**СмолКассон – Правила**

Для начала пусть будет 2 игрока для упрощения процесса разработки.  
Строить, я думаю, будем именно современный Смоленск, а не Смоленскую область, потому что тогда будет глупо, когда какую-то смоленскую достопримечательность поставят за 3/9 земель.  
Типы объектов на тайлах:   
- дорога  
- домики, на некоторых тайлах будут какие-то большие здания. Типа Галактики или Байкала, вокзала и тд  
- Зелёные зоны – чтобы были какие-то промежутки между домами  
- Крепостная стена. Здесь проблема в том, что её игроки смогут строить где угодно, а не именно вокруг центра. Но как-то это ограничить крайне сложно, поэтому оставим это на усмотрение архитекторов

Достопримечательности будут находится на самих тайлах: между домиками – какая-нибудь площадь Ленина, Галактика, Макси, внутри зелёной зоны – Успенский собор, или рядом с домиками более мелкие церкви, храмы и тп. Вокзал, Ж\д вокзал, различные памятники и тд.

При установке тайла с достопримечательностью появляется окно с фотографией и описанием места.

Фишки – различные известные смоляне: Пржевальский, Твардовский, Глинка, Гагарин, Рыленков и тд. При установке фишки появляется окошко с информацией о установленной фишке – тоже историческая информация.

Начисление баллов:   
При установке тайла, как и в оригинальном каркассоне, мы можем поставить или не поставить фишку. Если не ставим, то ничего не происходит. Если ставим, то появляется менюшка, на которой мы можем выбрать одну из 4 сторон тайла, куда мы хотим поставить эту фишку (тк в центре может быть что угодно, а по краям всегда должно быть то, с чем стыкуются другие карты).  
При установке фишки этот объект становится объектом игрока. И другие игроки не могут поставить на этот объект свои фишки, даже если тоже ставят рядом тайлы, которые продолжают этот объект. Но при этом иногда могут быть случаи, когда соединились, например, 2 дороги разных игроков, на которых уже заранее стаяли фишки – начисляем баллы двум игрокам.

Кол-во баллов определяется после завершения объекта. Например, домики со всех сторон чем-то окружены – дорога, зелёная зона, крепостная стена (то есть, рядом нельзя поставить другие домики). Или дорога может быть 1) закольцована 2) упираться в тупик 3) Упираться в крепость, домики или любой другой объект.

Кол-во баллов определяется:  
1. Кто стоит на этом объекте – Путешественник Пржевальский даёт больше баллов на дорогах, 2) Глинка, может, - в зелёной зоне, 3) Различные учёные – на тайлах с домиками.  
2. Кол-во тайлов объекта, на котором стоит фишка. За дороги давать по 2 балла, за домики – 1 (тк их много), за храм – по 1 за каждую зелёную зону рядом (9 максимум).   
Почти, как в каркассоне получается:) Но тут зато есть разные фишки с разными профессиями заранее. То есть, если поставить Пржевальского на дорогу, то он принесёт больше баллов. Но на вторую дорогу его нельзя поставить, пока не завершится первая, и придётся тратить, например, учёного, если ты хочешь забрать себе очень длинную дорогу.

После завершения объекты, фишку снимается с этого объекта и возвращается игроку для повторного использования.

Таким образом, появляется элемент стратегии с распределением фишек.