

Игра Клауса-Юргена Вреде

Жаркассон

Правила игры

Содержит дополнения



«Река»

«Аббат»

Теперь
правила стали
ещё нагляднее!

HOBBY
WORLD

Играть интересно





Игра Клууса-Юргена Вреде

Каркассон

Каркассон — старинная крепость на юге Франции, основанная ещё во времена Римской империи. Это величественное каменное сооружение прославилось во времена Альбигойских войн (1209–1229 годы), когда замок Каркассон стал одним из оплотов народа Лангедока и выдерживал продолжительную осаду войска крестоносцев.

В «Каркассоне» вам предстоит составлять карту средневекового княжества из квадратов с нарисованными на них дорогами, городами, полями и монастырями. На эти дороги и поля, в монастыри и города вы будете отправлять своих подданных, чтобы впоследствии получить за них победные очки. В ходе партии один из игроков может сильно вырваться вперёд, однако победа присуждается только по результатам финального подсчёта очков.

СОСТАВ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Основной компонент игры — 72 квадрата местности, на которых изображены города и монастыри, поля, дороги и перекрёстки.



Квадрат с городом



Квадрат с дорогой

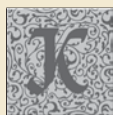


Квадрат с монастырём

Также в игре есть 12 квадратов с рекой. Они тоже относятся к квадратам местности и используются при игре с дополнением «Река», о котором вы можете прочитать в «Дополнительных правилах» (см. стр. 7). Другие изображения на квадратах местности, такие как изображения домов, людей или животных, не влияют на ход игры.



Обратная сторона у всех квадратов местности одинаковая. Исключение составляют стартовый квадрат и 12 квадратов с рекой, обратная сторона которых отличается тёмным фоном.



Оборот обычных квадратов местности



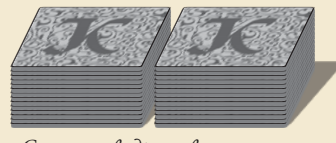
Оборот квадратов с рекой и стартового квадрата



Перед началом игры выложите стартовый квадрат посередине стола лицевой стороной вверх. Тщательно перемешайте остальные квадраты (кроме квадратов с рекой) и сложите их лицевой стороной вниз несколькими стопками в месте, удобном для всех игроков.



Стартовый квадрат



Стопки квадратов местности

Положите дорожку подсчёта очков рядом с игровой областью.



Подданные



Аббаты

Наконец, **деревянные компоненты**. Среди них есть 40 фишек подданных: по 8 фишек каждого цвета — **жёлтого, красного, зелёного, синего** и **чёрного**. А ещё 5 аббатов, по одному каждого цвета.

Каждый игрок получает 8 подданных своего цвета. 7 подданных он оставляет у себя в запасе, а восьмого подданного ставит на нулевое деление дорожки подсчёта очков. Если игроков меньше пяти, фишки не участвующих в игре цветов уберите обратно в коробку. Если вы играете впервые, уберите в коробку и фишки аббатов.

ОБ ИГРЕ

Участники по очереди выкладывают на стол квадраты: тем самым дороги удлинняются, а городов и монастырей становится всё больше. Затем игроки превращают своих подданных в рыцарей, разбойников, крестьян и монахов. Всё это приносит игрокам очки — как во время игры, так и в конце партии при финальном подсчёте.

ХОД ИГРЫ

Определите случайным образом первого игрока (например, начать игру может самый молодой участник). Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Каждый ход протекает по одной и той же схеме:

1 Игрок берёт один из закрытых квадратов, переворачивает его и присоединяет к уже выложенным на стол.



2 Игрок может разместить на только что сыгранном квадрате своего подданного.



3 Игрок должен получить очки за все объекты, завершённые с помощью выложенного квадрата.



Дороги

1. Как сыграть квадрат с дорогой

Возьмите один из квадратов, лежащих лицевой стороной вниз. Переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Присоедините квадрат к уже выложенным на стол. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- Новый квадрат (в примере справа обведён **красной рамкой**) должен хотя бы одной стороной (не углом) соприкоснуться с хотя бы одним уже выложенным ранее.
- На стыке квадратов рисунки должны продолжаться друг друга (в примере справа дорога переходит в дорогу, поля — в поля).



