

Каркассон

Стратегическая игра Клауса-Юргена Вреде

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.

Об игре

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 города и монастыри 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 игры

- 72 картонных квадрата, на которых изображены участки городов и дорог, поля, перекрёстки и монастыри
- 40 фишек подданных 5 цветов (по 8 каждого цвета, одна из которых используется на дорожке подсчёта)



- дорожка подсчёта очков (максимальное число очков не ограничено; если вы набрали больше 50 очков, пустите свою фишку по второму кругу)
- правила игры

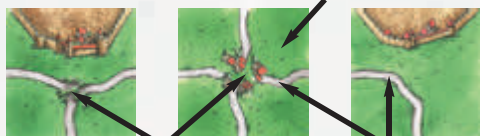
Монастырь



Участок города



Поле



Перекрёсток

Участок дороги

Подготовка к игре



Стартовый квадрат

- Положите стартовый квадрат посередине стола лицом вверх.
- Перемешайте все остальные квадраты и сложите их лицом вниз несколькими стопками в месте, удобном для всех игроков.
- Положите на край стола дорожку подсчёта победных очков.
- Каждый игрок берёт все 8 фишек одного из цветов. 7 подданных он оставляет у себя в запасе, а одну фишку ставит на деление «0» дорожки подсчёта.
- Выберите случайным образом игрока, который начнёт игру.

Ход игры

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Каждый ход протекает по одной и той же схеме:

- Игрок берёт один из закрытых квадратов и присоединяет его к уже выложенным на стол.
- Игрок может выставить своего подданного на только что сыгранный им квадрат.
- Если только что сыгранный квадрат завершил строительство дороги, города или монастыря, за этот объект начисляются очки.

Как сыграть квадрат

Вытяните один из квадратов, лежащих рубашкой вверх. Переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Они могут предложить вам, куда его лучше выложить, однако вы не обязаны следовать их советам. Присоедините вытянутый квадрат к уже выложенным на стол. При этом должны соблюдаться следующие правила:

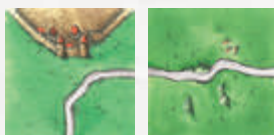
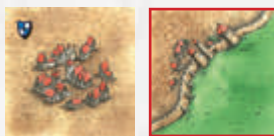
- Новый квадрат должен хотя бы одной стороной соприкасаться с уже выложенным ранее.
- На стыке квадратов все дороги должны переходить в дороги, поля — в поля, а города — в города (выкладываемая из квадратов «географическая карта» должна оставаться цельной).

Если вы не можете выложить вытянутый квадрат согласно правилам, уберите его в коробку и возьмите другой. Не забудьте перед этим поинтересоваться у соперников — возможно, вы просто не заметили, куда можно выложить этот квадрат.

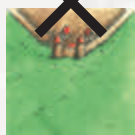
На иллюстрациях только что выложенный квадрат обозначен красной рамкой.



Участки городов, дорог и полей должны совпадать.



Одна сторона выкладываемого квадрата совпадает с городом, а другая — с полем.



Так выкладывать квадрат нельзя.

Как выставить подданного

При желании вы можете выставить своего подданного на только что сыгранный вами квадрат. Это делается по следующим правилам:

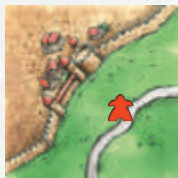
- На каждом ходу вы можете выставить только 1 подданного.
- Этот подданный должен быть взят из вашего запаса, а не из числа помещённых вами на карту ранее.
- Вы должны определить, на какую часть квадрата ставите подданного:

подданный в городе



становится рыцарем

подданный на дороге



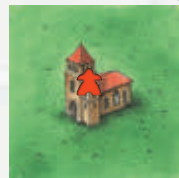
становится разбойником

подданный на поле



становится крестьянином (вам надо выбрать один из двух участков поля)

подданный в монастыре



становится монахом

- Кроме этого, вы не можете поместить подданного на дорогу, на поле или в город, если где-нибудь на этих же дороге, поле или в городе уже находится другой подданный (ваш или вашего соперника).

Совет: *выставляйте крестьян «плашмя», а не «стоя» — так их будет легче отличить от рыцарей, монахов и разбойников.*



На этот квадрат синий игрок может выставить только крестьянина, так как в городе уже стоит чужой рыцарь.



