

KUBIX



Клаус-Юрген Вреде

Carcassonne

Вежі та злодії



У цьому доповненні до гри «Каркасон» ви будете вежі й розміщуєте на них вартових, щоб захистити околиці від злодіїв. Вежі можуть змінювати власників, але якщо ваші вартові помітять злодіїв, то ви за це наберете очки.

Для гри з доповненням «Вежі та злодії» вам потрібна базова гра «Каркасон». Це доповнення можна також поєднувати з іншими доповненнями.

Компоненти та приготування

Компоненти

13 плиток місцевості
(позначені )

5 плиток веж

20 фігурок ярусів веж

1 вежа для плиток



12 плиток
із символом
злодія



1 плитка
річки
з основою вежі



5 плиток
веж

У цю вежу ви можете покласти плитки місцевості. Пам'ятайте, що плитки повинні лежати долілиць. Використовуйте її за бажанням.

Радимо вам не розбирати вежу після її складання.



20 фігурок
ярусів веж

1



2



3



4



Додаткові приготування

Якщо ви граєте з мінідоповненням «Річка» (рекомендовано), замішайте нову плитку річки до решти плиток річки.

Перемішайте **5 плиток веж** (із зображенням вежі на звороті) і покладіть їх стосом долілиць **біля планшета підрахунку очок**.

Усі інші плитки місцевості з цього доповнення перемішайте з рештою плиток місцевості. Якщо ви граєте з вежею для плиток, то розділіть усі плитки місцевості на два стоси й покладіть їх у вежу. Ви берете плитки звідти як зазвичай. Фігурки ярусів веж покладіть у загальний запас біля ігрового поля.

Кожен новий компонент гри пояснено в контексті трьох основних дій:

1. Викласти плитку місцевості
2. Розмістити свого підданця
3. Порахувати очки

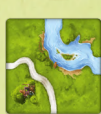
Якщо дія не описана детально, дотримуйтеся правил базової гри.

Основа вежі

1. Викласти плитку місцевості



Виклавши плитку з основою вежі, ви **повинні** покласти на неї рівно **1 ярус вежі**. Додаткові яруси до цієї вежі можна буде викласти під час гри.



Ви  викладаєте плитку з основою вежі. Потім ви берете із загального запасу ярус вежі та кладете його на зображення основи вежі.

Примітка. Якщо ви граєте з мінідоповненням «Річка», то разом з новою плиткою річки у грі з'являється перша основа вежі. Незабаром ми розглянемо, як у грі з'являються інші основи веж.

2. Розмістити свого підданця

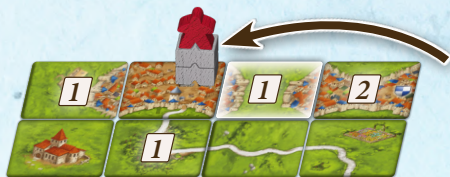
Замість того щоб розміщувати звичайного підданця на щойно викладеній плитці, ви можете розмістити його як **вартового на вежі**. Це може бути вежа на щойно викладеній плитці або вежа на **іншій** плитці (див. «Досяжність вежі»).



Досяжність вежі

Ви можете розмістити вартового на вежі лише якщо розміщена вами плитка перебуває в межах **досяжності** цієї вежі.

Плитка, на якій стоїть вежа, **завжди** перебуває в межах досяжності цієї вежі. Крім того, досяжність кожної вежі залежить від кількості її ярусів. Вежа з **1 ярусом** досягає першої плитки в усіх 4 напрямках від неї (вліво, вправо, вгору і вниз). Вежа з 2 ярусами досягає **першої та другої** плиток, вежа з 3 ярусами — **першої, другої та третьої** плиток і так далі.



Вежа з 2 ярусами досягає **першої та другої** плиток у всіх 4 напрямках. Ви  виклали плитку в межах її досяжності (перша плитка праворуч) та розмістили на вежі звичайного підданця як вартового.



Ви  виклали плитку в межах досяжності вежі з 3 ярусами та розмістили на цій вежі звичайного підданця як вартового.

Порожні місця на ігровому полі **не** переривають досяжності вежі, і ці місця враховують під час визначення досяжності веж так, ніби там викладені плитки.

Важливо! Якщо на цій вежі вже є вартовий, вилучіть його й поверніть у запас до його власника. Якщо інший гравець вилучає одного з ваших вартових таким способом, ви негайно набираєте **2 очки**.



Ви  виклали плитку в межах досяжності вежі з 2 ярусами та розмістили на цій вежі звичайного підданця як вартового. Ви  вилучаєте вартового синього гравця  і повертаєте його в запас. Синій гравець  негайно набирає 2 очки.

3. Порахувати очки

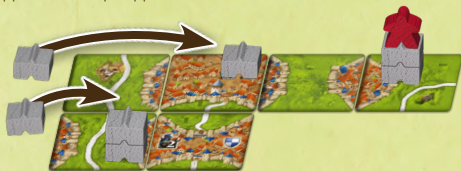
1. Викласти плитку місцевості



Узявши плитку із символом злодія, перед її викладанням виконайте такі кроки. Спершу додайте **1 ярус до кожної порожньої вежі (I)**, а тоді **порахуйте очки за всіх вартових (II)**.