2. Как превратить подданного в разбойника

Выложив квадрат с дорогой, вы можете выставить на неё одного своего подданного из запаса. Он тут же становится разбойником. Вы не можете выставить подданного на дорогу, если где-то на этой же дороге уже находится какой-то другой разбойник (ваш или соперника). Если на выложенном квадрате несколько дорог, вы должны выбрать, на какую из них ставить подданного. Размещать подданных на только что выложенном квадрате件лезно, но необязательно. Вы вправе не делать этого, если не хотите. Если в вашем запасе не осталось подданных, вы не можете выставлять новых, но всё равно обязаны в свой ход выкладывать квадраты. Однако со временем подданные будут возвращаться в ваш запас.



Вы ставите подданного на только что выложенный квадрат с дорогой, так как на ней нет других разбойников. **Ваш** подданный становится разбойником. Дорога ещё не завершена, поэтому получения очков не происходит (шаг 3), и ход передаётся следующему игроку.

Играющий **синими** открывает новый квадрат и размещает его рядом с предыдущими.

Новый квадрат продолжает дорогу, на которой находится **ваш** разбойник, поэтому играющий **синими** не может выставить на неё своего подданного. Вместо этого он выставляет подданного в город, превращая его в рыцаря.

3. Как посчитать очки за завершённую дорогу

Дорога считается завершённой, если она замкнулась в кольцо или оба её конца уперлись в перекрёсток, город или монастырь. В этом случае начинается подсчёт очков. Если на дороге находятся разбойники только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённой дороги **приносит 1 очко их владельцу**.

В примере справа дорога начинается и заканчивается на перекрёстке, значит, настало время подсчитать очки. Несмотря на то, что дорогу завершил другой игрок, принадлежит она вам, так как на ней стоит ваш разбойник. Ваша дорога протянулась на 3 квадрата — вы получаете 3 очка.





Игроки отмечают набранные очки, передвигая свои фишки подданных по дорожке подсчёта очков. Деления дорожки пронумерованы от 0 до 49. Когда вы наберёте больше 50 очков (и таким образом пересечёте нулевое деление), положите стоящего на дорожке подданного плашмя, чтобы показать, что вы прошли полный круг.

Вы получили 3 очка, значит, фишка подданного сдвигается на 3 деления вперёд.



Вы завершаете дорогу и забираете своего разбойника обратно в личный запас. Рыцарь играющего синими остаётся на поле, так как город, в котором он стоит, не был завершён.

Начислив очки за завершённую дорогу, вы возвращаете находившихся на ней разбойников **обратно в личный запас**.

Как подсчитываются очки за завершённую тропу, если на тропе находятся разбойники нескольких игроков, описано на стр. 5.

Города

1. Как сыграть квадрат с городом

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Поскольку рисунок должен совпадать, область с городом можно присоединить только к другому городу (или разместить квадрат так, чтобы появился новый город).



2. Как превратить подданного в рыцаря

Как и в случае с дорогой, вы первым делом проверите, нет ли в городе других рыцарей. Если город свободен, вы можете поставить в него фишку своего подданного из запаса.



Выложив этот квадрат, вы увеличиваете город. Поскольку город не занят, вы можете поставить туда свою фишку.



3. Как подсчитать очки за завершённый город

Город считается завершённым, если он со всех сторон окружён стенами и внутри него нет пустых мест. Если в городе находятся рыцари только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённого города приносит 2 очка их владельцу. Также вы получаете 2 очка за каждый символ щита в городе. Как и в случае с дорогой, после завершения города все находившиеся в ней рыцари возвращаются в личный запас своих владельцев.

В примере справа в завершённом городе находится ваш рыцарь, и вы получаете по 2 очка за каждый квадрат вашего города (всего 6 очков). Символ щита на одном из квадратов приносит вам ещё 2 очка. Всего вы получаете 8 очков.

Как подсчитываются очки за завершённый город, если в нём находятся рыцари нескольких игроков, описано на стр. 6.



Монастыри

1. Как сыграть квадрат с монастырём

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Монастырь всегда находится в середине квадрата. Он со всех сторон окружён полями, поэтому вы можете присоединить его к любому квадрату с изображением поля.



2. Как превратить подданного в монаха

Выложив квадрат с монастырём, вы можете поставить на него фишку своего подданного из запаса. Он становится монахом.



3. Как подсчитать очки за завершённый монастырь

Монастырь считается завершённым, если квадрат, на котором он расположен, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами. Тот игрок, чей монах находится в монастыре, получает по **1 очку** за квадрат завершённого монастыря и 8 окружающих его квадратов. Он передвигает свою фишку на 9 делений вперёд по дорожке подсчёта и возвращает фишку подданного из этого монастыря в запас.