На этот квадрат красный игрок может выставить разбойника, рыцаря или крестьянина на маленькое поле (по красной стрелке). На большом поле уже стоит его собственный крестьянин, и нового подданного на этот участок поставить нельзя.

Если в запасе у игрока не осталось подданных, ему придётся выставлять новые квадраты пустыми и ждать, пока какая-либо из выставленных фишек вернётся в запас.

Если в результате выставления квадрата завершилось строительство города, дороги или монастыря (см. ниже), за этот объект начисляются очки (перемещением фишек по дорожке подсчёта) и соответствующие подданные возвращаются в запас своих владельцев.

После этого ход игрока заканчивается и передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Обратите внимание, что в ходе игры на дороге, поле или в городе может оказаться несколько ваших подданных или подданных других игроков. Это происходит в тех случаях, когда фишка была выставлена на участок до того, как он соединился с другим участком в единое целое.

Завершение строительства

Завершение строительства дороги

Дорога считается построенной, если она с обеих сторон заканчивается перекрёстком, городом или монастырём, либо замкнулась в кольцо. Как только дорога завершена, её хозяин получает по 1 победному очку за каждый квадрат, по которому проходит эта дорога.

Хозяином дороги становится тот игрок, у кого на ней стоит больше разбойников. Если у нескольких игроков одинаковое число разбойников на построенной дороге (больше, чем у всех остальных), все они в полной мере получают победные очки за эту дорогу.

Каждый игрок, получивший победные очки, передвигает на нужное количество делений свою фишку на дорожке подсчёта. Затем все подданные, находившиеся на построенной дороге, возвращаются в запас своих владельцев.



Красный игрок получает 4 очка.

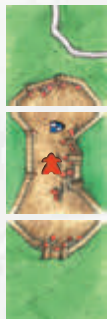
Красный игрок получает 3 очка.

Завершение строительства города

Город считается построенным, если он со всех сторон окружён стенами и внутри него нет пустых мест. Как только город завершён, его хозяин получает по 2 победных очка за каждый квадрат, на котором расположен этот город, и по 2 победных очка за каждый щит в этом городе.

Хозяином города становится тот игрок, у кого в нём стоит больше рыцарей. Если у нескольких игроков одинаковое число рыцарей в построенном городе (больше, чем у всех остальных), все они в полной мере получают победные очки за этот город.

Каждый игрок, получивший победные очки, передвигает на нужное количество делений свою фишку на дорожке подсчёта. Затем все подданные, находившиеся в построенном городе, возвращаются в запас своих владельцев.

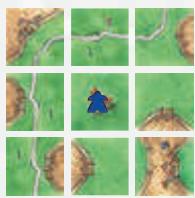


Красный игрок получает 8 очков (за 3 квадрата города и 1 щит).



Красный игрок получает 8 очков (за 4 квадрата города).

Когда несколько городских участков на одном квадрате относятся к одному и тому же городу, очки за них начисляются как за один квадрат, а не за два.



Синий игрок получает 9 очков.

Завершение строительства монастыря

Монастырь считается построенным, если квадрат, на котором он расположен, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами. Тот игрок, чей монах находится в завершённом монастыре, получает 9 победных очков. Он передвигает на нужное количество делений свою фишку на дорожке подсчёта и возвращает в запас подданного из этого монастыря.

Новый квадрат соединил выложенные ранее участки города в единый город



Красный и синий игроки получают по 10 очков каждый, так как у обоих в городе одинаково большое число рыцарей.

Иногда за один ход игрок может выставить подданного на квадрат и сразу же вернуть его в запас, завершив строительство и получив очки. Вот как это работает:

1. Выложенным квадратом игрок завершает строительство «ничейного» города, дороги или монастыря.
2. Игрок выставляет подданного в завершаемый объект.



Красный игрок получает 4 очка.

3. Игрок получает очки за завершение строительства.
4. Игрок забирает подданного обратно в запас.



Красный игрок получает 3 очка.

Поля и крестьяне

Крестьяне в полях снабжают города провизией, однако начисление очков за них происходит только в конце игры. Будучи раз выставленными на карту, крестьяне уже не возвращаются с неё в запас владельцев. Границами между полями служат дороги, города и края поля. В ходе игры небольшие поля могут объединяться в более крупные.



Каждый из трёх крестьян стоит на отдельном поле. Поля отделяются друг от друга городом и дорогами.



Новый квадрат с монастырём объединил все три поля. Игрок, выложивший этот квадрат, не может выставить крестьянина, так как на этом поле уже есть крестьяне.

