



### ПРО ГРУ :

«Каркасон 3.0: Річка і Абат» — це оновлене видання класичної настільної стратегії, у якій гравці спільно створюють карту середньовічної Франції. Гра поєднує знайомий тайловий геймплей із новим візуальним стилем та двома міні-доповненнями, що роблять партії більш різноманітними вже з першого ходу.

### КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці містяться тайли місцевості з містами, дорогами, монастирями та полями, окрема колода тайлів річки, набори міплів для кожного гравця, фішки абатів, трек підрахунку очок і правила гри. Компоненти виконані у сучасному дизайні, зручному для читання та викладання на стіл.

### ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра розрахована на 2–5 гравців і підходить для сімей, компаній друзів і новачків у настільних іграх. Вона добре працює як у спокійному сімейному форматі, так і в більш змагальній компанії, де важливі тактичні рішення й контроль територій.

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

На початку формується стартова карта за допомогою міні-доповнення «Річка», яке задає напрямок розвитку ігрового поля. Тайли місцевості перемішуються і складаються у спільну стопку, кожен гравець отримує міплів свого кольору та одного абата.



## ХІД ГРИ

Гравці ходять по черзі. У свій хід гравець добирає тайл і приєднує його до загальної карти, дотримуючись правил поєднання елементів. Після цього він може виставити міпла на щойно викладений тайл, щоб контролювати дорогу, місто, монастир або поле. Абат дозволяє гнучкіше працювати з монастирськими садами і вчасно забирати фігурку, отримуючи очки.

## КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Гра завершується, коли закінчуються всі тайли місцевості. Після цього проводиться фінальний підрахунок очок за незавершені об'єкти. Перемагає гравець з найбільшою кількістю балів.



## Поради для гри:

01

Не варто поспішати виставляти міплів у кожному ході — їх кількість обмежена.

02

Використовуйте абата для гнучкого управління монастирями, а річку сприймайте як можливість вигідно задати старту географію карти.

