

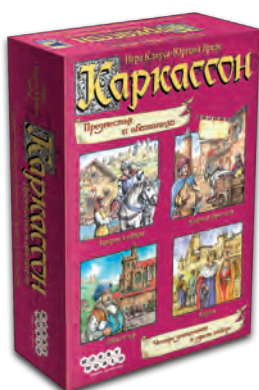
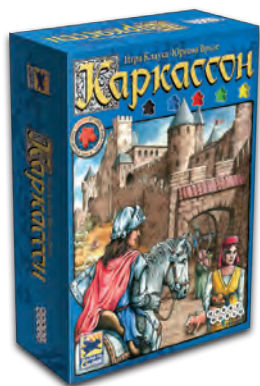


Игра Клауса-Юргена Вреде

Каркассон

Путеводитель

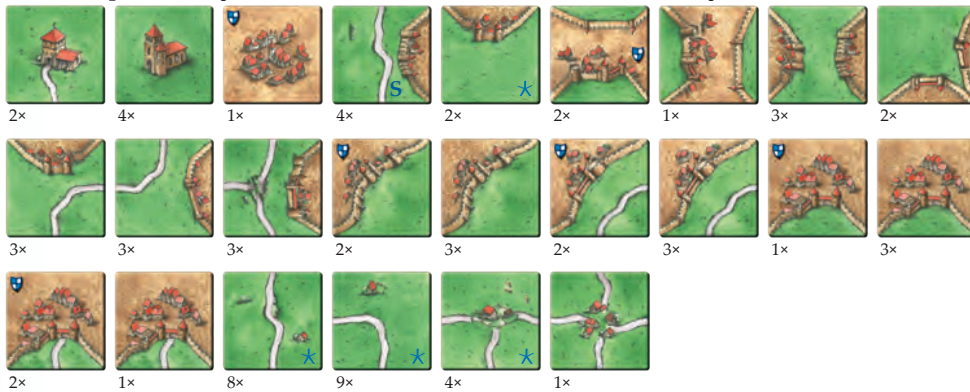
Добро пожаловать в мир «Каркассона» — культовой настольной игры о средневековой Франции. На следующих страницах вы найдёте краткий обзор базовой игры и всех дополнений для «Каркассона», вышедших на русском языке, а также полный перечень всех квадратов местности и деревянных фишек, входящих в эти наборы. Наглядное описание хода игрока, а также исчерпывающая таблица начисления очков помогут вам разобраться в тонкостях игровой партии с любым составом дополнений.



Каркассон

Базовая игра серии, необходимая для игры с любыми дополнениями.

Состав игры: 72 квадрата местности • 40 подданных (8×5 цветов) • Дорожка подсчёта очков



S Один из этих квадратов — стартовый (с тёмной рубашкой).

* Иллюстрации на этих квадратах могут незначительно отличаться.

Отдельное издание



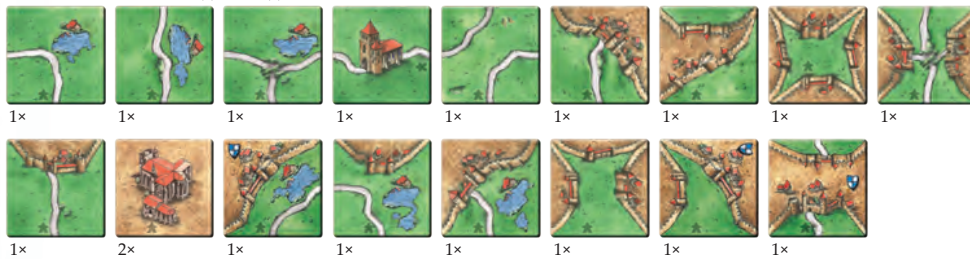
Входит в состав



Каркассон. Таверны и соборы

Дополнение к «Каркассону». Содержит комплект фишек для шестого игрока.

