

Каркассон

Кlaus-Jürgen Wrede

Райнер Кнizia

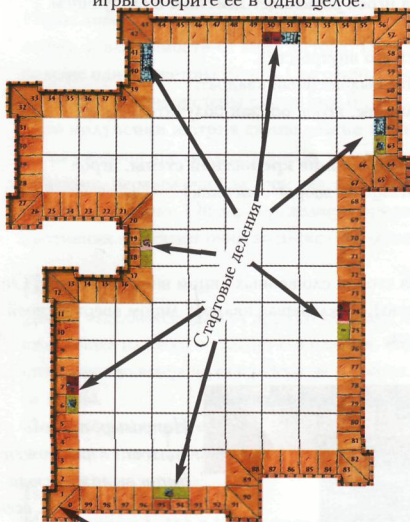
Крепость

Игра Райнера Кнizia для двух игроков на основе игры «Каркассон» Клауса-Юргена Вреде. В лучах заходящего солнца внушительные очертания Каркассона выглядят по-настоящему царственно. Рыцари несут службу на стенах, сквайры налаживают домовое хозяйство, купцы сбывают свои товары, глашатаи разносят вести по городу. И над всем этим высится неприступная цитадель.

Комплект:

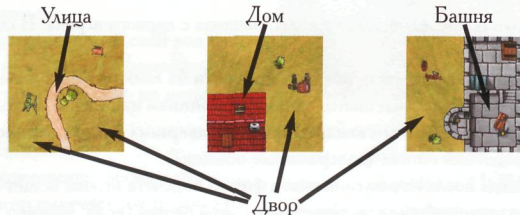
60 квадратов крепости

Крепостная стена из 11 деталей. Перед началом игры соберите её в одно целое.



Счётная дорожка идет по верхней стороне крепостной стены.

Квадраты крепости



Особые квадраты крепости



Изображения людей, скотины и имущества на квадратах крепости не имеют игрового значения.

18 жетонов стен (по два жетона каждого изображённого вида)



14 сторонников 2х цветов



Брошюра правил

2 цитадели 2х цветов



Цитадель — самое важное здание средневековой крепости

Цель

Ход за ходом игроки выкладывают квадраты замка внутри крепостных стен. Так они создают улицы, жилые кварталы, сторожевые башни и подворья. На этих объектах игроки размещают своих сторонников для получения очков. Начисление очков идет как в ходе игры, так и в её конце. У кого из игроков после финального начисления будет больше очков, тот и побеждает.

Подготовка

Соберите **крепостную стену**, чтобы числа шли по стене от 0 до 99.

60 квадратов крепости перемешайте лицом вниз и сложите стопками снаружи крепостных стен.

18 жетонов стен перемешайте лицом вниз. Положите по одному жетону стены (не глядя в него) на все угловые башни крепостной стены, кроме угла 0/1.

Неиспользованные жетоны стен уберите в коробку, не глядя в них. Они в игре не участвуют.

Каждый игрок выбирает цвет и берёт 7 сторонников и цитадель этого цвета, после чего ставит 1 сторонника как фишку подсчёта на деление 0 счётной дорожки.

Оставшихся сторонников и цитадель игрок кладёт в резерв. Затем игроки решают, кто из них начнёт игру.



Течение игры

Игроки поочерёдно делают ходы, начиная с первого игрока. В свой ход игрок выполняет действия в следующем порядке.

1. Игрок **обязан** взять **квадрат крепости** из любой стопки и выложить его внутрь стен.
2. Игрок **может** выставить одного **сторонника** из резерва на только что выложенный квадрат.
3. Если выложенным квадратом игрок **завершил улиду, башню и/или дом**, игрок **обязан** получить очки за завершённый объект (завершённые объекты).
4. Когда после начисления очков фишка подсчёта игрока встаёт **на угловой башне крепостной стены**, игрок немедленно забирает **жетон стены** с этой башни (если, конечно, жетон ещё не забрал соперник)

Размещение квадратов

Первым действием своего хода игрок обязан взять квадрат крепости из стопки сложенных лицом вниз квадратов. Он показывает квадрат сопернику (у того могут быть советы по размещению), выкладывая квадрат лицом вверх в своей игровой зоне. Затем размещение квадрата идет по следующим правилам.

