

Игра Катюша-Юрская Врета Каркассон




3

Принцесса и дракон

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

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 30 квадратов местности с :
 - 6 квадратов с вулканом
 - 12 квадратов с символом дракона
 - 6 квадратов с символом принцессы
 - 6 квадратов с порталом
- 1 фишка дракона
- 1 фишка феи



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте квадраты местности из базового «Каркассона» с квадратами из дополнения. Фишки феи и дракона поставьте рядом с дорожкой подсчёта очков — они понадобятся позже в ходе игры. Эти фишки не принадлежат ни одному из игроков.

НОВЫЕ КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ

В это дополнение входят 2 особых квадрата местности:



Монастырь в городе: если вы хотите выставить своего подданного на этот квадрат, вы должны точно обозначить, куда вы егоставляете — на поле, в город или в монастырь. Если вы хотите выставить подданного на **поле** или в **монастырь**, положите его фишку на выбранный объект плашмя; если помещаете в **город** — поставьте его фишку, как обычно.

Этот монастырь считается завершённым, если квадрат, на котором он расположен, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами, даже если **город, участком которого он является, не завершён**. Вы можете выставить подданного в этот монастырь, даже если в городе, участок которого изображён на этом квадрате, находятся рыцари, и наоборот.



Тоннель: дорога на этом квадрате не упирается в изображённый на квадрате город, т. е. вы не можете завершить дорогу при помощи этого квадрата. На этом квадрате изображено 2 поля, разделённых участком города, однако изображённая на квадрате **дорога не делит ни одно из этих полей пополам**.

В комплект дополнения входят новые квадраты местности со следующими объектами и символами:



Вулкан
(на этом квадрате
появляется дракон)



Символ дракона
(начинается
полёт дракона)



Символ принцессы
(принцесса прогоняет
1 рыцаря из города)



Портал
(подданный оказывается
на другом квадрате)



1. Как сыграть квадрат с вулканом или символом дракона



Квадрат с вулканом: как обычно, открыв такой квадрат, выложите его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Вы не можете выставлять на него подданных, но можете переместить **фишку феи** с того места, на котором она находится.

Затем в игру входит дракон: поставьте его фишку на только что выложенный квадрат. Если фишка дракона уже стоит на одном из квадратов местности, переместите её на только что выложенный квадрат. Ваш ход на этом заканчивается.



Квадрат с символом дракона: открыв такой квадрат, выложите его по обычным правилам. Затем вы можете выставить на него вашего подданного. После этого игра приостанавливается и начинается **полёт дракона**. Обратите внимание, что это происходит до подсчёта очков за завершённые этим квадратом объекты.

16. Как дракон совершает полёт

Каждый игрок, начиная с того, кто только что выложил квадрат с драконом, и далее по часовой стрелке, передвигает фишку дракона с занятого ей квадрата на любой соседний по горизонтали или вертикали (но не по диагонали!). Независимо от числа игроков, дракон всегда перемещается в общей сложности на 6 квадратов (за исключением тех случаев, когда он оказывается в тупике, см. ниже).

За один полёт дракон не может дважды переместиться на один и тот же квадрат — внимательно следите за тем, где он уже побывал. Кроме того, дракон не может переместиться на квадрат с феей. Каждый раз, когда дракон оказывается на квадрате с одним или несколькими подданными (или другими фишками), **он съедает их**, и их владельцы возвращают эти фишки в свои запасы. После завершения полёта дракона игра продолжается с того момента, на котором остановилась. В «Меню дракона» перечислены все фишки, которые дракон может и не может съесть (а если дракон может съесть какую-либо фишку — он **обязательно** это делает).

Тупик: если дракон переместился на квадрат, с которого не может продолжить полёт, не нарушая описанных выше правил, его полёт тут же завершается.

Пример полёта дракона при игре вчетвером
Дракон находится в правом нижнем углу карты.

