



Игра Клауса-Юргена Вреде

# Каркассон

## Туманы и призраки

Густой туман надвигается на Каркассон. И даже самые смелые рыцари дрожат, громыхая латами, когда слышат: «Призраки пришли превратить Каркассон в город-призрак!»

Чтобы вернуть мир в Каркассон, вы должны работать в команде и упокоить мятежные души.



### Содержание

|   |    |
|---|----|
| Основные правила (Первый поход).....      | 2  |
| Второй поход (дворцы и кладбища).....     | 7  |
| Третий поход (гонимые).....               | 9  |
| Четвёртый поход.....                      | 10 |
| Пятый поход (заколдованные кладбища)..... | 10 |
| Шестой поход.....                         | 11 |
| «Туманы и призраки» как дополнение.....   | 12 |
| Краткое описание порядка действий.....    | 16 |



«Каркассон: Туманы и призраки» — кооперативная версия игры «Каркассон». Если вы знакомы с базовым «Каркассоном», вы быстро разберётесь в правилах этой версии. Кооперативная кампания состоит из 6 походов, каждый из которых будет добавлять новые правила и элементы. На стр. 1–6 мы опишем, как подготовиться к первому походу. Со стр. 7 начинаются описания изменений в игровом процессе для последующих походов.

## СОСТАВ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Основной компонент игры — 60 **квадратов местности**, на которых изображены **дороги, города, дворцы и кладбища**.



Квадрат с городом



Квадрат с дворцом, дорогой и туманом



Квадрат с кладбищем и городом

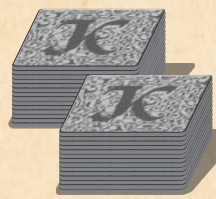


На большей части квадратов изображён **туман**. В тумане обязательно скрывается хотя бы **1 призрак**. Подробнее о призраках мы расскажем чуть позже (см. стр. 5).

Перед началом игры выложите **стартовый квадрат** посередине стола лицевой стороной вверх. Для того чтобы отправиться в первый поход, верните все 5 **квадратов с кладбищами** и 5 **квадратов с дворцами** в коробку. Тщательно перемешайте остальные квадраты и сложите их лицевой стороной вниз несколькими стопками в месте, удобном для всех игроков.



Стартовый квадрат (считается за 4 отдельных квадрата местности)



Стопки квадратов местности

**Внимание:** подготовка к игре для других походов отличается, см. стр. 7.

← Положите **дорожку подсчёта очков** рядом с игровой областью.



Жетоны гончих



Ещё в состав игры входят 1 жетон цели, 2 жетона гончих и планшет-памятка. Положите **планшет-памятку** рядом с дорожкой подсчёта очков. На этом планшете указано, какие квадраты местности вам нужны для игры, какие необходимо убрать в коробку, а также сколько очков требуется набрать для победы в этом походе.







Для первого похода это 50 очков. Следовательно, положите **жетон цели** на дорожку подсчёта очков на деление 0/50.

Верните 2 **жетона гончих** в коробку.



Планшет-памятка

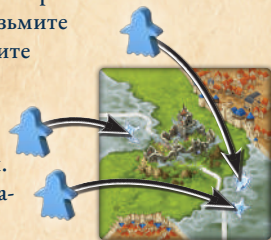
Обратите внимание, что деревянные компоненты в «Туманах и призраках» отличаются от базовой игры: теперь деревянные фишки представляют собой не обычных подданных, а **дозорных с факелами**.

Всего в игре 30 фишек: по 5 фишек каждого цвета — красного , зелёного , синего , жёлтого , чёрного  и розового . Каждый игрок получает 5 фишек дозорных своего цвета. Это ваш личный запас. Далее возьмите фишку цвета, не выбранного ни одним игроком, и поместите на дорожку подсчёта очков на деление 0/50. При помощи этого дозорного вы будете отмечать свои победные очки. Остальные фишки не участвующих в игре цветов уберите обратно в коробку.

**Подготовка к игре вдвоём и в одиночку:** если играете вдвоём, выберите по 2 цвета на игрока и раздайте каждому игроку по 3 дозорных выбранных цветов, а если в одиночку — возьмите 12 дозорных четырёх цветов (3 фишки каждого цвета). Затем, в обоих случаях, поместите фишку любого из оставшихся цветов на дорожку подсчёта очков на деление 0/50.



Наконец разместите 15 **призраков** в общий запас рядом с полем. Поместите 1 фишку призрака из общего запаса на каждое изображение призрака на стартовом квадрате (всего их 3).





Участники по очереди выкладывают на стол квадраты и отправляют своих дозорных защищать удлиняющиеся дороги и растущие города. В тумане постоянно появляются призраки, и чтобы победить, вам нужно изгнать их из Каркассона. Объединившись в команду, вы должны совместно набрать количество очков, отмеченное жетоном цели. Но берегитесь: если в запасе закончатся квадраты местности или фишки призраков, это будет значить только одно — Каркассон пал под натиском призраков. Чем более поздний поход вы выбираете, тем крепче должен быть ваш командный дух!

## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Первым игроком считается тот, кто читает эти правила. Каждый ход протекает по одной и той же схеме.

1. Возьмите один из квадратов, лежащих лицевой стороной вниз в стопке, переверните его и присоедините к уже выложенным на стол.



