

Зігравши кілька партій у «Каркасон», можете використовувати ці додаткові правила, щоб урізноманітнити гру. У цих правилах ми розповімо про селян, річки й абатів.

Селяни

1. Викласти плитку місцевості

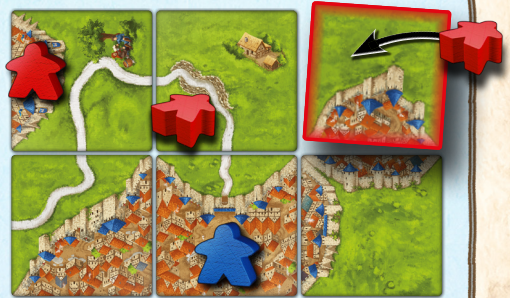
Як завжди, ви берете плитку місцевості й викладаєте її так, щоб продовжити ландшафт. Зелені ландшафти Каркасона — це поля.




2. Розмістити підданця як селянина

Ви можете розмістити свого підданця на плитці з полем як селянина. На відміну від мандрівників, лицарів і ченців, фігурки яких ставлять, фігурки селян кладуть на поля. Це нагадування про те, що селяни й поля дають очки лише під час підсумкового підрахунку очок, а не протягом гри.

Як і з іншими об'єктами, ви можете покласти селянина лише на те поле, де немає іншого селянина. Поля відокремлюються містами, дорогами, річкою та іншими об'єктами, що візуально розділяють їх. Наприклад, праворуч зображено 3 окремі поля.












Ви  викладаєте плитку, що збільшує велике поле, яке простягається від вашої плитки вздовж дороги до самого міста, де ви вже маєте лицаря. Ви кладете підданця на це поле як селянина.

3. Порахувати очки

На відміну від інших об'єктів, очки за поля рахують лише під час підсумкового підрахунку очок, а не протягом гри. Отже, селяни не повертаються у ваш запас під час гри.

Під час підсумкового підрахунку очок кожне поле дає очки залежно від кількості завершених міст, що прилягають до цього поля. Кожне поле дає **3 очки** за кожне завершене місто, що прилягає до цього поля.



Це поле , зайняте червоними  і синіми  підданцями, прилягає до 3 завершених міст **A**, **B** і **G**. Отже, воно дає 9 очок. Червоний і синій гравці мають там однакову найбільшу кількість підданців, тому обидва набирають по 9 очок. Місто **B** незавершене, а тому не враховується під час підрахунку очок за це поле. Чорний  і жовтий  гравці мають селян на цьому полі . Чорний гравець  має їх найбільше, тому набирає всі 12 очок за 4 міста, що прилягають до цього поля. Жовтий гравець  має селянина на цьому полі  в кутку й набирає 6 очок за 2 міста — **B** і **G**, що прилягають до цього поля.

Нижче короткий виклад правил для селян:

- селяни розміщують **лежачи**, а не стоячи, як інших підданців;
- селяни дають очки лише під час **підсумкового підрахунку очок** наприкінці гри;
- кожне завершене місто, що прилягає до поля, дає 3 очки;
- на одному полі (як і на інших об'єктах) може опинитися кілька селян. У такому разі очки набирає той гравець, чийх селян на цьому полі найбільше. Якщо кілька гравців мають однакову найбільшу кількість селян, то всі вони набирають очки в повному обсязі.

## Річка

«Річка» — це перше мінідоповнення до гри **«Каркасон»**. Річка прикрашає ландшафт, водночас даючи змогу урізноманітнювати початкове поле гри.

### Компоненти

Це доповнення складається з **12 плиток з темним зворотом**. Ці плитки замінюють звичайну початкову плитку. Якщо ви граєте з цим доповненням, поверніть початкову плитку в коробку.

### Приготування

Відкладіть убік плитку з **джерелом**, а також 2 «кінцеві» плитки з **озерами**. Перемішайте решту плиток з річкою і покладіть їх стосом долілиць. Потім покладіть у випадковому порядку обидві плитки озер під низ стосу плиток з річкою, а плитку з джерелом викладіть на центр ігрової зони як початкову. Під час гри плитку з **джерелом** трактують як 2 плитки для всіх цілей (як-от, для підрахунку очок за монастир).

### Перебіг гри

На початку гри ви не берете плитки зі стосу плиток місцевості, а натомість починаєте брати плитки зі стосу плиток з річкою, поки не викладете їх усі. Плитки з річкою треба викладати так, щоб вони продовжували ландшафт і неодмінно річку. Отже, річка закінчиться, коли на кожному її кінці ви викладете плитку з озером. Ви можете розміщувати підданців за звичайними правилами. Однак їх не можна розміщувати на самій річці. Плитки, на яких зображено вигин річки, не можна викладати так, щоб річка закріплювалася; щоб на двох посліпль плитках з вигином річка повертала в тому самому напрямку.

Після того як плитки з річкою вичерпаються, грайте далі, викладаючи звичайні плитки місцевості.



## Абат

«Абат» — це друге мінідоповнення. У ньому використовуються абати, а також сади, які ви могли помітити на деяких плитках.

### Компоненти та приготування

У цьому мінідоповненні використовуються 5 абатів кожного з кольорів гравців. Кожен гравець бере абата свого кольору.



### 1. Викласти плитку місцевості

Як завжди, ви берете плитку місцевості й викладаєте її так, щоб продовжити ландшафт.

### 2. Розмістити підданця або вашого абата

Виклавши плитку з **монастирем чи садом**, можете розмістити на ній звичайного підданця **або** свого абата. Звичайних підданців ви розміщуєте як завжди, але абата треба розміщувати на плитці з монастирем або садом. Звичайного підданця не можна розміщувати на плитці з садом.

### 3. Порахувати очки

Коли монастир або сад оточений 8 плитками, ви набираєте 9 очок разом зі своїм абатом, як і в базовій грі.

Отже, сади дають очки тим самим способом, що й монастирі. Абат також володіє особливою властивістю. Якщо ви **не розмістили** підданця під час **кроку 2** свого ходу, то можете повернути свого абата з плитку у свій запас. Ви негайно переходите до **кроку 3** свого ходу й набираєте очки за цей монастир або сад залежно від кількості плиток, що оточують його. Під час цього кроку решту об'єктів дають очки як завжди. Під час підсумкового підрахунку абат дає очки як звичайний чернець.



Ви **★** викладаєте плитку, але не розміщуєте свого підданця. Натомість ви повертаєте свого раніше розміщеного абата й набираєте 6 очок.