

Если вы впервые знакомитесь с «Каркассоном», рекомендуется играть в базовый вариант игры без дополнений, не используя правила полей и крестьян. Освоившись, включите в игру эти дополнительные правила. Опытные игроки могут добавлять в игру также любые мини-дополнения: сначала дополнение «Река», затем дополнение «Аббат» и наконец — юбилейное дополнение.

Поля и крестьяне

1. Как сыграть квадрат с полем

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Зелёные участки расположенных рядом квадратов объединяются в поля, границами между которыми служат дороги, города и края игрового поля. В ходе игры небольшие поля могут объединяться в более крупные.



2. Как превратить подданного в крестьянина

Выложив квадрат, на котором есть зелёные участки, вы можете выставить на любой из них фишку своего подданного из запаса. Положите его плашмя на выбранный участок поля.

Таким образом, он становится крестьянином. Крестьяне не возвращаются в запас владельца до конца игры. Вы не можете поместить подданного на поле, если где-то на этом же поле уже находится какой-то другой крестьянин (ваш или соперника). Если на выложенном квадрате несколько полей, вы должны выбрать, на какое из них поместить подданного.

На иллюстрации справа изображены 3 отдельных поля. Они отделены друг от друга дорогой и городами.



Поле, на которое вы помещаете своего крестьянина, занимает 3 верхних квадрата от только что выложенного квадрата до квадрата с городом, где находится ваш рыцарь. Крестьянин играющего жёлтыми, таким образом, находится на другом поле и не мешает вам поместить своего крестьянина на это поле.

3. Как подсчитать очки за поля

Начисление очков за поля происходит только в конце партии. В отличие от других объектов, количество квадратов, занимаемых полем, при подсчёте очков значения не имеет.

Если на поле находятся крестьяне только одного игрока, **каждый завершённый город, с которым граничит поле, приносит 3 очка** их владельцу. Если на завершённом поле находятся крестьяне нескольких игроков, очки получает тот, чьих крестьян больше. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество крестьян на поле, каждый из них получает очки в полном объёме.



Поле, на котором находится по одному крестьянину играющего красными и играющего синими, граничит с тремя завершёнными городами. Каждый из этих игроков получит 9 очков (3 за каждый из трёх завершённых городов: А, Б, В). Так как город Г остался незавершённым на конец игры, ни один из игроков не получает за него очки.

На другом поле находятся крестьяне и играющего жёлтыми, и играющего чёрными. Так как у играющего чёрными на этом поле больше крестьян, только он получает 12 очков за 4 завершённых города, граничащих с полем. Играющий жёлтыми не получает очков за это поле.

Маленькое поле, граничащее с 2 завершёнными городами (А и Б), приносит играющему жёлтыми 6 очков.

Краткий обзор правил, касающихся крестьян и полей

- Фишки крестьян не выставляются, а **кладутся плашмя** на квадраты с полями.
- Начисление очков за поля и крестьян происходит в конце партии.
- Каждый завершённый город, граничащий с полем, приносит владельцу находящихся на нём крестьян 3 очка.
- Как и в случае с городами и дорогами, на одном поле может находиться сразу несколько крестьян. В таком случае очки получает тот игрок, чьих крестьян на этом поле больше.

Река

Состав дополнения

17 квадратов с рекой (в игре с этим дополнением **они заменяют стартовый квадрат**).

Подготовка к игре

Если вы играете с дополнением «Река», перед началом партии уберите стартовый квадрат базового «Каркассона» в коробку.

Положите отдельно **большой квадрат с двойным источником** и **квадрат с озером**. Выложите квадрат с источником в качестве стартового квадрата посередине стола лицевой стороной вверх. Тщательно перемешайте 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.

Важно: при начислении очков за объекты (например, за монастыри) большой квадрат с двойным источником считается за 2 квадрата местности.