I. Додати 1 ярус до кожної порожньої вежі

Додайте **1 ярус вежі** із запасу до кожної вежі, на якій **немає вартового**. **Максимальна висота вежі — 5 ярусів**. Якщо у вежі вже є 5 ярусів, не додавайте ще один.



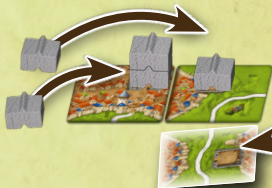
Ви  взяли плитку із символом злодія. Є 2 вежі без вартових. Отже, ви додаєте 1 ярус вежі до кожної з 2 веж.

Кількість фігурок ярусів веж обмежена. Якщо для всіх порожніх веж бракує ярусів, ви самі вибираєте, до яких веж їх додати (але не більше ніж 1 для кожної). Якщо запас вичерпався, ви не додаєте ярусу до жодної вежі.

Особливий випадок: злодії крадуть вашу плитку

Якщо на **жодній** вежі немає вартових, спершу додайте 1 ярус до кожної вежі як зазвичай. Потім покладіть узяту плитку із символом злодія горілиць біля планшета підрахунку очок. Злодії вкрали вашу плитку, і тепер вони на втіках. Натомість **візьміть 1 плитку вежі** із закритого стосу й викладіть її як зазвичай. Пропустіть підрахунок очок за вартових (II). Якщо більше не залишилося плиток веж, натомість візьміть плитку місцевості зі звичайного стосу.

1



2



1. Ви  взяли плитку із символом злодія і додаєте яруси веж як зазвичай. На жодній вежі немає вартових, тому ви кладете плитку із символом злодія біля планшета підрахунку очок.

2. Тепер ви берете плитку вежі й викладаєте її як зазвичай.

Якщо ви повинні покласти *украдену* плитку біля планшета підрахунку очок, а там уже є *украдена* плитка, поверніть стару плитку в коробку й замініть її новою. Зłodії втекли.

Примітка. Якщо ви граєте без мінідоповнення «Річка», то під час узяття першої плитки із символом злодія на ігровому полі не буде вежі. У такому разі також немає вартових, тому цю плитку крадуть як зазвичай і ви натомість берете й викладаєте плитку вежі.

II. Порахувати очки за всіх вартових

Після того як ви додасте яруси до всіх порожніх веж, порахуйте очки за **всіх** вартових на **всіх** вежах. *Вартові виявили злодіїв і повинні отримати винагороду.* За **кожного** з **ваших** вартових ви набираєте кількість очок, вказану на взятій плитці із символом злодія. Якщо біля планшета підрахунку очок є *вкрадена* плитка, ви **додатково** набираєте очки, зазначені на цій плитці, за **кожного** з **ваших** вартових. Після підрахунку очок поверніть *украдену* плитку в коробку. Після підрахунку очок за **всіх** вартових заберіть їх із веж і поверніть у запаси їхніх власників.



Ви  берете плитку із символом злодія (6). Ви  набираєте $2 \times 6 = 12$ очок. Синій гравець  набирає $1 \times 6 = 6$ очок. Ви обидва забираєте своїх вартових.

Насамкінець викладіть узяту плитку як зазвичай. Символ злодія на ній більше не діє.

2. Розмістити свого підданця

Під час підсумкового підрахунку ви набираєте по **5 очок** за кожного з **ваших** вартових на вежі. Крім того, за кожного з **ваших** вартових ви набираєте очки, зазначені на символі злодія на плитці біля планшета підрахунку очок (якщо там є *вкрадена* плитка).

3. Порахувати очки

Особливі плитки місцевості



Поле продовжується понад вигином річки. Скелястий тунель не має жодного іншого значення.



Безперервна дорога розділяє два поля ліворуч і праворуч від міста.

Пам'ятка



Основа вежі

Покладіть 1 ярус вежі на основу вежі. Потім можете розмістити підданця як зазвичай (наприклад, як вартового на вежі).



Символ злодія

Перед викладанням плитки:

I. Кожну вежу без вартового підвищують на 1 ярус

На жодній вежі немає вартових → Покладіть узятую плитку горілиць біля планшета підрахунку очок. Потім натомість візьміть і викладіть плитку вежі. Ігноруйте крок II.

II. Усі гравці набирають очки, зазначені на символі злодія, за кожного зі своїх вартових

Біля планшета підрахунку очок також є плитка із символом злодія → Крім того, за кожного зі своїх вартових кожен гравець набирає очки, зазначені на цій плитці. Потім поверніть її в коробку.



Ярус вежі

Тип: нейтральна фігурка

Особливі властивості: досяжність вежі дорівнює кількості її ярусів, і її рахують у всіх 4 напрямках. Плитка з її основою завжди в межах досяжності.

Виклавши плитку місцевості в межах досяжності вежі, ви можете розмістити на цій вежі звичайного підданця як вартового.

Автор: Клаус-Юрген Вреде та Hans im Glück Team

Ілюстрації: Марсель Гребер



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnaier Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de/en

Керівник: Олександр Борисенко
Менеджер проекту: Антон Садика
Перекладач: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Сергій Сафулько
Верстальник: Артур Патрихалко