2. Если на только что выложенном квадрате есть изображение тумана, выложите на этот квадрат фишки призраков (см. «Как разместить фишки призраков» на стр. 5). После этого можете разместить **1 свою фишку дозорного** на **только что выложенный** квадрат.



3. Команда получает 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 рамкой) должен хотя бы одной стороной (не углом) соприкасаться хотя бы с одним уже выложенным ранее.
- На стыке квадратов рисунки должны продолжаться друг друга (в примере справа дорога переходит в дорогу, поля — в поля).



### 2. Как разместить дозорного на дороге

Выложив квадрат с дорогой, вы можете выставить на неё одного своего дозорного из запаса. Вы не можете выставить дозорного на дорогу, если где-то на этой же дороге уже находится ваш дозорный или дозорный другого игрока. Если на выложенном квадрате несколько дорог, вы должны выбрать, на какую из них ставить дозорного.

Вы можете выставить своего дозорного на дорогу, даже если её покрывает туман (см. стр. 5)

Размещать дозорных на только что выложенном квадрате полезно, но необязательно. Вы вправе не делать этого, если не хотите. Если в вашем запасе не осталось дозорных, вы не можете выставлять новых, но всё равно обязаны в свой ход выкладывать квадраты. Однако со временем дозорные будут возвращаться в ваш запас.

После этого ход переходит к другому игроку.

**Игра вдвоём и в одиночку:** в свой каждый ход вы можете выставить фишку любого из своих цветов, но только одну.



Вы ставите дозорного на только что выложенный квадрат с дорогой, так как на ней нет других дозорных. Теперь никто больше не может поставить дозорного на эту дорогу.



Играющий синими открывает новый квадрат и размещает его рядом с предыдущими. Новый квадрат продолжает дорогу, на которой находится ваша фишка, поэтому играющий синими не может выставить на неё своего дозорного. Вместо этого он выставляет свою фишку на другую дорогу на только что выложенном квадрате.



### 3. Как посчитать очки за завершённую дорогу

Дорога считается **завершённой**, если она замкнулась в кольцо или оба её конца упёрлись в город, деревню или кладбище. В этом случае начинается подсчёт очков. Если на дороге находятся дозорные, вы получаете очки за эту дорогу. **Каждый квадрат** с участком завершённой дороги приносит **1 очко** вашей команде.

*В примере справа дорога начинается и заканчивается на перекрёстках, значит, настало время подсчитать очки. Несмотря на то, что дорогу завершил другой игрок, очки за вашего дозорного начисляются всей вашей команде. Ваша дорога протянулась на 3 квадрата — вы получаете 3 очка.*




Ваша цель — набрать за поход столько очков, сколько отмечено жетоном цели. Игроки отмечают набранные очки, передвигая фишку дозорного по дорожке подсчёта очков. Деления дорожки пронумерованы от 0 до 49.



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



*Возьмите дозорного, который только что принёс вам 3 очка, и верните в свой запас. Синяя фишка  стоит на незавершённой дороге и останется на ней, пока дорога не будет завершена.*

## 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 разместить дозорного

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



*Выложив этот квадрат, вы увеличиваете город. Поскольку город не занят, вы можете поставить туда своего дозорного .*



### 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 дозорные, вы получаете очки за этот город. **Каждый квадрат** с участком завершённого города приносит **2 очка**. Также вы получаете **2 очка за каждый символ щита** в городе. Как и в случае с дорогой, после завершения города все находившиеся в нём фишки возвращаются в личный запас своих владельцев.



*В примере выше в завершённом городе находится фишка, и вы получаете 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.*



## 1а. Как выложить квадрат местности с туманом

Разместите квадрат местности с туманом, как обычно. Туман всегда **покрывает** либо поле, либо дорогу, но не может покрывать город.

Кладите квадрат так, чтобы дорога соединялась с дорогой, а поле — с полем вне зависимости от наличия тумана. Другими словами, вы можете присоединить дорогу, покрытую туманом, к обычной дороге. То же касается и туманных полей.

**Важно:** дорога, покрытая туманом, не является границей области тумана и не делит её на несколько областей.



*Вы выложили этот квадрат с изображением тумана. Обсудив с другими игроками, вы принимаете решение разместить его рядом с обычным квадратом вдоль дороги несмотря на то, что туман на одном квадрате не переходит в другой.*

## 1б. Как завершить область тумана

Теперь проверьте, завершена ли область тумана.

Область тумана считается завершённой, когда она окружена со всех сторон другими объектами и внутри неё нет пустых мест (аналогично городу).

Если область тумана граничит с областью без тумана на другом квадрате, эту область тумана **завершить невозможно**.



Если вы завершили область тумана, уберите с неё **все фишки призраков** в общий запас.

*Область тумана на верхнем квадрате завершить невозможно.*



*Вы размещаете этот квадрат, завершая область тумана, и убираете с неё все 3 фишки призраков в общий запас.*

## 2а. Как разместить призраков на квадрате с туманом

После того как вы выложили квадрат с туманом, если это новая область тумана и она ещё не завершена, разместите на только что выложенном квадрате столько призраков , сколько на нём соответствующих изображений .

Если вы **расширили уже существующую** область тумана (т. е. присоединили квадрат к уже имеющемуся квадрату с изображением тумана так, что область тумана стала больше) и область тумана всё ещё не завершена, выставьте на туман на только что выложенном квадрате на одну **фишку призрака меньше**, чем на нём изображено.

Если на квадрате, расширившем область тумана, изображён только один призрак, вы не размещаете на нём ни одной фишки призрака.



