

# Каркассон

## Наука и магия

### Стратегическая игра Клауса-Юргена Вреде

Поздравляем с приобретением третьего сборника дополнений для популярной настольной игры «Каркассон»! В этой коробке вы найдёте семь дополнений: «Летательные аппараты», «Гонцы», «Паромы», «Золотые рудники», «Маг и ведьма», «Грабители» и новый набор «Кругов на полях». Для игры с ними вам понадобится базовый «Каркассон» (отдельное издание или в составе подарочного набора «Королевский подарок») либо «Каркассон. Колесо Фортуны». В каждой партии вы можете использовать одно или сразу несколько дополнений — все они сочетаются друг с другом. Не пропустите также первые два сборника дополнений: «Каркассон. Предместья и обитатели» и «Каркассон. Дворяне и башни».

В этой брошюре вы найдёте описание компонентов каждого из дополнений и правила, по которым с ними играют. Эти руководства дополняют, но не отменяют обычные правила «Каркассона», — все правила базовых наборов остаются в силе при использовании дополнений.



#### АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ:

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде  
Художник: Дорис Маттеус

© Hans im Gluck Verlags-GmbH  
© Клаус-Юрген Вреде, правила игры  
Carcassonne: The Flying Machines, 2012  
Carcassonne: The Messengers, 2012  
Carcassonne: The Robbers, 2012  
Carcassonne: The Flying Machines, 2012  
Carcassonne: Mage & Witch, 2012  
Carcassonne: The Robbers, 2012  
Carcassonne: The Corn Circles, 2012



#### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Пошов  
Руководство редакцией: Владимир Сергеев  
Главный редактор: Александр Киселев  
Переводчик: Александр Бурдаев  
Редактор: Валентин Магюша  
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова  
Корректор: Ольга Португалова  
Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес  
newgame@hobbyworld.ru.  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов  
и иллюстраций игры без разрешения  
правообладателя запрещены.  
© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

# Летательные аппараты

Человечество всегда заворожённо следило за полётом птиц и их распростёртыми крыльями, мечтая создать собственные летательные аппараты. Пришло время и вашим подданным взмыть в небеса... Только где они приземлятся?



## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 1 особый кубик (1, 1, 2, 2, 3, 3)
- 8 квадратов местности, отмеченных знаком

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения. Особый кубик отложите в сторону — он войдёт в игру уже в ходе партии.

## ХОД ИГРЫ

Игра ведётся по правилам базового «Каркассона» с одним исключением.

Вытянув квадрат с летательным аппаратом, игрок размещает его по обычным правилам. Затем он может, как в базовой игре, выставить подданного на дорогу, в поле... **или** поместить его на летательный аппарат, чтобы тут же перелететь на другой квадрат. Когда квадрат размещён, стрелка на летательном аппарате укажет направление, в котором подданный отправится в полёт (по горизонтали, вертикали или диагонали). Игрок бросает кубик и согласно выпавшему результату определяет, сколько квадратов (1, 2 или 3) пролетит его подданный по прямой.

Подданный должен быть выставлен на тот квадрат, куда он приземлился, если это возможно. Затем активный игрок (владелец подданного) выбирает, на какой участок квадрата поставить подданного.

**При этом игрок соблюдает несколько важных правил. Подданный-воздухоплаватель...**

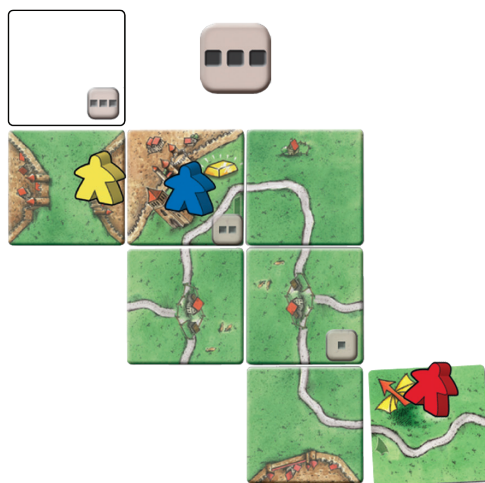
...может приземлиться (т. е. быть выставлен) только на **незавершённый** объект (город, дорогу или монастырь);

...может быть выставлен на **уже занятый объект**, независимо от того, сколько подданных там уже есть и кому они принадлежат. Например, в монастыре или в одном из квадратов города могут оказаться сразу двое подданных;

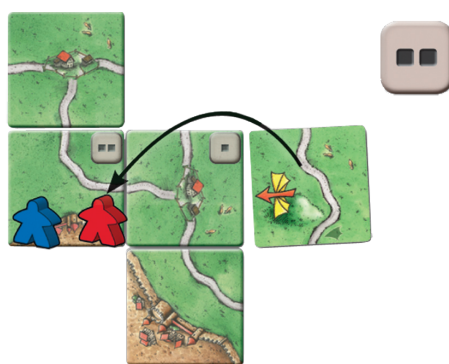
...**не может быть размещён на поле**, неважно, занятом или нет;

...не может приземлиться там, **где нет квадрата**.