Конец игры

Игра завершается в конце того хода, на котором к карте был присоединён последний оставшийся квадрат.

Финальный подсчёт очков

Недостроенные объекты

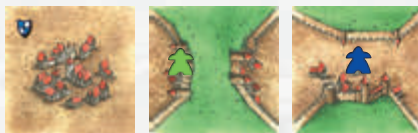
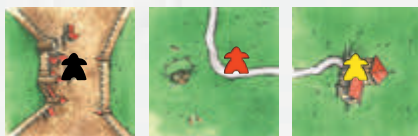
Сначала подсчитайте очки за недостроенные дороги, города и монастыри. Хозяева городов и дорог определяются так же, как и при подсчёте в ходе игры.

- Хозяин каждой недостроенной дороги получает по 1 победному очку за каждый квадрат, по которому она проходит.
- Хозяин каждого недостроенного города получает по 1 победному очку за каждый квадрат, на котором он расположен, и по 1 победному очку за каждый щит в этом городе.
- Каждый игрок, чей монах находится в недостроенном монастыре, получает по 1 победному очку за сам квадрат с монастырём и за каждый соседний квадрат (по горизонтали, вертикали и диагонали).

Подсчитав очки за недостроенные объекты, игроки передвигают свои фишки на дорожке подсчёта на нужное количество делений и убирают с карты всех подданных, кроме крестьян.



Красный игрок получает 3 очка за недостроенную дорогу. Жёлтый игрок получает 5 очков за недостроенный монастырь.

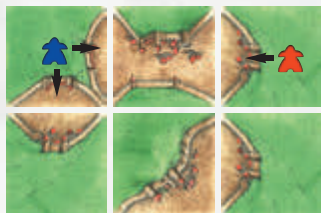


Синий игрок получает 2 очка за недостроенный город. Зелёный игрок получает 6 очков за другой недостроенный город. Чёрный игрок не получает очков, так как хозяином большого недостроенного города стал зелёный.

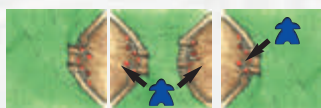
Очки за поля

Определите хозяина каждого поля, отделённого от других полей городами, дорогами и пробелами в «географической карте». Хозяином поля становится тот игрок, у кого на этом поле больше крестьян. Если у нескольких игроков одинаковое число крестьян на поле (больше, чем у всех остальных), все они становятся полноправными хозяевами этого поля.

- Каждое поле приносит своему хозяину по 3 очка за каждый достроенный город, с которым оно граничит. Размер города не имеет значения, однако недостроенные города не приносят очков за поле.



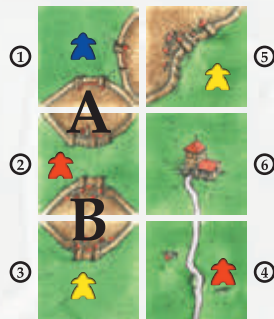
Синий игрок получает 6 очков.
Красный игрок получает 3 очка.
Нестроенный город не приносит очков за поле.



Синий игрок получает 9 очков.



Красный игрок стал хозяином большого поля (у него два крестьянина, а у жёлтого игрока — один). Он получает 6 очков: по 3 очка за города «А» и «В». Синий игрок — хозяин маленького поля. Он получает 3 очка за город «А».



На большом поле поровну крестьян красного и жёлтого игрока, поэтому они оба становятся хозяевами поля и получают по 6 очков каждый (за города «А» и «В»). Синий игрок получает 3 очка за город «А».

- Если один и тот же достроенный город граничит сразу с несколькими полями, он приносит по 3 очка хозяину каждого из этих полей. Таким образом, игрок может получить по 3 очка за один и тот же город несколько раз. Игроки передвигают на нужное количество делений свои фишки на дорожке подсчёта.

Победа в игре

После финального подсчёта определяется победитель — им становится тот игрок, кто набрал больше всего очков. Если несколько игроков претендуют на первое место по очкам, все они становятся победителями.

Каркассон

Авторский коллектив: разработчик — Клаус-Юрген Вреде, художник — Дорис Маттеус.

© 2000 Hans im Glück Verlags-GmbH

© Клаус-Юрген Вреде, правила игры

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. Торговые знаки и логотипы Carcassonne и Hans im Glück являются собственностью компании Hans im Glück и используются по лицензии.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод и редакция: Петр Тюленев

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.



Играть интересно