*В предыдущий ход вы выложили квадрат 1. Так как на нём изображено 2 символа призраков, вы выставили на квадрат 2 фишки призраков. Теперь вы выкладываете квадрат 2, расширяя область тумана. Так как на новом квадрате изображён только 1 призрак, вы не кладёте на него ни одной фишки призрака. Хорошо сыграли!*



### Призрачный запас

**Важно:** если в любой момент игры вы должны выставить на квадрат больше призраков, чем есть в общем запасе, **вы немедленно проигрываете** (см. стр. 6).

## 2б. Как разместить дозорного на квадрате с туманом

Вы можете разместить свою фишку по обычным правилам **только** на дорогу или в город (или, в более позднем походе, во дворец — см. стр. 7). Вы можете выставить фишку на дорогу, **даже если она покрыта туманом**. В «Туманах и призраках» вы **не можете** выставить фишку на поле (вне зависимости от того, покрыто ли оно туманом).





### 3. Подсчёт очков и изгнание призраков

Завершив область тумана, вы не получаете за неё победных очков (за её завершение вы изгоняете призраков). Однако выложенный квадрат с туманом может завершить другие объекты и принести за них победные очки по обычным правилам.

Сразу после завершения любого объекта (например, города или дороги) — неважно, был ли на завершившем объекте квадрат тумана, — вы можете:

- начислить себе очки, как обычно,

**ИЛИ**

- изгнать **3 призраков** или меньше с **1 любого квадрата** на ваш выбор (в том числе с кладбища (см. стр. 8)), вернув их в общий запас.



***Особый случай:** когда один и тот же квадрат запускает подсчёт очков сразу за несколько объектов, игрок, выложивший этот квадрат, принимает решение подсчитать очки или изгнать призраков отдельно для каждого объекта.*

***Помните:** стартовый квадрат считается за 4 отдельных квадрата местности, и если вы решили изгнать призраков с него, выберите только 1 из них и изгоните призраков только с него.*



### Несколько дозорных на одном объекте

Командная работа позволит получить больше очков за дороги и города: если на завершённом объекте находятся несколько дозорных **разных цветов**, вы получаете положенное количество очков за **каждый уникальный цвет дозорных** на завершённом объекте. Однако за **нескольких дозорных одного цвета** на завершённом объекте вы получаете очки только один раз.

Вы  могли бы выложить квадрат так, чтобы он завершил существующую дорогу. Однако дорога уже занята дозорным играющего жёлтыми , и вы не можете выставить на неё свою фишку. Вместо этого вы решаете выложить квадрат так, чтобы получились две отдельные дороги.




Кроме того, даже если на объекте есть дозорные нескольких цветов, ваша команда также может решить изгнать призраков вместо начисления победных очков. В таком случае вы **не получаете победных очков ни за одного дозорного на этом объекте** и изгоняете 3 призраков с любого квадрата местности по обычным правилам.

### КОНЕЦ ИГРЫ

«Каркассон: Туманы и призраки» — кооперативная игра, и вы проигрываете или побеждаете все вместе. **Финального подсчёта очков не происходит.**

Игра немедленно заканчивается, если выполняется одно из описанных ниже условий.

**ПОБЕДА:** фишка вашей команды находится дальше по дорожке подсчёта очков, чем фишка цели , или на том же делении. Поздравляем! Теперь можете перейти к следующему походу.

### ПОРАЖЕНИЕ

1. В запасе не осталось квадратов местности, и вы не набрали необходимое количество победных очков: увы, вы проиграли. Вам придётся отправиться в этот поход снова.

2. В запасе осталось меньше фишек призраков, чем вы должны выставить на выложенный квадрат: увы, вы проиграли. Вам придётся отправиться в этот поход снова.



Как только вы одержите победу в этом походе, можете переходить к следующему. Ниже перечислены особенности каждого похода, но основные правила остаются неизменными.



## ВТОРОЙ ПОХОД

**Подготовка к игре:** во втором походе используются все **60** квадратов местности, включая 5 квадратов с дворцом и 5 квадратов с кладбищем.

**Цель:** 75 победных очков. Разместите жетон цели на дорожку победных очков на делении 25. Теперь вам нужно добраться до него дважды. Чтобы обозначить это, можете положить жетон цели лицевой стороной вниз и перевернуть его, когда ваш дозорный дойдёт до него в первый раз. Как только дозорный достигнет жетона цели во второй раз, игра заканчивается. Вы выиграли.

В остальном партия проходит по правилам игры для первого похода.



Квадрат с дворцом



Квадрат с кладбищем

### Дворец

#### 1. Как сыграть квадрат с дворцом

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

К дворцу всегда ведёт дорога, поэтому вы можете завершить им одну из имеющихся дорог или начать новую.



#### 2. Как разместить во дворце фишку дозорного

Выложив квадрат с дворцом, вместо того чтобы выставить 1 своего дозорного на дорогу, можете выставить его во дворец. Как обычно, вы можете выставить только 1 дозорного.



#### 3. Как подсчитать очки за завершённый дворец

Дворец считается завершённым, если квадрат, на котором он расположен, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами. Начислите **2 победных очка** за каждый квадрат с туманом, окружающий квадрат с дворцом, и сам квадрат с дворцом, если на нём есть туман.