Если подданный не может приземлиться (за все объекты уже начислены очки, либо в месте приземления доступно только поле, либо там и вовсе нет квадрата), подданный возвращается в запас к владельцу. Другого подданного игрок в этот ход выставить уже не сможет.



*Играющий **красными** разместил квадрат с летательным аппаратом, определив тем самым направление полёта. Он решает отправить подданного в полёт (ставит его на летательный аппарат), но на кубике выпадает «3», а подданный не может приземлиться там, где нет квадрата. Выпади на кубике «2», подданный мог бы приземлиться в монастыре (независимо от того, что монастырь уже занят **синим** подданным) или в городе (хоть там и стоит **жёлтый** подданный). Приземлиться на дорогу он бы не смог, поскольку она была достроена ранее.*



*Играющий **красными** разместил квадрат с летательным аппаратом, определив тем самым направление полёта, и выставил подданного на летательный аппарат. На кубике выпадает «2». Поскольку дорога уже достроена, а в поле приземляться нельзя, подданный приземляется в городе (вместе с **синим** подданным).*



# Гонцы

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 8 квадратов посланий
- 6 фишек гонцов (по 1 каждого цвета)



Лицевая сторона



Оборот

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте квадраты посланий лицевой стороной вниз и сложите стопкой около дорожки подсчёта очков. Каждый игрок ставит гонца своего цвета на деление «0» дорожки подсчёта очков. Теперь у каждого из игроков на дорожке подсчёта стоит по 2 фишки — обычный подданный и гонец.

## НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ЗА ЗАВЕРШЕНИЕ СТРОИТЕЛЬСТВА ДОРОГ, ГОРОДОВ И МОНАСТЫРЕЙ

Каждый раз, когда игроку начисляются очки, он сам решает, кого передвинуть по дорожке подсчёта очков: своего подданного или своего гонца. Когда подданный или гонец **активного игрока** заканчивает своё движение по дорожке на тёмном делении (0, 5, 10, 15...), этот игрок тянет верхний квадрат из стопки посланий и забирает его себе. Дальше у него на выбор два варианта:

- применить квадрат послания **или**
- немедленно получить 2 очка (как указано в правом нижнем углу квадрата).

Что бы ни выбрал игрок, после этого послание кладётся под низ стопки посланий лицевой стороной вниз.

## КВАДРАТЫ ПОСЛАНИЙ



1) **Стоимость кратчайшей дороги:** выберите дорогу, на которой стоит хотя бы один ваш подданный (неважно, сколько чужих подданных стоит на этой же дороге). Если ваши подданные стоят на нескольких дорогах, то вы **должны** выбрать ту, которая принесла бы в конце игры **меньше всего победных очков**. Вы получаете это количество победных очков, а ваш подданный остаётся на дороге.



2) **Стоимость наименьшего города:** как послание 1, только для города.



3) **Стоимость наименьшего монастыря:** как послание 1, только для монастыря.



4) **2 очка за каждый щит:** вы получаете по 2 очка за каждый щит в городах, где есть хотя бы один ваш подданный (неважно, сколько чужих подданных находится в этом же городе).



5) **2 очка за каждого рыцаря:** вы получаете по 2 очка за каждого вашего рыцаря (подданного в городе). Рыцари остаются в городах.



6) **2 очка за каждого крестьянина:** вы получаете по 2 очка за каждого вашего крестьянина (подданного в поле). Крестьяне остаются в полях.



7) **Разместить ещё 1 квадрат:** вытяните ещё один квадрат и разместите его по обычным правилам. Затем можете выставить на него вашего подданного.



8) **Получить очки за подданного и вернуть его в запас:** выберите одного из ваших подданных на объекте, где ваших подданных большинство. Получите победные очки за этот объект (тот самый, где стоит ваш подданный), как если бы это был конец игры. Очки получаете только вы. После их начисления выбранный подданный возвращается в запас.

