



Игра Каркас-Юрген Вранд Каркассон



Граф, король и культ

Для игры с дополнением «Граф, король и культ» вам понадобится базовый набор игры «Каркассон». Данное дополнение совместимо с любыми другими и может вводиться в игру полностью или частично.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 2 двусторонних планшета крепости Каркассон



- 1 фишка графа



- 22 квадрата местности с 

5 квадратов с капищем



5 обычных квадратов местности



12 квадратов с рекой для дополнения «Река II»



- по 1 квадрату короля и рыцаря-разбойника



- по 2 жетона короля и рыцаря-разбойника (1 набор этих жетонов уберите в коробку — это запасной набор)



НОВЫЕ КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ

При подготовке к игре перемешайте эти квадраты с квадратами местности из базового набора. На квадрате местности справа изображены 2 отдельных города: два участка одного из них соединены мостом, а участок второго пролегает под ним.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При игре с этим дополнением вы можете начать игру одним из двух способов: вместо стартового квадрата из базового набора вы можете использовать **крепость Каркассон**, состоящую из двух планшетов, или квадраты с рекой из дополнения «Река II». Стартовый квадрат базового «Каркассона» уберите в коробку: он вам не понадобится.

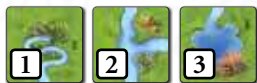
ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока, как и при игре с базовым набором, состоит из 3 шагов: **1. Размещаем новый квадрат**, **2. Выставляем подданного** и **3. Подсчёт очков**.

Для вашего удобства правила помещены в разделы цветов, соответствующих шагам игрока, на которых они применяются. Если в правилах дополнения не указан какой-либо из шагов, выполняйте его по обычным правилам.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите отдельно **квадраты с источником (1), развилкой (2) и с озером у вулкана (3)** лицевой стороной вверх. Тщательно переменяйте остальные квадраты с рекой и сложите их стопкой лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков. Переверните квадрат с озером лицевой стороной вниз и положите под низ стопки квадратов с рекой.



Выложите квадрат с источником в качестве стартового квадрата посередине стола лицевой стороной вверх. Затем самый младший из игроков в качестве своего первого квадрата присоединяет к нему квадрат с развилкой, и далее игра ведётся по обычным правилам.

1. Как сыграть квадрат с рекой

Игра ведётся по правилам базового «Каркассона», с одним исключением: игроки в порядке хода открывают и выкладывают по обычным правилам квадраты из стопки с квадратами с рекой, пока кто-то из них не выложит квадрат с озером. Только после этого игроки начинают выкладывать другие квадраты местности.

Как и обычные квадраты местности, квадраты с рекой должны хотя бы одной стороной (не углом) соприкасаться с хотя бы одним уже выложенным ранее и продолжать изображённую местность и реку. Кроме того, русло реки не может **дважды поворачивать в одну сторону**, потому что река не должна течь вспять, а её рукава не могут замыкаться в кольцо.

Примечание 1: вы можете смешать квадраты с рекой из дополнений «Река» и «Река II». При этом используйте только 1 квадрат с источником и 1 квадрат с озером на ваш выбор.

Примечание 2: играть одновременно с крепостью Каркассон и рекой из любого из дополнений не рекомендуется, поскольку может получиться так, что вам не удастся выложить реку целиком, соблюдая правила.



2. Как выставить подданного на квадрат с рекой

Выложив квадрат с рекой, вы можете выставить на объекты на её берегах своего подданного из запаса, руководствуясь соответствующими правилами базового «Каркассона». Как и в дополнении «Река», вы не можете выставить подданного на саму реку.

Если вы размещаете последний квадрат из стопки квадратов с рекой (квадрат с озером у вулкана), вы **не можете** выставить на него никаких фишек. Вместо этого сделайте ещё один ход: откройте обычный квадрат местности и разместите его по правилам базового «Каркассона». Далее игра ведётся по обычным правилам.



