Каркассон

Стратегическая игра Клауса-Юргена Реде

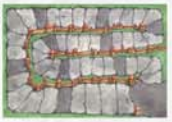
Каркассон — название старинной крепости, расположенной на юге Франции. Это величественное каменное сооружение прославилось во времена Альбигойских войн (1209—1229 годы), когда замок Каркассон стал оплотом восставшего народа и выдерживал многомесячные осады рыцарского войска...

Об игре

Игроки в «Каркассоне» составляют карту средневекового княжества из квадратов с нарисованными на них дорогами, городами, полями и монастырями. На эти дороги, города, поля и монастыри помещаются фишки игроков; впоследствии эти фишки приносят игрокам победные очки. Несмотря на то что в ходе игры один из игроков может сильно вырваться вперед, победа присуждается только по результатам окончательного подсчета очков.

Состав игры

- 72 картонных квадрата, на которых изображены части городов и дорог, поля, перекрестки и монастыри
- 40 фишек 5 цветов (по 8 каждого цвета, одна из которых используется на шкале подсчета очков)



- шкала подсчета очков (в игре максимальное число очков не ограничено; если оно у вас больше 50, пустите свою фишку на шкале по второму кругу)
- правила игры

Подготовка к игре

Стартовый квадрат

- Положите стартовый квадрат посередине стола.
- Перемешайте все остальные квадраты и положите их рубашкой вверх в месте, удобном для всех игроков.
- Положите на край стола шкалу подсчета победных очков.
- Каждый игрок берет все 8 фишек одного из цветов. 7 он оставляет у себя, а одну ставит на деление «0» шкалы подсчета победных очков.
- Выберите случайным образом игрока, который начнет игру.

Ход игры

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

1. Игрок тянет один из закрытых квадратов и присоединяет его к уже выложенным на стол.
2. Игрок может поместить свою фишку на только что сыгранный им квадрат.
3. Если только что сыгранный квадрат привел к завершению дороги, города или монастыря, происходит подсчет очков.

Как сыграть квадрат

Прежде всего, вытяните один из квадратов, лежащих рубашкой вверх.

Теперь переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Они имеют право высказать свое мнение относительно того, куда его лучше положить, однако вы не обязаны их слушаться. Присоедините новый квадрат к уже выложенным на стол. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- Новый квадрат должен соприкасаться с уже выложенным ранее хотя бы одной стороной.
- В месте соприкосновения сторон все дороги должны переходить в дороги, поля — в поля, а стены городов — в стены городов (выкладываемая из квадратов «географическая карта» должна оставаться цельной).

Если вы не можете выложить вытянутый квадрат согласно правилам, сбросьте его и возьмите другой. Не забудьте спросить в этом случае совета своих соперников, возможно, вы просто не заметили места, на которое можно выложить этот квадрат.

Части городов и дорог, а также поля должны совпасть.

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

Так выставлять квадрат нельзя.

Как выставить фишку

При ходе вы можете поместить свою фишку на только что сыгранный вами квадрат. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- На каждом ходу вы можете выставить только 1 фишку.
- Эта фишка должна быть взята из вашего запаса (а не из числа помещенных вами на карту ранее). Если все ваши фишки находятся на карте, вы не можете поместить фишку, пока хотя бы одна из них не вернется в ваш запас в результате подсчета очков.
- Вы должны определить, на какую часть квадрата ставите фишку:

фишка в городе

становится рыцарем

фишка на дороге

становится разбойником

фишка в поле

становится крестьянином (можно поставить на любое из двух мест)

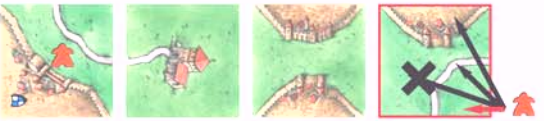
фишка в монастыре

становится монахом

- Кроме этого, вы не можете поместить свою фишку на дорогу, в город или в поле, если где-нибудь на этих же дороге, городе, поле уже находится фишка (ваша или вашего соперника).

Совет: *Размещайте фишки крестьян «плашмя», а не вертикально — так их будет труднее спутать с рыцарями, монахами и разбойниками.*

Здесь синий игрок может выставить только крестьянина, т.к. в имеющемся городе уже стоит чужой рыцарь.



Красный игрок может выставить в данном случае разбойника или рыцаря, но не крестьянина на большое поле, т.к. на нем уже стоит его собственный крестьянин. Однако игрок может выставить крестьянина на маленькое поле (красная стрелка).