Ход игры

Игра ведётся по правилам базового «Каркассона», с одним исключением. В начале партии игроки открывают и выкладывают по обычным правилам квадраты из стопки с квадратами с рекой, пока кто-то из игроков не выложит квадрат с озером. Только после этого игроки начинают выкладывать квадраты местности из базового «Каркассона».

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.

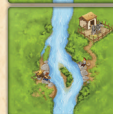
Выложив квадрат с рекой, вы можете выставить на её берегах своего подданного из запаса, руководствуясь соответствующими правилами базового «Каркассона».



Озеро



Источник



Пример расположения квадратов с рекой

Аббат

Как вы уже заметили, на некоторых квадратах местности изображены сады. Это дополнение позволит вам получать дополнительные очки за них и за квадраты с монастырями.



Сад

Состав дополнения

5 фишек аббатов жёлтого, красного, зелёного, синего и чёрного цветов. Каждый игрок получает 1 аббата своего цвета.



Размещаем квадрат местности

Вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее.

Выставляем аббата или подданного


Вы можете поставить на выложенный вами квадрат либо фишку подданного, либо фишку аббата из запаса. Фишку аббата можно поставить только на монастырь или на сад. Фишка подданного ставится на любой объект, изображённый на квадрате, **кроме сада**.

3. Подсчёт очков за аббата

Если квадрат, на котором расположен монастырь или сад, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами, тот игрок, чей аббат находится на нём, получает 9 очков. Кроме того, если в один из следующих ходов вы решите **не выставлять фишку подданного (шаг 2. Выставляем подданного)**, вы можете забрать выставленного ранее аббата обратно в запас. Вы можете забрать аббата как с квадрата с монастырём, так и с квадрата с садом. В таком случае вы получаете столько очков, сколько бы в конце игры получили за монаха в незавершённом монастыре (по 1 очку за сам квадрат с монастырём или садом и за каждый соседний квадрат).

При финальном подсчёте очков каждый игрок, чей аббат находится в незавершённом монастыре или саду, получает по 1 очку за такой квадрат и за каждый соседний квадрат (по горизонтали, вертикали и диагонали).



Вы  присоединили новый квадрат и решили не выставлять на него своего подданного в этот ход. Вместо этого вы забираете аббата из незавершённого сада обратно в запас и получаете 6 очков.

Юбилейное дополнение

В честь юбилея мы решили сделать игрокам подарок и не только украсили квадраты местности новыми деталями и лаком, но и подготовили для вас новое дополнение. Для нас это поклон в сторону первых трёх больших дополнений, особенно любимых поклонниками игры.

Состав дополнения

15 новых квадратов местности с символами бонусов (5 квадратов с каждым из трёх символов)



Символы бонусов

Подготовка к игре

Перемешайте эти квадраты с квадратами местности из базового набора, как обычно.

1. Как сыграть квадрат с символом бонуса

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. При этом имеет значение, куда указывает символ дополнения:

На пустое место

В таком случае символ бонуса не активируется. Вы немедленно получаете 2 очка и продолжаете свой ход, как обычно.



Символ указывает на пустое место.

На выложенный ранее квадрат

В таком случае символ бонуса активируется (см. шаги 2. **Выставляем подданного** и 3. **Подсчёт очков**).



Символ указывает на выложенный ранее квадрат.

Если вы выкладываете квадрат на пустое место, на которое указывает символ бонуса, **этот символ активируется** (см. шаги 2. **Выставляем подданного** и 3. **Подсчёт очков**).



Вы выкладываете квадрат на место, на которое указывает символ бонуса.

Как выставить подданного на квадрат с символом бонуса


Вы можете выставить подданного, как обычно. Если вами был активирован символ бонуса, **вместо выставления подданного по обычным правилам** в зависимости от символа вы можете:



Выставить подданного на любой объект на другом квадрате, если при этом **на нём уже есть один ваш подданный**. Так вы сможете увеличить свои шансы на то, чтобы стать владельцем этого объекта.

