

# Carcassonne

Умная игра от Клауса-Юргена Рёде для 2-5 игроков старше 8-и лет

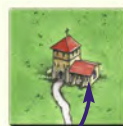
*Расположенный на юге Франции город Каркассон знаменит благодаря своим уникальным фортификациям римской и средневековой эпох. Игроки развивают территорию вокруг Каркассона, размещая своих подданных на дорогах, в городах и монастырях, а также отправляя их работать в поля. Умение игроков правильно развиваться, используя своих разбойников, рыцарей, фермеров и монахов, определит победителя.*

## Содержимое

- 72 плитки земель (включая 1 начальную плитку с отличающимся оборотом), изображающие участки городов, дорог и полей, а также монастыри.
- 40 подданных 5-и цветов. Каждый подданный может быть использован как рыцарь, разбойник, фермер или монах. Один из подданных каждого игрока используется как маркер подсчета очков.
- 1 шкала подсчета очков для учета полученных победных очков.
- Книга правил и лист со сводной информацией.



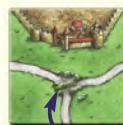
оборот начальной плитки



монастырь



участок города



участок города



участки дороги



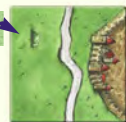
участок поля

## Обзор

Игроки ход за ходом выкладывают плитки земель. При этом появляются и разрастаются дороги, города, поля и монастыри. На них игроки могут выставлять своих подданных, зарабатывая очки. Игроки получают очки как в процессе, так и в конце игры. Побеждает игрок, набравший после итогового подсчета наибольшее количество очков.

## Подготовка

лицевая сторона начальной плитки



Положите в центр стола начальную плитку лицевой стороной вверх. Перемешайте в закрытую оставшиеся плитки и сложите их в несколько стопок, также рубашками вверх, так, чтобы игроки могли легко их достать. Положите шкалу подсчета очков рядом с краем стола, оставив в центре пространство для размещения плиток. Каждый игрок берет по 8 подданных выбранного цвета и помещает одного из них на большое деление в нижнем левом углу шкалы подсчета очков. Остальных 7 подданных игроки кладут перед собой, образуя персональный резерв. По обоюдному согласию выберете первого игрока, любым удобным вам способом.

## Игровой процесс

Начиная с первого игрока, участники ходят по очереди в направлении по часовой стрелке. Во время своего хода игрок в **указанном порядке** выполняет следующие действия:

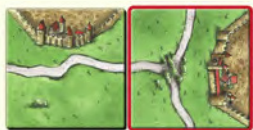
- Игрок **может** взять и разместить новую **плитку земель**.
- Игрок **может** выставить на **только что добавленную** плитку земель **одного подданного** из своего резерва.
- Если, в результате размещения плитки, завершаются **монастыри, дороги и/или города**, они приносят очки.

На этом ход данного игрока завершен и следующий сидящий в направлении по часовой стрелке игрок выполняет свой ход аналогичным образом.

### ■ Размещение плиток земель

Сначала игрок должен взять плитку земель в одной из лежащих рубашками вверх стопке. Он смотрит на нее, показывает остальным игрокам (чтобы они могли посоветовать "лучшее" место) и размещает ее на столе, учитывая следующие правила:

- Новая плитка (в примере с **красной** рамкой) должна при размещении касаться стороной как минимум одной ранее размещенной плитки. Новая плитка не может быть размещена касаясь ранее размещенной плитки только углом.
- Новая плитка должна быть размещена так, чтобы все поля, города и дороги на добавляемой плитке продолжали участки полей, городов и дорог на всех соседних плитках (монастыри всегда целиком помещаются на одной плитке).



участки дороги и полей  
продолжаются



участок города продолжен



с одной стороны продолжен  
участок города, с другой - поля



так плитку  
разместить  
нельзя

В редких случаях, когда для вытянутой плитки нет подходящего места (и все игроки с этим согласны), игрок скидывает данную плитку из игры (возвращая ее в коробку) и берет вместо нее следующую плитку.