- **Первый квадрат крепости в игре** должен любой стороной полностью примыкать к одной из стартовых зон, расположенных по внутренней стороне стены.

- Каждый последующий квадрат (в примерах они выделены красным контуром) должен либо одной стороной полностью примыкать к одной из стартовых зон, либо хотя бы одной стороной полностью пристыковываться к ранее выложенному квадрату.

Выкладывать новый квадрат углом к углу или со сдвигом нельзя.

- Улицу, уткнувшуюся в край квадрата, надо обязательно продолжать. Другие объекты крепости (башни, дома и дворы) могут стыковаться друг с другом в любых сочетаниях.

- Любой объект замка (двор, дом, башня, улица) может примыкать к стене крепости.

- Если законной возможности для размещения квадрата нет (в этом оба игрока должны быть согласны), квадрат удаляется из игры в коробку, а игрок берёт новый квадрат.

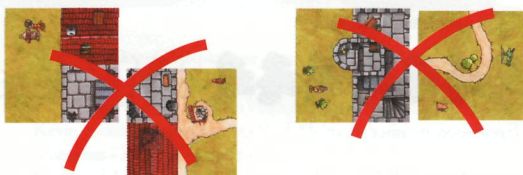


Например, первый квадрат игры может быть выложен сюда. Квадрат должен всей кромкой примыкать к стартовой зоне.

Приемлемое размещение квадратов



Неприемлемое размещение квадратов



Установка сторонника

Выложив квадрат крепости, игрок **может** выставить на этот квадрат одного своего сторонника. Правила таковы:

- Он может поставить только 1 сторонника в ход.
- Он должен брать сторонника только из резерва
- Он может ставить сторонника только на последний выложенный им квадрат.
- Он должен выбрать, на какой объект он ставит сторонника: глашатаем на улицу, рыцарем на башню, сквайром на дом, купцом на двор.



на улице

либо



на башне

либо



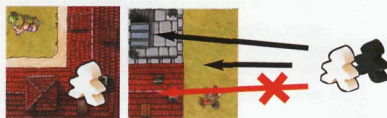
в доме

либо



во дворе (с рынком или без рынка)

• Каждый новый квадрат крепости может увеличить уже существующий дом, двор, башню или улицу. Игрок не может ставить сторонника на увеличиваемый объект, если на нем уже стоит сторонник (даже его собственный). Насколько далеко установленный сторонник от нового квадрата, не имеет значения. Вот примеры допустимой и недопустимой установки сторонника.



Игрок не может поставить скайра на увеличившийся дом, поскольку дом уже держит белый скайр. Зато игрок вправе поставить на квадрат рыцаря или купца.



Купца на разросшийся двор поставить нельзя, так как белый купец уже лежит на дворе, но скайра в появившийся дом поставить можно.

Однако во время игры могут возникнуть дома, дворы, улицы и башни, на которых более одного сторонника. Об этом читай в разделе «Соединение улиц, башен, домов и дворов» на стр.4.

Если в резерве игрока нет сторонников, он не может их устанавливать. Игроки забирают сторонников из замка в резерв, когда объект завершён и за него начислены очки.

Если игрок не завершил улицу, дом, башню или двор, его ход прерывается, а право хода передаётся сопернику.

Начисление очков за завершённые улицы, башни и дома.

Если выложенным квадратом игрок завершил улицу, башню или дом, игрок получает очки за завершённый объект.

Дворы не дают очков во время игры; начисление за них будет в самом конце игры.

Завершённая улица

Улица завершена, когда участок улицы на выложенном квадрате упирается в площадь, в стену крепости или в здание, либо когда улица становится замкнутой петлей. Пределов длины для улицы нет; она может проходить через множество квадратов и разветвляться так, что у нее будет больше двух концов.