Состав игры: 18 квадратов местности • 8 подданных серого цвета • 6 крупных подданных разных цветов • 6 жетонов для подсчёта очков



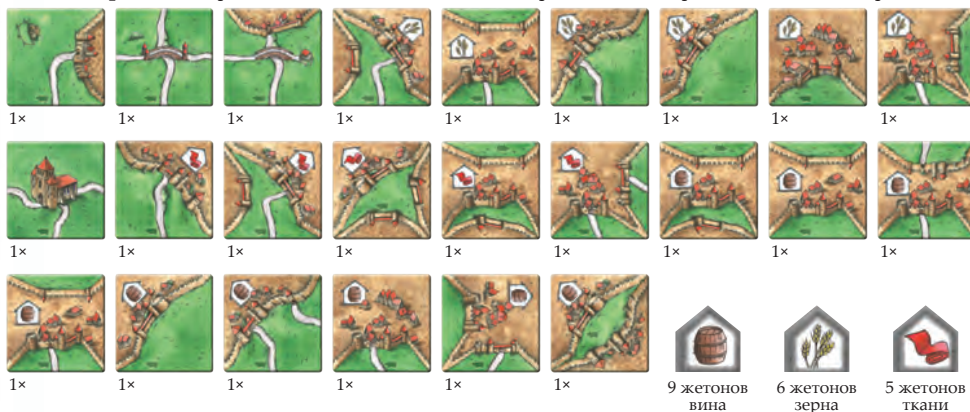
Входит в состав



Каркассон. Купцы и строители

Дополнение к «Каркассону».

Состав игры: 24 квадрата местности • 20 жетонов товаров • 6 свиной разных цветов • 6 строителей разных цветов



9 жетонов вина



6 жетонов зерна



5 жетонов ткани

Входит в состав



Каркассон. Король

Мини-дополнение к «Каркассону».

Состав игры: 5 квадратов местности • 1 квадрат короля • 1 квадрат атамана



Король



Атаман

Входит в состав

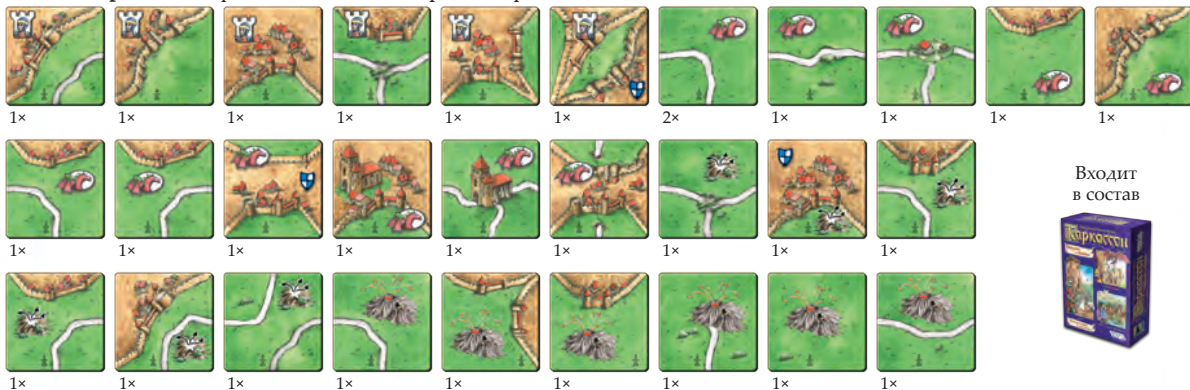


Каркассон. Принцесса и дракон



Дополнение к «Каркассону».

Состав игры: 30 квадратов местности • 1 фея • 1 дракон



Входит в состав



Каркассон. Башня



Дополнение к «Каркассону». В комплекте — картонная башня для хранения квадратов местности.

Состав игры: 18 квадратов местности • 30 ярусов башен • 1 картонная башня



Входит в состав



Каркассон. Аббат и мэр



Дополнение к «Каркассону».

Состав игры: 12 квадратов местности • 6 квадратов аббатств • 6 мэров разных цветов • 6 амбаров разных цветов • 6 повозок разных цветов



Входит в состав



Каркассон. Мосты, замки и базары



Дополнение к «Каркассону».

