

# Игра Катюша-Юрская Врета Каркассон




## 3

## Принцесса и дракон

Для игры с дополнением «Принцесса и дракон» вам понадобится базовый набор игры «Каркассон». Данное дополнение совместимо с любыми другими и может вводиться в игру полностью или частично.

### СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 30 квадратов местности с :
  - 6 квадратов с вулканом
  - 12 квадратов с символом дракона
  - 6 квадратов с символом принцессы
  - 6 квадратов с порталом
- 1 фишка дракона
- 1 фишка феи



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте квадраты местности из базового «Каркассона» с квадратами из дополнения. Фишки феи и дракона поставьте рядом с дорожкой подсчёта очков — они понадобятся позже в ходе игры. Эти фишки не принадлежат ни одному из игроков.

### НОВЫЕ КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ

В это дополнение входят 2 особых квадрата местности:



**Монастырь в городе:** если вы хотите выставить своего подданного на этот квадрат, вы должны точно обозначить, куда вы егоставляете — на поле, в город или в монастырь. Если вы хотите выставить подданного на **поле** или в **монастырь**, положите его фишку на выбранный объект плашмя; если помещаете в **город** — поставьте его фишку, как обычно.

Этот монастырь считается завершённым, если квадрат, на котором он расположен, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами, даже если **город, участком которого он является, не завершён**. Вы можете выставить подданного в этот монастырь, даже если в городе, участок которого изображён на этом квадрате, находятся рыцари, и наоборот.



**Тоннель:** дорога на этом квадрате не упирается в изображённый на квадрате город, т. е. вы не можете завершить дорогу при помощи этого квадрата. На этом квадрате изображено 2 поля, разделённых участком города, однако изображённая на квадрате **дорога не делит ни одно из этих полей пополам**.

В комплект дополнения входят новые квадраты местности со следующими объектами и символами:



*Вулкан  
(на этом квадрате  
появляется дракон)*



*Символ дракона  
(начинается  
полёт дракона)*



*Символ принцессы  
(принцесса прогоняет  
1 рыцаря из города)*



*Портал  
(подданный оказывается  
на другом квадрате)*



## 1. Как сыграть квадрат с вулканом или символом дракона



**Квадрат с вулканом:** как обычно, открыв такой квадрат, выложите его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Вы не можете выставлять на него подданных, но можете переместить **фишку феи** с того места, на котором она находится.

Затем в игру входит дракон: поставьте его фишку на только что выложенный квадрат. Если фишка дракона уже стоит на одном из квадратов местности, переместите её на только что выложенный квадрат. Ваш ход на этом заканчивается.



**Квадрат с символом дракона:** открыв такой квадрат, выложите его по обычным правилам. Затем вы можете выставить на него вашего подданного. После этого игра приостанавливается и начинается **полёт дракона**. Обратите внимание, что это происходит до подсчёта очков за завершённые этим квадратом объекты.

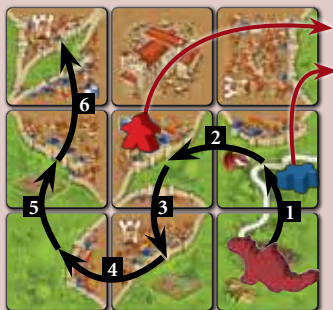
## 16. Как дракон совершает полёт

Каждый игрок, начиная с того, кто только что выложил квадрат с драконом, и далее по часовой стрелке, передвигает фишку дракона с занятого ей квадрата на любой соседний по горизонтали или вертикали (но не по диагонали!). Независимо от числа игроков, дракон всегда перемещается в общей сложности на 6 квадратов (за исключением тех случаев, когда он оказывается в тупике, см. ниже).

За один полёт дракон не может дважды переместиться на один и тот же квадрат — внимательно следите за тем, где он уже побывал. Кроме того, дракон не может переместиться на квадрат с феей. Каждый раз, когда дракон оказывается на квадрате с одним или несколькими подданными (или другими фишками), **он съедает их, и их владельцы возвращают эти фишки в свои запасы**. После завершения полёта дракона игра продолжается с того момента, на котором остановилась. В «Меню дракона» перечислены все фишки, которые дракон может и не может съесть (а если дракон может съесть какую-либо фишку — он **обязательно** это делает).

