

KUBIX

Carcassonne

Клаус-Юрген Вреде

Торговці та будівельники

У цьому доповненні до гри «Каркасон» торговці та будівельники відвідуватимуть міста. Збирайте якнайбільше товарів і розміщуйте свиней на полях, щоб набирати додаткові очки. Будівельники допоможуть вам швидше прокладати дороги й зводити міста.

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



Компоненти та приготування

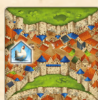
Компоненти

24 плитки місцевості
(позначені )

20 жетонів товарів

6 свиней

6 будівельників



19 плиток місцевості
із символами товарів

1 плитка річки із
символом товарів



6 свиней



6 будівельників



9 жетонів
курей



6 жетонів
пшениці



5 жетонів
тканин

20 жетонів товарів

Додаткові приготування

Кожен гравець бере 1 будівельника та 1 свиню свого кольору. Розмістіть жетони товарів у межах досяжності всіх гравців. Це запас товарів. Якщо ви граєте з мінідоповненням «Річка», додайте плитку з річкою із цього доповнення до решти плиток з річкою.

Усі інші плитки місцевості з цього доповнення перемішайте з рештою плиток місцевості.

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.

Жетони товарів

1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити свого підданця

3. Порахувати очки



Підрахунок очок за місто із символами товарів

Якщо у свій хід ви **завершили** місто з 1 чи більше символами товарів, то спершу рахуєте очки за місто за звичними правилами. Потім ви берете по **1 відповідному жетону товарів** із запасу за **кожен символ товарів** у місті та кладете ці жетони горілиць перед собою. Байдуже, хто з гравців набрав очки за це місто.

Ви торгуєте в цьому місті.



Ви завершили місто. Синій гравець набирає 10 очок за завершене місто.

Однак лише ви отримуєте жетони товарів (1 жетон курей і 2 жетони пшениці), бо це ви завершили місто.

Очки за жетони товарів

Під час підсумкового підрахунку ви набираєте очки за жетони товарів. За кожен тип товару (кури, пшениця або тканина), жетонів якого ви назбирали більше за інших гравців, ви набираєте **10 очок**.

Якщо кілька гравців мають однакову найбільшу кількість жетонів того самого типу, то кожен з них набирає **10 очок**.



Очки



10



0



10



Очки



0



10



10

Приклад у грі вдвох:
ви набираєте 20 очок, синій гравець також набирає 20 очок.

2. Розмістити свого підданця



Розмістити будівельника

Якщо ви розміщуєте підданця як мандрівника чи лицаря і маєте у своєму запасі будівельника, то можете розмістити його **разом** із цим підданцем. Розмістіть обидві фігурки одну біля одної.

Будівельник **ніколи не може перебувати на плитці сам**. Якщо ви переміщуєте чи вилучаєте підданця, біля якого є будівельник (наприклад, після підрахунку очок за об'єкт), то повинні повернути цього будівельника в запас.



Будівельника можна розміщувати лише з мандрівником або лицарем. У цьому прикладі ви розміщуєте будівельника на дорозі разом з мандрівником.

1. Викласти плитку місцевості

Якщо в **будь-який свій наступний хід** ви виклали плитку, яка **подовжує** дорогу чи **розширяє** місто, де **вже** є ваш будівельник, то розмістіть будівельника біля закритих стосів плиток (це матиме значення пізніше).

Поки ваш будівельник стоїть біля стосів плиток, він не перебуває у вашому запасі і його не можна розміщувати.



Ви викладаєте плитку й подовжуєте дорогу, на якій уже є ваш будівельник. Ви забираєте його та розміщуєте біля стосів плиток. Ваш підданець залишається на дорозі.

Примітка. Ви повинні перемістити свого будівельника до стосів плиток, навіть якщо водночас подовжуєте (розширяєте) та завершуєте об'єкт, на якому розміщений будівельник.

Виконати подвійний хід

Якщо наприкінці вашого ходу ваш будівельник стоїть біля закритих стосів плиток, ви негайно виконуєте **додатковий хід**. Поверніть будівельника у **свій запас** і виконайте другий хід. Після цього гравці далі виконують свої ходи за годинниковою стрілкою.

1. Після завершення вашого  ходу ваш будівельник стоїть біля стосів плиток. Отже, ви повертаєте його у свій запас і виконуєте додатковий хід.