В примере справа вы завершили монастырь. Вы получаете за него 9 очков и забираете фишку подданного из этого монастыря в личный запас.



■ Краткий обзор основных правил

1. Размещаем новый квадрат

- Откройте квадрат и положите его так, чтобы он продолжал уже выложенные.
- В редком случае, когда новый квадрат выложить некуда, уберите его в коробку и откройте ещё один.

2. Выставляем подданного

- Размещайте подданного только на том квадрате, который вы только что открыли и сыграли.
- Нельзя ставить своего подданного на объект, где уже есть подданные других игроков.

3. Подсчёт очков

- **Дорога** считается завершённой, если она замкнулась в кольцо или оба её конца упёрлись в перекрёсток, город или монастырь. Если на тропе находятся разбойники только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённой дороги приносит 1 очко их владельцу.
- **Город** считается завершённым, если он со всех сторон окружён стенами, а внутри него нет пустых мест. Если в городе находятся рыцари только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённого города и каждый символ щита в городе приносит владельцу рыцарей 2 очка. Кроме этого, каждый символ щита в городе дополнительно приносит 2 очка.
- **Монастырь** считается завершённым, если квадрат, на котором он расположен, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами. Тот игрок, чей монах находится в монастыре, получает по 1 очку за квадрат завершённого монастыря и 8 окружающих его квадратов.
- Подсчёт очков всегда происходит в конце хода. Очки за завершённые города, дороги и монастыри получают все игроки, подданные которых находятся на этих дорогах, в этих городах и монастырях (исключение: если подданных игрока на завершённом объекте меньше, чем у соперника).
- После подсчёта очков все подданные, находящиеся на завершённой дороге, в завершённом монастыре или завершённом городе, возвращаются в личные запасы своих владельцев.
- Если на завершённом объекте находятся подданные **нескольких** игроков, очки получает тот, чьих подданных больше. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество подданных, каждый из них получает очки в полном объёме.

Как вообще на одной тропе или в одном поле может оказаться несколько подданных? Рассмотрим на примерах ниже...

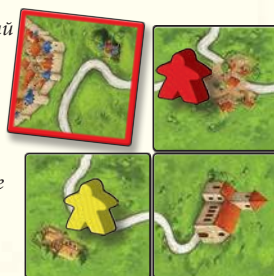
■ Несколько подданных на одном объекте

...на одной дороге

Новым квадратом **вы** могли бы продлить существующую дорогу. Однако на этой дороге уже стоит разбойник играющего **жёлтым**, а значит, **вы** не смогли бы выставить на неё своего. Поэтому **вы** решаете выложить квадрат так, чтобы начать новую дорогу, а затем выставляете на неё подданного.



В ходе игры **вы** открываете новый квадрат и решаете соединить им две разные дороги. Получилась одна общая дорога с двумя разбойниками. Поскольку новый квадрат завершил дорогу, и **вы**, и играющий **жёлтым** получаете по 4 очка и забираете подданных с завершённой дороги в личные запасы.



...в одном городе

В надежде перехватить город у играющего **жёлтыми** **вы** выкладываете квадрат (с **красной рамкой**) и выставляете на него рыцаря (новый участок города пока никак не связан с уже имеющимися).



В следующий ход **вам** попался нужный квадрат, и **вы** соединили 3 отдельных города в один. В получившемся городе **ваших** рыцарей больше, чем у играющего **жёлтыми**,



поэтому **вы** единолично получаете 10 очков. После этого и **вы**, и играющий **жёлтыми** забираете подданных из завершённого города в личные запасы.

КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается в конце того хода, когда к карте был присоединён последний оставшийся квадрат. Теперь необходимо провести финальный подсчёт очков и определить победителя.

В конце игры вы получаете дополнительные очки за:

■ Незавершённые дороги

Владелец каждой незавершённой дороги получает по 1 очку за каждый квадрат, по которому проходит эта дорога. Владелец незавершённого объекта считается игрок, чьих подданных на этом объекте больше. Если у нескольких претендентов на лидерство поровну подданных на объекте, они все получают присуждаемые за этот объект очки.

■ Незавершённые города

Владелец каждого незавершённого города получает по 1 очку за каждый квадрат, на котором находится этот город, и за каждый символ цита в этом городе.

■ Незавершённые монастыри

Каждый игрок, чей монах находится в незавершённом монастыре, получает по 1 очку за сам квадрат с монастырём и за каждый соседний квадрат (по горизонтали, вертикали и диагонали).