**Примечание:** если во время хода завершены несколько объектов, очки за них начисляются отдельно. Игрок сам решает, какие из своих фишек и в каком порядке двигать по дорожке подсчёта очков. Активный игрок может получить **только одно** послание при начислении очков в конце хода, даже если он завершил несколько объектов. Тем не менее, если игрок получает очки за счёт квадрата послания (применив его свойство или начислив себе 2 очка), он может получить ещё квадраты посланий.

**Важно:** только активный игрок может получать квадраты посланий, даже если фишки других игроков завершили движение по дорожке на тёмных делениях.

В **конец игры**, перед финальным подсчётом очков, каждый игрок складывает очки, заработанные двумя его фишками на дорожке подсчёта очков, после чего продвигает одну свою фишку на деление суммы, а вторую убирает в коробку. При финальном подсчёте игроки не получают посланий, когда их фишки оказываются на тёмных делениях дорожки подсчёта очков.



# Паромы

Каркассон окружён множеством дорог, но паромные переправы меняют привычные пути, заметно облегчая работу разбойникам.

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 8 фишек паромов 
- 8 квадратов местности, отмеченных знаком 

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

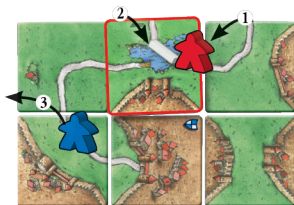
Переменайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения. Фишки паромов отложите в сторону — они войдут в игру уже в ходе партии.

## ХОД ИГРЫ

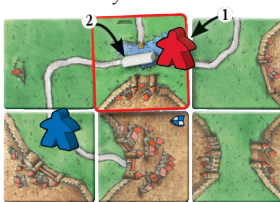
Игра ведётся по правилам базового «Каркассона».

**Размещение квадрата с озером.** Вытянув квадрат с озером, игрок размещает его по обычным правилам и может выставить на этот квадрат своего подданного. Если игрок решает разместить подданного на дороге, он должен выставить его на один из трёх или четырёх её участков. Затем этот игрок (активный игрок) должен взять из запаса одну фишку парома и положить её на озеро таким образом, чтобы она соединяла два участка дороги (неважно, выставил он подданного или нет). Два участка дороги, соединённые паромом, считаются одной дорогой. Озеро завершает все остальные дороги. Если после размещения квадрата с озером были завершены один или несколько объектов, за них начисляются победные очки по обычным правилам.

**Пример 1.** Играющий **красными** размещает квадрат с озером, выставляет подданного (1) и паром (2), тем самым завершая дорогу, на которой стоит **синий** разбойник. Играющий **синими** получает 4 победных очка (3).

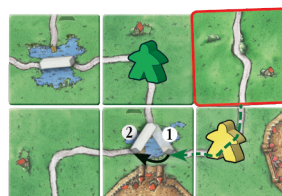


**Пример 2.** Играющий **красными** размещает квадрат с озером, выставляет подданного (1) и паром (2), но немного иначе, чем в предыдущем примере. Теперь и **красный**, и **синий** разбойники стоят на одной дороге. При этом завершённых дорог нет, так что очки пока никто не получает.



**Продолжение дороги с паромом.** Если, разместив квадрат, игрок продолжил дорогу, в состав которой входит паром, он может поменять положение этого парома (может и не делать этого, если не захочет). Паром всегда должен соединять два участка дороги. Паром может быть передвинут таким образом, что перестанет быть частью достроенной дороги. Можно менять положение только **первого парома**, который встречается на дороге (если считать от только что размещённого квадрата).

**Пример 3:** играющий **зелёными** размещает квадрат (обведён красной рамкой). Теперь он может поменять положение первого парома на дороге (отмечена зелёной пунктирной линией). Игрок решает передвинуть паром из положения (1) в положение (2): теперь **зелёный** и **жёлтый** разбойники оказываются на разных дорогах.



## Особые случаи

1. Если после размещения квадрата вы продолжаете дорогу более чем в одном направлении, вы можете поменять положение первого парома на **каждой** из продолженных дорог.
2. Меняя положение паромов, можно заново открыть уже завершённые дороги.

**Дополнительные правила.** Паром может быть размещён (или передвинут) только один раз в ход. Если, разместив **квадрат с озером**, вы продолжаете дорогу с паромом, то сперва вы размещаете новый паром, а затем, если хотите, меняете положение другого парома (или паромов).

