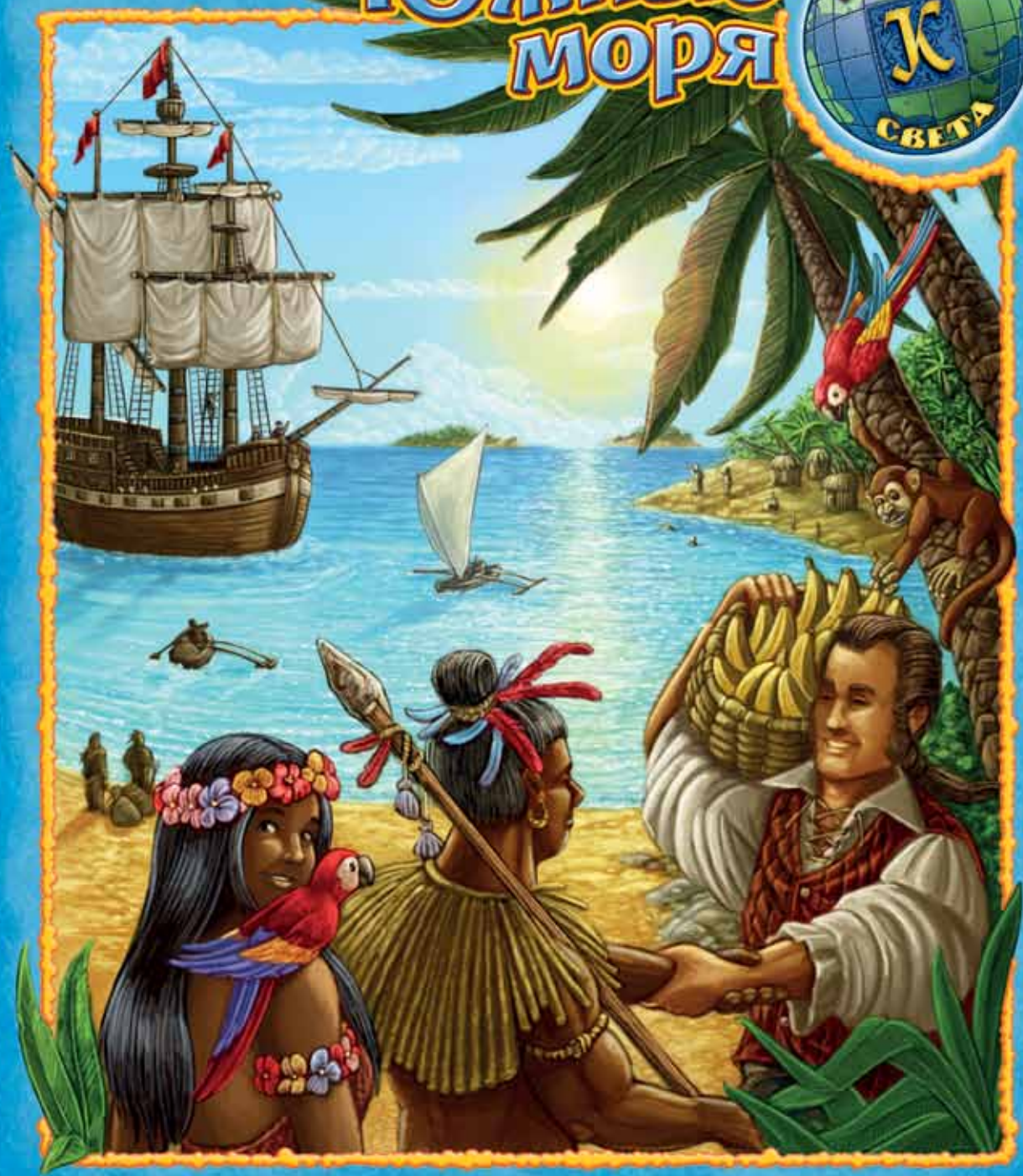


Игра Клауса-Юргена Вреде



# Жаркассон

## Южные моря



# Игра Клауса-Юргена Вреде

# Жаркассон

## Южные моря

Райское наслаждение на жарких островах для 2–5 игроков от 8 лет.