■ Поля и крестьян

Владелец каждого поля с крестьянином получает по 3 очка за каждый граничащий с полем город (подробные правила см. раздел «Дополнительные правила», стр. 7).

Играющий **зелёными** получает 8 очков за этот город (5 квадратов + 1 цит).

Играющий **чёрными** не получает ни одного очка, так как у него в этом городе находится меньше подданных, чем у играющего **зелёными**.



Играющий **жёлтыми** получает 4 очка за этот свой незавершённый монастырь (1 очко за квадрат с монастырём + 3 очка за соседние с ним квадраты).

Играющий **синими** получает 3 очка за этот незавершённый город (2 квадрата + 1 цит).

Играющий **красными** получает 3 очка за эту незавершённую дорогу (3 квадрата).

Получая очки, вы, как обычно, сдвигаете вперёд своего подданного по дорожке подсчёта очков. Игрок, набравший больше всего очков, побеждает в игре. В случае ничьей претенденты делят победу.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Анастасия Егорова
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде
Художник (квадраты местности): Анне Плетцке
Художник (обложка): Крис Квилльямс
Дизайнеры-верстальщики: Кристоф Типп, Андреас Репп
Особая благодарность Михаэлю Янгу за тот самый последний выложенный квадрат.
© 2001 © 2018 Hans im Gluck Verlags-GmbH
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

■ Поля и крестьяне

Крестьяне обеспечивают продовольствием все города и монастыри Каркассона. Поля, которые они возделывают, становятся настоящим кладом богатства для крепости. Так же как дороги, города и монастыри, поля могут приносить игроку победные очки в конце игры.

1. Как сыграть квадрат с полем

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Зелёные участки расположенных рядом квадратов объединяются в поля, границами между которыми служат дороги, города и края игрового поля. В ходе игры небольшие поля могут объединяться в более крупные.



2. Как превратить подданного в крестьянина

Выложив квадрат, на котором есть зелёные участки, вы можете выставить на любой из них фишку своего подданного из запаса. Положите его плашмя на выбранный участок поля. Таким образом, он становится крестьянином. Крестьяне не возвращаются в запас владельца до конца игры.

Вы не можете поместить подданного на поле, если где-то на этом же поле уже находится какой-то другой крестьянин (ваш или соперника). Если на выложенном квадрате несколько полей, вы должны выбрать, на какое из них поместить подданного.

На иллюстрации справа изображены 3 отдельных поля. Они отделены друг от друга дорогой и городами.

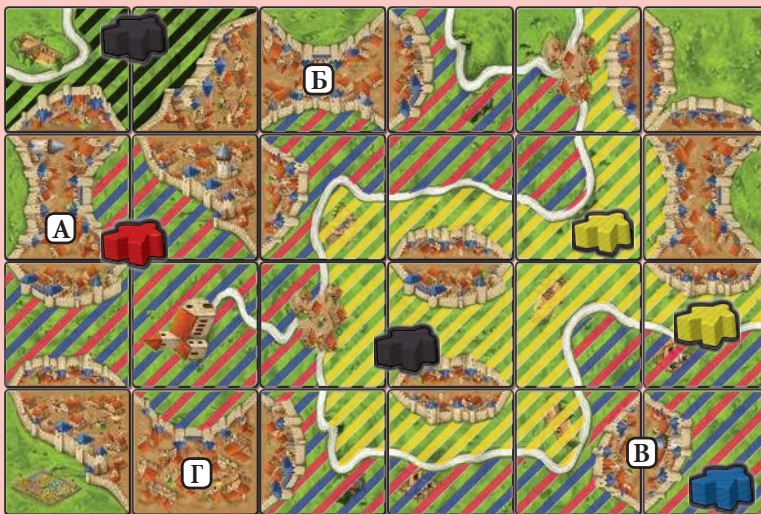


Поле, на котором **вы** помещаете своего крестьянина, занимает 3 верхних квадрата от только что выложенного квадрата до квадрата с городом, где находится **ваш** рыцарь. Крестьянин играющего **жёлтыми**, таким образом, находится на другом поле и не мешает **вам** поместить своего крестьянина на это поле.

3. Как подсчитать очки за поля

Начисление очков за поля происходит только в конце партии. В отличие от других объектов, количество квадратов, занимаемых полем, при подсчёте очков значения не имеет.