Игрок с наибольшим числом глашатаев на улице получает очки за улицу. Он получает **1 очко за каждый квадрат крепости** (а не за каждый участок улицы), через который проходит улица. Если улица начинается с участка улицы в стартовой зоне, этот участок приносит 1 очко, как если бы стартовая зона была квадратом крепости.

Игрок сдвигает свою фишку подсчёта по счётной дорожке, «записывая» начисленные очки. Дорожка насчитывает 100 делений. Когда игрок минует 99 деление, он кладёт фишку подсчёта набок, отмечая так факт прохождения отметки в 100 очков.



Если на завершённой улице есть хотя бы один колодец, игроку начисляется **2 очка за каждый квадрат крепости**, через который идёт улица.

Но даже если на улице больше одного колодца, каждый квадрат всё равно даёт только 2 очка.



Колодец

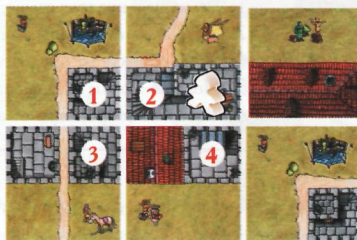
Чёрный получает 8 очков: улица через 3 квадрата плюс стартовая зона в крепостной стене с участком улицы; колодец на улице повышает ценность каждого квадрата и улицы в стартовой зоне до 2 очков.

отмечает конец улицы

Завершённая башня

Башня завершена, когда смежные участки башни полностью окружены улицами, домами, дворами и стеной крепости (при этом в башне нет пустых мест). Пределов размера башни нет, она может раскинуться на множестве квадратов крепости.

Игрок, у которого в завершённой башне наибольшее число рыцарей, получает очки за башню: **2 очка за каждый квадрат крепости** (не за каждый участок башни), на котором стоит башня. Если башня включает в себя участок башни в стартовой зоне, стартовая зона считается квадратом крепости и даёт 2 очка.



Белый получает 8 очков (4 квадрата со смежными участками башни 1, 2, 3 и 4).

Завершённые дома и цитадель

Дом завершён, когда смежные участки дома полностью окружены улицами, башнями, дворами и крепостной стеной (при этом в доме нет пустых мест). Пределов размера дома нет, он может занять множество квадратов.

Игрок, у которого в завершённом доме наибольшее число сквайров, получает очки за башню: **1 очко за каждый квадрат замка** (не за каждый участок дома), на котором стоит дом. Если дом включает в себя участок дома в стартовой зоне, стартовая зона считается квадратом замка и даёт 1 очко.



Когда игрок получает очки за свой **первый дом**, он ставит на него свою **цитадель**. Если по ходу игры этому игроку будут начислены

очки за более крупный дом (т.е. его сквайров в таком завершённом доме будет больше), игрок перенесет цитадель на более крупный дом. В конце игры цитадели игроков стоят на самых крупных из их домов.

Участки дома, смыкающиеся углами, не считаются смежными.



Белый получает 1 очко, так как его дом уместился на одном квадрате и уже оказался окружен.

Соединение улиц, башен, домов и дворов

Размещением квадратов игроки могут соединить разные, но однотипные объекты, занятые сторонниками.

Соединяя объекты, игрок может создать улицу, на которой несколько глашатаев, башню, в которой больше одного рыцаря, дом, в котором не один сквайр, или двор, на котором целое собрание купцов.

Получая очки за завершённую улицу, башню

или дом, игроки сперва выясняют, чьих сторонников на объекте больше. Если сторонники одного цвета доминируют, **только игрок этого цвета получает все положенные очки!** Если на объекте **равное число** сторонников обоих цветов, завершённый объект **не даёт очков никому**.



Когда белый и чёрный ставили рыцарей, они стояли на разных башнях. Но тут на стол лёг квадрат, соединивший две башни в одну (квадрат отмечен красным контуром). Башня завершена, но, поскольку у двух игроков равное число рыцарей на этой башне, очков не получает никто.

