

Игра Клауса-Юргена Вреде

Каркассон

Зимний праздник



Дополнение «Пряничный человечек»

В Каркассон пришла зима. Наступившие холода располагают к частым встречам в тавернах, да ещё от пекарни тянутся дивные ароматы. Продрогшие стражники, раскрасневшиеся от мороза торговцы, уставшие за день ремесленники — все ждут заветного момента, когда в их таверну вбежит подмастерье пекаря с полным коробом имбирных пряников и сладных булочек. Подождём и мы.

А куда спешить, коли в Каркассоне зима?

Состав дополнения

1 жетон пряничного человечка

6 картонных квадратов с изображением пряничного человечка



Описание дополнения

Это малое дополнение для игры «Каркассон.

Зимний праздник».

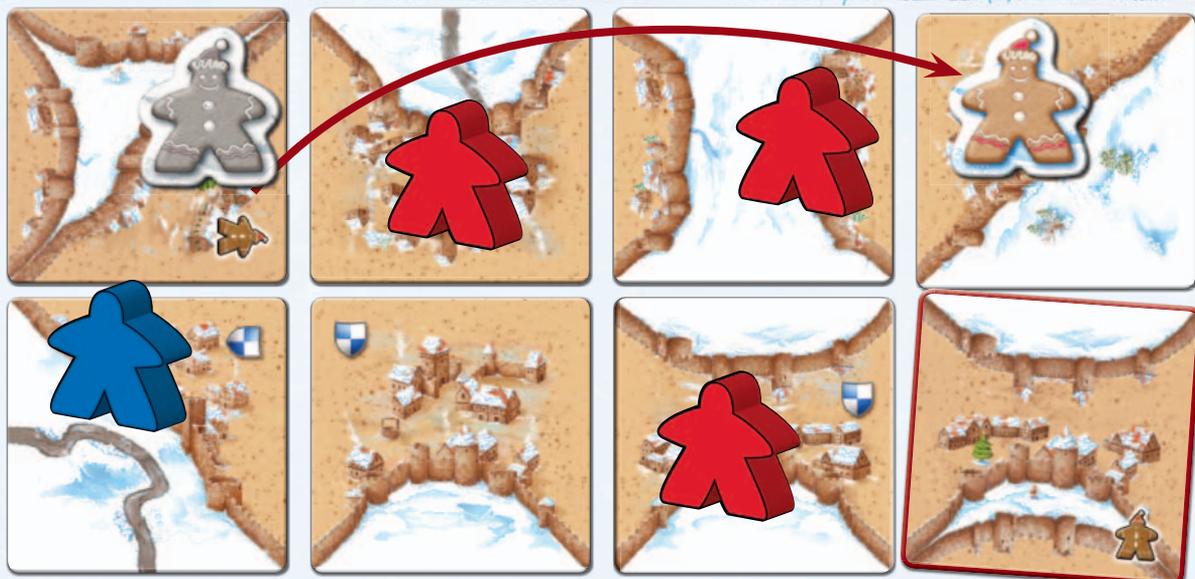
6 новых квадратов с символом пряничного человечка смешиваются со всеми базовыми квадратами. Жетон пряничного человечка кладётся на город стартового квадрата. Игра проходит по правилам



обычного «Каркассона» за небольшими исключениями, описанными ниже.

Новые правила

Размещение новых квадратов. Если игроку достаётся квадрат с символом пряничного человечка, то он присоединяет его по обычным правилам, продолжая свой ход. Разместив квадрат, игрок перекладывает жетон пряничного человечка в другой не подготовленный к празднованию город.



Очки за пряничного человечка

1) Когда жетон пряничного человечка покидает город при размещении нового квадрата с символом пряничного человечка, все игроки, у которых в этом городе есть жонглёры, получают очки. Каждый жонглёр приносит своему хозяину по 1 очку за квадрат города. Щиты очков не дают. Жонглёры из города не уходят.

Пример 1. **Красный** игрок выкладывает квадрат с символом пряничного человечка и перемещает жетон пряничного человечка в город справа сверху. В покинутом городе (слева) **синий** игрок получает 7 очков (7 квадратов, 1 жонглёр), а **красный** — 14 очков (7 квадратов, 2 жонглёра).

2) Если игрок завершает подготовку к празднику в городе, где располагается жетон пряничного человечка, происходит следующее: до обычного подсчёта очков каждый жонглёр в этом городе приносит своему хозяину по 1 победному очку за каждый квадрат города. Затем игрок, завершивший подготовку города в празднику,

переставляет жетон пряничного человечка в любой неподготовленный город по своему выбору.

Пример 2. **Красный** игрок выкладывает квадрат и завершает подготовку к празднику в городе, где лежит жетон пряничного человечка. До определения того, кто же получит очки за город, **синий** игрок получает 6 очков (6 квадратов, 1 жонглёр), а **красный** — 12 очков (6 квадратов, 2 жонглёра). Потом **красный** игрок получает награду за город в размере 14 очков и перемещает жетон пряничного человечка в не подготовленный к празднику город.

Особый случай. Если не подготовленного к празднику города нет, а жетон надо переместить, пряничный человечек остаётся в своём городе. Если город, в котором находится пряничный человечек, готов в празднику, а не подготовленного к празднику города нет, жетон пряничного человечка перемещается за пределы игрового поля. Когда будет сыгран новый квадрат с символом пряничного человечка, жетон можно будет переместить в неподготовленный город, если таковой к этому времени появится в игре.

