

Carcassonne

Клаус-Юрген Вреде

Цирк та артисти

У цьому доповненні до гри «Каркасон» мандрівний цирк навідується в околиці Каркасону. Ваші підданці братимуть участь у грандіозному видовищі, створюючи живу піраміду. Якщо ваша директорка цирку буде поблизу, ви наберете ще більше очок.

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



Компоненти та додаткові приготування

Компоненти

20 плиток місцевості
(позначені )

16 жетонів виступів

1 шатро

6 директорок цирку

12 звичайних підданців



8 плиток
з майданчиком
акробатів



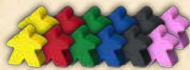
11 плиток
з цирковим
майданчиком



1 плитка річки
з цирковим
майданчиком



1 шатро



12 звичайних
підданців



6 директорок
цирку



16 жетонів виступів: 1 шт. — «Циркова блоха» (1); 4 шт. — «Жонглер» (3); 5 шт. — «Метальник ножів» (4); 3 шт. — «Повітряні гімнасти» (5); 2 шт. — «Майстер вогню» (6); 1 шт. — «Танцюрист із драконом» (7).

Додаткові приготування

Дайте кожному гравцеві директорку цирку та 2 звичайних підданців їхнього кольору. Перемішайте жетони виступів і покладіть їх долілиць біля ігрового поля, утворивши загальний запас.

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.

Цирковий майданчик, жетони виступів і шатро

1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити свого підданця

3. Порахувати очки



Розміщення жетонів виступів і шатра

Якщо ви виклали плитку з цирковим майданчиком, спершу виконайте всі підрахунки очок як зазвичай.



Після цього візьміть із загального запасу випадковий жетон виступу й покладіть його долілиць на плитку з цирковим майданчиком (не дивлячись на жетон). Потім візьміть шатро з його поточної позиції (на початку гри шатро біля ігрового поля) і поставте на цей жетон виступу. *Артисти готують виступ.*



Ви  виклали плитку з цирковим майданчиком і розмістили підданця в місті. Тепер ви кладете долілиць випадковий жетон виступу на цирковий майданчик і ставите на нього шатро.

Підрахунок очок за жетон виступу

Коли пізніше ви викладете ще одну плитку з цирковим майданчиком, то спершу виконайте підрахунок очок як зазвичай. **Потім** покладіть новий жетон виступу на цирковий майданчик і поставте на нього шатро. Раніше зайнятий жетон виступу тепер стає вільним. Подивіться число на цьому жетоні й негайно наберіть таку ж кількість очок.

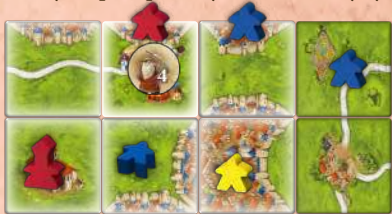


Ви  виклали ще одну плитку з цирковим майданчиком. Ви набираєте очки за завершену дорогу як зазвичай (синій гравець  набирає 3 очки).

Потім ви розміщуєте новий жетон виступу, переміщуєте на нього шатро й розкриваєте жетон виступу, що лежить долілиць. Це жетон метальника ножів (4).

Тепер усі гравці набирають очки за кожного **свого підданця**, що стоїть на плитці місцевості з розкритим жетоном виступу, а також на всіх плитках місцевості, **сусідніх по горизонталі, вертикалі й діагоналі**. *Ваші підданці насолоджуються виступом.*

За кожного свого підданця ви набираєте кількість очок, що дорівнює числу на розкритому жетоні виступу.



Відбувається підрахунок очок за метальника ножів (4). Ви  та синій гравець  набираєте по $2 \times 4 = 8$ очок кожен. Синій гравець  не набирає очок за підданця на дорозі, бо його не розміщено на жодній із сусідніх плиток. Жовтий гравець  набирає $1 \times 4 = 4$ очки.

Примітка. Абатів, директорок цирку й акробатів (див. «Майданчик акробатів») також вважають підданцями. **Важливо!** Під час підрахунку очок за жетон виступу **жодного** підданця не вилучають!

Під час підсумкового підрахунку очок ви спершу вилучаєте шатро, а потім набираєте очки за жетон виступу під ним. Тільки **після** цього ви рахуєте очки за все інше.

Майданчик акробатів

1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити свого підданця



Ви можете розмістити підданця на тій плитці, яку щойно виклали, як зазвичай. Майданчик акробатів також дає вам змогу розмістити звичайного підданця як акробата. Для цього розмістіть його в одній з двох зображених комірок.



Ви  виклали плитку з майданчиком акробатів. Замість розміщувати підданця на дорозі або полі ви вирішили розмістити його як акробата в одній із двох комірок майданчика акробатів.

Акробатів на майданчику акробатів можна розміщувати ще одним способом: Якщо в один з наступних ходів ви викладете плитку місцевості, **сусідню по горизонталі, вертикалі чи діагоналі** з майданчиком акробатів, то можете розмістити акробата на ньому, а не на щойно викладеній плитці.

На одному майданчику акробатів можна розмістити до **3 акробатів**, навіть різних кольорів.