Если вы играете с другими дополнениями, некоторые квадраты местности будут выполнять двойную роль:

- квадраты с рекой, на которых изображены таверна («Таверны и соборы») и вулкан («Принцесса и дракон»), считаются квадратом с таверной и квадратом с вулканом соответственно. Выкладывая их, следуйте обычным правилам указанных дополнений;

- квадрат местности, на котором изображено стадо свиней, приносит дополнительные очки владельцу поля, участком которого является, по тем же правилам, что и фишка свиньи из дополнения «Купцы и зодчие».

Если вы играете без указанных дополнений, описанные выше изображения не влияют на ход игры.



ГРАФ



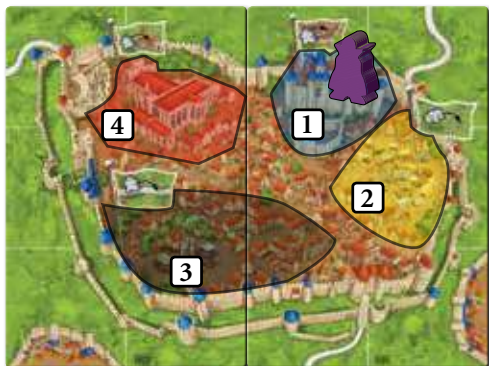
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите планшеты крепости Каркассон и положите их в центр стола так, чтобы они составляли единый город. Выберите, какой стороной вы хотите выложить планшеты: если вы хотите использовать крепость Каркассон как большой стартовый квадрат, положите планшеты стороной без флагов вверх; если вы хотите ввести в игру графа — положите планшеты стороной с флагами вверх.

Флагами отмечены четыре квартала внутри крепости:

1. Дворец
2. Рынок
3. Кузница
4. Собор

В начале игры поставьте фишку графа во дворец (1).



1. Как сыграть квадрат местности у крепости Каркассон

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

Если вы присоединяете квадрат к одному из планшетов Каркассона, выкладываете его так, чтобы боковые края квадрата продолжали белые линии, изображённые на планшете. Участки планшетов крепости Каркассон, разделённые этими линиями, считаются отдельными квадратами местности.

2. Как выставить подданного в крепость Каркассон

Каждый раз, когда вы в свой ход завершаете один или несколько объектов и **не получаете очков**, но зато приносите хотя бы 1 очко любому сопернику, в конце вашего хода после начисления очков вы можете выставить **одного подданного** из запаса в **любой квартал крепости Каркассон**. Независимо от того, сколько соперников получили очки благодаря размещённому вами квадрату, вы вправе отправить в крепость Каркассон только одного подданного за ход. Затем вы можете **переместить фишку графа** в другой квартал.

Если, выложив квадрат, вы завершили несколько объектов и **хотя бы за один из них должны получить очки**, вы не можете выставить подданного в крепость Каркассон.



Вы выкладываете квадрат местности и завершаете город, в котором находится только рыцарь играющего синими. Играющий синими получает 4 очка, а вы не получаете ни одного. Теперь вы можете выставить 1 подданного в любой квартал крепости Каркассон на ваш выбор.

3. Как переместить подданного из крепости Каркассон

После завершения объекта (города, дороги, монастыря или капища), но **до подсчёта очков за него** игроки **могут** забрать своих подданных из подходящего квартала крепости Каркассон и поместить их на объект, за который сейчас будут начислены очки (даже если на этом объекте уже есть подданные).

Вот каких подданных и на какие объекты можно перемещать из крепости Каркассон:



- подданных из двора — в город



- подданных из кузницы — на дорогу



- подданных из собора — в монастырь

Исключение: подданные в квартале, где находится граф, считаются **запертыми** и не могут покинуть квартал, пока этого не сделает граф. Граф всегда находится в каком-то из четырёх кварталов крепости Каркассон: уйти из крепости Каркассон он не может.

Первым своих подданных перемещает игрок, сидящий слева от того, чей сейчас ход. Он может переместить любое количество своих подданных из подходящего квартала Каркассона на только что завершённый объект. Затем эту возможность получает следующий игрок по часовой стрелке и так далее. Только после того, как все игроки переместили своих подданных из крепости Каркассон на завершённый объект или отказались это делать, за него начисляются очки, и все подданные с этого объекта возвращаются в запас владельцев.



