



Клаус-Юрген Вреде

Carcassonne

Турніри та щити

У цьому доповненні до гри «Каркасон» ви берете участь у Королівському турнірі. Заявляйте своїх лицарів, мандрівників і селян на найбільші турніри та здобудьте найцінніші призи. Якщо ви переможете, на вашу честь буде встановлена статуя з вашим щитом.

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



Компоненти та приготування

Компоненти

9 плиток місцевості
(позначені )

12 плиток призив

1 плитка турніру
(двостороння, з річкою /
без річки)

30 щитів

1 корона



1 корона



8 плиток
місцевості



1 плитка
місцевості
з річкою



12 плиток
призив



6 наборів по 5 щитів
у кожному (0, 1, 2, 3, 5)



1 плитка турніру

Додаткові приготування

Дайте кожному гравцеві набір з 5 щитів відповідного кольору. Покладіть їх долілиць перед собою.

Якщо ви граєте з мінідоповненням «Річка», покладіть поруч плитку турніру й змішайте нову плитку річки до решти плиток річки.

В іншому разі замість початкової плитки покладіть на середину стола плитку турніру стороною **без річки** догори.

Перемішайте всі плитки призив і покладіть їх стосом долілиць. Усі інші плитки місцевості з цього доповнення перемішайте з рештою плиток місцевості.

Розділіть ці плитки місцевості порівну на **кількість стосів** залежно від кількості гравців (див. таблицю нижче) і розташуйте їх у **визначеній послідовності**. Усі зайві плитки місцевості, які залишилися після розподілу на рівні стоси, покладіть на верх **першого стосу**. На верх **кожного іншого** стосу покладіть долілиць вказану кількість випадкових **плиток призив** (див. таблицю нижче). Решта плиток призив утворюють **останній стос**.

Покладіть корону на зазначене початкове місце:

Кількість гравців	2	3	4	5	6
Кількість стосів плиток	6	6	5	4	3
Кількість плиток призив	2	2	2	3	3
Початкове місце корони					



Це приклад того, як приготувати корону та послідовність стосів у грі вчотирьох (без мінідоповнення «Річка»). Позостали 4 плитки призив утворюють шостий стос.

Такий розподіл на стоси потрібен, щоб у вас було достатньо ходів для підготовки до наступного турніру.

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.

1. Викласти плитку місцевості

Плитку турніру рахують як 6 сусідніх плиток місцевості.



Якщо ви граєте без мінідоповнення «Річка», плитка турніру замінює звичайну початкову плитку. Якщо ви граєте з «Річкою», то плитка турніру з'являється в грі відразу після того, як буде взята перша плитка з вигином річки. **Перед тим** як викласти плитку з вигином річки, ви повинні викласти плитку турніру будь-яким відкритим кінцем річки до відкритого кінця на плитці річки на ігровому полі. Потім викладіть плитку з вигином річки так, щоб річка продовжувалася в напрямку від плитки турніру.



Ви  взяли плитку з вигином річки, а отже, тепер викладаєте плитку турніру. Після цього ви викладаєте плитку з вигином так, щоб річка продовжувалася далі.

2. Розмістити свого підданця

Ви **не можете** розміщувати підданця на плитці турніру.

3. Порахувати очки

Щити

1. Викласти плитку місцевості



Заявити підданця на участь у турнірі

Якщо під час **свого** ходу ви виклали плитку так, що вона продовжує об'єкт зі щонайменше одним вашим **мандрівником**, **лицарем** чи **селянином**, то можете **заявити** відповідного підданця на участь у турнірі. Для цього подивіться на свої **щити** й покладіть будь-який з них долілиць **під** цього підданця, щоб ніхто, крім вас, не знав числа на щиті.

**2**

Ви  продовжуєте дорогу, на якій є ваш мандрівник. Ви вирішуєте заявити його на турнір і розміщуєте під ним свій щит із числом 2 долілиць.

Важливо! Якщо плитка з вашим **селянином** перед викладанням нової плитки вже прилягає (вертикально, горизонтально й по діагоналі) до 8 плиток, то ви **не можете** заявити селянина на турнір. Однак якщо ви викладаєте свою плитку як 8-му плитку, то можете заявити його на турнір як зазвичай.

