

KUBIX



Клаус-Юрген Вреде

Carcassonne

Пастухи та вівці



У цьому доповненні до гри «Каркасон» тварини та виноградники оживляють ландшафт. Ваш пастух розводитиме овець і пастиме гусей, щоб ви набирали більше очок. Утім, будьте насторожі: забачивши вовка, ваші вівці втечуть.

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

Компоненти та приготування



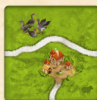
Компоненти

19 плиток місцевості
(позначені )

16 жетонів отари
та 2 жетони вовків

1 мішечок

6 пастухів



9 плиток
з гусьми



8 плиток
з виноградниками



1 плитка річки
з гусьми

16 жетонів отари



4 шт. — 1 вівця, 5 шт. — 2 вівці, 5 шт. — 3 вівці, 2 шт. — 4 вівці



2 жетони
вовків



1 мішечок
(колір може відрізнятися)



6 пастухів

Додаткові приготування

Дайте кожному гравцеві пастуха його кольору. Покладіть усі жетони отари й вовків у мішечок.

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.

Пастух

2. Розмістити свого підданця



У свій хід **замість** розміщення звичайного підданця можете розмістити свого пастуха на **полі** на щойно викладеній вами плитці. Ви **можете** розмістити пастуха на полі, яке вже зайняте іншим підданцем, але **не іншим пастухом**. Розмістивши свого пастуха, ви повинні **негайно збільшити його отару** (див. «Збільшення отари»).



*Примітка. Якщо вовк проганяє ваших овець під час **кроку 1** (докладніше про це пізніше), ви все одно можете розмістити свого пастуха під час **кроку 2** того самого ходу.*

Збільшення отари

Візьміть 1 випадковий жетон з мішечка.



- Ви взяли жетон отари: *ваша отара збільшується*. Покладіть жетон отари горілиць поряд з вашим пастухом на полі. Кількість овець на жетоні поки що не має значення.



- Ви взяли жетон вовка: *вовк проганяє ваших овець*. Поверніть у мішечок жетон вовка й **усі** жетони отари з поля вашого пастуха. Потім поверніть вашого пастуха у ваш запас.



Важливо! Якщо протягом гри поле вашого пастуха з'єднується з полями інших пастухів і з мішечка витягують жетон вовка, то це впливає на всіх пастухів на цьому полі. Кожен гравець, що має пастуха на цьому полі, повертає його у свій запас, а жетони отари — у мішечок.

Примітка. Навіть якщо ви щойно розмістили свого пастуха й узяли жетон вовка, то повинні повернути свого пастуха.

1. Викласти плитку місцевості

Щоразу, коли під час наступних ходів ви викладаєте плитку місцевості, яка розширює поле вашого пастуха, то можете **збільшити його отару овець** (див. «Збільшення отари»). Покладіть щойно взяті жетони отари поряд зі своїм пастухом, як зазвичай.



Ви  розширюєте поле, де стоїть ваш пастух, і береже жетон з мішечка. Узявши жетон отари, ви кладете його на поле поряд зі своїм пастухом.

Якщо ви не хочете збільшувати отару вашого пастуха, то **повинні** натомість **випасти його отару** під час **кроку 3** (див. «Випасання отари»).

Важливо! Якщо поле вашого пастуха повністю оточене дорогами, містами тощо, то ви **повинні випасти** його отару після викладання плитки місцевості. Це правило також діє, якщо поле вже було повністю оточене на початку вашого ходу.

3. Порахувати очки

Випасання отари

Порахуйте всіх **овець** на жетонах отари на полі вашого пастуха. Ви набираєте очки відповідно до загальної **кількості** овець. Порахувавши очки за жетони отари, поверніть їх у мішечок, а вашого пастуха — у ваш запас.



Виклавши плитку місцевості, ви  розширили поле вашого пастуха й тепер вирішуєте випасти отару. Ваша отара складається з 4 овець, тому ви набираєте 4 очки. Потім ви повертаєте ці жетони отари в мішечок і забираєте свого пастуха.

Важливо! Якщо протягом гри поле вашого пастуха з'єднується з полями інших пастухів і ви випасаєте отару, то і ви, і **власники інших пастухів** набираєте очки за **всіх овець** на цьому полі. Під час цього підрахунку більшість за підданцями не має значення. Кожен гравець, що має пастуха на цьому полі, повертає його у свій запас, а жетони отари — у мішечок.