Состав игры: 12 квадратов местности • 12 мостов • 12 жетонов замков



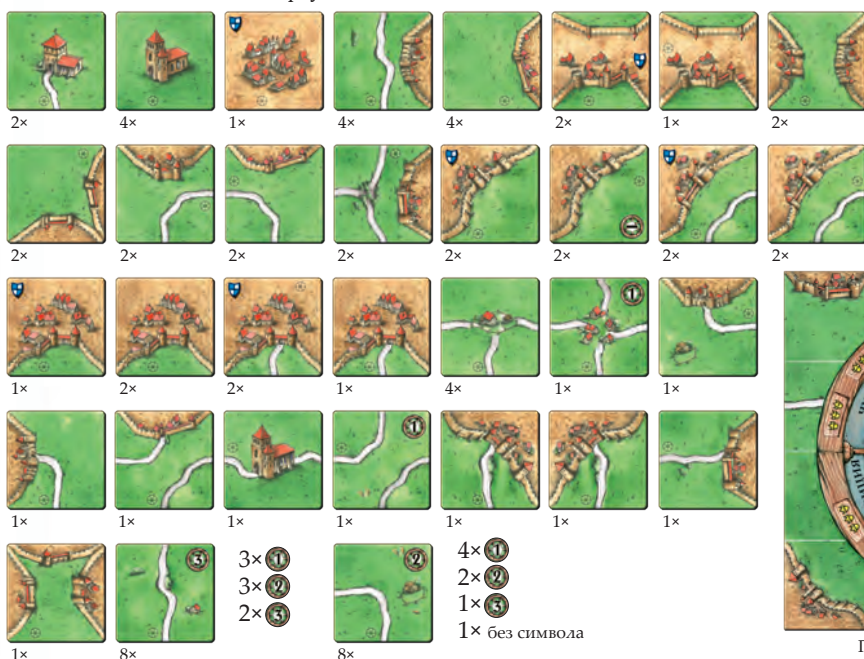
Входит в состав



Каркассон. Колесо Фортуны



Альтернативная версия базовой игры. Может заменять обычный «Каркассон» в игре с дополнениями.
 Состав игры: 72 квадрата местности • 40 подданных (8×5 цветов) • 1 розовая свинья • Дорожка подсчёта очков • Планшет Колеса Фортуны



Входит в состав



Планшет Колеса Фортуны

Каркассон. Граф

Мини-дополнение к «Каркассону».
 Состав игры: 1 граф • 1 планшет Каркассона



Планшет Каркассона

Входит в состав



Каркассон. Культ

Мини-дополнение к «Каркассону».
 Состав игры: 5 квадратов местности

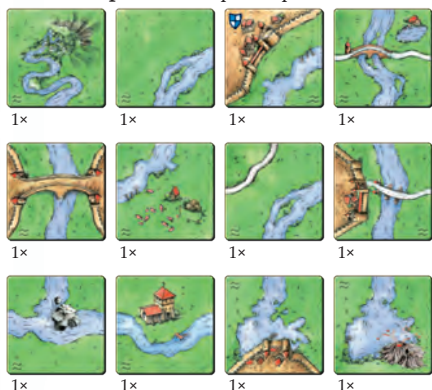


Входит в состав



Каркассон. Река

Мини-дополнение к «Каркассону».
 Состав игры: 12 квадратов реки



Входит в состав



Каркассон. Крути на полях

Мини-дополнение к «Каркассону».
 Состав игры: 6 квадратов местности



Входит в состав

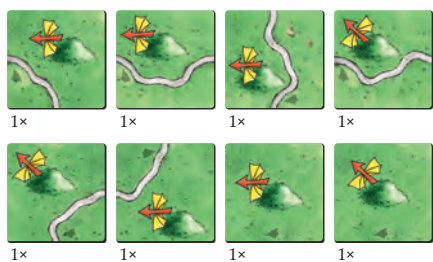


Каркассон. Летательные аппараты



Мини-дополнение к «Каркассону»

Состав игры: 8 квадратов местности • 1 особый кубик



Входит
в состав



Каркассон. Маг и ведьма



Мини-дополнение к «Каркассону»