Викладаючи плитку турніру або плитку призу (див. «Статуя і щит»), ви також можете заявити підданця. Однак ви можете заявити на турнір лише **1 підданця** за хід.

Більшість за підданцями на об'єктах **не має** значення для заявки на турнір.

2. Розмістити свого підданця

3. Порахувати очки

Щоразу, коли заявленого підданця переміщують або вилучають (наприклад, унаслідок підрахунку очок), ви повинні повернути його щит у свій запас.

Плитка турніру та плитки призів

1. Викласти плитку місцевості



У свій хід ви можете брати плитки **лише** зі стосу плиток, на верху якого **немає** плиток призів (тобто з **першого стосу** на початку гри). Якщо ви не можете взяти плитку через те, що поточний стос плиток вичерпався, ви повинні негайно провести **турнір**.

**2****3****4****5****6**

У попередній хід була зіграна остання плитка місцевості з поточного стосу. Ви  не можете взяти нову плитку місцевості, бо немає стосу без плиток призів. Отже, тепер ви повинні провести турнір.

Проведення турніру



На плитці турніру є місця для 3 категорій турнірів: **турнір мандрівників**, **турнір лицарів** і **турнір селян**. Залежно від того, на якому місці турніру на цю мить розташована корона, ви повинні вибрати 1 з раніше заявлених вами **мандрівників**, **лицарів** або **селян**, під якими є щит. Візьміть цей щит і розкрийте його (залишивши підданця на місці).

Потім, за годинниковою стрілкою, усі інші також повинні розкрити по 1 щиту одного зі своїх заявлених підданців у відповідній категорії поточного турніру. Якщо ви не маєте **жодного** заявленого підданця на турнір, то **не берете участі** в ньому. Число на вашому розкритому щиті вказує на **вашу майстерність**. Це початкове значення збільшується залежно від категорії турніру:

Турнір мандрівників (дорога)



Розкрийте щит одного з ваших заявлених на турнір **мандрівників**, розміщеного на дорозі. Кожна плитка місцевості, яка є частиною цієї дороги, збільшує вашу майстерність на 1.



Щит вибраного вами мандрівника дає вам майстерність 3. Дорога мандрівника складається з 2 плиток, що збільшує майстерність до 5 (3+2).

Турнір лицарів (місто)



Розкрийте щит одного з ваших заявлених на турнір **лицарів**, розміщеного в місті. Кожна плитка місцевості, яка є частиною цього міста, збільшує вашу майстерність на 1.



Щит вибраного вами лицаря дає вам майстерність 1. Місто, де розміщений ваш лицар, складається з 3 плиток, що збільшує майстерність до 4 (1+3).

Турнір селян (поле)



Розкрийте щит одного з ваших заявлених на турнір **селян**, розміщеного на полі. Кожна плитка місцевості, яка **прилягає** (вертикально, горизонтально й по діагоналі) до плитки з цим селянином, збільшує вашу майстерність на 1. Якщо до плитки з вашим селянином прилягає рівно 8 плиток, то його майстерність додатково збільшується на 1 за кожную з 16 плиток місцевості, які потенційно прилягають (вертикально, горизонтально й по діагоналі) до цих 8 плиток.



Ви та синій гравець розкриваєте щити вибраних вами селян. Ваш селянин оточений 8 плитками місцевості, а ще 2 плитки прилягають до цих 8 плиток. Загалом — 10 плиток. Кожна плитка збільшує вашу майстерність на 1, тож загалом значення вашої майстерності дорівнює 10 (0 від щита + 10). Загальна майстерність синього гравця дорівнює 8 (3 від щита + 5 від прилеглих плиток).

Отримання призу

Якщо ви посіли 1-ше або 2-ге (або 3-тє у грі для 5 і більше гравців) місце за **майстерністю**, то берете 1 плитку призу із **наступного** за порядком стосу плиток. Покладіть цю плитку долілиць перед собою. Ви берете плитки призив, починаючи з гравця, який має найбільшу майстерність. Якщо кілька гравців посіли однакове призове місце за майстерністю, беріть плитки за годинниковою стрілкою, починаючи з активного гравця. Якщо кількість гравців з однаковою майстерністю перевищує кількість плиток призив у стосі, жоден із гравців з однаковою майстерністю не бере плитки призу. Покладіть не взяті плитки призив долілиць на верх **останнього стосу** (див. «Додаткові приготування»).