2. Ви  викладаєте плитку та знову розміщуєте свого будівельника разом з одним зі своїх підданців.

3. На цьому ваш хід завершується, будівельник не дає вам ще одного додаткового ходу.

Увага! Ви **ніколи** не отримуєте можливості виконати додатковий хід після розміщення свого будівельника. Це стається лише тоді, коли ви продовжуєте (розширяєте) об'єкт, **на якому вже є** ваш будівельник.

3. Порахувати очки

Підрахунок очок за об'єкт із будівельником відбувається за звичайними правилами. Сила будівельника дорівнює 0, тому його не рахують під час визначення гравця, який має більше підданців на об'єкті. Після підрахунку очок за завершений об'єкт із вашими підданцями й будівельником ви повертаєте їх у свій запас.

Свині

1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити свого підданця



Розмістити свиню

Якщо ви розміщуєте підданця як селянина й маєте у своєму запасі свиню, то може розмістити її **разом** із цим селянином. Свиня **ніколи не може перебувати на полі сама**.

Якщо ви переміщуєте чи вилучаєте підданця (це можливо в грі з іншими доповненнями), біля якого є свиня, то повинні повернути свиню в запас.



Свиню можна розмістити лише разом із селянином.

3. Порахувати очки

Підрахунок очок за свиню

Після завершення й підрахунку очок за місто, де є **щонайменше 1 герб** , порахуйте очки за **всіх** свиней.

Ви негайно набираєте **3 очки** за кожне **завершене місто**, суміжне з полем, на якому є ваша свиня. Під час підрахунку очок за свиней **не має значення**, у кого найбільше підданців на полі.



Під час ходу було завершено місто з гербом . Тепер ви рахуєте очки за всіх свиней.

Поле, на якому є ваша  свиня, суміжне з 1 завершеним містом. Ви  набираєте $1 \times 3 = 3$ очки.

Поле, на якому є свиня  синього та свиня  жовтого гравців, також суміжне з 1 завершеним містом. Кожен із цих гравців набирає $1 \times 3 = 3$ очки.

Спершу ви рахуєте очки активного гравця, а потім гравці рахують очки за годинниковою стрілкою. Порахувавши очки за свою свиню, **поверніть її у свій запас**. Водночас ви також **можете** повернути у свій запас того підданця, біля якого була розміщена свиня.



Ви  — активний гравець, отже, ви першим рахуєте очки за свою свиню і повертаєте її у свій запас. Тепер ви повинні вирішити, чи хочете також повернути в запас і свого селянина. Ви вирішуєте залишити його на полі.

Наступний за годинниковою стрілкою синій гравець , і він також повертає в запас лише свиню.

Жовтий гравець  останній, і він повертає у свій запас свиню разом зі своїм селянином.

Під час підсумкового підрахунку свині не дають очок.

Їх також не рахують під час визначення гравця, який має більше підданців на об'єкті (сила свині дорівнює 0).

Особливі плитки місцевості



Дороги не закінчуються біля мостів. Одна дорога іде зліва направо, а інша — згори вниз. Поля під мостами **не з'єднані**, а розділені ними.



На цій плитці дорога закінчується посеред поля.
Лише жителі Каркасону мають доступ до вбиральні.



Одна дорога закінчується посеред поля, а інша закінчується в монастирі. На цій плитці одне суцільне поле, дороги та монастир не розділяють його.

Пам'ятка



Жетони товарів

Ви завершили місто → візьміть відповідні жетони товарів.
Під час підсумкового підрахунку: **10 очок** за найбільшу кількість жетонів певного типу.

У разі нічийї: **10 очок** кожному гравцеві з однаковою найбільшою кількістю жетонів.



Будівельник

Тип: особлива фігурка **Сила:** 0

Допустимі об'єкти: дорога, місто

Правила розміщення: разом з мандрівником або лицарем

Особлива властивість: дає додатковий хід, коли ви подовжуєте дорогу чи розширяєте місто, де є ваш будівельник.



Свиня

Тип: особлива фігурка **Сила:** 0

Допустимі об'єкти: поле

Правила розміщення: разом із селянином

Особлива властивість: після завершення міста з гербом : порахуйте очки за всіх свиней (3 очки за місто) → поверніть свою свиню в запас → (необов'язково) поверніть свого селянина.

Автор гри: Клаус-Юрген Вреде та Hans im Glück Team

Художник: Марсель Гребер



© 2003, 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birner 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