1. Играющий **красными** перемещает дракона на один квадрат вверх.
2. Играющий **синими** заставляет дракона лететь влево.
3. Играющий **чёрными** перемещает дракона вниз.
4. Играющий **жёлтыми** вынужден отправить его влево: соседние квадраты справа и сверху дракон уже посетил.
5. У играющего **красными** тоже выбора нет — дракон летит вверх.
6. Наконец, играющий **синими** снова двигает фишку дракона вверх. На этом полёт дракона завершён.



Играющий **синими** и играющий **красными** забирают подданных в свои запасы.










Важно: дракон входит в игру **только тогда**, когда один из игроков открывает первый квадрат с вулканом. Если вы открыли квадрат с символом дракона раньше, чем дракон вошёл в игру, отложите этот квадрат в сторону и возьмите вместо него другой. Как только будет открыт и выложен первый квадрат с вулканом, поставьте на него фишку дракона, а все отложенные квадраты с символом дракона замешайте в стопки квадратов, лежащих лицевой стороной вниз, и продолжайте игру.

Меню дракона

Ниже приведены списки фишек, которые съедает или не съедает дракон.

Драконьи деликатесы (фишки, которые дракон может съесть)

При столкновении подданных с драконом руководствуйтесь общим правилом: дракон съедает всё живое и вкусное.

Набор	Фишка/жетон
Базовый «Каркассон»	Подданный 
Базовый «Каркассон»	Аббат 
«Таверны и соборы»	Крупный подданный 
«Купцы и зодчие»	Зодчий 
«Купцы и зодчие»	Свинья 
«Башня»	Подданный, находящийся на башне 
«Аббатство и мэр»	Мэр 
«Аббатство и мэр»	Повозка (в ней точно перевозят что-то вкусное) 
«Холмы и овцы»	Пастух и овцы, которых он пасёт 

На кого у дракона аллергия (фишки, которые дракон не может съесть)

Фея не позволяет дракону съесть подданного, находящегося под её защитой (см. стр. 5). Все подданные в **крепости Каркассон** и в любом из **замков** также не могут быть съедены.

Набор	Фишка/квадрат/жетон
Базовый «Каркассон» и все дополнения	Квадраты местности 
«Принцесса и дракон»	Фея 
«Башня»	Ярусы башни 
«Аббатство и мэр»	Амбар 
«Мосты, замки и базары»	Мост 
«Мосты, замки и базары»	Замок 



1. Как сыграть квадрат местности с символом принцессы

Как обычно, открыв такой квадрат, вы присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Если вы присоедините такой квадрат к квадрату с городом, в котором уже находятся один или несколько рыцарей, вы **можете** прогнать из города **1 рыцаря на ваш выбор** (можно выбрать даже вашего собственного рыцаря), даже если ему помогает фея: этот рыцарь возвращается в личный запас своего владельца.

2. Как выставить подданного



Вы выложили квадрат местности с принцессой и прогнали из города рыцаря играющего синими. В этот ход *вы* не можете выставить подданного на только что выложенный квадрат.

Если в этот ход вы прогнали рыцаря из города, вы **не можете** выставлять подданного — ни в город, ни на дорогу, ни на поле. Кроме того, в таком случае вы не можете перемещать **фишку феи**, так как её перемещение является альтернативой выставлению подданного.

Если, выживив квадрат, вы репшили не прогонять рыцаря из города, вы можете выставить своего подданного на только что выложенный квадрат, как обычно.



1. Как сыграть квадрат местности с порталом

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

2. Как выставить подданного

Разместив квадрат с порталом, вы можете выставить подданного (в том числе аббата, крупного подданного, мэра или повозку) либо на этот квадрат, либо **на любой другой**, который был выложен ранее. При этом необходимо соблюдать обычные правила: вы **не можете** выставить подданного на уже занятый или завершённый объект.

Вы присоединили квадрат с порталом к городу и теперь выставляете своего подданного на квадрат с незавершённым и незанятым городом.