Вы и играющий синими играете вдвоём. Вы выкладываете квадрат и завершаете дорогу играющего синими. Теперь он может переместить своего подданного из кузницы на эту дорогу, но решает этого не делать. Вы же перемещаете 2 своих подданных из кузницы на эту дорогу, и она становится вашей. За неё вы получаете 3 очка, а играющий синими не получает ни одного.

Если владелец решил не перемещать подданных из Каркассона на завершённый объект, они остаются в том квартале, где стояли.

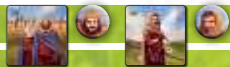
Конец игры

Только в конце игры вы можете переместить подданных с рынка в поля.



Начиная с игрока, сидящего слева от того, кто совершил последний ход, и далее по часовой стрелке игроки **должны** переместить по **одному** подданному с рынка (даже если граф там находится) на любое занятое или незанятое поле. Они продолжают перемещать подданных с рынка на поля до тех пор, пока рынок Каркассона не опустеет. Подданные, оставшиеся в других кварталах крепости Каркассон, не приносят очков своим владельцам. В конце игры при подсчёте очков за поля крепость Каркассон в качестве города приносит 3 очка владельцам тех полей, с которыми он граничит.

КОРОЛЬ И РЫЦАРЬ-РАЗБОЙНИК



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Рядом с дорожкой подсчёта очков положите квадраты и жетоны короля и рыцаря-разбойника — в ходе игры они помогут вам получать больше очков за объекты.

3. Как подсчитать очки за короля

Как только любой игрок завершает первый (не считая крепости Каркассон, если вы играете с ней) город в игре (не имеет значения, получает ли он при этом очки), он берёт себе **квадрат короля** и выкладывает его **жетон** на только что завершённый город. Если позже в ходе игры другой игрок завершает город, **превосходящий размерами все прочие завершённые города**, квадрат короля передаётся этому игроку, а жетон — перемещается на этот город. При этом крепость Каркассон не учитывается при сравнении размеров городов и на неё никогда не кладётся жетон короля. При финальном подсчёте очков владелец квадрата короля получает **1 очко за каждый завершённый город в игре** независимо от того, кто является его владельцем. При этом крепость Каркассон тоже считается городом.

3. Как подсчитать очки за рыцаря-разбойника

Квадрат рыцаря-разбойника работает по тому же принципу, что и квадрат короля, только в отношении дорог. При финальном подсчёте очков владелец квадрата рыцаря-разбойника получает **1 очко за каждую завершённую дорогу в игре** независимо от того, кто является её владельцем.



Тщательно перемешайте квадраты местности из базового «Каркассона» и 5 квадратов с капищем из дополнения.

1. Как сыграть квадрат с капищем

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Рядом с каждым капищем (на соседнем квадрате по горизонтали, вертикали или диагонали) может находиться **не больше одного** монастыря, а рядом с каждым монастырём — не больше одного капища.

2. Как превратить подданного в еретика

Когда вы размещаете квадрат с капищем, вы можете выставить вашего подданного **в капище** (либо на любой другой свободный объект на этом квадрате). Подданный в капище становится **еретиком**.

Если выставляете подданного в капище, расположенное на одном из квадратов, окружающих монастырь, где находится монах, эти подданные **вступают в противостояние** (подробное описание противостояния см. в разделе «Как подсчитать очки за капище» ниже). Аналогично: если выставляете подданного в монастырь на одном из квадратов, окружающих капище, где находится еретик. Эти подданные могут даже принадлежать одному игроку — всё равно они вступят в противостояние.

В остальном капища и еретики подчиняются тем же правилам, что и монастыри и монахи. Например, аббата можно выставить как в монастырь, так и в капище — он будет приносить очки по тем же правилам, по которым приносит очки за монастырь. Кроме того, вы сможете забрать своего аббата из капища до его завершения, как если бы оно было монастырём, следуя обычным правилам дополнения «Аббат» из базового набора игры «Каркассон».

