

Гра Клауса-Юргена Вреде

Жаркасон

Правила гри

Містить доповнення



«Річка»



«Абат»

Відтепер
правила стали
ще більш
наочними!

HOBBY
WORLD





Гра Клауса-Юргена Вреде

Каркасон

Каркасон — старовинна фортеця на півдні Франції, що була заснована ще за часів Римської імперії. Ця велична кам'яна споруда прославилась під час Альбігойських війн (1209–1229 роки), коли замок Каркасон став надійним захистом народу Лангедоку та витримував тривалу облогу війська хрестоносців.

У «Каркасоні» ви маєте скласти карту середньовічного князівства з квадратів із зображеними на них дорогами, містами, полями та монастирями. На ці дороги та поля, у монастирі та міста ви відправлятимете своїх підданих, щоб у результаті отримати за них переможні бали. Під час партії один із гравців може сильно вирватися вперед, але перемога зараховується лише за результатами фінального підрахунку балів.

СКЛАД І ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Основний компонент гри — **72 квадрати місцевості**, на яких зображені міста та монастирі, поля, дороги та перехрестя.



Квадрат з містом



Квадрат з дорогою



Квадрат з монастирем

Також у грі є 12 квадратів з річкою. Вони теж відносяться до квадратів місцевості та використовуються під час гри з доповненням «Річка», про яке ви можете прочитати в «Додаткових правилах» (див. стор. 8). Такі зображення на квадратах місцевості, як зображення будинків, людей або тварин, не впливають на перебіг гри.



Зворотна сторона однакова у всіх квадратів місцевості. Винятком є стартовий квадрат і 12 квадратів з річкою, зворотна сторона яких відрізняється темним фоном.



Зворот звичайних квадратів місцевості



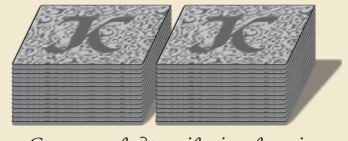
Зворот квадратів з річкою та стартового квадрата



Перед початком гри покладіть стартовий квадрат у центрі столу горілиць. Ретельно перемішайте решту квадратів (окрім квадратів з річкою) і покладіть їх кількома стопками долілиць у зручному для всіх гравців місці.



Стартовий квадрат



Стопки квадратів місцевості

Покладіть доріжку підрахунку балів поряд з ігровою областю.



Піддани



Абати

І нарешті, **дерев'яні компоненти**. Серед них є **40 фішок підданих**: по 8 фішок кожного кольору — **жовтого, червоного, зеленого, синього та чорного**. А також **5 абатів**, по одному кожного кольору.

Кожен гравець отримує 8 підданих свого кольору. 7 з них він залишає у себе в запасі, а восьмого ставить на нульову клітинку доріжки підрахунку балів. Якщо гравців менше п'яти, приберіть до коробки фішки тих кольорів, що не беруть участь у грі. Якщо ви граєте вперше, приберіть до коробки фішки абатів.

ПРО ГРУ

Учасники по черзі кладуть на стіл квадрати: завдяки цьому дороги стають довшими, а міст і монастирів стає все більше. Потім гравці перетворюють своїх підданих на лицарів, розбійників, селян та монахів. Все це приносить гравцям бали — як під час гри, так і наприкінці партії під час фінального підрахунку.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Оберіть першого гравця випадковим чином (наприклад, почати гру може наймолодший учасник). Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Кожен хід відбувається за однією і тією ж схемою:

1

Гравець бере один із закритих квадратів, перевертає його та приєднує до тих квадратів, що вже є на столі.



2

Гравець може розмістити на щойно зіграному квадраті свого підданого.



3

Гравець повинен отримати бали за всі об'єкти, що були завершені завдяки викладеному квадрату.



Дороги

1. Як зіграти квадрат з дорогою

Візьміть один із квадратів, що лежать долілиць. Переверніть квадрат і покажіть його всім гравцям. Приєднайте квадрат до тих квадратів, що вже є на столі. Водночас ви маєте дотримуватись наступних правил:

- Новий квадрат (на ілюстрації праворуч знаходиться у червоній рамці) має хоча б однією стороною (не кутом) торкатися хоча б одного викладеного раніше квадрата.
- На стику квадратів зображення мають продовжувати одне одного (на ілюстрації праворуч дорога переходить у дорогу, поля — у поля).