Ура! Квадрат **3** завершает ваш дворец. На квадрате с дворцом изображён туман, и его окружают 5 квадратов с туманом. Таким образом, вы получаете 12 очков и возвращаете своего дозорного в запас.





### 1а. Как разместить квадрат с кладбищем

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




### 1б. Как захоронить дозорного на кладбище



Как только квадрат с кладбищем с 4 сторон (по горизонтали и по вертикали) окружён другими квадратами, это кладбище становится завершённым и вы обязаны **захоронить на нём дозорного**. Это значит, что вы должны взять 1 любого выставленного дозорного с любого квадрата и положить его плашмя на кладбище, где он и останется **до конца игры**.

После этого изгоните **всех призраков**, размещённых на квадрате с кладбищем. Как призраки могут оказаться на квадрате с кладбищем, см. ниже.

**Особый случай:** если все фишки дозорных находятся в личных запасах игроков, захороните на кладбище дозорного из личного запаса одного из игроков. Если вы хороните дозорного, к которому была выложена гончая (см. стр. 9), удалите гончую из игры.

В предыдущий ход играющий красными  выложил квадрат с кладбищем. В свой ход вы выкладываете квадрат, отмеченный рамкой, и завершаете кладбище.



После завершения, ваша команда решает, что играющий жёлтыми  хоронит на кладбище свою фишку дозорного из города. С этого момента играющий жёлтыми  продолжает игру с меньшим количеством фишек.

Теперь вы изгоняете 1 призрака с квадрата с кладбищем, вернув его фишку в общий запас.


### 2а. Как разместить на квадрате с кладбищем фишки призраков

Каждый раз, когда любой игрок должен выставить хотя бы 1 призрака на любой квадрат с туманом, вы должны также добавить 1 призрака на 1 любое **незавершённое** кладбище. Если все кладбища завершены, призраков добавлять не нужно.

**Примечание:** вместо начисления очков за объект вы можете удалить 3 фишки призраков с кладбища, как обычно (см. стр. 6).

### 2б. Как разместить дозорного на квадрате с кладбищем

Вы не можете выставить дозорного на кладбище, однако вы можете разместить его на дороге или в городе на этом же квадрате местности по обычным правилам.

Вы  размещаете квадрат местности и должны выставить на него 2 фишки призраков. К несчастью, в игре есть незавершённое кладбище, а значит, вы должны дополнительно выставить 1 призрака на него. После этого выставляете дозорного в город.





**Подготовка к игре:** тщательно перемешав все 60 квадратов местности, разложите их на 3 равные стопки по 20 квадратов каждая. Это поможет вам отслеживать, сколько времени у вас осталось до конца игры.

Для того чтобы отметить, сколько очков необходимо набрать к моменту, когда закончится каждая из стопок, выложите жетоны гончих на дорожку подсчёта очков: жетон гончей с номером 1 (её зовут Руфус) на деление 15, а жетон гончей с номером 2 (Ронья) — на деление 0/50. Жетон цели на деление 0/50 рядом с жетоном Роньи.

**Ход игры:** с этого момента вы **должны** брать квадраты только из одной стопки, пока она не закончится, и только после этого переходить ко второй, а затем — к третьей. К концу каждой стопки вы должны набрать определённое количество очков.

**Цель:** 15 победных очков до того, как закончится первая стопка, 50 победных очков до того, как закончится вторая, и 100 очков до конца игры. Если вы не смогли набрать нужное количество очков на любом из этих этапов, вы немедленно проигрываете.



## Гончие



Руфус

Ронья

Гончие не только показывают необходимое количество очков для прохождения первых двух этапов, они также помогают изгнать призраков.

Как только ваша фишка на дорожке подсчёта очков оказалась на делении с Руфусом или дальше, вы должны немедленно разместить **Руфуса** рядом с любым из выставленных дозорных (кроме тех, что захоронены на кладбище). После этого выберите **2 разных квадрата местности** из числа граничащих с Руфусом по горизонтали, вертикали и диагонали (включая сам квадрат с Руфусом). Вы можете **изгнать 3 призраков или меньше с каждого из 2 выбранных квадратов**. Верните фишки изгнанных призраков в общий запас.



*В свой ход вы получили 8 победных очков и передвинули фишку на деление 16 по дорожке подсчёта очков, обогнав жетон Руфуса, расположенный на делении 15. Как только это произошло, вы прошли первый этап!*

*Ваш дозорный в городе занимает выгодную позицию. Вы выкладываете рядом с ним жетон Руфуса и изгоняете 2 призраков с этого квадрата. Кроме того, рядом есть квадрат с кладбищем, и, выбрав его вторым, вы изгоняете с него 3 призраков (1 призрак, к сожалению, остаётся). Итого вы вернули 5 фишек призраков в общий запас.*

После этого возьмите квадраты, оставшиеся от первой стопки (если есть), и положите их на верх второй стопки квадратов местности. Таким образом, у вас будет чуть больше времени, чтобы набрать 50 очков, необходимых для прохождения второго этапа. Как только вы их набрали, выложите жетон **Роньи** к одному из выставленных дозорных и изгоните призраков по тем же правилам, что и жетон Руфуса.



### 3. Как подсчитать очки за гончую

Гончая остаётся рядом с дозорным, к которому вы её выложили, до того момента, пока этот дозорный не вернётся в ваш личный запас. Как только это произошло, получите очки за гончую (даже если при подсчёте очков за завершённый объект с этим дозорным вы решили не начислять очки, а изгнать призраков).