В синих водах под ослепительным солнцем раскинулась россыпь тропических островов. В пальмовых рощах зреют гроздья бананов, на мостках между островами ловцы жемчуга разложили добычу, а рыбаки вытягивают из глубин тяжёлые сети, полные рыбы. Иногда на острова заходят купеческие корабли, и если гости из далёких земель найдут на пристани нужные им товары, усилия туземцев многократно окупятся. Жизнь островитян в южных морях размеренна и привольна.

## СОСТАВ ИГРЫ

- **73 картонных квадрата**, на которых изображены мостки, острова и моря (в том числе 1 стартовый квадрат с цветами на оборотной стороне).

- **24 жетона кораблей**. Отмечают, какие товары надо доставить и сколько очков вы за это получите.



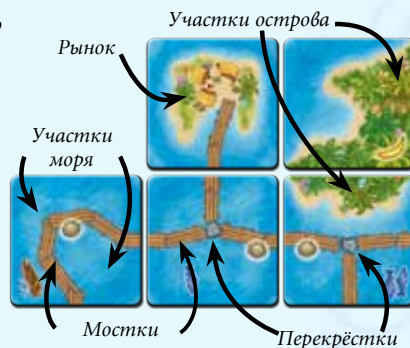
- **60 деревянных фишек товаров** (по 10 крупных и 10 мелких фишек каждого типа). Каждая мелкая фишка — единица товара, каждая крупная — 3 единицы товара.



Оборот стартового квадрата



Оборот обычного квадрата



Символы на квадратах:



Банан



Раковина



Рыба



Рыбацкая лодка

- **20 фишек туземцев** (по 4 каждого из 5 цветов). Туземцы становятся сборщиками бананов, ловцами жемчуга, рыбаками или торговцами.



- **19 жетонов рыбацких лодок**



- **Правила игры**

## ОБ ИГРЕ

Вам предстоит составлять карту южных морей из квадратов с нарисованными на них участками моря и островов, а также мостками и рынками. Туда вы сможете направить своих туземцев. В конце каждого хода игроки могут грузить товар на корабли, получая за это победные очки. Когда все квадраты будут выложены на стол или все корабли нагружены товаром, игра завершится и игрок, набравший наибольшее количество очков, станет повелителем Южных морей.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Стартовый квадрат

- Положите **стартовый квадрат** посередине стола лицевой стороной вверх. Перемешайте остальные квадраты и сложите их лицевой стороной вниз несколькими стопками в месте, удобном для всех игроков.
- **Жетоны кораблей** перемешайте и сложите отдельно в резерве лицевой стороной вниз. Возьмите из резерва 4 жетона кораблей, раскройте их и положите так, чтобы каждый мог до них дотянуться.
- Каждый игрок берёт **4 фишки туземцев** выбранного цвета и кладёт перед собой.
- **Самый молодой** игрок начинает 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 **должен** взять один из закрытых квадратов и присоединить его к уже выложенным на стол.
  - ★ 2а. Игрок **может** выставить одного своего туземца на только что сыгранный им квадрат **ИЛИ**
  - ★ 2б. Игрок **может** снять одного своего туземца с любого квадрата. (Игрок **может** пропустить эту фазу хода.)
  - ★ 3. Если только что сыгранный квадрат завершил нанесение на карту **острова, линии мостков, рынка или моря** (или если на занятый туземцем участок моря была выведена **рыбацкая лодка**), игрок может получить награду в виде **товара (ов)** или **/и корабля**.
  - ★ 4. Теперь игрок может погрузить товары на один из кораблей (жетоны, лежащие лицевой стороной вверх) и получить за это победные очки.
- Затем право хода передаётся следующему игроку.