Как и дракон, фея — это фишка, которая не принадлежит ни одному из игроков и в начале игры помещается рядом с дорожкой подсчёта очков.

2. Как переместить фею

В свой ход, вместо того чтобы выставить (или переместить) подданного, вы можете переместить фею на любой квадрат с вашим подданным. При этом поставьте фишку феи вплотную к фишке вашего подданного, чтобы обозначить, что фея становится **помощницей именно этого подданного**.

У феи есть **три эффекта**, которые применяются на разных шагах вашего хода.

Как применять эффекты феи

1. Получите 1 очко в начале хода

Если в начале вашего хода фея является **помощницей** вашего подданного, немедленно получите 1 очко.

16. Ваш подданный под защитой от дракона

На квадрат с феей не может переместиться дракон, поэтому ни одна из фишек на этом квадрате не может быть съедена драконом. В этом случае неважно, является фея помощницей вашего подданного или нет.



Так как дракон не может переместиться на квадрат с феей, играющему **синими** приходится передвинуть его на 1 квадрат вверх и забрать свою фишку подданного в запас.

3. Получите 3 очка при подсчёте очков за завершённый объект

Завершённый объект (город, дорога, монастырь, поле и т. д.), на котором находятся подданный и помогающая ему фея, приносит 3 дополнительных очка (помимо положенных за объект очков). Дополнительные очки начисляются, даже если за сам объект игрок не получил очков. Затем подданный возвращается в запас владельца, а фея остаётся на этом квадрате местности.



Играющий **синими** выкладывает квадрат местности (с **красной** рамкой) и получает 8 очков за завершённый им город. В этом городе стоит и **ваш** рыцарь с феей, поэтому **вы** получаете 8 очков за завершённый город и 3 дополнительных очка благодаря фее. Всего **вы** получаете 11 очков.

КАК СОВМЕЩАТЬ ДОПОЛНЕНИЕ «ПРИНЦЕССА И ДРАКОН» С ДРУГИМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ



ВУЛКАН

«Аббатство и мэр»: выложив квадрат с вулканом, вы можете выставить на него фишку амбара по обычным правилам дополнения.



ДРАКОН

«Купцы и зодчие»: если дракон съедает последнего вашего подданного на объекте (дороге, городе или поле), на котором находится вапа фишка зодчего или свиньи, то эта фишка также немедленно возвращается в вап запас.

«Граф, король и культ»: дракон не может переместиться в крепость Каркассон, в которой находится граф.

«Мосты, замки и базары»: дракон не может съесть подданного, находящегося в замке.



ПРИНЦЕССА

«Купцы и зодчие»: если благодаря принцессе вы прогоняете последнего вашего рыцаря из города, где находится вап зодчий, фишка зодчего также возвращается в запас.

«Купцы и зодчие», «Аббатство и мэр» и «Холмы и овцы»: если вы с помощью принцессы прогоняете из города рыцаря, в этот ход вы больше не можете выставить ни одной фишки (включая аббата, свинью, зодчего, мэра, амбар, повозку, пастуха и фею).



ПОРТАЛ

«Купцы и зодчие»: свинью и зодчего нельзя «телепортировать» через портал. Т. е. вы можете выставлять фишку свиньи и зодчего только на тот квадрат, который только что выложили.



ФЕЯ

«Купцы и зодчие»: вы получаете 1 очко в начале хода благодаря эффекту феи только 1 раз за ход, даже если благодаря зодчему вы совершаете 2 хода подряд.

«Башня»: фея защищает подданных от дракона, но не от плена.

«Купцы и зодчие», «Аббатство и мэр» и «Холмы и овцы»: если в свой ход вы переместили фею, вы не можете выставить на выложенный вами в этот ход квадрат ни одной фишки (включая аббата, свинью, зодчего, мэра, амбар, повозку и пастуха).

Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреле

Художники: Анне Плетцке,

Крис Квилльямс

© 2005, 2016 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