Під час підсумкового підрахунку очок ви **не набираєте** очок за овець.

1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити свого підданця

3. Порахувати очки



Плитки з гусьми дають **додаткові** очки, коли ви **випасаєте отару** (див. «Випасання отари»). Крім очок за овець, ви набираєте по **1 очку** за кожну плитку з гусьми, **сусідню по горизонталі, вертикалі чи діагоналі** з плиткою з **вашим пастухом**, та **1 очко**, якщо на плитці з пастухом є гуси.

Примітка. Кількість гусей на плитці не має значення.



Ви **★** розширили поле зі своїм пастухом і вирішили випасати його отару. На цьому полі також є пастух синього гравця, тому кожен з вас набирає по 5 очок за всіх 5 овець на полі. За 2 плитки з гусьми, сусідні із плиткою з вашим пастухом, ви **додатково** набираєте 2 очки (по 1 очку за кожну плитку).

Важливо! Тільки активний гравець набирає очки за гусей. Якщо пастухи інших гравців розміщені на полі, де ви **випасаєте отару**, то вони **не набирають** очок за гусей.

Під час підсумкового підрахунку очок ви **не набираєте** очок за гусей.

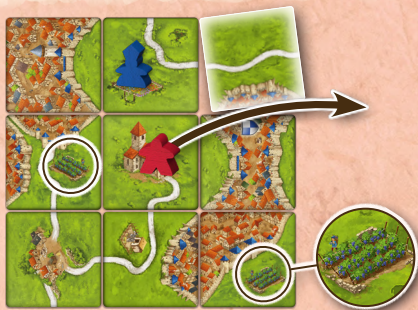
1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити свого підданця

3. Порахувати очки



Виноградники дають очки під час підрахунку очок за **монастир** або **сад** із вашим ченцем або абатом. Крім очок за монастир або сад, ви набираєте по **3 очки** за кожен виноградник, **сусідній по горизонталі, вертикалі чи діагоналі** з монастирем або садом, за який ви рахуєте очки.



Ви  завершили монастир і, як зазвичай, набираєте 9 очок. Крім того, ви набираєте $2 \times 3 = 6$ очок за два сусідні виноградники. Пізніше синій гравець  набирає очки за абата та 3 додаткові очки за виноградник, сусідній ліворуч по діагоналі.

Під час підсумкового підрахунку очок ви **не набираєте** очок за виноградники.

Особливі плитки місцевості



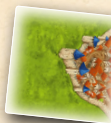
Деякі дороги закінчуються посеред поля.



Обидві дороги закінчуються в селі.



Поля ліворуч і праворуч від двох міст вважають розділеними.



Два міста у верхній і нижній частинах цієї плити вважають окремими містами. Ви можете викласти іншу плитку з містом ліворуч від неї. Так усі 3 сегменти об'єднуються в одне місто.



Виняток. Якщо ви викладете плитку з однаковим краєм ліворуч від цієї плити, то 2 міста вгорі та внизу залишаться окремими містами.



Пастух

Тип: підданиць

Допустимі об'єкти: поле

Правила розміщення: замість підданця, на полях без пастуха

Особливі властивості:

Розмістіть свого пастуха → **Збільште його отару**

Ви розширили поле свого пастуха → **Збільште або випасіть його отару**



Збільшення отари

Ви взяли жетон отари → Покладіть його поряд зі своїм пастухом

Ви взяли жетон вовка → Поверніть свого пастуха у свій запас, а всі жетони отари з його поля — у мішечок



Випасання отари

1 очко за кожну вівцю на полі вашого пастуха → Поверніть свого пастуха у свій запас, а всі жетони отари з його поля — у мішечок



Гуси

Ви випасаєте отару → Додатково наберіть **1 очко** за плитку з гусьми, сусідню по горизонталі, вертикалі чи діагоналі з вашим пастухом, а також **1 очко**, якщо на самій плитці з пастухом зображені гуси.



Виноградник

Ви набираєте очки за монастир / сад → Додатково наберіть **3 очки** за кожну плитку з виноградником, сусідню по горизонталі, вертикалі чи діагоналі з вашим монастирем / садом.

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

Художник: Марсель Гребер



© 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