**Важно:** вы не можете изгнать призраков вместо начисления очков за гончую.

Гончая приносит **1 победное очко за каждого призрака, находящегося на всех выложенных квадратах местности на момент начисления очков.**

После того как вы подсчитали очки за гончую, уберите её жетон в коробку, больше он в этом походе вам не понадобится.

Очки за Руфуса и Ронью начисляются по одним и тем же правилам.



*Вы завершили город и получили за него 6 очков, а за Руфуса — целых 5, так как на квадратах местности в сумме выставлено 5 призраков. Вы убираете дозорного с этого города в свой личный запас, а жетон Руфуса — в коробку.*



## ЧЕТВЁРТЫЙ ПОХОД

**Подготовка к игре:** повторите подготовку к третьему походу, кроме положения жетонов на дорожке подсчёта очков. Дополнительно уберите 2 фишки призраков в коробку — у вас в общем запасе теперь только **13 фишек призраков**. Положите жетон Руфуса на дорожку подсчёта очков на деление 20, а жетон Роньи — на деление 10. Жетон цели положите на деление 20 рядом с жетоном Руфуса.

**Цель:** 20 победных очков до того, как закончится первая стопка, 60 победных очков до того, как закончится вторая, и 120 очков до конца игры. Если вы не смогли набрать нужное количество очков на любом из этих этапов, вы немедленно проигрываете.

В остальном четвёртый поход играется по тем же правилам, что и третий поход.

## ПЯТЫЙ ПОХОД

**Подготовка к игре:** повторите подготовку к четвёртому походу, кроме положения жетонов на дорожке подсчёта очков. Жетон Руфуса положите на дорожку подсчёта очков на деление 15, а жетон Роньи — на деление 0/50. Жетон цели — на деление 0/50 рядом с жетоном Роньи.

**Цель:** 15 победных очков до того, как опустеет первая стопка, 50 победных очков до того, как опустеет вторая, и 100 очков до конца игры. Если вы не смогли набрать нужное количество очков на любом из этих этапов, вы немедленно проигрываете.

Начиная с этого похода, меняются правила игры для кладбищ: теперь это **заколдованные кладбища**, и они могут заставить вас потерять ещё не выложенные квадраты местности.

### Заколдованные кладбища

#### 1а. Как разместить квадрат с заколдованным кладбищем

Если вы открыли квадрат с кладбищем, разместите его по обычным правилам.

#### 1б. Как выставить дозор на заколдованном кладбище

Как только квадрат с заколдованным кладбищем **со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали)** оказывается окружён другими квадратами (как дворец), вы должны немедленно захоронить там дозорного по обычным правилам. Только после этого заколдованное кладбище становится завершённым.

#### 2а. Как разместить фишки призраков

Как только вы разместили квадрат с заколдованным кладбищем, вы должны выложить **1 фишку призрака за каждый квадрат местности с туманом**, окружающий квадрат с кладбищем (вне зависимости от того, завершена область тумана или нет, есть ли там другие фишки или нет).

#### 2б. Как разместить дозорного на квадрате с кладбищем

Вы не можете выставить дозорного на кладбище, однако вы можете разместить его на дороге или в городе на этом же квадрате местности по обычным правилам.



*К несчастью, вы взяли квадрат с кладбищем. Вы выложили его, как показано в примере выше. После этого вы выкладываете 3 фишки призраков в области тумана вокруг кладбища. В самом конце хода вы ставите дозорного на дорогу.*

#### 3а. Как подсчитать очки

Если, выложив квадрат местности, вы завершили какой-либо объект, начислите очки за него по обычным правилам.

#### 3б. Как разместить закрытый квадрат местности

Заколдованные кладбища заставляют вас терять квадраты местности. Пока хотя бы 1 заколдованное кладбище в игре не завершено, вы должны в конце каждого своего хода брать из текущей стопки квадратов 1 квадрат местности, **не глядя на его лицевую сторону**, и выкладывать его **лицевой стороной вниз** к любой стороне квадрата с незавершённым заколдованным кладбищем (по вертикали или горизонтально; а если там занято, то по диагонали). Эти квадраты считаются **закрытыми** и могут граничить с любыми квадратами местности, но не могут завершать ни один объект, **кроме заколдованных кладбищ**. Все объекты, граничащие с выложенным таким образом закрытым квадратом местности, **считаются заколдованными и не могут быть завершены**.



Эти правила действуют и на дворцы: если перевёрнутый квадрат местности размещён на одной из восьми позиций, окружающих дворец, дворец не может стать завершённым.

Даже если в игре больше одного незавершённого заколдованного кладбища, вы размещаете **только 1** закрытый квадрат местности в ход, но в этом случае вы можете выбрать, с каким кладбищем он будет граничить.

Вы можете выкладывать новые квадраты местности рядом с закрытыми квадратами местности только в том случае, если выкладываемый квадрат хотя бы одной стороной будет граничить с открытым квадратом местности.

Вы можете выкладывать новые закрытые квадраты местности к выложенным ранее закрытым квадратам местности.

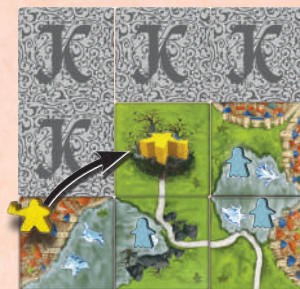
**Важно:** выложенные закрытые квадраты учитываются для завершения заколдованного кладбища.

