

KUBIX

ТУМАНИ НАД **Carcassonne**

Клаус-Юрген Вреде

ДОПОВНЕННЯ

ПРИВИДИ, ЗАМКИ ТА ЦВИНТАРІ

«Тумани над Каркасоном» — це не тільки перша кооперативна версія «Каркасону», але й доповнення «Привиди, замки та цвинтарі» до базової гри. Використовуйте нові компоненти з цього доповнення у ваших традиційних змагальних іграх. Ви також можете використовувати лише частини цього доповнення або навіть поєднувати його з іншими доповненнями.

Тепер ми пояснимо, як використовувати «Привиди, замки та цвинтарі» як доповнення, порівнявши його відмінності з базовою грою.

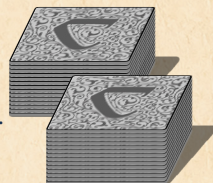
КОМПОНЕНТИ ТА ПРИГОТУВАННЯ

Викладіть на центр стола нову велику початкову плитку. Поверніть початкову плитку з базової гри в коробку.



Початкова плитка
«Тумани над Каркасоном» (вважається
4 звичайними плитками місцевості)

Перемішайте всі 60 плиток місцевості з «Тумани над Каркасоном» (позначені ) разом із плитками з базової гри. Викладіть їх на стіл долілиць у загальний запас як зазвичай.



Плитки
стосами долілиць

Вам знадобиться тільки 1 планшет для підрахунку очок. Краще використовувати планшет з доповнення, а планшет з базової гри залишити в коробці.

Роздайте кожному гравцеві (і собі також) 2 підданців-вартових  і 5 підданців з базової гри  будь-якого кольору на його вибір.

Розмістіть 6-го підданця з базової гри кожного вибраного кольору на поділці «0/50» планшета підрахунку очок. Решту підданців з базової гри поверніть у коробку.

Розмістіть решту підданців-вартових у кольорах гравців у запас біля планшета підрахунку очок. Усіх підданців-вартових невикористаних кольорів поверніть у коробку.

Покладіть 15 привидів  у загальний запас біля планшета підрахунку очок.

Залиште жетон цілі  і пам'ятку рівнів із гри «Тумани над Каркасоном» у коробці.

Ви також можете залишити в коробці двох гончаків  — вони не люблять змагальних ігор.



Мета та перебіг гри й не відрізняються від базової. Гравці по черзі виконують ходи й намагаються набрати якнайбільше очок, щоходу викладаючи плитку місцевості. Крім того, ви можете час від часу перешкоджати планам розбудови ваших суперників.

Однак, як і в кооперативній версії, ви все одно повинні розміщувати привидів. Не хвилюйтеся, ніхто не програє, якщо запас привидів вичерпається. Натомість це доповнення дає вам змогу використовувати їх собі на благо, щоб відлякувати підданців ваших суперників.

Туман і привиди

1. Викласти плитку місцевості

Спершу візьміть плитку й викладіть її. Ви повинні дотримуватися тих самих правил, що й у кооперативній версії (див. с. 5 правил). Ви також можете ігнорувати туман під час викладання плиток, адже він завжди лежить поверх дороги або поля (це не тип місцевості як такий). Правила для всіх типів місцевості (міст, доріг і полів) залишаються незмінними.

2а. Розмістити привидів

Привиди, зображені в тумані , не мають ніякого ефекту — не звертайте на них уваги. Однак ви все одно можете додати привидів  у гру. Це залежить від того, як ви викладете свою плитку:

- **Розширити туман:** ви викладаєте *плитку з туманом* так, щоб принаймні одна сторона розширювала хмару туману, яка вже є в ігровій зоні. Не має значення, чи ви завершите хмару туману. Вам просто треба **розширити** її. Потім ви **повинні** розмістити 1 привида  поруч із підданцем  іншого гравця (лицарем, селянином, цвинтарним сторожем тощо) в ігровій зоні.
- **Обмежити туман:** ви викладаєте *плитку* (з туманом чи без нього) так, щоб принаймні 1 **край плитку з туманом** був розташований біля краю плитку **без туману**. У такому разі ви **повинні** розмістити 1 привида  поруч із одним з **ваших власних** підданців  в ігровій зоні за вашим вибором.
- Може статися так, що ви одночасно розширюєте одну хмару туману й обмежуєте іншу. У такому разі ви **повинні** спершу розмістити 1 привида поруч із підданцем іншого гравця в ігровій зоні, після чого ви **повинні** розмістити 1 привида поруч із одним з власних підданців в ігровій зоні.



Якщо загальний запас привидів вичерпався, вам більше не треба розміщувати привидів.

Або навпаки: якщо немає жодного підданця, поруч із яким можна розмістити привида, то ви пропускаєте крок 2а.

Прогнати підданця

Після того як ви розмістите 3-го привида поруч із підданцем в ігровій зоні, ви **повинні** повернути підданця і привидів у їхні відповідні запаси.

Не має значення, чий це підданець.



