

Каркассон. Охотники и собиратели Разведчик

Состав игры

- 5 особых квадратов

Подготовка к игре

Перемешайте лицом вниз особые квадраты из этого расширения и раздайте каждому игроку по одному. Если играют двое, каждый получит по два квадрата. Оставшиеся особые квадраты в игре не участвуют.

Особые квадраты



Шаман

Раз в ход игрок может вернуть в резерв одного своего соплеменника с незавершенной реки, леса или низины.

Остальные четыре квадрата применяются как обычные квадраты земли. В любой момент партии игрок вместо того, чтобы тянуть квадрат земли из стопки, может выложить на стол особый квадрат по обычным правилам (лес к лесу, река к реке, низина к низине). При этом игрок обязан поставить на этот квадрат соплеменника (а на «Земледелие» — хижину). Фишка ставится на соответствующую картинку и остается на квадрате до конца партии. Если игрок не хочет или не может выставить нужную фишку, он не имеет права выкладывать особый квадрат. Свойства этих особых квадратов начинают действовать только после того, как они были выложены на стол.



Разведчик

Размещается только в том лесу, где нет других собирателей. Раз в ход хозяин разведчика имеет право отказаться от вытянутого квадрата (в том числе бонусного). Игрок убирает отвергнутый квадрат под низ стопки и тянет новый, который уже обязан разместить. Когда лес будет завершен, разведчик выступит в роли обычного собирателя и принесет положенные очки, но не вернется в резерв игрока после начисления.



Лодочник

Размещается только на той реке, где нет других рыбаков. Когда любой игрок завершает реку в этой речной системе, хозяин лодочника получает столько очков, сколько рыбин в крупнейшем озере завершенной реки. Когда река будет завершена, лодочник выступит в роли обычного рыбака и принесет положенные очки, но не вернется в резерв игрока после начисления.



Охотник на мосту

Размещается только там, где в обеих низинах нет других охотников. Мост не соединяет низины. При финальном начислении очков считается, что охотник находится сразу в обеих низинах по разные стороны реки. Медведь приносит 2 очка.



Земледелие

Размещается только в той низине, где нет охотников; после размещения в эту низину нельзя выставлять охотников. В конце партии игрок получает 1 очко за каждый квадрат этой низины (независимо от подсчета очков за охотников).