### ■ Размещение подданных

После того, как игрок поместил плитку земель, он может выставить одного из своих подданных, используя следующие правила:

- За ход игрок может выставить только 1-го подданного.
- Игрок должен брать его из своего резерва.
- Игрок может выставлять его только на только что помещенную плитку.
- Игрок должен решить, куда именно он хочет выставить подданного:

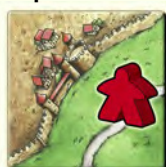
#### рыцарь



на участок города

или

#### разбойник



на участок дороги

или

#### фермер



на участок поля

(кладите фермеров боком)

или

#### монах



в монастырь

- Игрок не может выставлять подданного на участок поля, дороги или города, если этот участок соединен с участком на другой плитке (независимо от расстояния до нее), на котором уже стоит любой другой подданный (принадлежащий любому игроку, даже вам). Смотри следующие примеры:



Синий может выставить только фермера, так как на соединенном с городом участке уже есть рыцарь.



Синий может выставить своего подданного как рыцаря или разбойника. Или в качестве фермера, но только на маленькое поле, куда указывает красная стрелка. На соединенном с большим полем участке уже есть фермер.

Когда игрок выставит всех своих подданных, он продолжает каждый ход разыгрывать плитки земель. Подданных нельзя забирать с поля просто так, они **возвращается в резерв игрока только при подсчете очков** за монастыри, дороги и города.

На этом ход игрока завершается, и сидящий следующим по часовой стрелке игрок начинает свой ход и т.д.

**Памятка:** Если, в результате размещения плитки, строительство городов, дорог и/или монастырей завершается, то подсчет очков по ним происходит до того, как ход перейдет к следующему игроку.

### ■ Подсчет очков за завершение монастырей, дорог и городов

#### ■ Завершение постройки дороги

Дорога считается завершенной, если она с обоих концов ограничена перекрестком, участком города или монастырем, или закольцована. Между двумя концами дороги может быть заключено любое количество участков.

Игрок, у которого на завершенной дороге стоит разбойник, получает по одному очку за каждую плитку, входящую в эту завершенную дорогу (подсчет происходит по количеству плиток; несколько участков на плитке считаются единожды).

Игрок сдвигает свой маркер подсчета очков по шкале подсчета очков на количество делений, равное числу полученных очков. Если вы пересекли 50-е деление, положите ваш маркер набок, чтобы не забыть об этом, и продолжайте двигаться по шкале.



Красный получает  
4 очка



Красный  
получает 3 очка

### ■ Завершение постройки города

Город считается завершенным, когда он полностью окружен городской стеной и не содержит как зазоров в стене, так и пустых мест в самом городе. Город может состоять из нескольких участков.

Игрок, владеющий рыцарем в завершенном городе, получает по два очка за каждую плитку в городе (учитываются плитки, а не участки). Каждый щит на участках города приносит игроку по 2 очка.

*Красный получает 8 очков (3 участка города и 1 щит)*



*Красный получает 8 очков (4 участка города без щитов) Даже если плитка содержит два участка города, она по-прежнему приносит 2 очка (за 1 плитку).*

Если завершенные города или дороги содержат более одного подданного?

При размещении плиток земель возможна ситуация, когда на дороге окажется более одного разбойника, или более одного рыцаря в городе. При этом за завершение дороги или города все победные очки получит тот игрок, который владеет большинством разбойников (на дороге) или рыцарей (в городе).

Если два и более игроков имеют одинаково количество разбойников или рыцарей, то **каждый из них** получает полное количество очков за дорогу или город.

*Вновь помещенная плитка земель объединяет два отдельных участка города и завершает постройку города.*



*Оба игрока, Красный и Синий, получают за город все 10 очков, так как у каждого из них в завершенном городе (стоящем из 5-и плиток) по одному рыцарю.*

### ■ Завершение постройки монастыря

Монастырь считается завершенным, если плитка, на которой он находится, полностью окружена плитками земель. Игрок, чей монах находится в монастыре, получает 9 очков (1 за монастырь и по 1-у за каждую окружающую его плитку).



*Красный получает 9 очков*

### Возвращение участвовавших в подсчете подданных в резервы игроков

После того, как за дорогу, город или монастырь были получены очки (и только после этого), находящиеся на них подданные возвращаются в резервы своих хозяев. Во время **следующих ходов** вернувшиеся подданные могут быть использованы игроками, как и доступные с начала игры подданные (как разбойники, фермеры, рыцари или монахи).

Допустима ситуация, когда игрок за один ход выставляет подданного, получает очки за дорогу, город или монастырь и сразу же забирает подданного обратно (всегда в указанном порядке).