**Тупик:** если дракон переместился на квадрат, с которого не может продолжить полёт, не нарушая описанных выше правил, его полёт тут же завершается.

*Пример полёта дракона при игре вчетвером*  
Дракон находится в правом нижнем углу карты.



1. Играющий **красными** перемещает дракона на один квадрат вверх.
2. Играющий **синими** заставляет дракона лететь влево.
3. Играющий **чёрными** перемещает дракона вниз.
4. Играющий **жёлтыми** вынужден отправить его влево: соседние квадраты справа и сверху дракон уже посетил.
5. У играющего **красными** тоже выбора нет — дракон летит вверх.
6. Наконец, играющий **синими** снова двигает фишку дракона вверх. На этом полёт дракона завершён.

Играющий **синими** и играющий **красными** забирают подданных в свои запасы.









**Важно:** дракон входит в игру **только тогда**, когда один из игроков открывает первый квадрат с вулканом. Если вы открыли квадрат с символом дракона раньше, чем дракон вошёл в игру, отложите этот квадрат в сторону и возьмите вместо него другой. Как только будет открыт и выложен первый квадрат с вулканом, поставьте на него фишку дракона, а все отложенные квадраты с символом дракона замешайте в стопки квадратов, лежащих лицевой стороной вниз, и продолжайте игру.

## ■ Меню дракона

Ниже приведены списки фишек, которые съедает или не съедает дракон.

### Драконьи деликатесы (фишки, которые дракон может съесть)

При столкновении подданных с драконом руководствуйтесь общим правилом: дракон съедает всё живое и вкусное.

Набор	Фишка/жетон
Базовый «Каркассон»	Подданный 
Базовый «Каркассон»	Аббат 
«Таверны и соборы»	Крупный подданный 
«Купцы и зодчие»	Зодчий 
«Купцы и зодчие»	Свинья 
«Башня»	Подданный, находящийся на башне 
«Аббатство и мэр»	Мэр 
«Аббатство и мэр»	Повозка (в ней точно перевозят что-то вкусное) 
«Холмы и овцы»	Пастух и овцы, которых он пасёт 

### На кого у дракона аллергия (фишки, которые дракон не может съесть)

**Фея** не позволяет дракону съесть подданного, находящегося под её защитой (см. стр. 5). Все подданные в **крепости Каркассон** и в любом из **замков** также не могут быть съедены.

Набор	Фишка/квадрат/жетон
Базовый «Каркассон» и все дополнения	Квадраты местности 
«Принцесса и дракон»	Фея 
«Башня»	Ярусы башни 
«Аббатство и мэр»	Амбар 
«Мосты, замки и базары»	Мост 
«Мосты, замки и базары»	Замок 



## 1. Как сыграть квадрат местности с символом принцессы

Как обычно, открыв такой квадрат, вы присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Если вы присоедините такой квадрат к квадрату с городом, в котором уже находятся один или несколько рыцарей, вы **можете** прогнать из города **1 рыцаря на ваш выбор** (можно выбрать даже вашего собственного рыцаря), даже если ему помогает фея: этот рыцарь возвращается в личный запас своего владельца.

## 2. Как выставить подданного



*Вы* выложили квадрат местности с принцессой и прогнали из города рыцаря играющего синими. В этот ход *вы* не можете выставить подданного на только что выложенный квадрат.

Если в этот ход вы прогнали рыцаря из города, вы **не можете** выставлять подданного — ни в город, ни на дорогу, ни на поле. Кроме того, в таком случае вы не можете перемещать **фишку феи**, так как её перемещение является альтернативой выставлению подданного.

Если, выживив квадрат, вы репшили не прогонять рыцаря из города, вы можете выставить своего подданного на только что выложенный квадрат, как обычно.



## 1. Как сыграть квадрат местности с порталом

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее.

## 2. Как выставить подданного

Разместив квадрат с порталом, вы можете выставить подданного (в том числе аббата, крупного подданного, мэра или повозку) либо на этот квадрат, либо **на любой другой**, который был выложен ранее. При этом необходимо соблюдать обычные правила: вы **не можете** выставить подданного на уже занятый или завершённый объект.