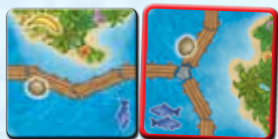
Правила, описанные ниже, сходны с правилами базового «Каркассона». Опытные игроки могут смело переходить к пункту 2б, начиная с которого описаны ключевые отличия.

### ★ 1. Как сыграть квадрат

Вытяните один из квадратов, лежащих лицевой стороной вниз. Переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Они могут предложить, куда его выложить, однако вы не обязаны следовать советам.

Присоедините квадрат к уже выложенным на стол. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- Новый квадрат (на примерах ниже отмечен **красным** цветом) должен хотя бы одной стороной соприкасаться с уже выложенным ранее.
- На стыке квадратов все мостки должны переходить в мостки, моря — в моря, а острова — в острова (выкладываемая из квадратов «географическая карта» должна оставаться цельной).



Участки островов, мостков и морей должны совпадать.



Так выкладывать квадрат нельзя.



Одна сторона выкладываемого квадрата совпадает с островом, а другая — с морем.

Если вы не можете выложить квадрат согласно правилам, сбросьте его и возьмите другой. Не забудьте перед этим поинтересоваться у соперников — возможно, вы просто не заметили, куда можно выложить этот квадрат.

### ★ 2а. Как выставить туземца

При желании вы можете выставить своего туземца на **только что сыгранный вами** квадрат. Это делается по следующим правилам:

- На каждом ходу вы можете выставить только одного туземца.
- Этот туземец должен быть взят из вашего запаса, а не из числа помещённых вами на карту ранее.
- Вы должны определить, на какую часть квадрата ставите туземца:



Туземец на мостках становится ловцом жемчуга



Туземец на острове становится сборщиком бананов



Туземец на рынке становится торговцем



Туземец в море становится рыбаком

здесь и здесь

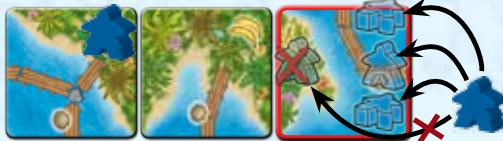
Фигурки рыбаков кладите плашмя

Кроме этого, вы не можете поместить туземца на мостки, на море или на остров, если где-нибудь на этих же мостках, море или острове находится туземец (ваш или соперника). Обратите внимание, что в ходе игры на мостках, море или острове может оказаться несколько ваших туземцев или туземцев разных игроков. Это происходит в тех случаях, когда фишка была выставлена на участок до того, как он соединился с другим участком в единое целое (см. примеры на стр. 5).

Играющий **синими** не может выставить ловца жемчуга на мостки — на них уже находится **красный** ловец жемчуга. Зато можно отправить торговца на рынок или рыбака в море.



Играющий **синими** не может выставить сборщика бананов на остров, так как там уже есть его же туземец. Он может выставить ловца жемчуга на мостки или отправить рыбака в море.



Если в запасе у игрока не осталось туземцев, он не может выставлять новых. Однако есть несколько способов вернуть туземцев в запас, о чём написано в правилах далее.



## 26. Как вернуть туземца

Если у вас в запасе **не осталось** туземцев, вы можете забрать одного из своих туземцев с поля в запас. Наград (товаров или кораблей) за это не выдаётся.

**Примечание:** в свой ход игрок может пропустить это действие — не ставить и не возвращать туземца.



## 3. Как получить товары

В отличие от правил базового «Каркассона» игроку, который завершил наносить объект на карту, не начисляются очки. Вместо этого игрок получает товары или корабли.

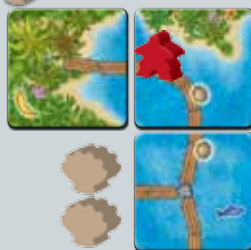
Закончив наносить на карту линию мостков, остров или море, игрок, разместивший на объекте своего туземца (туземцев), получает 1 раковину, 1 банан или 1 рыбу за каждый символ раковины / банана / рыбы на завершённом объекте.