2. Як перетворити підданого на розбійника

Після того як викладено квадрат з дорогою, ви можете поставити на неї одного свого підданого з запасу. Він одразу ж стає розбійником. Ви не можете поставити підданого на дорогу, якщо десь на ній уже знаходиться інший розбійник (ваш або суперника). Якщо на викладеному квадраті є декілька доріг, ви маєте обрати, на яку саме поставити підданого. Розміщати підданих на квадраті, який щойно було викладено, корисно, але необов'язково. Ви можете не робити цього, якщо не хочете. Якщо у вас у запасі не залишилось підданих, ви не можете виставляти нових, але в будь-якому випадку повинні у свій хід викладати квадрати. З часом піддані повертатимуться до вашого запасу.



Ви ставите підданого на щойно викладений квадрат з дорогою, оскільки на ній немає інших розбійників. **Ваш** підданий стає розбійником. Дорога ще не завершена, тому нарахування балів не відбувається (крок 3), а хід передається наступному гравцеві.

Той, хто грає синіми, відкриває новий квадрат і розміщує його поряд з попередніми. Новий

квадрат продовжує дорогу, на якій знаходиться **ваш** розбійник, тому той, хто грає синіми, не може поставити на неї свого підданого. Замість цього він ставить підданого у місто, перетворюючи його на лицаря.

3. Як підрахувати бали за завершену дорогу

Дорога вважається завершеною, якщо вона замкнулась у кільце або обидва її кінці дійшли до перехрестя, міста або монастиря. Якщо на дорозі знаходяться розбійники лише одного гравця, кожен квадрат з частиною завершеної дороги приносить 1 бал їх власнику.

На ілюстрації праворуч дорога починається та закінчується на перехресті, тому прийшов час рахувати бали. Попри те, що дорогу завершив інший гравець, вона належить вам, тому що на ній стоїть ваш розбійник. Ваша дорога займає 3 квадрати — ви отримуєте 3 бали.





Гравці відмічають набрані бали на доріжці підрахунку балів, пересуваючи свої фішки підданих. Клітинки доріжки пронумеровані від 0 до 49. Коли ви наберете більше 50 балів (і перейдете на нульову клітинку), покладіть підданого, що стоїть на доріжці, плазом, щоб показати, що ви пройшли повне коло.

Ви отримали 3 бали, а отже, фішка підданого рухається на 3 клітинки вперед.

Нарахувавши бали за завершену дорогу, ви повертаєте розбійників, що стояли на ній, до **особистого запасу**.

Як підраховувати бали за завершену дорогу, якщо на ній знаходяться розбійники кількох гравців, описано на стор. 5.



Ви завершуєте дорогу та забираєте свого розбійника до особистого запасу. Лицар гравця, що грає **синіми**, залишається на полі, оскільки місто, в якому він стоїть, ще не завершено.

■ Міста

1. Як зіграти квадрат з містом

Як і зазвичай, спершу ви відкриваєте новий квадрат і приєднуєте його так, щоб він продовжував викладені раніше квадрати.



Оскільки зображення має співпадати, область з містом можна приєднати тільки до іншого міста (або розмістити квадрат у такий спосіб, щоб з'явилося нове місто).

2. Як перетворити підданого на лицаря

Як і у випадку з дорогою, спершу ви перевіряєте, чи немає у місті інших лицарів.

Якщо місто вільне, ви можете поставити в ньому фішку свого підданого з запасу.



Виклавши цей квадрат, **ви** розширюєте місто. Оскільки місто вільне, **ви** можете поставити туди свого підданого.



3. Як підраховувати бали за завершене місто

Місто вважається завершеним, якщо з усіх боків воно оточене стінами, а всередині нього немає пустих місць.

Якщо в місті знаходяться лицарі тільки одного гравця, кожен квадрат з частиною завершеного міста приносить **2 бали** їх власнику. Також ви отримуєте **2 бали** за кожен символ щита в місті. Як і у випадку з дорогою, після завершення міста всі лицарі, що знаходилися в ньому, повертаються до особистих запасів своїх власників.

На ілюстрації праворуч в завершеному місті знаходиться ваш лицар, і ви отримуєте **2 бали** за кожен квадрат вашого міста (всього **6 балів**). Символ щита на одному з квадратів приносить вам ще **2 бали**. Загалом ви отримуєте **8 балів**.

Як підраховувати бали за завершене місто, якщо в ньому знаходяться лицарі кількох гравців, описано на стор. 6.