Примечание: держать нескольких сторонников на одном объекте можно, не вступая в противоречие с правилом на стр. 3: «Игрок не может ставить сторонника на увеличиваемый объект, если на нём уже стоит сторонник (даже его собственный)».

Это правило относится к **установке** сторонников! В приведенном же случае сторонники стояли на разных объектах, которые были **соединены!** И после соединения несколько сторонников оказались на одном объекте, не нарушая правил. Игроки могут даже строить стратегические планы по соединению объектов.

Возврат сторонников к игрокам

Только после того, как игрок получил очки за завершённую улицу, башню или дом, игрок забирает в резерв своих сторонников с завершённого объекта. Сторонники возвращаются в резерв в конце хода. Они будут доступны для игрока с самого начала его следующего хода для любых целей.

Быстрые очки



Чёрный получает 1 очко за завершённую дорогу.

В один ход игрок может поставить сторонника, получить очки за объект, на который встал сторонник, и забрать сторонника обратно в резерв. Вот как эта процедура выглядит в пошаговом разборе.

1. Выложите квадрат замка, завершающий улицу, башню или дом.
2. Поставьте сторонника на завершённый дом, башню или улицу (если на объекте не было сторонника ранее).
3. Получите очки за завершённый объект.
4. Заберите сторонника с завершённого объекта.



Чёрный получает 4 очка за завершённую башню.

Жетоны стен

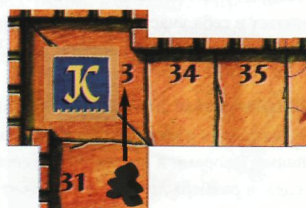
Когда фишка подсчёта игрока после очередного начисления очков встаёт **точно** на лобом из двух делений угловой башни на стене крепости, игрок забирает лежащий там жетон стены (если его не забрали раньше). Жетон игрок кладёт **лицом вверх** перед собой. Если фишка игрока проходит через угловую башню, не останавливаясь на ней, игрок **не берёт** жетон стены.

Игрок может применить полученный жетон стены в следующий свой ход или позже, в зависимости от вида жетона. В свой ход игрок может применить больше одного жетона стены. Сыгранный жетон стены выбывает из игры.

Описание жетонов стены см. на стр. 6.

При получении жетона стены важно помнить следующее:

когда размещение квадрата крепости приводит к завершению нескольких объектов, первым очки за свои завершённые объекты получает тот игрок, кто выложил квадрат. Он же определяет порядок начисления очков, если он или его противник получают очки за несколько объектов.



Чёрный заработал 2 очка, и его фишка подсчёта сдвигается на 2 деления вперёд, на 33. Игрок забирает жетон стены.

Двор

Дворы отделяются один от другого улицами, домами и башнями. Когда игрок ставит сторонника на двор, он кладёт его плашмя, чтобы с первого взгляда было ясно: этот сторонник до конца игры в резерв не вернётся. Ведь именно в конце игры идет начисление за дворы.

После начисления очков и получения жетонов стены ход игрока завершается, и право хода передается его сопернику.



3 отдельных двора

Конец игры

Игра завершается в конце того хода, когда в замок выложен последний квадрат замка.

Уберите со стен оставшиеся жетоны стены и проведите финальное начисление.

Финальное начисление (за цитадели, дворы и жетоны стены)

При финальном начислении игроки получают очки за крупнейшую цитадель и дворы. Также теперь игроки могут применить жетоны стены с 4 по 9. **За незавершённые улицы, башни и дома очки не даются!**

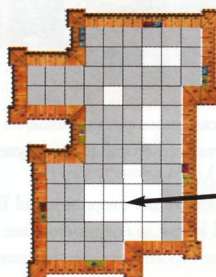
Исключение: игроки с жетонами стены 4, 5 или 6.

Крупнейшая цитадель

Игрок с крупнейшей цитаделью (т.е. с самым большим завершённым домом) получает очки.