Когда кладбище окружено 8 квадратами местности (в том числе закрытыми), немедленно выставьте там дозор по обычным правилам.

*Теперь кладбище завершено. Вам больше не нужно выкладывать закрытые квадраты местности. Посоветовавшись, вы выбираете захоронить ✨.*



*Это кладбище не завершено, поэтому вы берёте 1 квадрат местности, не глядя на его лицевую сторону, и выкладываете его так, чтобы он граничил с квадратом с кладбищем. Теперь невозможно завершить город, в котором находится ✨, а сам этот дозорный оказывается заперт в незавершённом городе до конца игры.*



## ШЕСТОЙ ПОХОД

### Подготовка к игре:

1) Вместо 1 общей фишки для подсчёта очков возьмите по 1 дозорному трёх разных цветов, участвующих в игре, и разместите на дорожке подсчёта очков на делении 0/50. Если в игре больше трёх участников, выберите любые 3 цвета, участвующие в игре.

**Игра вдвоём или в одиночку:** используйте для этого по 1 дозорному трёх разных цветов, участвующих в игре, из тех, что вы убрали в коробку (вместо того чтобы брать их из своих личных запасов).

2) Верните **3 фишки призраков** в коробку.

3) Тщательно перемешав все 60 квадратов местности, разложите их на 3 равные стопки. Разместите жетоны гончих на дорожке подсчёта очков на делениях 10 (Руфус) и 25 (Ронья). Выложите жетон цели на деление 0/50.

В этом походе кладбища также остаются заколдованными.

**Цель:** каждый игрок должен набрать 10 победных очков до того, как закончится первая стопка, 25 победных очков до того, как закончится вторая, и 50 очков до конца игры.

### 3. Как подсчитать очки

В отличие от предыдущих походов, все игроки считают очки отдельно, что влечёт за собой следующие изменения:

1. Чтобы ваша команда прошла любой этап, **все 3 дозорных** на дорожке победных очков должны пересечь деление или остановиться на делении, обозначающем нужное количество очков.
2. Жетоны гончей или жетон цели активируются только после того, как **последний из 3 дозорных** на дорожке победных очков пересёк деление или остановился на делении с нужным количеством очков.
3. Победные очки за гончую двигают вперёд по дорожке подсчёта очков дозорного того же цвета, что и тот, к которому она выложена.

Если вы подсчитываете очки за цвет, которого нет на дорожке подсчёта очков, вы можете выбрать, какую фишку на дорожке подсчёта очков передвинуть.



*Вы играете вдвоём. Вы ✨ соединяете два города в один, одновременно завершая его. Так как у вас и у играющего жёлтыми ✨ в этом городе по 1 дозорному, вы получаете по 6 очков. В начале игры вы выбрали ✨ и ✨ для подсчёта очков. Таким образом, вам нужно выбрать, какого дозорного передвинуть вперёд за ✨, которого нет на дорожке подсчёта очков. Вы выбираете ✨ и передвигаете ✨ и ✨ на 6 делений вперёд.*



## ТУМАНЫ И ПРИЗРАКИ: ДОПОЛНЕНИЕ


Перед вами не просто кооперативная версия игры, но и дополнение с модулями «Призраки», «Дворцы» и «Кладбища». Вы можете добавить новые модули к базовой игре, предполагающей режим соревнования. Это дополнение может вводиться в игру полностью или частично, и его модули совместимы с модулями всех других дополнений.

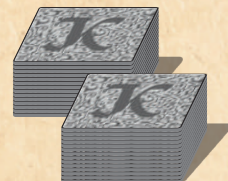
### СОСТАВ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры выложите новый стартовый квадрат посередине стола лицевой стороной вверх. Стартовый квадрат из базовой игры уберите в коробку.





Стартовый квадрат из дополнения «Туманы и призраки» (считается за 4 отдельных квадрата местности)

Тщательно перемешайте 60 квадратов местности из дополнения (с ) с квадратами местности базовой игры. Сложите их лицевой стороной вниз несколькими стопками в месте, удобном для всех игроков.





Стопки квадратов местности

Вам понадобится только одна дорожка подсчёта очков. Лучше использовать дорожку подсчёта очков из дополнения, а дорожку из базовой игры вернуть в коробку.

Каждый игрок получает набор фишек своего цвета: по 2 фишки дозорных  и по 6 фишек обычных подданных  из базовой игры. 5 обычных подданных он оставляет у себя в запасе, а шестого подданного ставит на деление 0/50 дорожки подсчёта очков.

Оставшиеся фишки дозорных выбранных цветов становятся общим запасом — положите их рядом с дорожкой подсчёта очков. Если игроков меньше пяти, фишки обычных подданных и дозорных не участвующих в игре цветов уберите обратно в коробку.

Положите 15 фишек призраков  в общий запас рядом с дорожкой подсчёта очков.

Уберите жетон цели  и планшет-памятку из «Туманов и призраков» в коробку. Туда же отправятся и жетоны гончих Руфус и Ронья не любят соревновательные игры. 



### ОБ ИГРЕ

Цель и ход игры такие же, как и в базовой версии «Каркассона»: игроки по очереди берут квадраты местности и стараются выложить их так, чтобы получить как можно больше очков. Вы, как обычно, сможете вмешиваться в планы соперников и мешать им завершить тот или иной объект. Не беспокойтесь, вы не проиграете, если в общем запасе закончатся призраки: в этом дополнении вы будете ещё и насыпать призраков — и сможете использовать их, чтобы прогнать подданных соперника!