*Вы* присоединили квадрат с порталом к городу и теперь выставляете своего подданного на квадрат с незавершённым и незанятым городом.





Как и дракон, фея — это фишка, которая не принадлежит ни одному из игроков и в начале игры помещается рядом с дорожкой подсчёта очков.

## 2. Как переместить фею

В свой ход, вместо того чтобы выставить (или переместить) подданного, вы можете переместить фею на любой квадрат с вашим подданным. При этом поставьте фишку феи вплотную к фишке вашего подданного, чтобы обозначить, что фея становится **помощницей именно этого подданного**.

У феи есть **три эффекта**, которые применяются на разных шагах вашего хода.

### Как применять эффекты феи

#### 1. Получите 1 очко в начале хода

Если в начале вашего хода фея является **помощницей** вашего подданного, немедленно получите 1 очко.

#### 16. Ваш подданный под защитой от дракона

На квадрат с феей не может переместиться дракон, поэтому ни одна из фишек на этом квадрате не может быть съедена драконом. В этом случае неважно, является фея помощницей вашего подданного или нет.



Так как дракон не может переместиться на квадрат с феей, играющему **синими** приходится передвинуть его на 1 квадрат вверх и забрать свою фишку подданного в запас.

#### 3. Получите 3 очка при подсчёте очков за завершённый объект

Завершённый объект (город, дорога, монастырь, поле и т. д.), на котором находятся подданный и помогающая ему фея, приносит 3 дополнительных очка (помимо положенных за объект очков). Дополнительные очки начисляются, даже если за сам объект игрок не получил очков. Затем подданный возвращается в запас владельца, а фея остаётся на этом квадрате местности.



Играющий **синими** выкладывает квадрат местности (с **красной** рамкой) и получает 8 очков за завершённый им город. В этом городе стоит и **ваш** рыцарь с феей, поэтому **вы** получаете 8 очков за завершённый город и 3 дополнительных очка благодаря фее. Всего **вы** получаете 11 очков.

## КАК СОВМЕЩАТЬ ДОПОЛНЕНИЕ «ПРИНЦЕССА И ДРАКОН» С ДРУГИМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ



### ВУЛКАН

«Аббатство и мэр»: выложив квадрат с вулканом, вы можете выставить на него фишку амбара по обычным правилам дополнения.



### ДРАКОН

«Купцы и зодчие»: если дракон съедает последнего вашего подданного на объекте (дороге, городе или поле), на котором находится вапа фишка зодчего или свиньи, то эта фишка также немедленно возвращается в вап запас.

«Граф, король и культ»: дракон не может переместиться в крепость Каркассон, в которой находится граф.

«Мосты, замки и базары»: дракон не может съесть подданного, находящегося в замке.



### ПРИНЦЕССА

«Купцы и зодчие»: если благодаря принцессе вы прогоняете последнего вашего рыцаря из города, где находится вап зодчий, фишка зодчего также возвращается в запас.

«Купцы и зодчие», «Аббатство и мэр» и «Холмы и овцы»: если вы с помощью принцессы прогоняете из города рыцаря, в этот ход вы больше не можете выставить ни одной фишки (включая аббата, свинью, зодчего, мэра, амбар, повозку, пастуха и фею).



### ПОРТАЛ

«Купцы и зодчие»: свинью и зодчего нельзя «телепортировать» через портал. Т. е. вы можете выставлять фишку свиньи и зодчего только на тот квадрат, который только что выложили.



### ФЕЯ

«Купцы и зодчие»: вы получаете 1 очко в начале хода благодаря эффекту феи только 1 раз за ход, даже если благодаря зодчему вы совершаете 2 хода подряд.

«Башня»: фея защищает подданных от дракона, но не от плена.

«Купцы и зодчие», «Аббатство и мэр» и «Холмы и овцы»: если в свой ход вы переместили фею, вы не можете выставить на выложенный вами в этот ход квадрат ни одной фишки (включая аббата, свинью, зодчего, мэра, амбар, повозку и пастуха).

### Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде

Художники: Анне Плетцке,

Крис Квилльямс

© 2005, 2016 Hans im Gluck

Verlags-GmbH

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de



### Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора: Валентин Матюша

### Выпускающий редактор и переводчик:

Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

