

ФОРТЕЦА

ПРАВИЛА ГРИ



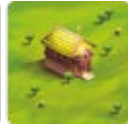
«ФОРТЕЦЯ»

СКЛАД І ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Основний компонент гри – 72 квадрати місцевості, на яких зображені міста та монастирі, поля, дороги та перехрестя.



Квадрат
із дорогою



Квадрат
з монастирем



Квадрат
з містом



Також у грі є 12 квадратів із річкою. Вони теж відносяться до квадратів місцевості і використовуються у грі з доповненням «Річка», про яке ви можете прочитати в «Додаткових правилах» (див. стор. 9). Інші зображення на квадратах місцевості, такі як зображення будинків, людей або тварин, не впливають на перебіг гри.

Перед початком гри викладіть стартовий квадрат посередині столу лицьовою стороною догори. Ретельно перемішайте решту квадратів (окрім квадратів з річкою) і складіть їх лицьовою стороною донизу кількома стопками у місці, зручному для всіх гравців.



Стартовий Квадрат

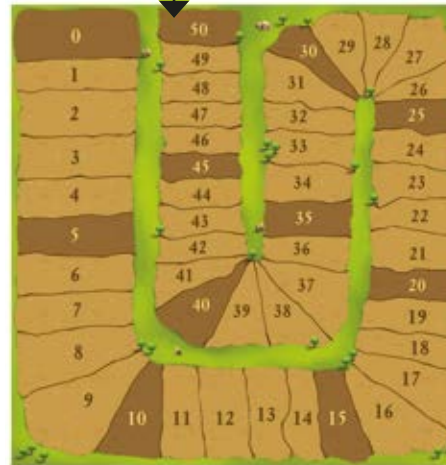
Покладіть доріжку підрахунку балів поруч із областю гри.

40 фішок підданих: по 8 фішок кожного кольору — жовтого, червоного, зеленого, синього та чорного.

Кожен гравець отримує 8 підданих свого кольору. 7 підданих він залишає у себе в запасі, а восьмого ставить на нульовий поділ доріжки підрахунку балів. Якщо гравців менше п'яти, фішки кольорів, що не беруть участь у грі, покладіть назад до коробки. Якщо ви граєте вперше, приберіть туди ж і фішки абатів.



Піддані



Доріжка підрахунку балів

ПРО ГРУ

Учасники по черзі викладають на стіл квадрати: цим дороги подовжуються, а міст і монастирів стає все більше. Потім гравці перетворюють своїх підданих на лицарів, розбійників, селян та монахів. Все це приносить гравцям бали – як упродовж гри, так і в кінці партії при фінальному підрахунку.

ХІД ГРИ

Визначте випадковим чином першого гравця (наприклад, розпочати гру може наймолодший учасник). Гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Кожен хід протікає за однією й тією ж схемою:



1. Гравець бере один із закритих квадратів, перевертає його і приєднує до вже викладених на столі.



2. Гравець може розмістити на щойно зіграному квадраті свого підданого.



3. Гравець має отримати бали за всі об'єкти, закінчені за допомогою викладеного квадрата.

ДОРОГИ

1. Як зіграти квадрат із дорогою

Візьміть один із квадратів, що лежать лицьовою стороною донизу. Переверніть квадрат і покажіть його всім гравцям. Приєднайте квадрат до викладених на столі. При цьому мають дотримуватися наступні правила:



- Новий квадрат (у прикладі ліворуч обведений червоною рамкою) повинен хоча б однією стороною (не кутом) торкатися хоча б одного з уже викладених раніше.
- На стику квадратів малюнки повинні продовжувати один одного (у прикладі праворуч дорога переходить у дорогу, поле – у поле).