### 1. Как разместить квадрат местности

Сначала возьмите квадрат местности и выложите его по обычным правилам (см. стр. 3). Туман при игре с дополнением не является объектом, за который можно получить очки, и его можно игнорировать при выставлении подданных в поле или на дорогу. Для всех остальных объектов (города, дороги, поля) применяются базовые правила.

### 2а. Как наслать призрака

Для дополнения неважны изображения призраков  на квадратах местности с туманом — игнорируйте их. В этом модуле вы можете насылать призраков на подданных в зависимости от того, как вы разместите свой квадрат:

- Если вы расширили область тумана (см. стр. 5), вы должны насылать призрака на подданного соперника (даже если ваш квадрат завершил эту область тумана): выставьте 1 фишку призрака  к 1 любому выставленному подданному другого игрока на ваш выбор.



- Если вы ограничили область тумана: если вы выложили квадрат местности (с туманом или без) так, что хотя бы 1 сторона любого квадрата с туманом теперь прилегает к стороне квадрата без тумана, вы должны насылать призрака на любого своего выставленного подданного.





- Если вы, расширив одну область туманов, ограничили другую: вы должны насылать по призраку сначала на подданного соперника, потом на своего по описанным выше правилам.

Если в общем запасе призраки закончились, вы больше не можете насылать призраков. Если в игре нет выставленных фишек, на которых можно насылать призрака, вы пропускаете шаг 2а.

### Как спугнуть подданных

Когда на 1 подданного насылали 3 призраков (неважно, кто насылал призраков и кому принадлежит эта фишка), этот подданный пугается и сбегает: вы должны вернуть его фишку и насланных на него призраков в личный и общий запас соответственно.



*Вы ограничили область тумана, поэтому вы должны насылать призрака  на своего подданного . Так как это третий призрак, преследующий бедолагу, ваш подданный пугается и возвращается в ваш личный запас, а призраки, потеряв его из виду, возвращаются в общий запас.*

### 2б. Как разместить фишку подданного


После того как вы насылали призраков или пропустили этот шаг, вы можете выставить 1 подданного на только что выложенный квадрат местности по обычным правилам.

### 3. Как подсчитать очки

Подсчёт очков за каждый объект производится по правилам базовой игры. Подсчитав очки, вычтите 2 очка за каждого призрака, который был наслан на подданного, участвующего в подсчёте.

**Важно:** если из-за призраков завершённый объект заставил вас потерять очки, передвиньте свою фишку на соответствующее количество делений назад по дорожке подсчёта очков. При этом помните, что вы не можете вернуться дальше 0.



*Вы  выложили квадрат и завершили город. По обычным правилам этот город принёс бы вам 8 очков, однако на вашего подданного в городе насылали целых двух призраков! Вы вычитаете из положенных 8 очков 4 очка — 2 за каждого призрака. Таким образом, этот город приносит вам 4 очка.*

После подсчёта очков верните участвовавшие в нём фишки в личный или общий запас соответственно.



## Дозорные

При использовании «Туманов и призраков» в качестве дополнения к базовой игре дозорные считаются подданными и подчиняются всем соответствующим правилам, кроме следующих исключений:

- вы не можете наслать призраков на дозорного;
- дозорного нельзя спугнуть.

## Кладбища

### 1. Как разместить квадрат с кладбищем


Разместите квадрат по обычным правилам.



Остальные правила для кладбищ при игре с «Туманами и призраками» как с дополнением будут отличаться от правил в кооперативной игре.

### 2б. Как превратить подданного в кладбищенского сторожа

Вы можете выставить на только что размещённое кладбище любого подданного (включая дозорного): этот подданный становится **кладбищенским сторожем**.

Если сторожем становится обычный подданный , позже он может испугаться призраков и вернуться в ваш запас!



### 3. Как завершить кладбище

Кладбище считается завершённым, если оно со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружено другими квадратами (как дворец или монастырь). Игрок, чей подданный находится на завершённом кладбище, добавляет в свой личный запас 1 дополнительную фишку дозорного своего цвета из общего запаса. Фишка кладбищенского сторожа возвращается в личный запас владельца.

Если в общем запасе не осталось дозорных вашего цвета, вы больше не можете добавлять дополнительные фишки дозорных.

Если на вашего сторожа наслали призраков, при возвращении его в запас вы теряете по 2 очка за каждого призрака, как обычно.



Вы размещаете квадрат и завершаете кладбище. Вы берёте фишку дозорного из общего запаса. Теперь в вашем личном запасе на одного дозорного больше. Затем вы возвращаете фишку кладбищенского сторожа в личный запас.



## Дворцы

### 1. Как разместить квадрат с дворцом

Разместите квадрат с дворцом по обычным правилам.



### 2б. Как разместить фишку во дворце

Как и в кооперативной игре, вы можете разместить своего подданного или дозорного во дворце.

**Напоминание:** *обычного подданного могут спугнуть призраки, дозорного — нет.*




### 3. Как посчитать очки за завершённый дворец


Как и в кооперативной игре, дворец считается завершённым, если квадрат, на котором он расположен, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами (как монастырь). Вы получаете **2 очка** за каждый окружающий дворец квадрат, на котором есть туман, и за сам квадрат с дворцом, если на нём есть туман.