Ви обмежили туман і тому **повинні** розмістити привида  поруч із одним з ваших підданців . Це вже третій привид, тому ваш підданець жахається і тікає. Інакше кажучи, ви повертаєте його у свій особистий запас, а також повертаєте привидів, які переслідували його, у загальний запас.

2б. Розмістити підданця

Після потенційного розміщення привидів ви можете розмістити одного зі своїх підданців на щойно викладеній плитці відповідно до правил базової гри.

3. Порахувати очки

Підрахунок очок відбувається відповідно до правил базової гри. Однак кожен привид, розміщений поруч із підданцем, що бере участь у підрахунку, **віднімає 2 очки**. Це означає, що в кінцевому підсумку ви можете набрати від'ємні очки.

Не хвилюйтеся, ви не можете мати менше ніж 0 очок на планшеті підрахунку очок.

Після цього поверніть підданця, що брав участь у підрахунку очок, і всіх його привидів у відповідні запаси.



Ви завершили місто, виклавши цю плитку. Зазвичай це місто дає 8 очок. Однак підданець, що бере участь у підрахунку, має біля себе 2 привидів. Ви повинні відняти 4 очки від загальної суми, тож за це місто ви наберете лише 4 очки.

Підданці-вартові

Ви **ніколи** не можете розміщувати привидів поруч із підданцями-вартовими . Їх неможливо налякати і прогнати з ігрової зони. У всьому іншому вони функціонують як підданці з базової гри (ви можете розміщувати їх як селян, ченців тощо).

Цвинтарі

1. Викласти плитку місцевості

Викладайте плитки цвинтарів як зазвичай.



У доповненні цвинтарі виконують зовсім **іншу функцію**, ніж у кооперативній версії гри.

26. Розмістити підданця

Ви можете розмістити підданця або підданця-вартового на цвинтарі як цвинтарного сторожа.

Пам'ятайте, що підданець може злякатися привидів.



3. Порахувати очки

У цьому доповненні ви активуєте підрахунок очок за цвинтар після того, як він повністю оточений плитками (як замок чи монастир).

Візьміть додаткового **підданця-вартового** вашого кольору із загального запасу й додайте його в особистий запас. Тепер у вашому розпорядженні є ще один підданець.

Поверніть вашого цвинтарного сторожа у ваш особистий запас.

Якщо в загальному запасі не залишилося жодного підданця-вартового вашого кольору, то ви вже маєте значну перевагу й більше нічого не отримаєте.

Примітка. Якщо поруч із вашим цвинтарним сторожем були розміщені привиди, то під час підрахунку очок за сторожа ви, як зазвичай, втрачаєте 2 очки за кожного привида.



Виклавши цю плитку, ви повністю оточили цвинтар. Ви активуєте підрахунок очок за нього наприкінці вашого ходу, берете підданця-вартового із загального запасу і додаєте його у свій особистий запас.

Відтепер у вашому розпорядженні буде ще один підданець.

Насамкінець поверніть вашого цвинтарного сторожа у ваш особистий запас.



Замки

1. Викласти плитку місцевості

Викладайте плитку замків як зазвичай.



26. Розмістити підданця

Як і в кооперативній версії, ви можете розмістити підданця в замку. Це може бути підданиць  або підданиць-вартовий .

Пам'ятайте, що підданиць  може злякатися привидів.



3. Порахувати очки

Ви рахуєте очки за замок після того, як він повністю оточений плитками (як монастир).
Наберіть **2 очки** за кожну плитку з **туманом**, яка оточує замок (зокрема й саму плитку замку).

Поля і туман

Як і в базовій грі, граючи з цим доповненням, ви можете розміщувати селян.

Але будьте обережні: туман обмежує поля так само, як і міста. Крім того, селяни теж бояться привидів.

Якщо ви розміщуєте підданця-вартового  як селянина, то, звісно, він не боїться привидів.



Ви розмістили підданця  як селянина. Ваш суперник також має селянина на полі, але він розмістив підданця-вартового . Тому ви не можете використовувати привидів, щоб прогнати його з поля.

Ви викладаєте плитку з містом і туманом між вашими двома полями. Туман розмежує поля, тому ви можете використати його для розділення цих двох полів.

ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК

Підсумковий підрахунок відбувається так само, як і в базовій грі.
Крім того, ви рахуєте очки за плитки доповнення таким способом:

- Кожен привид , розміщений поруч із вашим підданцем, **віднімає 1 очко**.
- Кожен замок з підданцем у ньому дає **1 очко** за **замок**, а також **1 очко** за кожну **навколишню плитку з туманом на ній**.
- Підсумковий підрахунок очок за підданців на цвинтарях **не виконують**.

Після підсумкового підрахунку перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість очок. Вітаємо!
(У разі нічиєї буде кілька переможців.)

Ви можете комбінувати «Привидів, замки та цвинтарі» з іншими доповненнями.
Однак робіть це на свій страх і ризик — офіційних правил для цього не існує.

Виникли запитання? Напишіть нам на адресу
feelindigo@feelindigo.com

Гарної гри!