**Порядок хода** с мини-дополнением «Паромы» таков:



1. Разместите квадрат (неважно, с озером или без).
2. Выставьте подданного, если хотите/можете.
3. Разместите паром (если на размещённом квадрате изображено озеро).
4. Поменяйте положение парома (если размещённый квадрат продолжил дорогу с паромом).
5. Получите победные очки за завершённые объекты (если завершили хотя бы один).



# Золотые рудники

Золото! Оно сводит всех с ума! Каждый стремится завладеть драгоценным металлом, но его истинная ценность проявляется далеко не сразу...

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 16 фишек золотых слитков 
- 8 квадратов местности, отмеченных знаком 

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения. Фишки золотых слитков отложите в сторону — они войдут в игру уже в ходе партии.

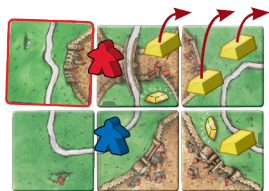
## ХОД ИГРЫ

Игра ведётся по правилам базового «Каркассона».

Вытянув квадрат с изображением золотого слитка, игрок размещает его по обычным правилам. Затем он берёт из общего резерва 2 фишки золотых слитков и кладёт по одной на этот квадрат и на любой соседний (можно даже по диагонали). Таким образом, разместив квадрат с изображением слитка, игрок всегда будет выкладывать 2 фишки золотых слитков. Слиток можно выложить на квадрат, где уже лежат один или несколько слитков. Слитки не привязываются к какому-либо объекту квадрата. Выложив 2 слитка, игрок может выставить подданного по обычным правилам.

Когда завершается строительство какого-либо объекта, игрок, у которого на объекте больше подданных, забирает себе все золотые слитки с квадратов, образующих завершённый объект. Например, если достроена дорога, то считаются все квадраты, через которые проходит дорога. Аналогично — с городом. Если достроен монастырь, то считаются квадрат с монастырём и 8 прилегающих к нему.

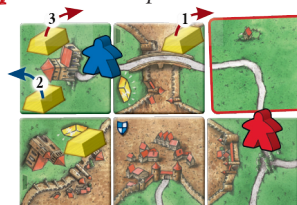
Играющий **синими** размещает квадрат с золотым слитком, после чего выкладывает по одному слитку на только что размещённый квадрат и на соседний.



Играющий **красными** завершил строительство города и поэтому забирает 3 слитка, лежащие на квадратах, которые образуют завершённый город.

Если у нескольких игроков поровну подданных на завершённом объекте (и их больше, чем у соперников) или если одновременно достроено сразу несколько объектов, каждый из которых должен принести золото, слитки распределяются следующим образом: начиная с активного игрока, все, кто должен получить золото, поочерёдно по часовой стрелке берут по одному слитку и повторяют это до тех пор, пока слитки не закончатся.

Играющий **красными** достраивает дорогу. Поскольку на дороге есть и **красный**, и **синий** подданные, их владельцы должны разделить слитки. Играющий **красными** — активный игрок, поэтому он берёт слиток первым, затем очередь играющего **синими**, после чего играющий **красными** забирает оставшийся.



Порядок хода с мини-дополнением «Золотые рудники» таков:

1. Разместите квадрат (неважно, с изображением слитка или без).
2. Выложите 2 золотых слитка (если на размещённом квадрате изображён слиток).
3. Выставьте подданного, если хотите/можете.
4. Получите победные очки за завершённые объекты (если таковые есть).
5. Распределите золотые слитки (если они лежали на завершённых объектах).

Слитки, полученные игроками, всегда должны быть на виду. В конце игры слитки, которые лежат на квадратах, но никому не достались, убираются в коробку. За крестьян игроки слитков не получают.

После финального подсчёта очков сверьтесь с нижеприведённой таблицей. Игроки получают дополнительные очки в зависимости от количества полученных в игре слитков. Чем больше слитков у игрока, тем больше очков он получит за каждый.




 Количество слитков золота	 Победные очки за 1 слиток
1–3	1
4–6	2
7–9	3
10+	4



## Маг и ведьма

В Каркассон решили навеститься прославленные знатоки магических искусств. Присутствие мага вдохновляет горожан, а ведьма всячески пакостит людям, сводя на нет все их усилия.

### СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 1 фиолетовая фишка мага 
- 1 оранжевая фишка ведьмы 
- 8 квадратов местности, отмеченных знаком 

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения. Фишки мага и ведьмы отложите в сторону — они войдут в игру уже в ходе партии. Далее квадраты из этого дополнения мы будем называть магическими квадратами, а фишки мага и ведьмы — магическими фишками.