3. Как подсчитать очки за капище

Капище считается завершённым, если квадрат, на котором оно расположено, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами. Завершённое капище приносит своему владельцу 9 победных очков.

Если же произошло противостояние монаха и еретика, то 9 очков принесёт только тот из двух объектов (монастырь или капище), который был завершён раньше. В этом случае за второй объект начисляется 0 очков. Если же оба объекта оказываются завершены одновременно, то и монастырь, и капище приносят своим владельцам по 9 очков.



Вы выкладываете квадрат местности и завершаете капище. За это вы получаете 9 очков, а играющий синими проигрывает противостояние и не получает ни одного очка за свой монастырь. Оба подданных возвращаются в запасы владельца.

После подсчёта очков и монах, и еретик **одновременно** возвращаются в запас своих владельцев.

Так как капища и еретики подчиняются тем же правилам, что и монастыри и монахи, при подсчёте очков вы можете переместить подданного из собора крепости Каркассон в капище.

Финальный подсчёт очков

Если монастырь и капище, вступившие в противостояние, остаются незавершёнными на конец игры, владельцы находящихся в них подданных получают очки как за незавершённые монастыри.

Очки за обычное незавершённое капище в конце игры начисляются по таким же правилам, как за незавершённый монастырь.



Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде

Художники: Анне Плетцке,
Крис Квилльямс

© 2007, 2017 Hans im Gluck

Verlags-GmbH
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством:
Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора:
Валентин Матюпа

Выпускающий редактор и переводчик:
Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик:
Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик:
Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса:
Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru





РЕКА И

«**Кушцы и зодчие**»: при подсчёте очков за поля квадрат со стадом свиней приносит владельцу поля дополнительно 1 очко за каждый завершённый город, граничащий с этим полем. Эти очки начисляются отдельно от очков за фишку свиньи, выставленную на поле.

«**Принцесса и дракон**»: выложив квадрат с озером у вулкана, сразу же поместите на него фишку дракона.



ГРАФ

Кроме обычных подданных, вы можете выставлять в крепость Каркассон следующие фишки:

- аббата (базовый набор) — только в собор;
- крупного подданного («Тavernы и соборы») — в любой квартал;
- повозку («Аббатство и мэр») — в любой квартал, кроме рынка;
- мэра («Аббатство и мэр») — только во дворец;
- директора цирка («Бродячий цирк») — в любой квартал.

«**Кушцы и зодчие**»: если благодаря зодчему вы совершаете 2 хода подряд, в каждом из этих ходов вы можете выставить подданного в один из кварталов крепости Каркассон по обычным правилам.

«**Принцесса и дракон**»: вы не можете переместить фею или дракона в крепость Каркассон. Также вы не можете переместить в неё подданного при помощи портала.

«**Башня**»: вы не можете захватить в плен подданного, находящегося в крепости Каркассон.

«**Аббатство и мэр**»: при подсчёте очков за амбар вы можете переместить подданного из крепости Каркассон на поле, на котором находится амбар. Сама крепость при этом считается городом.

«**Холмы и овцы**»: вы не можете выставлять пастуха в крепость Каркассон.



КОРОЛЬ

«**Тavernы и соборы**»: при подсчёте очков за короля владелец его квадрата не получает дополнительных очков за собор в завершённом городе.

«**Мосты, замки и базары**»: при подсчёте очков за короля замок не считается завершённым городом.



РЫЦАРЬ-РАЗБОЙНИК

«**Тavernы и соборы**»: при подсчёте очков за рыцаря-разбойника владелец его квадрата не получает дополнительные очки за дороги с тавернами.



КУЛЬТ

Кроме обычных подданных, вы можете выставлять в капище следующие фишки:

- аббата (базовый набор);
- крупного подданного («Тavernы и соборы»);
- повозку («Аббатство и мэр»);
- директора цирка («Бродячий цирк»).

«**Аббатство и мэр**»: в противостоянии с еретиком в капище может вступить монах в аббатстве.

«**Холмы и овцы**»: правила виноградников применяются к капищам по тем же принципам, что и к монастырям.