### Как получить раковины



Раковины можно получить, завершив линию мостков. Если линия мостков замкнута в кольцо или с обеих сторон заканчивается перекрёстком, островом или рынком, она считается завершённой. Владелец ловца жемчуга получает по 1 раковине за каждый символ раковины на завершённой линии мостков.



Играющий **красными** получает 2 раковины.



Играющий **красными** получает 4 раковины.

### Как получить бананы



Бананы можно получить, завершив наносить на карту остров. Если береговая линия острова замкнута, а внутри нет пустых мест, остров считается завершённым. Владелец сборщика бананов получает по 1 банану за каждый символ банана на завершённом острове.



Играющий **красными** получает 2 банана.



Играющий **красными** получает 4 банана.

### Как получить рыбу

Получить рыбу можно **одним из двух способов**:  
1. Завершив наносить на карту море. Море должно быть **со всех сторон** окружено мостками и островами. Владелец рыбака получает по 1 рыбе за каждый символ рыбы на завершённом море.

**ИЛИ**

2. Выложив квадрат с символом **рыбацкой лодки**. В этом случае **не нужно** окружать море мостками и островами со всех сторон. Владелец рыбака получает по 1 рыбе за каждый символ рыбы на море, к которому относится квадрат с символом рыбацкой лодки.



**Пример моря, окружённого мостками и островами: играющий красными получает 5 рыб.**



### Важно!

Если вы ловите рыбу **вторым способом**, то получить рыбу можете лишь в тот ход, когда выкладываете квадрат с символом рыбацкой лодки. В последующих ходах эта рыбацкая лодка уже не позволит вам получить улов.

Получив рыбу с помощью рыбацкой лодки, вы должны взять из резерва жетон рыбацкой лодки и накрыть им одну группу символов рыбы в том море, где вы только что ловили. Если доступна группа из двух символов рыб, накройте её. Если таковых в море нет, накройте одиночный символ рыбы. Рыба, накрытая жетоном рыбацкой лодки, недоступна для лова в будущих ходах.



Пример размещения рыбацкой лодки.

Игрок **красными** выводит рыбацкую лодку в море со своим рыбаком и получает 5 рыб.



С помощью квадрата с символом рыбацкой лодки игрок **красными** получил 5 рыб. Теперь он должен взять жетон рыбацкой лодки и накрыть им группу из двух символов рыб: для дальнейшего лова они недоступны.

### Как получить корабль



Корабль можно получить, завершив строительство рынка. Если рынок окружён со всех сторон 8 квадратами, он считается завершённым.

Тот игрок, чья фишка находится на рынке, получает жетон корабля наивысшей стоимости (берёт его из раскрытых жетонов кораблей). На этот корабль нельзя погрузить товары.

Игрок кладёт полученный жетон перед собой лицевой стороной вниз: в конце игры корабль даст ему очки.

Если у игрока есть выбор из нескольких жетонов одинаково высокой стоимости, он может взять любой из них. После того как игрок забрал жетон, раскройте новый жетон корабля. Количество раскрытых жетонов кораблей всегда должно равняться 4.

Если строительство нескольких рынков завершено в один ход, каждый игрок, чья фишка находится на рынке, получает жетон корабля. Первым жетон берёт действующий игрок, и далее по часовой стрелке. Затем доведите количество раскрытых жетонов кораблей до 4.



Завершив строительство рынка, игрок **красными** получает жетон корабля самой высокой стоимости (6). Поскольку таких кораблей два, игрок выбирает крайний правый корабль.

### Несколько туземцев на одном острове (море, мостках)

Бывают ситуации, когда на одном объекте оказываются сразу несколько туземцев. Примеры изложены ниже.