■ Монастирі

1. Як зіграти квадрат з монастирем

Як і зазвичай, спершу ви відкриваєте новий квадрат і приєднуєте його так, щоб він продовжував викладені раніше квадрати. Монастир завжди знаходиться посередині квадрата. Він з усіх боків оточений полями, тому ви можете приєднати його до будь-якого квадрата з зображенням поля.



2. Як перетворити підданого на монаха

Виклавши квадрат з монастирем, ви можете поставити на нього фішку свого підданого з запасу. Він стає монахом.



3. Як підрахувати бали за завершений монастир

Монастир вважається завершеним, якщо квадрат, на якому він знаходиться, з усіх сторін (по горизонталі, вертикалі та діагоналі) оточений іншими квадратами. Той гравець, чий монах знаходиться в монастирі, отримує по 1 балу за квадрат завершеного монастиря та 8 квадратів, що його оточують. Він пересуває свою фішку на 9 клітинок вперед на доріжці підранку та повертає фішку підданого з цього монастиря до запасу.

На ілюстрації праворуч ви завершили монастир. Ви отримуєте за нього 9 балів і забираєте фішку підданого з цього монастиря до особистого запасу.



Короткий огляд основних правил

1. Розміщуємо новий квадрат

- Відкрийте квадрат і покладіть його так, щоб він продовжував уже викладені квадрати.
- У рідкісному випадку, коли новий квадрат немає куди викласти, приберіть його до коробки та відкрийте ще один.

2. Виставляємо підданого

- Розміщуйте підданого тільки на тому квадраті, який ви щойно відкрили та зіграли.
- Не можна ставити свого підданого на об'єкт, де вже є піддані інших гравців.

3. Підрахунок балів

- Дорога** вважається завершеною, якщо вона замкнулась у кільце або обидва її кінці дійшли до перехрестя, міста або монастиря. Якщо на дорозі знаходяться розбійники лише одного гравця, кожен квадрат з частиною завершеної дороги приносить 1 бал їх власнику.
- Місто** вважається завершеним, якщо воно з усіх сторін оточене стінами, а всередині нього немає пустих місць. Якщо у місті знаходяться лицарі лише одного гравця, кожен квадрат з частиною міста приносить власнику лицаря 2 бали. Окрім цього, кожен символ щита у місті додатково приносить цьому гравцеві 2 бали.
- Монастир** вважається завершеним, якщо квадрат, на якому він знаходиться, з усіх сторін (по горизонталі, вертикалі та діагоналі) оточений іншими квадратами. Той гравець, чий монах знаходиться у монастирі, отримує по 1 балу за квадрат завершеного монастиря та 8 квадратів, що оточують його.
- Підрахунок балів завжди відбувається наприкінці ходу. Бали за завершені міста, дороги та монастирі отримують всі гравці, піддані яких знаходяться на цих дорогах, у цих містах та монастирях (виняток: якщо підданих гравця на завершеному об'єкті менше ніж у суперника).
- Після підрахунку балів усі піддані, що знаходяться на завершеній дорозі, у завершеному монастирі або місті, повертаються до особистих запасів своїх власників.
- Якщо на завершеному об'єкті знаходяться піддані кількох гравців, бали отримує той гравець, чиїх підданих більше. Якщо у кількох гравців однакова найбільша кількість підданих, кожен з них отримує бали в повному обсязі.

А як взагалі на одній дорозі або в одному місті можуть опинитися декілька підданих? Розглянемо приклади нижче...

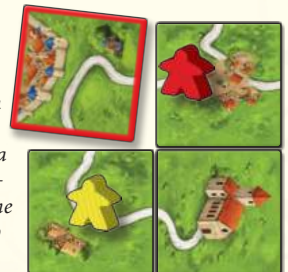
Декілька підданих на одному об'єкті

...на одній дорозі

Новим квадратом **ви** могли б продовжити дорогу. Але на цій дорозі вже стоїть розбійник гравця, що грає **жовтим**, а це означає, що **ви** не змогли б поставити на неї свого. Тому **ви** вирішуєте викласти квадрат таким чином, щоб почати нову дорогу, а потім ставите на неї підданого.