Важно: при помощи символа бонуса вы не можете выставить подданного на объект, где уже есть хотя бы 2 ваших подданных.



Вы  выставляете вашего подданного к рыцарю в город, находящийся через один квадрат от только что выложенного.



Выставить подданного на **любой незанятый незавершённый объект** на любом квадрате местности.

Важно: поля, которые уже со всех сторон окружены дорогами и городскими стенами, не считаются завершёнными, пока не начался финальный подсчёт очков. Также вы можете выставить подданного (или аббата) в сад или в монастырь, если эти объекты ещё не окружены 8 квадратами местности.



3. Подсчёт очков



Активировав символ с двумя квадратами (слева), вы **должны** совершить ещё один ход. После того как вы завершите шаг **3. Подсчёт очков** этого хода, немедленно совершите ещё 1 полный ход (до того как право хода перейдёт к следующему игроку).

Важно: даже если во время дополнительного хода вы выложите квадрат с таким же символом бонуса, вы не можете совершить третий ход подряд.

Краткий обзор правил

Если вы выложили квадрат с символом бонуса, но этот символ не был активирован, вы немедленно получаете 2 победных очка. Это происходит даже в том случае, если вы, выложив этот квадрат, активируете символ на другом квадрате.

Вы можете **активировать символ бонуса** либо выложив квадрат с ним так, чтобы символ указывал на выложенный ранее квадрат, либо выложив любой квадрат вплотную к стороне с символом.

Вы можете активировать только **1 символ за ход**, даже если выложенный вами квадрат по правилам запускает активацию двух символов.



Активировав этот символ, вы можете выставить подданного на один из объектов, на котором **уже находится 1 ваш подданный** (но не больше).



Активировав этот символ, вы можете выставить своего подданного на **любой незанятый и незавершённый объект** на любом квадрате местности.



Активировав этот символ, вы должны сразу после завершения этого хода совершить 1 дополнительный ход (но не больше).

Об издании

Детали оформления

Вы, без сомнения, уже обратили внимание на некоторые небольшие детали на квадратах местности. Некоторые, например щиты и сады, имеют значение для хода игры и были объяснены в правилах ранее. Другие приобретают значение только при игре с определёнными дополнениями.

Воры на дорогах обычно выглядят несколько иначе, но этим ребятам мы разрешили отпраздновать юбилей вместе с нами. Если же вы играете с дополнениями, учитывайте, что они влияют на игру так же, как и обычные воры.

Кроме того, мы спрятали множество отсылок на игры издательства Hans im Glück и другие «пасхалки» на иллюстрациях ярмарок и пиров по случаю праздника, которые вы можете видеть на квадратах местности. Удастся ли вам их найти? Даже если и нет, не расстраивайтесь: они никак не влияют на игру.

Благодарности

Теперь мы хотим сказать большое спасибо всем, кто сопровождал нас на протяжении более 20 лет существования «Каркассона»: команде, которая разрабатывает, тестирует, готовит, исправляет, организует, общается, объясняет и всячески способствует развитию игры; графическим дизайнерам и иллюстраторам, которые без усталости прорисовывают квадраты местности и обложки, а также правила, коробки и наклейки; тестирующим и менеджерам производственных процессов, которые всегда следят за нашей работой, проводят форумы, активны на мероприятиях и очень помогают развитию игры. Благодарим всех производителей, дистрибьюторов и продавцов, без которых ни у кого не было бы этой игры.

И конечно же, мы очень благодарны игрокам (то есть вам!), вы не только наслаждаетесь игрой, но и без усталости погружаетесь в мир «Каркассона». Без вашего интереса ничего из этого не было бы возможно!

И последнее, но не менее важное, **Клаусу-Юргену Вреде**, который так давно доверил нам основную идею и продолжает прилежно вносить новые. Спасибо за твое доверие! Надеемся сохранить его ещё на 20 лет и даже больше...