### ХОД ИГРЫ

Игра ведётся по правилам базового «Каркассона».

Вытянув магический квадрат (с изображением шляпы), игрок размещает его по обычным правилам. **Перед тем** как выставить одного из своих подданных, игрок **должен** выставить или переместить одну из магических фишек — либо мага, либо ведьму. Магическая фишка должна быть выставлена либо на **недостроенную дорогу**, либо на **недостроенный город**, причём маг с ведьмой не могут стоять на одной дороге или находиться в одном городе. Если обе фишки уже в игре, одну из них необходимо переместить по описанным выше правилам. После того как одна из магических фишек выставлена или передвинута, игрок может выставить одного из своих подданных по обычным правилам.

Если после размещения магического квадрата игроку некуда выставить или передвинуть магическую фишку (например, нет свободных недостроенных городов и дорог), игрок должен убрать одну из магических фишек из игры. Когда будет размещён следующий магический квадрат, эту фишку можно будет снова выставить.

**Особый случай:** если после размещения квадрата местности маг и ведьма оказались в одном городе или на одной дороге, активный игрок должен передвинуть одного из них. Если при этом новый квадрат завершил строительство какого-либо объекта, то магическую фишку нужно передвинуть **до начисления** победных очков.

Когда завершено строительство дороги или города, где есть фишка мага или ведьмы, магические фишки влияют на подсчёт очков следующим образом:

- маг **добавляет по 1 очку** за каждый квадрат завершённого объекта;
- ведьма **отнимает половину** начисляемых игроку очков (с округлением вниз).

После того как магическая фишка повлияла на начисление очков, её нужно убрать из игры. Вернуть магическую фишку в игру можно будет после размещения нового магического квадрата.

При финальном подсчёте очков учитывайте влияние мага и ведьмы.

*Завершено строительство города. В обычной игре это принесло бы 20 очков (8 квадратов по 2 очка за каждый + 2 щита по 2 очка за каждый), но маг добавляет 8 очков (поскольку город состоит из 8 квадратов), так что играющий **красными** и играющий **синими** получают по 28 очков.*



*Завершено строительство двух дорог. Дорога играющего **синими** принесла бы ему 5 очков, если бы не стоящая на ней ведьма, которая отнимает половину очков (с округлением вниз). Так что играющий **синими** получает только 3 очка. Дорога играющего **красными** состоит из 3 квадратов, но благодаря магу играющий **красными** получает 3 очка дополнительно — т. е. в сумме 6 очков.*





# Грабители

Грабители бесчинствуют на дорогах и обирают путешественников. Когда подданные зарабатывают победные очки, грабители тут как тут.

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 6 фишек грабителей
- 8 квадратов местности, отмеченных знаком

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения. Каждый игрок берёт фишку грабителя своего цвета и размещает её перед собой.

## ХОД ИГРЫ

Игра ведётся по правилам базового «Каркассона».

**Как использовать грабителей:** вытянув квадрат с изображением мешка, игрок размещает его по обычным правилам. Немедленно после этого активный игрок может поставить свою фишку грабителя на дорожку подсчёта победных очков. Грабитель ставится на деление, занятое как минимум одной фишкой подданного другого игрока (если грабитель активного игрока к этому моменту уже находился на дорожке, активный игрок может его переместить). Затем все остальные игроки в порядке хода могут поставить своих грабителей на дорожку подсчёта победных очков.



**Пример.** Порядок хода таков: играющий синими, играющий красными, играющий жёлтыми и играющий зелёными. Играющий синими вытягивает и размещает квадрат с изображением мешка. Затем он ставит своего грабителя на деление дорожки подсчёта победных очков, занятое подданным другого игрока. Красный и жёлтый грабители уже стоят на дорожке подсчёта, так что их владельцы не могут их передвинуть. Последним грабителя ставит играющий зелёными.



**«Ограбление»:** Если один или несколько грабителей стоят на одном делении дорожки с чужим подданным и этот подданный должен получить очки, владельцы грабителей получают половину этих очков (с округлением вверх). Владелец «ограбленного» подданного получает все очки по обычным правилам. После этого владельцы убирают с дорожки в свой запас грабителей, только что совершивших «ограбление».

**Важно:** если во время хода завершены несколько объектов, очки за них начисляются отдельно. И грабитель «крадёт» победные очки только за один объект.