Если в запасе у игрока не осталось фишек, ему придется выставлять новые квадраты пустыми и ждать, пока какая-либо из сыгранных фишек вернется в запас.
Если после выставления квадрата произошло завершение строительства города, дороги или монастыря (см. ниже), производится подсчет очков (на шкале очков) и возвращение соответствующих фишек в запас игроков.
На этом ход игрока заканчивается и передается следующему игроку по часовой стрелке.
Обратите внимание, что на поле, дороге или в городе тем не менее может быть несколько ваших фишек или фишек других игроков. Это происходит в тех случаях, когда фигурка была выставлена на участок до того, как он соединился с другим участком в единое целое.

Завершение строительства

Завершение строительства дороги

Дорога считается построенной, если оба ее конца упираются в перекресток, город или монастырь.
Игрок, чей **разбойник** стоит на построенной дороге, получает столько победных очков, какова длина этой дороги (по количеству квадратов).
Если на построенной дороге больше одного разбойника, победные очки за нее получает только тот игрок, у которого больше разбойников на этой дороге. Если наблюдается равенство в количестве разбойников на этой дороге, то каждый из игроков получает столько победных очков, сколько приносит эта дорога.
Каждый игрок, получивший победные очки, передвигает на соответствующее число делений свою фишку на шкале подсчета очков. Затем все фишки, находившиеся на построенной дороге, возвращаются в запас их владельцев.

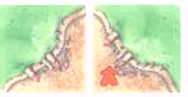
Красный игрок получает 4 очка.

Красный игрок получает 3 очка.

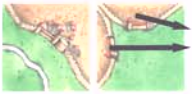
Завершение строительства города

Город считается построенным, если все его внутреннее пространство окружено стенами.
Игрок, чей **рыцарь** стоит в построенном городе, получает по 2 победных очка за каждый квадрат, на котором расположен город, а также по 2 победных очка за каждый щит в этом городе.
Если в построенном городе больше одного рыцаря, победные очки за него получает только тот игрок, у которого больше рыцарей в этом городе. Если наблюдается равенство в количестве рыцарей в этом городе, каждый из игроков получает столько победных очков, сколько приносит этот город.
Каждый игрок, получивший победные очки, передвигает на соответствующее число делений свою фишку на шкале подсчета очков. Затем все фишки, находившиеся в построенном городе, возвращаются в запас их владельцев.

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



Красный игрок получает 8 очков (за 4 квадрата города)



Когда обе части города на одном квадрате относятся к одному городу, очки за них начисляются как за 1 квадрат, а не за 2.

Синий игрок получает 9 очков.

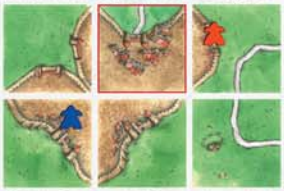
Завершение строительства монастыря

Монастырь считается построенным, если квадрат, на котором он находится, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружен другими квадратами.

Игрок, чей **монах** стоит в построенном монастыре, получает 9 победных очков.

Он передвигает на соответствующее число делений свою фишку на шкале подсчета очков, а затем возвращает фишку с завершенного монастыря в свой запас.

Новый квадрат соединил вложенные ранее части города в единый город.



Красный и синий игроки получают по 10 очков каждый, т.к. каждый имеет в городе равное количество рыцарей.

Иногда за один ход игрок может выставить фишку на карту и сразу вернуть ее снова в запас, завершив строительство и получив очки. Это возможно только при следующей последовательности действий:

1. Новым квадратом игрок завершает строительство города, дороги или монастыря.
2. Игрок выставляет фишку (соответственно, рыцаря, разбойника или монаха) в завершаемый объект.
3. Игрок получает очки за завершение строительства.
4. Игрок забирает обратно в свой запас эту фишку.

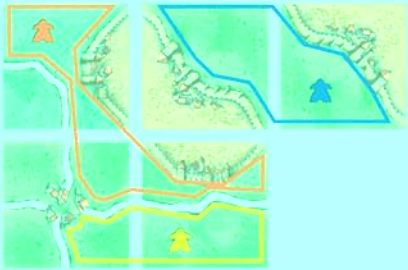
Красный игрок получает 4 очка.

Красный игрок получает 3 очка.

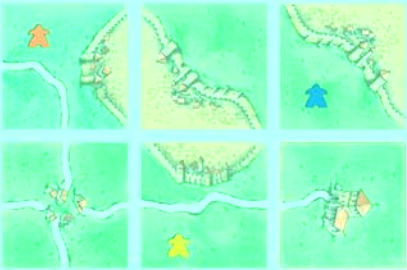
Поля и крестьяне

Поля не приносят победных очков в ходе игры. Они предназначены для того, чтобы дать возможность крестьянам снабжать города провизией. Крестьяне приносят игрокам победные очки только в конце игры. Будучи раз помещенными на карту, они больше не снимаются с нее и не возвращаются в запас фишек своего игрока.