*Красный получает 4 очка*

1. Завершить добавлением новой плитки дорогу, монастырь или город.
2. Выставить разбойника, монаха или рыцаря.
3. Получить очки за завершенные дорогу, монастырь или город.
4. Вернуть рыцаря, разбойника или монаха в резерв.



*Красный получает 3 очка*

### Фермы

Объединенные участки полей называются фермами. Завершенные фермы не подсчитываются в процессе игры. Игроки могут выставлять фермеров на участки полей, но они принесут очки только в конце игры. **Фермер остается на участке поля, куда был выставлен, все время игры и никогда не возвращается в резерв игрока!** В качестве напоминания об этом, размещайте фермеров в лежачем положении. Фермы ограничены дорогами, городами и краями области, на которой были разыграны плитки земель.



*Все 3 фермера находятся на своих собственных фермах. Город и участки дорог отделяют фермы друг от друга.*



*В результате размещения новой плитки земель каждый из игроков будет иметь по одному фермеру на общей ферме.*

**Замечка:** разместивший плитку игрок не может выставлять своего фермера, так как соединенные в плитку участки уже имеют фермеров.

## Завершение игры

В конце хода игрока, во время которого была размещена последняя плитка земель, игра завершается. Затем происходит итоговый подсчет очков.

## Итоговый подсчет очков

### Очки за незавершенные дороги, города и монастыри

За каждые незавершенные дорогу и город игрок, с разбойником на дороге или рыцарем в городе, получает по одному очку за каждый участок дороги или города. Каждый щит дает по одному очку. В случае незавершенных дорог и городов с более чем одним подданным для определения того, кто должен получить очки, используйте правила завершенных дорог и городов (стр. 3). За незавершенный монастырь игрок с монахом в этом монастыре получает 1 очко за сам монастырь и по 1 очку за каждую окружающую его плитку земель.



*Красный* получает 3 очка за незавершенную дорогу. *Желтый* получает 5 очков за незавершенный монастырь.

### Получение очков за фермеров (за снабжение городов)

- При получении очков за фермеров учитываются только завершенные города.
- Для поставки провизии в город фермер должен находиться на ферме граничащей с этим городом. Расстояние от фермера до города значения не имеет.
- За каждый город, который снабжает ферма, игрок выставивший на ферму наибольшее количество фермеров, получает по 3 очка, независимо от размера города. Если сразу несколько игроков владеют наибольшим количеством фермеров, каждый из них получает по 3 очка.
- Любая ферма может снабжать (приносить очки за) несколько городов, если они граничат с данной фермой.
- Несколько ферм могут снабжать один город. В этом случае каждая ферма приносит очки по отдельности.

*Синий* получает 3 очка за незавершенный город в правом нижнем углу. *Зеленый* получает 8 очков за более крупный незавершенный город слева. *Черный* ничего не получает, так как у *Зеленого* в городе больше рыцарей.

**Подсказка:** для упрощения подсчета, сразу после получения очков за незавершенные города, дороги и монастыри, уберите соответствующих подданных в коробку.



*Синий* получает 6 очков. *Красный* получает 3 очка. Незавершенный город в подсчете не участвует.



*Синий* получает 9 очков.



Числа определяют порядок размещения плиток.

*Красный* получает 6 очков за снабжение городов А и В, так как у него 2 фермера на нижней ферме, а у *Желтого* всего 1. *Синий* при помощи своего фермера на верхней ферме также получает 3 очка за город А.



В этом примере как *Красный*, так и *Желтый*, получают по 6 очков за два города (А и В), так как оба имеют по 2 фермера на нижнем поле. Один фермер на верхнем поле приносит *Синему* 3 очка за город А.

После того, как описанным образом были подсчитаны все завершенные города, завершается итоговый подсчет очков, и игра заканчивается. В игре побеждает участник, набравший наибольшее количество очков. Если таких игроков несколько, то они совместно празднуют победу.

© 2000 Hans im Glück Verlags-GmbH



Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
info@hans-im-glueck.de  
oder per Post: Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
Fax: 089/302336

Перевод и верстка:  
Попков Владислав  
SNOWBODY.org.ua

специально для друзей из  
магазина настольных игр  
DESKTOPGAMES.COM.UA