2. Як перетворити підданого на розбійника

Виклавши квадрат із дорогою, ви можете виставити на неї одного свого підданого із запасу. Він відразу стає розбійником. Ви не можете виставити підданого на дорогу, якщо десь на цій же дорозі вже знаходиться якийсь інший розбійник (ваш чи суперника). Якщо на викладеному квадраті кілька доріг, ви маєте вибрати, на яку з них ставити підданого. Розміщувати підданих на тільки що викладеному квадраті корисно, але необов'язково. Ви маєте право не робити цього, якщо не хочете. Якщо у вас у запасі не залишилося підданих, ви не можете виставляти нових, але все одно зобов'язані у свій хід викладати квадрати. Проте з часом піддані повертатимуться до вашого запасу.



Ви ставите підданого на щойно викладений квадрат із дорогою, оскільки на ній немає інших розбійників. Ваш підданий стає розбійником. Дорога ще не завершена, тому отримання балів не відбувається (крок 3), і хід передається наступному гравцеві.

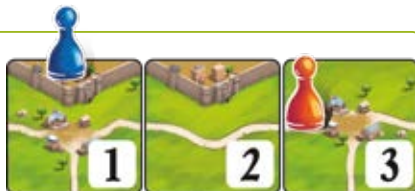


Гравець синіми відкриває новий квадрат і розміщує його поряд із попередніми. Новий квадрат продовжує дорогу, на якій знаходиться ваш розбійник, тому гравець синіми не може виставити на нього свого підданого. Натомість він виставляє підданого у місті, перетворюючи його на лицаря.

3. Як порахувати бали за закінчену дорогу

Дорога вважається завершеною, якщо вона замкнулася в кільце або обидва кінці уперлися в перехрестя, місто або монастир. У цьому випадку починається підрахунок балів. Якщо на дорозі знаходяться розбійники тільки одного гравця, кожний квадрат із ділянкою завершеної дороги приносить 1 бал їхньому власнику.

У прикладі праворуч дорога починається і закінчується на перехресті, отже, настав час підрахувати бали. Незважаючи на те, що дорогу завершив інший гравець, належить вона вам, тому що на ній стоїть ваш розбійник. Ваша дорога простяглася на 3 квадрати – ви отримуєте 3 бали.



Гравці відзначають набрані бали, пересуваючи свої фішки підданих по доріжці підрахунку балів. Поділ доріжки пронумерований від 0 до 50. Коли ви наберете більше 50 балів (і таким чином перетнете 50 поділ), покладіть підданого, який стоїть на доріжці, долілиць, щоб показати, що ви пройшли повне коло.

Ви отримали 3 бали, отже, фішка підданого пересувається на 3 поділи вперед. Нарахувавши бали за завершену дорогу, ви повертаєте розбійників, які знаходились на ній, назад до власного запасу.

Як підраховуються бали за завершену доріжку, якщо на ній знаходяться розбійники кількох гравців, описано на сторінці 5.



Ви завершуєте дорогу та забираєте свого розбійника назад до особистого запасу. Лицар гравця синіми залишається на полі, тому що місто, в якому він стоїть, не було закінчене.

МІСТА

Як зіграти квадрат із містом

Як завжди, спочатку ви відкриваєте новий квадрат і приєднуєте його так, щоб він продовжував уже викладені раніше. Оскільки малюнок має співпадати, область із містом можна приєднати тільки до іншого міста (або розмістити квадрат так, щоб з'явилося нове місто).



Як перетворити підданого на лицаря

Як і у випадку з дорогою, ви насамперед перевіряєте, чи немає в місті інших лицарів. Якщо місто вільне, ви можете поставити у нього фішку свого підданого з запасу. Виклавши цей квадрат, ви збільшуєте місто. Оскільки воно не зайняте, ви можете поставити туди свою фішку.



Як підрахувати бали за завершене місто

Місто вважається завершеним, якщо воно з усіх боків оточене стінами і усередині нього немає порожніх місць.

Якщо у місті знаходяться лицарі лише одного гравця, кожен квадрат із ділянкою завершеного міста приносить 2 бали їхньому власнику. Також ви отримуєте 2 бали за кожен символ щита у місті. Як і у випадку з дорогою, після завершення міста всі лицарі, що знаходилися у ньому, повертаються до особистого запасу своїх власників.