Состав игры: 8 квадратов местности • 1 фишка мага
и 1 фишка ведьмы



Входит
в состав



Каркассон. Гонцы



Мини-дополнение к «Каркассону»

Состав игры: 8 квадратов посланий • 6 фишек гонцов



Входит
в состав



Каркассон. Грабители



Мини-дополнение к «Каркассону»

Состав игры: 8 квадратов местности • 6 фишек
грабителей



Входит
в состав

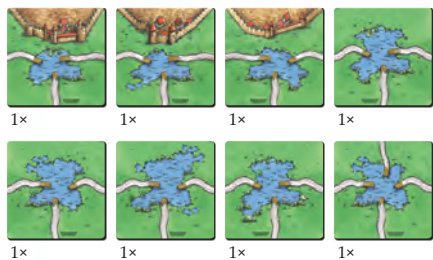


Каркассон. Паромы



Мини-дополнение к «Каркассону»

Состав игры: 8 квадратов местности • 8 фишек паромов



Входит
в состав

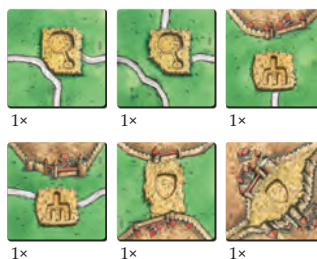


Каркассон. Круги на полях



Мини-дополнение к «Каркассону».

Состав игры: 6 квадратов местности



Входит
в состав

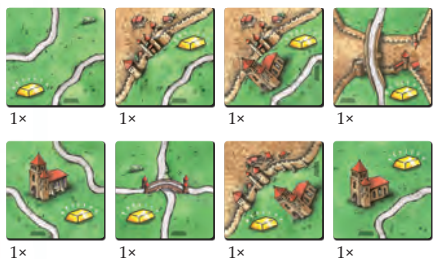


Каркассон. Золотые рудники



Мини-дополнение к «Каркассону»

Состав игры: 8 квадратов местности • 16 фишек
золотых слитков



Входит
в состав



Фишки

Подданные:

каждая такая фишка считается подданным



Нейтральные фишки:

не принадлежат игрокам



Особые фишки:

принадлежат игрокам, но не считаются подданными




Фишки сооружений:

изначально принадлежат игрокам, но после размещения становятся нейтральными



Порядок хода



1а. Вытяните квадрат местности


если вытянут квадрат с символом Колеса Фортуны, переместите свинью  по Колесу и выполните особое действие («Колесо Фортуны»)

1б. Присоедините квадрат местности

если нужно, разместите мост  («Мосты, замки и базары»)

если размещён квадрат со слитком, выложите 2 золотых слитка  («Золотые рудники»)

если размещён квадрат со шляпой, выставите или переставьте мага  или ведьму  («Маг и ведьма»)



если размещён квадрат с мешком, выставите грабителя  на дорожку подсчёта победных очков или переставьте. Другие игроки тоже могут выставить (но не переставить) грабителей («Грабители»)

если размещён квадрат с вулканом , переставьте дракона  («Принцесса и дракон»)

либо

разместите квадрат аббатства  («Аббат и мэр»)

2. Переместите фишки

выставите обычного подданного  или крупного подданного  («Тavernы и соборы»)

либо

выставите  строителя или  свинью («Купцы и строители»)

либо

выставите мэра , или повозку , или амбар  («Аббат и мэр»)

либо

переместите фею  или верните рыцаря с помощью принцессы   («Принцесса и дракон»)

либо

разместите ярус башни  или выставите подданного на башню  («Башня»)

либо

выставите подданного  на свободную коронную ячейку («Колесо Фортуны»)

если нужно, переместите дракона 

если подданный выставлен на символ летательного аппарата, бросьте кубик , чтобы подданный перелетел («Летательные аппараты»)

если нужно, разместите и/или передвиньте паром  («Паромы»)

3. Начислите очки

игроки могут переместить подданных из Каркассона  («Граф»)

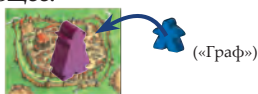
если нужно, перестройте городок в замок  («Мосты, замки и базары»)