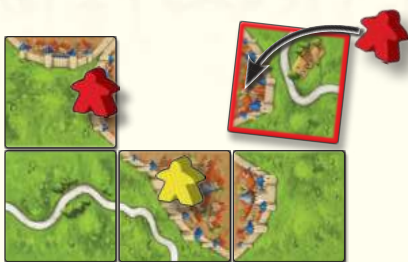


Під час гри **ви** відкриваєте новий квадрат і вирішуєте об'єднати ним дві різні дороги. Отримуємо одну дорогу з двома розбійниками. Оскільки новий квадрат завершив дорогу, **ви** та гравець, що грає **жовтим**, отримуєте по 4 бали та забираєте підданих з завершеної дороги до особистих запасів.



...в одному місті

В надії перехопити місто у гравця, що грає **жовтими**, ви кладете квадрат (у червоній рамці) і ставите на нього лицаря (нова частина міста поки ніяк не пов'язана з викладеними раніше частинами).



Наступного ходу **ви** відкрили підходящий квадрат і з'єднали 3 окремих міста в одне. У такому місті **ваших** підданих більше, ніж у гравця, що грає **жовтими**, тому лише **ви** отримуєте 10 балів.



Після цього і **ви**, і гравець, що грає **жовтими**, забираєте підданих із завершеного міста до особистих запасів.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Гра завершується наприкінці того ходу, коли до карти був приєднаний останній квадрат. Тепер потрібно провести фінальний підрахунок балів і визначити переможця.

Наприкінці гри ви отримуєте додаткові бали за:

• Незавершені дороги

Власник кожної незавершеної дороги отримує по 1 балу за кожен квадрат, по якому проходить ця дорога. Власником незавершеного об'єкта вважається той гравець, чіх підданих на цьому об'єкті більше. Якщо в кількох претендентів на лідерство однакова кількість підданих на об'єкті, всі вони отримують бали, що нараховуються за цей об'єкт.

• Незавершені міста

Власник кожного незавершеного міста отримує по 1 балу за кожен квадрат, на якому знаходиться це місто, і за кожен символ щита в цьому місті.

• Незавершені монастирі

Кожен гравець, чий монах знаходиться в незавершеному монастирі, отримує по 1 балу за квадрат з монастирем і за кожен сусідній квадрат (по горизонталі, вертикалі та діагоналі).

• Поля та селян

Власник кожного поля з селянином отримує по 3 бали за кожне місто, що межує з полем (детальні правила див. у розділі «Додаткові правила», стор. 7).

Той, хто грає **зеленими**, отримує 8 балів за це місто (5 квадратів + 3 щити). Той, хто грає **чорними**, не отримує жодного балу, адже в нього в цьому місті знаходиться менше підданих, аніж у гравця, що грає **зеленими**.



Той, хто грає **жовтими**, отримує 4 бали за свій незавершений монастир (1 бал за квадрат з монастирем + 3 бали за сусідні з ним квадрати).

Той, хто грає **синіми**, отримує 3 бали за це незавершене місто (2 квадрати + 1 щит).

Той, хто грає **червоними**, отримує 3 бали за цю незавершену дорогу (3 квадрати).

Отримуючи бали, ви, як зазвичай, посуваєте вперед свого підданого на доріжці підрахунку балів. Гравець, що набрав найбільше балів, перемагає у грі. У випадку однакової кількості балів претенденти розділяють перемогу.

Українське видання: ТОВ «Мір Хоббі»

Загальне керівництво: Михайло Акулов
Керівництво виробництвом: Іван Попов
Головний редактор: Валентин Матюпа
Випускаючий редактор: Анастасія Єгорова
Редактор: Марія Отрошенко
Перекладач: Марія Отрошенко
Старший дизайнер-верстальник: Іван Суховій
Дизайнер-верстальник: Дмитро Ворон
Директор з розвитку бізнесу: Сергій Тягунов
Директор видавничого департаменту: Олександр Кисельов
Якщо ви придумали настільну гру і бажаєте, щоб вона була видана, пишіть на newgame@hobbyworld.ru.
Особлива подяка висловлюється Іллі Карпінському.
Передрук та публікація правил, компонентів та ілюстрацій гри без згоди власника авторських прав заборонені.
© 2021 ТОВ «Мір Хоббі». Всі права захищені.
Версія правил 1.0.

Творці гри

Розробник гри: Клаус-Юрген Вреде
Художник (квадрати місцевості): Анне Плетцке
Художник (обкладинка): Кріс Квільямс
Дизайнери-верстальники: Крістоф Тіпп, Андреас Реп
Особлива подяка Міхаелю Янгу за той самий останній викладений квадрат.