У прикладі праворуч у завершеному місті знаходиться ваш лицар, і ви отримуєте по 2 бали за кожен квадрат вашого міста (разом 6 балів). Символ щита на одному з квадратів приносить вам ще 2 бали. Усього ви отримуєте 8 балів.

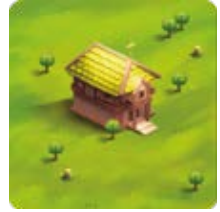


Як підраховуються бали за завершене місто, якщо в ньому перебувають лицарі кількох гравців, описано на сторінці 7.

МОНАСТИРИ

Як зіграти квадрат із монастирем

Як завжди, спочатку ви відкриваєте новий квадрат і приєднуєте його так, щоб він продовжував уже викладені раніше. Монастир завжди знаходиться в центрі квадрата. Він з усіх боків оточений полями, тому ви можете приєднати його до будь-якого квадрата із зображенням поля.



Як перетворити підданого на монаха

Виклавши квадрат із монастирем, ви можете поставити на нього фішку свого підданого із запасу. Він стає монахом.



Як підрахувати бали за завершений монастир

Монастир вважається завершеним, якщо квадрат, на якому він розташований, з усіх боків (по горизонталі, вертикалі та діагоналі) оточений іншими квадратами. Той гравець, чий чернець знаходиться в монастирі, отримує по 1 балу за квадрат завершеного монастиря і 8 оточуючих його квадратів. Він пересуває свою фішку на 9 поділів уперед по доріжці підрахунку і повертає фішку підданого з цього монастиря до запасу.

У прикладі праворуч ви завершили монастир. Ви отримуєте за нього 9 балів та забираєте фішку підданого з цього монастиря до особистого запасу.



СТИСЛИЙ ОГЛЯД ОСНОВНИХ ПРАВИЛ

1. Розміщуємо новий квадрат

- Відкрийте квадрат і покладіть його так, щоб він продовжував уже викладені.
- У тому випадку, коли новий квадрат викласти нікуди, приберіть його до коробки і відкрийте ще один.

2. Виставляємо підданого

- Розміщуйте підданого лише на тому квадраті, який ви щойно відкрили та зіграли.
- Не можна ставити свого підданого на об'єкт, де вже є піддані інших гравців.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

•**Дорога** вважається завершеною, якщо вона замкнулася в кільце або обидва кінці уперлися в перехрестя, місто або монастир. Якщо на стежці знаходяться розбійники лише одного гравця, кожен квадрат із ділянкою завершеної дороги приносить 1 бал їїньому власнику.

•**Місто** вважається завершеним, якщо воно з усіх боків оточене стінами, а всередині нього немає порожніх місць. Якщо в місті знаходяться лицарі лише одного гравця, кожен квадрат із ділянкою завершеного міста та кожен символ щита в місті приносять власнику лицарів 2 бали. Крім цього, кожен символ щита у місті додатково приносить 2 бали.

•**Монастир** вважається завершеним, якщо квадрат, на якому він розташований, із усіх боків (по горизонталі, вертикалі та діагоналі) оточений іншими квадратами. Той гравець, чий чернець знаходиться в монастирі, отримує по 1 балу за квадрат завершеного монастиря і 8 оточуючих його квадратів.

•Підрахунок балів завжди відбувається в кінці ходу. Бали за завершені міста, дороги та монастирі отримують усі гравці, піддані яких знаходяться на цих дорогах, у цих містах та монастирях (виняток: якщо підданих гравця на завершеному об'єкті менше, ніж у суперника).

•Після підрахунку балів усі піддані, що знаходяться на завершеній дорозі, у завершеному монастирі або завершеному місті, повертаються до особистих запасів своїх власників.

•Якщо на завершеному об'єкті знаходяться піддані кількох гравців, бали отримує той, чиїх підданих більше. Якщо у кількох гравців однакова найбільша кількість підданих, кожен з них отримує бали в повному обсязі.

Як взагалі на одній стежці чи в одному полі може опинитися кілька підданих? Розглянемо на прикладах нижче...