В конце игры в пределах замковых стен будет, по меньшей мере, 16 пустых клеток. Игроки находят крупнейшее скопление пустых клеток и подсчитывают число квадратов замка, которое нужно для заполнения этой области. Именно такое число очков получает игрок с крупнейшей цитаделью. Если у обоих игроков равно крупные цитадели, очков за цитадель не получает никто.

Помните о жетоне стены 8!



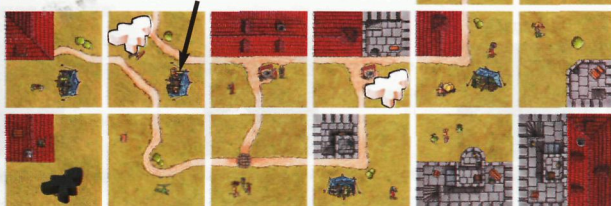
Белые клетки — пустые места без квадратов замка. На крупнейшем «пустыре» можно разместить ещё 11 квадратов замка. Игрок с крупнейшей цитаделью получает 11 очков.

Начисление за дворы

Игрок с наибольшим числом купцов на дворе получает 3 очка за каждый рынок на дворе. Если у обоих игроков на одном дворе равное число купцов, никто не получает очков за этот двор.



Белый получает 3 очка. Единственный рынок здесь отделён от более крупного двора улицами и домами.



На большом дворе 5 рынков (в их числе и рынок в стартовой зоне на стене замка). На большом дворе больше чёрных купцов. Чёрный получает 15 очков и сдвигает свой жетон подсчёта по Счётной дорожке. Белый не получает ничего за этот двор. Если бы Чёрный мог применить жетон стены 7, он получил бы 4 очка за каждый рынок на дворе, т.е. целых 20 очков.

Наконец, игроки получают очки за применение жетонов стены 4, 5, 6 (для незавершённых объектов) и 9, если у них такие жетоны есть.

Игрок с наибольшим числом очков побеждает в игре.

Описание жетонов стены

- | | | | | | |
|---|--|---|---|--|---|
| 1 | | Игрок совершает ещё один полный ход (в процессе игры). | 5 | | Игроку начисляется 2 очка за каждый квадрат под одной незавершённой башней (в конце игры) |
| 2 | | Игроку начисляется удвоенное количество очков за завершённую башню (каждый квадрат = 4 очка) | 6 | | Игроку начисляется 1 очко за каждый квадрат под одним незавершённым домом (в конце игры) |
| 3 | | Игроку начисляется удвоенное количество очков за завершённый дом (каждый квадрат = 2 очка) | 7 | | Игрок получает 4 очка за каждый рынок на одном дворе (в конце игры) |
| 4 | | Игроку начисляется 1 очко (2 при наличии колодца) за каждый квадрат под одной незавершённой улицей (в конце игры) | 8 | | Игрок увеличивает на 2 квадрата свою цитадель (в конце игры). Например, цитадель из 5 квадратов разрастётся до 7 квадратов. |
| | | | 9 | | Игрок получает 5 очков (в конце игры). |

Если игрок хочет сыграть жетон стены со 2 по 7 номер, он должен иметь на объекте больше сторонников, чем его соперник.

Таблица очков



Улица

1



Улица с колодцем

2



Башня

2



Дом

1



Рынок

3



© 2003 Hans im Glück Verlags-GmbH
 info@hans-im-glueck.de
 Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15,
 80809 München
 Fax: 089-302336
 © 2008 ООО СМАРТ. 129 085,
 Москва, пр-т Мира, 101, оф. 520а.
 Тел. +7(499)408 59 83

Автор и издатель выражают свою признательность всем, кто принимал участие в тестировании игры: Iain Adams, Andre и Alex, Chris Bowyer, Martin Higham, Dieter Hornung, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Karl-Heinz Schmiel, Schorsch, и особенно - Андреасу Зейфарту.

ООО СМАРТ: Михаил Акулов, Андрей Морозов, Алексей Перерва. Особая благодарность Илье Карпинскому.

6 Играть в Каркассон он-лайн! www.brettspielwelt.de