© 2001 © 2018 Hans im Gluck Verlags-GmbH
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



hobbyworld.ua



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

■ Поля та селяни

Селяни забезпечують продовольством всі міста та монастирі Каркасону. Поля, які вони обробляють, стають справжнім джерелом багатства для фортеці. Так само як і дороги, міста та монастирі, поля можуть приносити гравцеві переможні бали наприкінці гри.

1. Як зіграти квадрат з полем

Як і зазвичай, спершу ви відкриваєте новий квадрат і приєднуєте його так, щоб він продовжував викладені раніше квадрати. Зелені частини квадратів, що знаходяться поряд, об'єднуються у поля, кордонами між якими слугують дороги, міста та межі ігрового поля. Під час гри невеликі поля можуть об'єднуватися у великі.



2. Як перетворити підданого на селянина

Виклавши квадрат, на якому є зелені частини, ви можете поставити на будь-яку з них фішку свого підданого з запасу. Покладіть його плазом на обрану частину поля. У такий спосіб він стає селянином. Селяни не повертаються до запасу власника до кінця гри.

Ви не можете поставити підданого на поле, якщо десь на цьому полі вже знаходиться інший селянин (ваш або суперника). Якщо на викладеному квадраті є декілька полів, ви маєте обрати, на яке з них поставити підданого.

На ілюстрації праворуч зображені 3 окремих поля. Вони відокремлені одне від одного дорогою та містами.

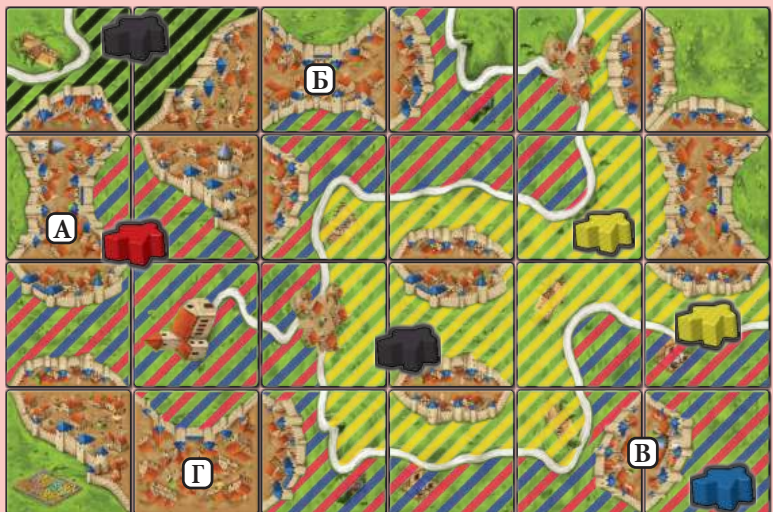


Поле, на яке **ви** ставите свого селянина, займає 3 верхні та 2 нижні квадрати, крім крайнього нижнього квадрата праворуч. Селянин гравця, що грає **жовтими**, знаходиться на іншому полі та не заважає **вам** поставити свого селянина на це поле.

3. Як підрахувати бали за поля

Нарахування балів за поля відбувається лише наприкінці партії. На відміну від інших об'єктів, кількість квадратів, які займає поле, при підрахунку балів не має значення.

Якщо на полі знаходяться селяни лише одного гравця, кожне завершене місто, яке межує з полем, приносить **3 бали** його власнику. Якщо на завершеному полі знаходяться селяни кількох гравців, бали отримує той, чий селянин більше. Якщо в кількох гравців однакова найбільша кількість селян на полі, кожен з них отримує бали в повному обсязі.



Поле, на якому знаходяться по одному селянину гравців, що грають **червоними** та **синіми**, межує з трьома завершеними містами. Кожен з цих гравців отримує **9 балів** (3 за кожне із трьох завершених міст: **A**, **B**, **B**). Оскільки місто **G** залишилось незавершеним наприкінці гри, жоден гравець не отримує за нього балів.

На іншому полі знаходяться селяни гравців, що грають **жовтими** та **чорними**. Оскільки у того, хто грає **жовтими**, на цьому полі більше селян, лише він отримує **12 балів** за 4 завершених міста, що межують з полем. Той, хто грає **чорними**, не отримує балів за це поле.

Маленьке поле, яке межує з 2 завершеними містами (**A** та **B**), приносить тому, хто грає **чорними**, **6 балів**.