КІЛЬКА ПІДДАНИХ НА ОДНОМУ ОБ'ЄКТІ

...на одній дорозі

Новим квадратом ви могли б продовжити існуючу дорогу. Однак на цій дорозі вже стоїть розбійник гравця жовтими, отже, ви не змогли б виставити на нього свого. Тому ви вирішуєте викласти квадрат так, щоб почати нову дорогу, а потім виставляєте на неї підданого.



Під час гри ви відкриваєте новий квадрат і вирішуєте з'єднати ним дві різні дороги. Вийшла одна спільна дорога з двома розбійниками. Оскільки новий квадрат завершив дорогу, і ви, і гравець жовтими отримуєте по 4 бали та забираєте підданих із завершеної дороги до особистих запасів.



...в одному місті



У надії перехопити місто у того, хто грає жовтими, ви викладаєте квадрат (із червоною рамкою) і виставляєте на нього лицаря (нова ділянка міста поки що ніяк не пов'язана з уже наявними).



У наступний хід вам випав потрібний квадрат, і ви поєднали 3 окремих міста в одне. В отриманому місті ваших лицарів більше, ніж у гравця жовтими, тому ви одноосібно отримуєте 10 балів. Після цього і ви, і гравець жовтими забираєте підданих із завершеного міста до особистих запасів.

КІНЕЦЬ ГРИ І ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Гра завершується в кінці того ходу, коли до карти був приєднаний останній квадрат, що залишився. Тепер необхідно провести фінальний підрахунок балів і визначити переможця.

Наприкінці гри ви отримуєте додаткові бали за:

• Незавершені дороги

Власник кожної незавершеної дороги отримує по 1 балу за кожен квадрат, по якому проходить ця дорога. Власником незавершеного об'єкта вважається гравець, чийх підданих на цьому об'єкті більше. Якщо у кількох претендентів на лідерство порівну підданих на об'єкті, усі отримують належні за цей об'єкт бали.

• Незавершені міста

Власник кожного незавершеного міста отримує по 1 балу за кожен квадрат, на

якому знаходиться це місто, і за кожен символ щита у цьому місті.

• Незавершені монастирі

Кожен гравець, чий чернець знаходиться в незавершеному монастирі, отримує по 1 балу за сам квадрат із монастирем і за кожний сусідній квадрат (по горизонталі, вертикалі та діагоналі).

• Поля та селян

Власник кожного поля з селянином отримує по 3 бали за кожне місто, що межує з полем (детальні правила див. у розділі «Додаткові правила», стор. 7).



Гравець **зеленими** отримує 8 балів за це місто (5 квадратів + 1 щит).

Гравець **чорними** не отримує жодного бала, тому що в нього у цьому місті знаходиться менше підданих, ніж у гравця зеленими.

Гравець **жовтими** отримує 4 бали за цей свій незавершений монастир (1 бал за квадрат з монастирем + 3 бали за сусідні із ним квадрати).

Гравець **синіми** отримує 3 бали за це незавершене місто (2 квадрати + 1 щит).

Гравець **червоними** отримує 3 бали за цю незавершену дорогу (3 квадрати).

Отримуючи бали, ви, як завжди, пересуваєте уперед свого підданого по доріжці підрахунку балів.

Гравець, який набрав найбільше балів, перемагає у грі. У разі нічиєї претенденти ділять перемогу.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Поля та селяни

Селяни забезпечують продовольством усі міста та монастирі Каркассона. Поля, які вони оброблюють, стають справжнім джерелом багатства для фортеці. Так само як дороги, міста та монастирі, поля можуть приносити гравцю переможні бали наприкінці гри.

1. Як зіграти квадрат з полем

Як завжди, спочатку ви відкриваєте новий квадрат і приєднуєте його так, щоб він продовжував викладені раніше. Зелені ділянки розташованих поруч квадратів об'єднуються у поля, межами між якими служать дороги, міста та краї ігрового поля. У ході гри невеликі поля можуть об'єднуватися у більші.



2. Як перетворити підданого на селянина

Виклавши квадрат, на якому є зелені ділянки, ви можете виставити на будь-який із них фішку свого підданого із запасу. Покладіть його долілиць на обрану ділянку поля. Таким чином, він стає селянином. Селяни не повертаються до запасу власника до кінця гри.