**Ход 1.** Игрок **синими** кладёт на море рыбака.

**Ход 2.** Игрок **красными** добавляет квадрат справа и кладёт на него своего рыбака. Он имеет на это право, так как на данный момент это свободное море.

**Ход 3.** Новым квадратом оба моря объединяются.

Получается, что на одном море находятся рыбаки двух игроков.

Также возможно появление нескольких ловцов жемчуга на одной линии мостков или нескольких сборщиков бананов на одном острове.

Когда объект с несколькими туземцами завершён, товары получает только тот игрок, кто выставил на объект больше туземцев. Если количество туземцев у нескольких игроков равное, все претенденты получают товары.



Новый квадрат соединяет два разрозненных участка суши в единый остров.



Игроки **синими** и **красными** получают по 4 банана, так как у каждого из двух игроков на острове стоит по туземцу.

## Возвращение туземцев владельцам



Когда игрок получил корабль за рынок или товары за остров, море или мостки, тогда работавший на объекте туземец (иногда и несколько) возвращается к нему в запас. Игрок может снова выставить вернувшегося туземца, но только в свой следующий ход.

**Важно:** если игрок получил рыбу благодаря размещению рыбацкой лодки, он также возвращает своего туземца в запас из моря, которое принесло ему рыбу.

Иногда за один ход игрок может выставить туземца и сразу же вернуть его в запас, получив товары или/и корабль.

Вот как это работает:

1. Выложенным квадратом игрок завершает нанесение на карту линии мостков, острова, моря или рынка.
2. Игрок выставляет туземца на готовый объект (если он не занят другим туземцем).
3. Игрок получает товары или/и корабль по обычным правилам.
4. Игрок забирает туземца обратно в запас.



Играющий **красными** размещает квадрат с рыбацкой лодкой и кладёт на свободное море рыбака. Появление лодки приводит к тому, что игрок получает 3 рыбы.

В соответствии с правилами играющий **красными** берёт жетон рыбацкой лодки и накрывает им группу из двух символов рыб: для дальнейшего лова они недоступны.



## 4. Как погрузить товары на корабль



В конце своего хода игрок **может** погрузить товары **строго на 1 корабль**. Игрок может выбрать один из четырёх раскрытых кораблей. На парусе каждого корабля изображено, какой именно набор товаров на него можно погрузить. На корабль **нельзя грузить больше или меньше товаров**, чем указано на его парусе.

Погрузив товары на корабль, игрок возвращает жетоны товаров в резерв, а жетон корабля кладёт перед собой лицевой стороной вниз.

После того как игрок забрал жетон, раскройте новый жетон корабля (если, конечно, жетоны не кончились). Количество раскрытых жетонов кораблей всегда должно равняться 4.

Число в правом нижнем углу жетона корабля показывает, сколько победных очков он принесёт игроку в конце игры.



На этот корабль можно погрузить 2 раковины, 1 рыбу и 1 банан. Погрузив указанный набор товаров, вы получите 5 очков.



На парусах некоторых кораблей изображены особые значки:

Игрок сам выбирает, какой товар ему погрузить.



На этот корабль можно погрузить **6 любых товаров**. В примере игрок грузит на корабль 3 рыбы и 3 банана, получая за это 5 очков.



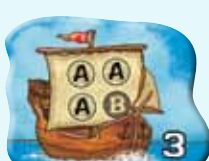
**A** или **B** Игрок должен погрузить товар одного типа.



На этот корабль можно погрузить **4 одинаковых товара**. В примере игрок грузит на корабль 4 раковины, получая за это 3 очка.



На этот корабль можно погрузить **5 любых товаров**. В примере игрок грузит на корабль 5 рыб, получая за это 4 очка.



На этот корабль можно погрузить **3 товара одного типа и 1 товар другого типа**. В примере игрок грузит на корабль 3 раковины и 1 банан, получая за это 3 очка.



На этом ход игрока завершён. Ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце того хода, когда к карте был присоединён последний оставшийся квадрат или когда был нагружен товарами последний корабль.