Короткий огляд правил, що стосуються селян і полів

- Фішки селян не ставляться, а **кладуться плазом** на квадрати з полями.
- Нарахування балів за поля та селян відбувається наприкінці партії.
- Кожне завершене місто, що межує з полем, приносить власнику селян, що на ньому знаходяться, 3 бали.
- Як і у випадку з містами та дорогами, на одному полі можуть знаходитися одразу декілька селян. У такому випадку бали отримує той гравець, чий селян на цьому полі більше.



Річка

Склад доповнення

12 квадратів з річкою (у грі з цим доповненням вони замінюють стартовий квадрат).

Підготовка до гри

Якщо ви граєте з доповненням «Річка», перед початком партії приберіть стартовий квадрат базового «Каркасону» до коробки.

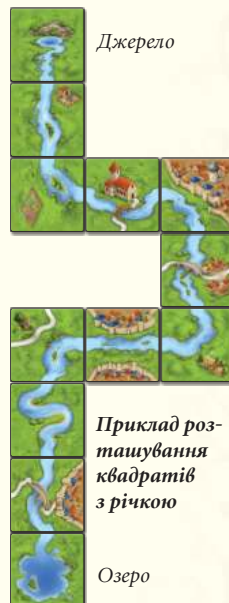
Окремо покладіть **квадрати з джерелом**  і з **озером** . Покладіть квадрат з джерелом у якості стартового квадрата в центрі столу горілиць. Ретельно перемішайте решту квадратів з річкою і покладіть їх стопкою долілиць у зручному для всіх гравців місці. Переверніть квадрат з озером долілиць і покладіть під низ стопки квадратів з річкою.

Перебіг гри

Гра проходить за правилами базового «Каркасону», але з одним виключенням. На початку партії гравці відкривають та викладають квадрати зі стопки з квадратами з річкою за звичайними правилами, доки хтось із гравців не викладе квадрат з озером. Тільки після цього гравці починають викладати квадрати місцевості з базового «Каркасону».

Як і звичайні квадрати місцевості, квадрати з річкою мають хоча б однією стороною (не кутом) торкатися хоча б одного викладеного раніше квадрата та продовжувати зображену місцевість та річку. Окрім цього, русло річки **не може двічі повертати в один і той же бік**, тому що річка не може текти назад.

Виклавши квадрат з річкою, ви можете поставити на об'єкти на її берегах свого підданого з запасу згідно з відповідними правилами базового «Каркасону».



Абат

Як ви могли помітити, на деяких квадратах місцевості зображені сади. Це доповнення дозволить вам отримувати додаткові бали за них та за квадрати з монастирями.

Склад доповнення

5 фішок абатів **жовтого, червоного, зеленого, синього та чорного** кольорів.

Кожен гравець отримує 1 абата свого кольору.



Перебіг гри

1. Розміщуємо квадрат місцевості

Як і зазвичай, спершу ви відкриваєте новий квадрат і приєднуєте його так, щоб він продовжував викладений раніше квадрат.

2. Виставляємо абата або підданого

Ви можете поставити на викладений вами квадрат **або фішку підданого, або фішку абата з запасу**. Фішку абата можна поставити тільки на монастир або сад. Фішка підданого ставиться на будь-який об'єкт, що зображений на квадраті, окрім саду.

Підрахунок балів за абата

Якщо квадрат, на якому знаходиться монастир або сад, з усіх сторін (по горизонталі, вертикалі та діагоналі) оточений іншими квадратами, той гравець, чий абат знаходиться на ньому, отримує 9 балів.

Окрім цього, якщо в один із наступних ходів ви вирішите **не ставити фішку підданого**, ви можете забрати абата, якого було виставлено раніше, до запасу. Ви можете забрати абата як з квадрата з монастирем, так і з квадрата з садом. У такому випадку ви отримуєте стільки балів, скільки б отримали наприкінці гри за монаха в незавершеному монастирі (по 1 балу за квадрат з монастирем або садом і за кожен сусідній квадрат).

Під час фінального підрахунку балів кожен гравець, чий абат знаходиться в незавершеному монастирі або саду, отримує по 1 балу за такий квадрат і за кожен сусідній квадрат (по горизонталі, вертикалі та діагоналі).



Ви приєднали новий квадрат і вирішили не ставити на нього свого підданого в цей хід. Замість цього **ви** забираєте абата з незавершеного саду назад до запасу й отримуєте 6 балів.