Ви не можете помістити підданого на поле, якщо десь на цьому ж полі вже знаходиться якийсь інший селянин (ваш чи суперника). Якщо на викладеному квадраті кілька полів, ви повинні вибрати, на яке з них помістити підданого. На ілюстрації праворуч зображено 3 окремі поля. Вони відділені одне від одного дорогою та містами.

Поле, на яке ви ставите свого селянина, займає 3 верхніх квадрата від щойно викладеного квадрата до квадрата з містом, де знаходиться ваш лицар. Селянин гравця жовтими, таким чином, знаходиться на іншому полі і не заважає вам помістити свого селянина на полі.



3. Як підрахувати бали за поля

Нарахування балів за поля відбувається лише наприкінці партії. На відміну від інших об'єктів, кількість квадратів, які займає поле, при підрахунку балів значення не має.

Якщо на полі знаходяться селяни лише одного гравця, кожне завершене місто, з яким межує поле, приносить 3 бали їхньому власнику. Якщо на завершеному полі знаходяться селяни кількох гравців, бали отримує той, чиїх селян більше. Якщо у кількох гравців однакова найбільша кількість селян на полі, кожен із них отримує бали в повному обсязі.



Поле, на якому знаходиться по одному селянинові гравця червоними і гравця синіми, межує з трьома завершеними містами. Кожен із цих гравців отримає 9 балів (3 за кожне з трьох завершених міст: А, Б, В).

Оскільки місто Г залишилося незавершеним на кінець гри, жоден із гравців не отримує за нього бали.

На іншому полі знаходяться селяни і гравця жовтими, і гравця чорними. Оскільки у того, хто грає жовтими, на цьому полі більше селян, тільки він отримує 12 балів за 4 завершені міста, що межують з полем. Гравець чорними не отримує балів за це поле.

Маленьке поле, що межує з двома завершеними містами (А і Б), приносить гравцю чорними 6 балів.

Короткий огляд правил стосовно селян та полів

- Фішки селян не виставляються, а кладуться долілиць на квадрати з полями.
- Нарахування балів за поля та селян відбувається наприкінці партії.
- Кожне завершене місто, яке межує з полем, приносить власнику селян, що знаходяться на ньому, 3 бали.
- Як і у випадку з містами та дорогами, на одному полі може перебувати одразу кілька селян. У такому разі бали отримує той гравець, чиїх селян на цьому полі більше.

РІЧКА

Склад доповнення

12 квадратів із річкою (у грі з цим доповненням вони замінюють стартовий квадрат).

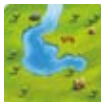
Підготовка до гри

Якщо ви граєте з доповненням «Річка», перед початком партії приберіть

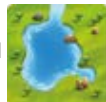
стартовий квадрат базового «Каркассона» до коробки.



Покладіть окремо квадрати з джерелом



та з озером



Викладіть квадрат із джерелом у якості стартового посередині столу лицьовою стороною догори. Ретельно перемішайте решту квадратів з річкою і складіть їх стопкою лицьовою стороною донизу у місці, зручному для всіх гравців. Переверніть квадрат з озером лицьовою стороною донизу і покладіть під низ стосу квадратів з річкою.

Хід гри

Гра ведеться за правилами базовою «Фортеці» з одним винятком. На початку партії гравці відкривають квадрати зі стопки з квадратами з річкою, поки хтось із гравців не викладе квадрат із озером. Тільки після цього гравці починають викладати квадрати місцевості.

Як і звичайні квадрати місцевості, квадрати з річкою повинні хоча б однією стороною (не кутом) стикатися з хоч одним уже викладеним раніше і продовжувати зображену місцевість та річку. Крім того, русло річки не може двічі повертати в одну сторону, тому що річка не повинна текти назад.

Виклавши квадрат з річкою, ви можете виставити на об'єкти на її берегах свого підданого із запасу, керуючись відповідними правилами базовою «Фортеці».

