойно ви це зробите, таким же способом розмістіть в ігровій зоні Ронью.

Ви набрали 8 очок завдяки своїй останній плитці й перемістили маркер очок на поділку «16». Маркер перемістився за поділку «15», на якій був Руфус, тож ви успішно вপরалися з першим стосом!



3. Порахувати очки

Гончак залишається зі своїм підданцем, доки цей підданиць не візьме участі в підрахунку очок. **Після того** як ви наберете очки за підданця, наберіть очки за гончак.

Під час підрахунку очок за гончак не має значення, ви вирішили набрати очки чи утихомирити привидів під час підрахунку очок за підданця. Під час підрахунку очок за гончак ви набираєте по **1 очку за кожного привида, що в цю мить перебуває в ігровій зоні**.

Важливо! Ви **ніколи** не можете відмовитися від набір очок, рахуючи очки за гончак, щоб натомість вилучити привидів.

Після підрахунку очок поверніть гончак в коробку. Він заслужив відпочинок до наступної гри.

Очки за Руфуса і Ронью рахують так само.



Ви завершили місто. Набравши за нього очки, ви рахуєте очки за Руфуса. Поверніть вашого підданця в особистий запас і вилучіть Руфуса з гри.

РІВЕНЬ 4

Приготування до рівня 4 загалом такі самі, як і до рівня 3. Однак **поверніть 2 привидів** у коробку — на рівні 4 у вас буде лише 13 привидів.

Крім того, за кожен стос вам доведеться набирати більше очок. Покладіть жетон Руфуса  на поділку «20» планшета підрахунку очок (вам треба набрати 20 очок до того, як вичерпається перший стос). Покладіть жетон Ронї  на поділку «10» планшета підрахунку очок (вам треба набрати 60 очок до того, як вичерпається другий стос). Покладіть жетон цілі  на поділку «20» планшета підрахунку очок, позначаючи, що вам треба набрати загалом 120 очок. В усьому іншому правила цього рівня залишаються незмінними.

РІВЕНЬ 5

Тепер гра стає справді складною, адже цвинтарі закладі й діють не зовсім так, як ви звикли.

Приготування такі самі, але вимоги до підрахунку очок інші. Ми коротко їх підсумуємо:

Перемішайте всі 60 плиток і розділіть їх на 3 однакові стоси. Поверніть 2 привидів у коробку.

Покладіть Руфуса  на поділку «15» планшета підрахунку очок (вам треба набрати 15 очок до того, як вичерпається перший стос). Покладіть Ронью  на поділку «0/50» планшета підрахунку очок (вам треба набрати 50 очок до того, як вичерпається другий стос). Покладіть жетон цілі  на поділку «0/50» планшета підрахунку очок, позначаючи, що вам треба набрати загалом 100 очок.

Заклятий цвинтар

1а. Викласти плитку місцевості

Узявши плитку місцевості із цвинтарем, викладіть її як зазвичай.

1б. Поховати підданця

Після того як плитка цвинтаря стає повністю оточеною **8 плитками місцевості** (як під час підрахунку очок за замок), ви повинні негайно поховати підданця. Це означає, що ви повинні взяти підданця з будь-якого іншого місця ігрової зони й покласти його на цвинтар, де він залишиться до кінця гри. Цвинтар тепер закритий.

Примітка. Тепер цвинтар не можна закрити лише 4 плитками.

2а. Розмістити привидів

Ви щойно виклали плитку цвинтаря. Тепер ви повинні розмістити по **1 привиду** на кожній плитці з **туманом** навколо цвинтаря.

Байдуже, завершена хмара туману чи ні, є вже привиди на плитці чи ні.



На жаль, ви  щойно взяли плитку цвинтаря. Ви викладаєте її у вказаному місці. Потім ви розміщуєте загалом 3 привидів у тумані навколо цвинтаря. Насамкінець ви розміщуєте підданця на дорозі.

2б. Розмістити підданця

Ви не можете розміщувати підданця безпосередньо на цвинтарі. Однак ви можете розмістити його в іншому регіоні вашої плиткі, як зазвичай.

3а. Порахувати очки

Якщо ви завершили регіон під час викладання плитки, наберіть очки як зазвичай.

3б. Плитки долілиць

Закляті цвинтарі призводять до того, що ви поступово втрачаєте плитку. Поки залишається відкритим принаймні 1 цвинтар, ви повинні брати 1 плитку, **не дивлячись на неї**. Потім ви повинні викласти її **долілиць** біля відкритого цвинтаря. Плитки долілиць можна викладати біля будь-якого типу місцевості (дорі, міст тощо), але вони не завершують нічого, **крім цвинтарів**. Усі інші регіони, біля яких лежить плитка долілиць, вважають «заклятими» і їх більше не можна завершити.

Це також стосується і замків: якщо навколо замку лежить плитка долілиць, то його теж уже не можна завершити.

Навіть якщо відкритий більше ніж один цвинтар, ви все одно берете й викладаєте лише 1 плитку долілиць. У такому разі ви можете вибрати, біля якого цвинтаря її викласти.

Нові плитки горілиць можна викладати біля плиток долілиць, лише якщо нова плитка матиме принаймні один спільний край (з'єднуватиметься) з іншою плиткою горілиць, уже викладеною в ігрову зону.

Ви можете викладати плитку долілиць біля інших плиток долілиць.

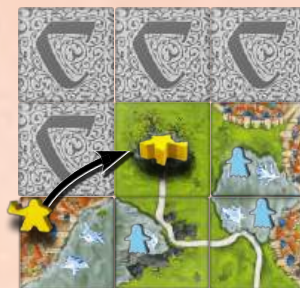
Пам'ятайте, що плитки, викладені долілиць, враховують для завершення (закриття) цвинтаря і подальшого поховання підданця.