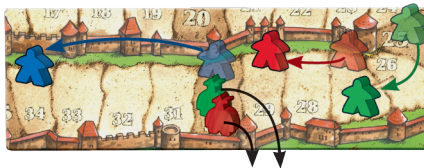
### Дополнительные правила:

- Если грабитель игрока стоит на одном делении с чужим подданным и этот подданный передвигается, потому что его владелец «ограбил» другого игрока, второго подряд «ограбления» не происходит (см. пример ниже). Вместо этого грабитель просто перемещается вместе с подданным, чтобы «ограбить» его позднее. Воровская честь — дело серьёзное.
- Грабитель всегда обязан «грабить» сразу же, как только выпала возможность (исключая случай, описанный выше). Нельзя отказаться от «ограбления» и ждать, пока не будет завершён объект, приносящий больше победных очков.
- Если грабитель стоит на делении с несколькими подданными и очки одновременно получают двое или больше игроков, грабитель выбирает, кого он будет «грабить».
- Если «ограбление» совершают сразу несколько грабителей, каждый получает столько же очков, как если бы грабил в одиночку.
- Своих подданных «грабить» нельзя.

Играющий красными получает 5 очков. Играющий синими «крадёт» 3 очка, позволяя синему подданному продвинуться на 3 очка вперёд. Синий грабитель снимается с дорожки. Поскольку жёлтый грабитель не может «ограбить» играющего синими, он просто следует за ним вперёд. Играющий жёлтыми сможет «ограбить» кого-то из соперников (либо играющего красными, либо играющего синими) в следующий раз, когда кто-то из них получит очки.



Играющий синими получает 4 очка. Играющий красными и играющий зелёными получают по 2 очка за «ограбление», а их грабители снимаются с дорожки подсчёта очков.





# Крути на полях

На полях Каркассона появляются странные круги. Крестьяне, разбойники и даже рыцари ощущают исходящую от них мистическую силу.

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

• 6 квадратов местности, отмеченных знаком

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте вместе квадраты местности из базового «Каркассона» и из дополнения.

## ХОД ИГРЫ

Игра ведётся по правилам базового «Каркассона».

Вытянув квадрат с кругом на поле, игрок размещает его по обычным правилам, получает право выставить на него подданного и начисляет очки за все завершённые этим квадратом объекты.

Затем он выбирает одно из двух особых действий:

**А)** выставить подданного из запаса на квадрат, где уже есть подданный того же игрока,

**или**

**Б)** забрать подданного с квадрата в резерв.

После того как игрок, выложивший квадрат с изображением круга на поле, выбрал одно из действий, это действие выполняет **все игроки** по часовой стрелке, начиная с его соседа слева и заканчивая тем, кто выложил квадрат.

Вид круга на поле определяет, с какими из подданных совершается выбранное действие:



«вилы» влияют на крестьян в полях



«дубина» — на разбойников на дорогах



«щит» — на рыцарей в городах

- Совершая действие А, игрок обязан поставить нового подданного на тот же участок того же квадрата, где уже есть его подданный подходящего вида (крестьянина к крестьянину, разбойника к разбойнику, рыцаря к рыцарю).
- Если у игрока нет подданных, на которых мог бы повлиять круг на поле, он сразу передаёт право действия следующему игроку.
- После того как игрок, выложивший квадрат с кругом на поле, выполнит выбранное действие, игра продолжается по обычным правилам.

### Пример действия А

1. Игрок **красными** выкладывает квадрат с кругом на поле в форме щита, ставит на него подданного и выбирает действие А. Теперь каждый игрок выставляет подданного из запаса на любой квадрат, где есть его рыцарь.

2. Игрок **зелёными** ставит рыцаря к ранее выставленному.

3. У игрока **синими** нет рыцарей, он пропускает это действие.

4. Игрок **красными** решает поставить рыцаря на тот же квадрат, который он только что выложил. Он не может добавить подданного в город в верхней части этого квадрата, поскольку там нет его рыцаря. Он мог бы поставить рыцаря в город в верхнем левом углу карты.



### Пример действия Б

1. Игрок **зелёными** выкладывает квадрат с кругом на поле в форме вил, размещает своего подданного, получает 6 очков за завершённый город и снимает рыцаря. Затем он выбирает действие Б: каждый игрок должен забрать одного крестьянина.

2. Игрок **синими** забирает своего крестьянина в запас.

3. Игрок **красными** делает то же самое.

4. У игрока **зелёными** крестьян в игре нет, поэтому его это действие не касается.



Ещё шесть квадратов местности с кругами на полях вы найдёте в наборе дополнений «Каркассон: Дворяне и башни».