Границами между полями служат дороги, города и края поля. В процессе игры небольшие поля могут объединяться в одно, более крупное.



Каждый из 3 крестьян стоит на отдельном поле. Поля отделяются друг от друга городом и дорогами.



Выкладываемый квадрат с монастырем соединит воедино все 3 поля. Игрок, выложивший этот квадрат, не может поставить на него крестьянина, т.к. на этом поле уже есть крестьяне!

Конец игры

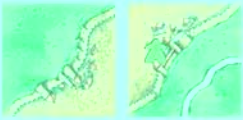
Игра заканчивается, когда к карте будет присоединен последний оставшийся квадрат.

Окончательный подсчет очков

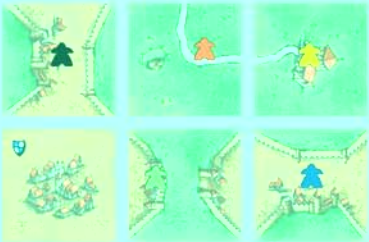
Недостроенные объекты

Прежде всего подсчитываются все недостроенные дороги, города и монастыри:

- Каждый игрок, у которого имеется разбойник на недостроенной дороге, получает 1 победное очко за каждый квадрат, на котором располагается эта дорога.
- Каждый игрок, у которого имеется рыцарь в недостроенном городе, получает 1 победное очко за каждый квадрат, на котором располагается этот город (и 1 очко за каждый щит в этом городе).
- Каждый игрок, у которого имеется монах в недостроенном монастыре, получает 1 победное очко за каждый квадрат, окружающий квадрат монастыря (по горизонтали, вертикали и диагонали), включая сам квадрат с монастырем.



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



Синий игрок получает 2 очка за недостроенный город. Зеленый игрок получает 7 очков за другой недостроенный город. Черный игрок не получает очков, т.к. в большом недостроенном городе у зеленого игрока больше рыцарей.

При этом игроки передвигают на соответствующее число делений свои фишки на шкале подсчета очков.
Если в городе или на дороге стоят рыцари или разбойники нескольких игроков, то очки получает лишь тот, у кого рыцарей или разбойников больше. При равенстве количества рыцарей в городе или разбойников на дороге очки получают и тот, и другой игрок в полном объеме.
После подсчета очков за недостроенные объекты снимите все фишки с этих объектов (рыцарей, монахов и разбойников), чтобы облегчить подсчет очков за крестьян.

Очки за поля

Затем подсчитываются победные очки, принесенные крестьянами за снабжение провизией соседних городов.
Для каждого поля, отделенного от других полей городами, дорогами и пробелами в «географической карте», определяется хозяин. Им становится тот игрок, у которого на данном поле больше крестьян (если у нескольких игроков равное количество крестьян на данном поле, каждый из этих игроков становится хозяином поля).

- Хозяин поля получает 3 очка за каждый достроенный город, граничащий с его полем. Размер города не имеет значения, но недостроенные города не приносят очков за крестьян.

Синий игрок получает 6 очков. Красный игрок получает 3 очка. Недостроенный город не приносит очков за крестьян.

Синий игрок получает 9 очков.

Красный игрок является хозяином большего поля (у него 2 крестьянина, а у желтого игрока — один). Он получает 6 очков: по три очка за города «А» и «В». Синий игрок — хозяин меньшего поля. Он получает 3 очка за город «А».

На большем поле красный и желтый игроки имеют поровну крестьян, а потому оба объявляются хозяевами и получают по 6 очков каждый (за города «А» и «В»). Синий получает 3 очка за город «А».

- Если один и тот же достроенный город граничит с несколькими полями, то он приносит по три очка хозяину каждого из граничащих с ним полей. Таким образом, игрок может получить по 3 очка за один и тот же город несколько раз.

Игроки передвигают на соответствующее число делений свои фишки на шкале подсчета очков.

Победа в игре

После того как очки за снабжение городов провизией подсчитаны, игра заканчивается. Победителем объявляется игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

Авторский коллектив: разработчик – Клаус-Юрген Реде, художник – Дорис Маттеус.
©2000 Hans im Gluck Verlags-GmbH
© Клаус-Юрген Реде, правила игры.

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

Русское издание: ООО «Смарт»
Общее руководство: Акулов М.В.,
перевод и редактура: Перерва А.В.

Особая благодарность выражается Карпинскому И.С.
© 2005-2006 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.
«Каркассон» являются торговыми марками ООО «Смарт».