игроки могут «огрбить» соперников на победные очки («Грабители»)

4. После начисления

по возможности и необходимости выполните следующее:

отправьте подданного в Каркассон и переместите графа



(«Граф»)

переставьте повозку



(«Аббат и мэр»)

возьмите жетоны товаров



(«Купцы и строители»)

возьмите квадрат короля или атамана



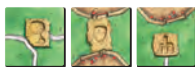
(«Король»)

проведите базар



(«Мосты, замки и базары»)

выберите и совершите особое действие



(«Крути на полях»)

сделайте дополнительный ход за счёт



строителя («Купцы и строители»)

уберите с дорожки победных очков грабителя, совершившего «ограбление»



(«Грабители»)

вытяните квадрат послания



и примените его свойство или получите 2 победных очка («Гонцы»)

распределите золотые слитки






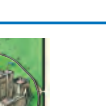









(«Золотые рудники»)

Начисление очков

завершённые объекты

незавершённые объекты

В ходе игры		В конце игры			
Дорога	1 очко за квадрат			Дорога	1 очко за квадрат
Дорога с таверной	2 очка за квадрат			Дорога с таверной	0 очков
Город	2 очка за квадрат + 2 очка за щит			Город	1 очко за квадрат + 1 очко за щит
Город с собором	3 очка за квадрат + 3 очка за щит			Город с собором	0 очков
Монастырь	9 очков (0 очков, если проиграно соперничество с капищем)			Монастырь	1 очко за квадрат с монастырём + 1 очко за каждый соседний квадрат
Капище	9 очков (0 очков, если проиграно соперничество с монастырём)			Капище	1 очко за квадрат с капищем + 1 очко за каждый соседний квадрат
Замок	столько же очков, сколько приносит первый завершённый объект в окрестностях замка			Замок	0 очков
Маг и ведьма	+1 очко за каждый квадрат завершённого объекта с магом -1/2 (с округлением вниз) от начисляемых очков за завершённый объект с ведьмой			Маг и ведьма	+1 очко за каждый квадрат незавершённого объекта с магом -1/2 (с округлением вниз) от начисляемых очков за незавершённый объект с ведьмой



Крестьяне

хозяин поля получает
 3 очка за каждый завершённый город на поле
 4 очка за каждый замок на поле
 +1 очко за каждый завершённый город (замок) на поле со своей свиньёй
 +1 очко за каждый завершённый город (замок) на поле со стадом свиней

Амбар

при размещении амбара

хозяин поля получает
 3 очка за каждый завершённый город на поле
 4 очка за каждый завершённый замок на поле
 +1 очко за каждый завершённый город (замок) на поле со своей свиньёй
 +1 очко за каждый завершённый город (замок) на поле со стадом свиней



Амбар

владелец амбара получает
 4 очка за каждый завершённый город на этом поле
 5 очков за каждый замок на этом поле

при соединении полей

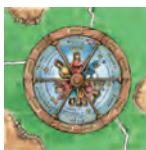
хозяин поля получает
 1 очко за каждый завершённый город на поле
 2 очка за каждый завершённый замок на поле
 +1 очко за каждый завершённый город (замок) на поле со своей свиньёй
 +1 очко за каждый завершённый город (замок) на поле со стадом свиней

Колесо Фортуны

3/6 очков за «коронные» ячейки



очки за «Удыбку Фортуны», «Налоги», «Голод», «Бурю» и «Инквизицию»



Фея

1 очко в начале хода
 +3 очка при начислении очков



Король 1 очко за каждый завершённый город

Атаман 1 очко за каждую завершённую дорогу



10 очков за каждый вид товара, в котором игрок набрал больше всех жетонов

Послание

После того как вытянуто послание:
 2 очка или количество очков, указанное на квадрате послания



Грабители

+1/2 (с округлением вверх) от начисляемых сопернику очков за «ограбление»



Золотые слитки

1 очко за каждый слиток, если слитков 1–3
 2 очка за каждый слиток, если слитков 4–6
 3 очка за каждый слиток, если слитков 7–9
 4 очка за каждый слиток, если слитков больше 10