Якщо ви **єдині** маєте **найбільшу майстерність**, то також зберігаєте щит, який ви розкрили для участі в турнірі, і кладете його біля своєї плитки призу. Усі інші щити, розкриті в цьому турнірі, поверніть у коробку. Якщо **кілька** гравців посіли 1-ше місце за майстерністю, поверніть **усі** розкриті щити в коробку.



У грі вчотирьох ваша майстерність дорівнює 9, майстерність синього гравця — 8, а жовтого — 3. Чорний гравець не бере участі в турнірі. Ви й синій гравець берете по 1 плитці призу. Синій і жовтий гравці повертають свої щити в коробку. Ви єдині маєте найбільшу майстерність, тому зберігаєте свій щит. Ви кладете його біля своєї плитки призу.

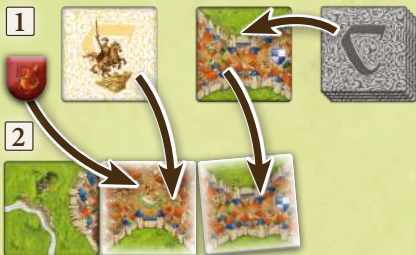
Після завершення турніру **перемістіть корону** за годинниковою стрілкою на наступне місце турніру. Тепер можна брати плитки з нового стосу. Продовжуйте свій хід як зазвичай.

Статуя і щит



У свій хід ви спершу берете плитку як зазвичай і дивитеся на неї. Якщо перед вами **також** лежить плитка призу, ви повинні **спершу** викласти плитку призу. На кожній плитці призу зображено місто зі **статуєю**. Якщо ви **зберегли** свій **щит**, вигравши плитку призу, то повинні покласти цей щит (числом донизу) на зображення статуї на цій плитці призу. Він залишається там до кінця гри й потім дає вам очки (див. «Підсумковий підрахунок»).

Тільки **після цього** ви викладаєте щойно взяту плитку місцевості й продовжуєте як зазвичай.



1. Перед вами  лежить щит і плитка призу. Спершу ви, як зазвичай, берете нову плитку місцевості й дивитеся на неї.

2. Потім викладіть плитку призу й покладіть щит на статую в місті. Після цього ви  також викладаєте щойно взяту плитку місцевості та продовжуєте свій хід як зазвичай.

2. Розмістити свого підданця

Ви **не можете** розміщувати свого підданця на плитці призу.

3. Порахувати очки

Фінальний турнір

Фінальний турнір проводять як зазвичай. Виграні плитки призив ви братимете з **останнього стосу** (див. «Додаткові приготування»).

Після завершення фінального турніру гра триває за годинниковою стрілкою (без узяття будь-яких плиток місцевості), доки не будуть викладені всі виграні плитки призив, а також можливі щити на статуї. Якщо ви не виграли плитку призу, то пропускаєте свій хід. Потім гра закінчується. Ігноруйте решту плиток призив.

Підсумковий підрахунок

Спершу вилучіть усі щити, на яких досі залишаються заявлені підданці. За кожен з **ваших** щитів (на статуї), які залишилися, ви набираєте по **3 очки** за кожен герб у цьому місті. **Не має значення**, завершене місто чи ні.



Ви  маєте 1 щит у місті з 4 гербами. За кожен герб ви набираєте 3 очки, а загалом $4 \times 3 = 12$ очок.

Синій гравець  має 2 щити в тому самому місті, а отже, набирає очки за герби двічі (по одному разу за кожен щит). Загалом $2 \times 12 = 24$ очки.

Особливі плитки місцевості



Дорога внизу розділяє два окремі поля. Поле над річкою — одне суцільне поле.

Пам'ятка



Щити

Ви продовжуєте об'єкти одного з ваших мандрівників, лицарів або селян → Можете розмістити 1 будь-який свій щит долілиць під цим підданцем.



Проведення турніру

Розкрийте відповідні щити та порахуйте свою майстерність.

→ 1-ше місце: 1 плитка призу + щит

→ 2-ге місце (і 3-тє місце у грі вп'ятьох): 1 плитка призу

Нічия: по 1 плитці призу кожному або нічого

→ Перемістіть корону за годинниковою стрілкою

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

Художник: Марсель Гребер



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer 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