Если на поле находятся крестьяне только одного игрока, каждый завершённый город, с которым граничит поле, приносит **3 очка** их владельцу. Если на завершённом поле находятся крестьяне нескольких игроков, очки получает тот, чьих крестьян больше. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество крестьян на поле, каждый из них получает очки в полном объёме.



Поле, на котором находится по одному крестьянину играющего **красными** и играющего **синими**, граничит с тремя завершёнными городами. Каждый из этих игроков получит **9 очков** (3 за каждый из трёх завершённых городов: **А**, **Б**, **В**). Так как город **Г** остался незавершённым на конец игры, ни один из игроков не получает за него очки.

На другом поле находятся крестьяне и играющего **жёлтыми**, и играющего **чёрными**. Так как у играющего **жёлтыми** на этом поле больше крестьян, только он получает 12 очков за 4 завершённых города, граничащих с полем. Играющий **чёрными** не получает очков за это поле.

Маленькое поле, граничащее с 2 завершёнными городами (**А** и **Б**), приносит играющему **чёрными** 6 очков.

Краткий обзор правил, касающихся крестьян и полей

- Фишки крестьян не выставляются, а **кладутся планшмя** на квадраты с полями.
- Начисление очков за поля и крестьян происходит в конце партии.
- Каждый завершённый город, граничащий с полем, приносит владельцу находящимся на нём крестьян 3 очка.
- Как и в случае с городами и дорогами, на одном поле может находиться сразу несколько крестьян. В таком случае очки получает тот игрок, чьих крестьян на этом поле больше.



■ Река

Состав дополнения

12 квадратов с рекой (в игре с этим дополнением они заменяют стартовый квадрат).

Подготовка к игре

Если вы играете с дополнением «Река», перед началом партии уберите стартовый квадрат базового «Каркассона» в коробку.

Положите отдельно **квадраты с источником**  и с **озером** . Выложите квадрат с источником в качестве стартового квадрата посередине стола лицевой стороной вверх. Тщательно перемешайте остальные квадраты с рекой и сложите их стопкой лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков. Переверните квадрат с озером лицевой стороной вниз и положите под низ стопки квадратов с рекой.

Ход игры

Игра ведётся по правилам базового «Каркассона», с одним исключением. В начале партии игроки открывают квадраты из стопки с квадратами с рекой, пока кто-то из игроков не выложит квадрат с озером. Только после этого игроки начинают выкладывать квадраты местности из базового «Каркассона».

Как и обычные квадраты местности, квадраты с рекой должны хотя бы одной стороной (не углом) соприкоснуться с хотя бы одним уже выложенным ранее и продолжать изображённую местность и реку. Кроме того, русло реки **не может дважды поворачивать в одну сторону**, потому что река не должна течь вспять.

Выложив квадрат с рекой, вы можете выставить на её берегах своего подданного из запаса, руководствуясь соответствующими правилами базового «Каркассона».



■ Аббат

Как вы уже заметили, на некоторых квадратах местности изображены сады. Это дополнение позволит вам получать дополнительные очки за них и за квадраты с монастырями.

Состав дополнения

5 фишек аббатов **жёлтого, красного, зелёного, синего и чёрного** цветов.

Каждый игрок получает 1 аббата своего цвета.



Ход игры

1. Размещаем квадрат местности

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее.

2. Выставляем аббата или подданного

Вы можете поставить на выложенный вами квадрат **либо фишку подданного, либо фишку аббата из запаса**. Фишку аббата можно поставить только на монастырь или на сад. Фишка подданного ставится на любой объект, изображённый на квадрате, как обычно.

Подсчёт очков за аббата

Если квадрат, на котором расположен монастырь или сад, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами, тот игрок, чей аббат находится на нём, получает 9 очков.

Кроме того, если в один из следующих ходов вы решаете **не выставлять фишку подданного**, вы можете забрать выставленного ранее аббата обратно в запас. Вы можете забрать аббата как с квадрата с монастырём, так и с квадрата с садом. В таком случае вы получаете столько очков, сколько бы в конце игры получили бы за монаха в недостроенном монастыре (по 1 очку за сам квадрат с монастырём или садом и за каждый соседний квадрат).

При финальном подсчёте очков каждый игрок, чей аббат находится в недостроенном монастыре или саду, получает по 1 очку за такой квадрат и за каждый соседний квадрат (по горизонтали, вертикали и диагонали).



Вы присоединили новый квадрат и решили не выставлять на него своего подданного в этот ход. Вместо этого **вы** забираете аббата из незавершённого сада обратно в запас и получаете 6 очков.