### Объекты, нанесённые на карту не целиком

Все незавершённые мостки, острова и моря приносят товары так, словно они завершены. Игроки получают раковины, бананы и рыбу по тем же правилам, что и в ходе игры.

**Важно:** незавершённые рынки не приносят игрокам кораблей.

<p><b>Левый остров</b> На острове два <b>красных</b> сборщика бананов против одного <b>синего</b>. Благодаря этому преимуществу играющий <b>красными</b> получает 4 банана.</p>		<p><b>Мостки</b> <b>Зелёный</b> ловец жемчуга на незавершённых мостках приносит своему владельцу 3 раковины.</p> <p><b>Рынок</b> Играющий <b>чёрными</b> не получает награды за незавершённый рынок.</p> <p><b>Моря</b> В одном и том же море находится по одному <b>жёлтому</b> и <b>синему</b> рыбаку. Их владельцы получают по 4 рыбы.</p> <p><b>Правый остров</b> Играющий <b>жёлтыми</b> получает 2 банана за своего сборщика.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Финальный подсчёт очков

Теперь сложите очки, полученные каждым игроком:

- каждый игрок получает очки за свои корабли;
- каждый игрок получает по 1 очку за каждые 3 товара в его распоряжении независимо от их вида.

**Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре.**

У играющего **красными** 6 кораблей, которые приносят:

$$2 + 3 + 4 + 4 + 5 + 6 = 24 \text{ очка.}$$

Также у играющего **красными** осталось 10 товаров, которые приносят ему ещё 3 очка.

Результат играющего **красными**: 27 очков.



### Пояснения



A и B — это разные острова, пусть и соприкасаются.

1, 2 и 3 — это также разные моря.



На этом квадрате остров тянется слева направо, а сверху и снизу — два разных участка моря.



#### Авторский коллектив

Автор игры: Клаус-Юрген Вреле

Художники: Харальд Лиске и Деннис Лохаузен

Графика и вёрстка: Кристоф Типп

Автор благодарит Удо Шмитца и многих других помощников за их энтузиазм при тестировании игры.

© 2013 Hans im Gluck Verlags-GmbH

#### Русское издание:

ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев, Валентин Матюша

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.



# КАРКАССОН. ЮЖНЫЕ МОРЯ (73 квадрата + 24 жетона кораблей)



\* Эта иллюстрация также изображена на стартовом квадрате.

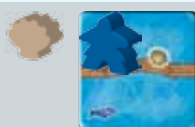
Иллюстрации на квадратах и жетонах кораблей могут незначительно отличаться (изображениями раковин, бананов, рыбы и т. п.).

## Получение товаров и кораблей

Получение товаров (в ходе игры и в конце игры)

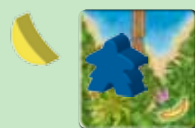
**Мостки** (ловец жемчуга)

1 раковина за символ раковины



**Остров** (сборщик бананов)

1 банан за символ банана



**Море** (рыбак)

1 рыба за символ рыбы

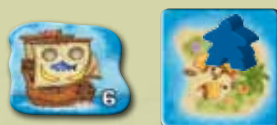
Получив рыбу за размещение квадрата с рыбацкой лодкой, игрок берёт жетон рыбацкой лодки и накрывает им группу символов рыбы.



Получение кораблей (только в ходе игры)

**Рынок** (торговец)

Корабль наивысшей стоимости среди четырёх раскрытых кораблей



## Ход игры

1. Раскройте и разместите квадрат



2а. Разместите туземца на квадрате ИЛИ

2б. Снимите туземца с квадрата (или ни то ни другое)



3. Получите товары



4. Погрузите товары на 1 из кораблей



## Конец игры

- Все квадраты размещены на поле ИЛИ
- Все корабли ушли к владельцам

**Подсчёт очков**

- Очки за корабли + 1 очко за каждые 3 оставшихся товара