

Игра Клауса-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 2021 году игре «Каркассон» исполнилось 20 лет, и в качестве подарка его поклонникам мы выпустили это юбилейное издание.

Внимание!

Если вы уже знакомы с правилами базового «Каркассона», вы можете просто просмотреть краткую информацию в конце буклета и начинать игру. Правила входящего в набор дополнения описаны в приложении.

Состав игры

Основной компонент игры — **104 квадрата местности**, на которых изображены города и монастыри, поля, дороги и перекрёстки.

Некоторые элементы на квадратах покрыты лаком. Они никак не влияют на ход игры: это сделано для того, чтобы украсить эти игровые компоненты.



Квадрат с городом



Квадрат с дорогой



Квадрат с монастырём

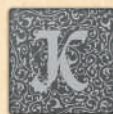
На 15 квадратах местности изображены символы , , и **20**: они нужны для игры с юбилейным мини-дополнением, входящим в состав этого издания.

Если вы играете без него, не обращайте внимания на эти символы. Если вы играете с этим дополнением, вы можете ознакомиться с правилами юбилейного мини-дополнения в приложении.

Обратная сторона у всех квадратов местности одинаковая. Исключение составляют стартовый квадрат и 17 квадратов с рекой, обратная сторона которых отличается тёмным фоном.



Оборот обычных квадратов местности



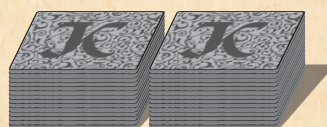
Оборот квадратов с рекой и стартового квадрата



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.

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.



Подданные

← В набор игры входят наклейки для ваших подданных. Вы можете наклеить любые наклейки на подданных любого цвета, чтобы дополнительно украсить игровой процесс.

ОБ ИГРЕ

Участники по очереди выкладывают на стол квадраты: тем самым дороги удлиняются, 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.

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. Размещаем квадрат местности

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



2. Выставляем подданного

Игрок может разместить на только что сыгранном квадрате своего подданного.



3. Подсчёт очков

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



Дороги

1. Как сыграть квадрат с дорогой

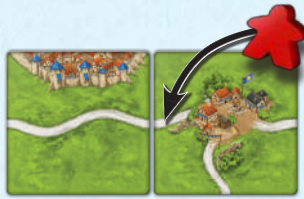
Возьмите один из квадратов, лежащих лицевой стороной вниз. Переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Присоедините квадрат к уже выложенным на стол. При этом должны соблюдаться следующие правила:



- 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 выше 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 полезно, 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.



Игрокующий синими открывает новый квадрат и размещает его рядом с предыдущими. Новый квадрат продолжает дорогу, на которой находится ваш разбойник, поэтому игрокующий 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 утёрлись 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.



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

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.

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

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



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.

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 проверяете, 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 нём 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.



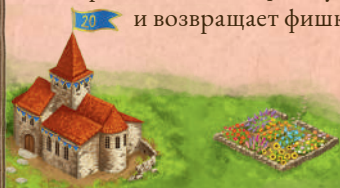
2. Как превратить подданного в монаха

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 дороге 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** приносит владельцу рыцарей **2 очка**. Кроме этого, **каждый символ щита** в городе дополнительно приносит этому игроку **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.

Несколько подданных на одном объекте

...на одной дороге

Новым квадратом вы могли бы продлить существующую дорогу. Однако на этой дороге уже стоит разбойник играющего жёлтыми , 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 жёлтыми 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 забирате подданных из завершенного 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 щита 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. в буклете приложения).

Играющий зелёными получает 8 очков за этот город (5 квадратов + 3 щита). 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 щит).

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

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

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.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде

Художники (квадраты местности): Анне Петцке, Михаэль Грёбер

Дизайнер-верстальщик: Франц-Георг Штэммеле

© 2000 © 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH

www.hans-im-glueck.de

www.carcassonne.de

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

hobbyworld.ru