1. Ви виклали плитку. Ви вирішуєте розмістити свого підданця не на ній, а на сусідньому по діагоналі майданчику акробатів.

2. Під час одного з наступних ходів синій гравець також викладає плитку, сусідню з майданчиком акробатів, і розміщує там третього підданця.

Коли 2 акробати стоять на одному майданчику, розмістіть їх поряд у двох комірках. Якщо ви додаєте туди третього акробата, то розмістіть його на «плечах» цих двох акробатів. Так ви **завершуєте** піраміду акробатів, і туди більше не можна додавати акробатів.



Ця піраміда акробатів завершена. Поки що на цьому майданчику акробатів більше не можна розміщувати підданців.

Якщо ви викладаєте плитку, сусідню по горизонталі, вертикалі чи діагоналі з кількома майданчиками акробатів, то можете вибрати, на якому розмістити свого акробата.

3. Порахувати очки

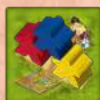
Ви можете порахувати очки за акробатів лише тоді, коли **3 акробати** разом утворюють піраміду. Однак ви **не набираєте** очок за **піраміду акробатів** відразу після її завершення. Зрештою, акробати хочуть певний час демонструвати свою майстерність.

Підрахунок очок за піраміду акробатів

Якщо в один з наступних ходів ви **не розміщуєте** підданця під час **кроку 2** та **не повертаєте** свого абата, то можете перейти до **кроку 3** та набрати очки за будь-яку 1 завершену піраміду акробатів. **Щонайменше** 1 з ваших підданців повинен бути в цій піраміді. Під час підрахунку очок за піраміду **всі** гравці, підданці яких утворюють піраміду, набирають по **5 очок** за кожного підданця свого кольору.



У свій хід ви не розмістили підданця й вирішили набрати очки за цю піраміду акробатів. За цю піраміду ви набираєте $2 \times 5 = 10$ очок, а синій гравець набирає $1 \times 5 = 5$ очок.



За цю піраміду акробатів ви , синій і жовтий гравці набирають по 5 очок кожен.

Після підрахунку очок за піраміду заберіть з неї підданців. Потім порахуйте очки за інші об'єкти, як зазвичай, і **насамкінець** перемістіть шатро, якщо потрібно.

Ви можете розміщувати нових акробатів на майданчику акробатів після того, як порахуєте очки за піраміду на ньому.

Під час підсумкового підрахунку очок ви набираєте по **5 очок** за кожного з ваших акробатів, незалежно від того, чи завершена піраміда.

Директорка цирку

1. Викласти плитку місцевості

2. Розмістити свого підданця

У свій хід **замість** розміщення звичайного підданця можете розмістити свою директорку цирку на щойно викладеній вами плитці. Ви можете розмістити її на **дорозі, у місті, монастирі** чи покласти на **полі**.

3. Порахувати очки



Після завершення об'єкта з директоркою цирку ви набираєте очки як зазвичай. Під час визначення більшості за підданцями директорку цирку рахують як 1 звичайного підданця (із силою 1). Крім того, ви набираєте по **2 очки** за кожен цирковий майданчик і майданчик акробатів на плитці з вашою директоркою цирку та плитках, **сусідніх з нею по горизонталі, вертикалі чи діагоналі**.



Ви  завершили дорогу з директоркою цирку та набираєте за неї 3 очки як зазвичай. Ваша директорка цирку стоїть на плитці з майданчиком акробатів, а інша плитка з цирковим майданчиком сусідня з нею по діагоналі. За ці 2 майданчики ви додатково набираєте 4 (2x2) очки. На щойно викладеній плитці є цирковий майданчик, але ця плитка не сусідня з плиткою директорки цирку, тому вона не дає очок.

Під час підсумкового підрахунку очок ви набираєте очки за директорку цирку як за звичайного підданця. Крім того, ви набираєте по **2 очки** за кожен цирковий майданчик і майданчик акробатів на її плитці та плитках, сусідніх з нею по горизонталі, вертикалі чи діагоналі.



Дороги закінчуються на циркових майданчиках та майданчиках акробатів. Майданчики також розділяють поля.

Пам'ятка

Майданчик акробатів



Ви викладаєте плитку з майданчиком акробатів або викладаєте іншу плитку біля неї → Ви можете розмістити звичайного підданця як акробата.

Перед звичайним підрахунком очок: замість розміщення підданця можете набрати очки за завершену піраміду акробатів → **5 очок** за кожного свого акробата

Цирковий майданчик



Після звичайного підрахунку очок: покладіть жетон виступу на цирковий майданчик, а потім поставте на нього шатро → Розкрийте жетон виступу → Наберіть очки за своїх підданців на сусідніх плитках

Директорка цирку



Тип: підданець **Сила:** 1

Допустимі об'єкти: дорога, місто, монастир, поле

Правила розміщення: замість підданця; на об'єктах без підданця

Особливі властивості: Після завершення об'єкта → Порахуйте очки за об'єкт як зазвичай та наберіть по **2 очки** за кожен цирковий майданчик і майданчик акробатів на її плитці й сусідніх плитках.

Шатро



Тип: нейтральна фігурка

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 проєкту: Антон Садика
Перекладач: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Сергій Сафулько
Верстальник: Артур Патрихалко