## Туманы на полях

Вы можете выкладывать крестьян в поля по базовым правилам, однако их могут спугнуть насланные на них призраки (если только в полях не дозорные). Кроме того, границами полей служат не только города и дороги, но и области тумана.

Вы разместили обычного подданного  на поле, и он становится крестьянином.

У вашего соперника тоже есть крестьянин в поле, но он выбрал для этого фишку дозорного , и вы не сможете спугнуть его с поля при помощи призраков.




Вы выкладываете между двумя полями квадрат с городом и туманом. Так как туман становится границей поля, вы отделяете то поле, где лежит ваша фишка, от поля соперника.

Но поскольку, разместив квадрат, вы ограничили область с туманом, вы должны будете наслать призрака на вашего подданного.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Конец игры и финальный подсчёт очков проходят по правилам базовой игры со следующими дополнениями:

- потеряйте 1 очко за каждого призрака , которого наслали на ваших подданных;
- начислите 1 очко за каждый дворец, в котором находится ваш подданный, и по 1 очку за каждый квадрат с туманом, окружающий его;
- подданные на кладбище очков не приносят.

После финального подсчёта очков игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает. Поздравляем! (Если игроки набрали равное количество очков, претенденты делят победу.)

**XIII** век, Франция. Храбрые обитатели Каркассона и окрестных замков встали на защиту своих убеждений: многие из них были последователями учения катаров, демонстрировавших необыкновенное свободомыслие и ставивших под сомнение непогрешимость и авторитет папы римского. Папа Иннокентий III видел в этом угрозу и в попытке удержать власть отправил рыцарей храма на войну против катаров Каркассона и их учения.

Однако в мире настольного «Каркассона» нет места войнам, ведь настольные игры — уникальное хобби, уже много лет объединяющее людей из разных стран, культур, разного пола и возраста за игровым столом.

Любая война бессмысленна и разрушительна, поэтому в настольном «Каркассоне» вы сможете создать мирное и процветающее княжество вместе. Выставляйте подданных с умом и докажите, что вы — самый мудрый феодал средневековой Франции!

### Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде

Художник (квадраты местности): Анне Петцке, Марсель Грёбер

Дизайнер-верстальщик: Франц-Георг Штэммеле

Особая благодарность Михаэлю Янгу за тот самый последний выложенный квадрат.



© 2001 © 2024 Hans im Glück Verlags-GmbH

[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

[www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0





На этой странице вы найдёте краткое описание походов ( **1 2 3 4 5 6** ) и порядок ваших действий. Учитывайте, что это лишь памятка. Рекомендуем перед игрой ознакомиться с детальным описанием правил.

### 1а. Разместите квадрат местности

- Возьмите из стопки 1 квадрат местности и разместите его так, чтобы он соединялся с уже выложенными. Не обращайте внимания на туман.

- **3+** Вы можете взять квадрат только из текущей активной стопки.

### 1б. Область тумана

- Если вы завершили область туманов, уберите с неё все фишки призраков в общий запас.

### 1в. Выставьте дозорного

- **2+** Если вы завершили кладбище, вы должны выставить на него 1 фишку дозорного.

- **2 3 4** Кладбище считается завершённым, если с 4 сторон к нему прилегают другие квадраты местности. Изгоните призраков с кладбища в общий запас.

- **5 6** Заколдованное кладбище считается завершённым, если оно окружено со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) 8 квадратами местности.

### 2а. Разместите призраков

- Если вы выложили квадрат с туманом, вы должны разместить фишки призраков. Если этот квадрат расширяет существующую область тумана, выложите на 1 фишку призрака меньше.

- **2 3 4** Добавляя призраков на поле, дополнительно добавляйте 1 фишку призрака к любому открытому кладбищу.

- **5 6** Выложив квадрат с кладбищем, добавьте 1 фишку призрака на каждый квадрат с туманом, окружающий кладбище (по вертикали, горизонтали и диагонали).

### 2б. Разместите дозорного

- Можете выставить свою фишку дозорного на дорогу, город или дворец на только что выложенном квадрате.

### 3а. Подсчёт очков

- Завершив дорогу, город или дворец, подсчитайте очки. Можете выбрать: начислить победные очки или изгнать не более 3 призраков с 1 квадрата.

- Если на объекте есть дозорные разных цветов, подсчитайте очки для каждого цвета.

- **6** Начислите положенное количество очков за каждый уникальный цвет дозорных на объекте. Каждая из целей считается достигнутой только после того, как последний игрок оказался на делении с нужным жетоном или перешагнул его.

### **3+** 3б. Гончие

- Если вы набрали нужное количество очков, переходите к новой стопке квадратов и выложите жетон гончей к любому дозорному. Выберите 2 разных квадрата, окружающих квадрат с гончей (включая сам квадрат с гончей). Изгоните 3 или меньше призраков с каждого из выбранных квадратов.

### **5 6** 3в. Заколдованное кладбище

- В конце своего хода возьмите из текущей стопки 1 квадрат местности, не глядя на его лицевую сторону, и выложите его лицевой стороной вниз к любой стороне квадрата с незавершённым заколдованным кладбищем. Такие квадраты не могут завершить ни один объект, кроме заколдованных кладбищ.

### Конец игры

Игра немедленно заканчивается, если:

- вы набрали необходимое количество очков — вы победили;
- в запасе меньше призраков, чем вы должны выставить / закончились стопки квадратов — вы проиграли.