Цвинтар тепер закритий. Вам більше не треба брати плитки долілиць. Ви всією командою вирішуєте поховати підданця.



Цвинтар досі відкритий. Тому ви берете плитку долілиць після свого звичайного ходу й викладаєте її біля цвинтаря. Це блокує підданця . За нього більше не можна набрати очки.



РІВЕНЬ 6

На останньому рівні ви не маєте спільного для всіх маркера очок. Натомість ви берете 3 підданців 3 кольорів, які беруть участь у грі, і розміщуєте їх на поділці «0/50» очок. Ви самі вибираєте кольори підданців.

Примітка. У грі втрьох кожен гравець (колір) має свій маркер на планшеті підрахунку очок.

Важливо! У грі вдвох чи соло-грі ви берете 3 підданців не зі своїх особистих запасів, а з коробки.

Поверніть **3 привидів у коробку**. Перемішайте і розділіть плитки на 3 однакові стоси. Розмістіть гончаків на поділках «10» і «25» планшету підрахунку очок. Покладіть жетон цілі на поділку «0/50».

Цвинтарі діють так само, як на рівні 5. Однак далі буде важче.

3. Порахувати очки

На відміну від попередніх 5 рівнів, відтепер усі гравці окремо набирають очки.

Умову для кожного гончака або для плитки цілі вважають виконаною тільки після того, як **кожен** маркер набере потрібну кількість очок або більше. Тільки після цього ви отримуєте жетони гончаків і можете їх розмішувати. Тому важливо, щоб усі гравці набирали очки.

Якщо ви набираєте очки для того кольору, маркер очок якого відсутній на планшеті підрахунку очок, то самі вирішуєте, маркер якого кольору просунути вперед.

Примітка. Якщо ви набираєте очки за підданця з гончаком, то на планшеті підрахунку очок переміщуєте вперед маркер відповідного кольору.



Ви з'єднуєте два міста, а потім рахуєте очки. І ви, і ваш партнер набираєте по 6 очок. Кольори ваших маркерів очок — жовтий , зелений і рожевий . Отже, ви повинні вибрати, який маркер просунути вперед. Ви вирішуєте просунути зелений . Ви переміщуєте і жовтий, і зелений маркери на 6 поділок уперед.



© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnaier Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de;
www.carcassonne.de; www.carcassonne-forum.de

Автор: Клаус-Юрген Вреде й Hans im Glück team
Художники: Анне Петцке та Марсель Гребер
Дизайн: Франц-Георг Штеммеле й Hans im Glück

Керівник: Олександр Борисенко
Менеджер проекту: Антон Садика
Перекладач: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Журба
Редактор: Сергій Сафулько
Верстальник: Артур Патрихалко
www.feelindigo.com



На цій сторінці ви знайдете короткий опис усіх рівнів () та точний порядок виконання дій. Зауважте, що це всього лише короткий опис, тому ми радимо ознайомитися з рештою правил перед початком гри.

1а. Викласти плитку місцевості

- Ви берете 1 плитку й викладаєте так, щоб вона з'єднувалася зі щонайменше 1 вже викладеною плиткою. Під час викладання плиток ігноруйте туман.
-  Ви можете брати плитку лише з активного на цю мить стосу.

1б. Перевірити туман

- Завершивши хмару туману, вилучіть усіх привидів з відповідних плиток і поверніть їх у загальний запас.

1в. Поховати підданця

-  Якщо ви закрили цвинтар, то повинні поховати 1 підданця.
-  Цвинтар вважають закритим, якщо навколо нього з 4 сторін викладено плитку. Поверніть усіх привидів із цвинтаря в загальний запас.
-  Цвинтар вважають закритим, якщо він повністю оточений 8 плитками.

2а. Розмістити привидів

- Якщо ви виклали на плитку з туманом, то повинні розмістити привидів. Розмістіть на 1 привида менше, якщо ви розширили попередньо викладену хмару туману.
-  Розміщуючи привидів в ігровій зоні, розмістіть ще 1 привида на відкритому цвинтарі.
-  Після викладання плитку цвинтаря розмістіть 1 привида на кожній плитці з туманом навколо цвинтаря.

2б. Розмістити підданця

- Ви можете розмістити підданця на дорозі, у місті чи замку на щойно викладеній плитці.

3а. Порахувати очки

- Рахуйте очки за дороги, міста та замки після того, як вони будуть завершені. Вибирайте: або набрати очки, або вилучити до 3 привидів з 1 плитку.
- Якщо в завершеному регіоні є кілька підданців, наберіть очки за підданця кожного кольору окремо.
-  Ви маєте кілька маркерів на планшетах підрахунку очок. Набирайте очки окремо для кожного кольору. Ви розіграєте жетон гончака чи цілі лише після того, як усі гравці виконають його умову.

3б. Гончаки

- Якщо маркер очок доходить до поділки з гончаком, ви починаєте брати плитку з наступного стосу й розміщуєте гончака біля підданця в ігровій зоні. Вилучіть до 3 привидів з кожної з 2 різних плиток місцевості, сусідніх до гончака (або з його плитку).

3в. Заклятий цвинтар

- Наприкінці вашого ходу візьміть і викладіть долілиць плитку біля відкритого цвинтаря. Плитку долілиць ніколи не завершують будь-яких регіонів (крім цвинтарів).

Кінець гри

Гра закінчується **негайно**, якщо:

- Ви виграєте, набравши потрібну кількість очок  або:
- Ви програєте, бо у вас закінчилися привиди для розміщення або плитку для взяття.