

Клаус-Юрген Вреде

Carcassonne



Українське видання



Carcassonne

Містечко Каркасон на півдні Франції славиться своїми мурами й замками, побудованими ще за часів Римської імперії та в середньовіччі. Разом зі своїми підданцями ви розбудовуватимете територію навколо Каркасона. Від вас залежатиме розвиток мережі доріг, міст, монастирів і полів. Мудро розміщуйте своїх підданців як мандрівників, лицарів, ченців і фермерів, щоб прокласти шлях до перемоги!

ВМІСТ І ПРИГОТУВАННЯ

Ласкаво просимо до **Каркасона**! Ця книжечка швидко ознайомить вас із простими правилами гри, що вже стала класичною. Після цього короткого вступу ви зможете пояснити правила друзям і відразу ж почати грати.

Спершу ми розглянемо приготування до гри та компоненти.

Отже, почнімо з **пліток місцевості**. У грі є **84 плиткі місцевості** з зображеннями **доріг, міст і монастирів**, оточених полями.



Плитка з містом



Плитка з дорогою



Плитка з монастирем

На **12 плитках** зображено **річку**. Докладніше про різні типи плиток ми пояснимо пізніше. Перед вашою першою партією плитку з річкою можна повернути в коробку.



Усі плиткі мають однакові зворотні сторони, за винятком **початкової плиткі та плиток з річкою**, що мають **темні звороти**. Тож вам легко буде розрізнити їх за зворотами.



Плитка зі звичайним зворотом

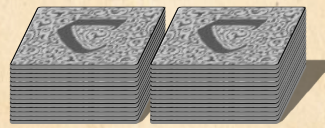


Плитка з темним зворотом

Насамперед покладіть горілиць **початкову плитку** (з темним зворотом) на центр стола. Перемішайте решту плиток і покладіть їх кількома стосами долілиць у межах досяжності всіх гравців.



Початкова плитка



Плитки стосами долілиць

← Покладіть **планшет підрахунку очок** біля ігрової зони.

Нарешті розглянемо **дерев'яні фігурки**. Це ваші підданці, що допомагатимуть вам набирати очки протягом гри. Усього є **40 фігурок підданців**: по 8 штук кожного кольору (**чорного** ♣, **червоного** ♥, **зеленого** ♣, **синього** ♠ й **жовтого** ♣).

Також є **5 абатів** ♣, по одному кожного з 5 кольорів.

Кожен гравець бере **8 фігурок** свого кольору: 7 з них він залишає у своєму запасі, а **восьму фігурку** ставить на **поділку «0»** планшета підрахунку очок.

Усі невибрані фігурки поверніть у коробку. Якщо це ваша перша партія, фігурки 5 абатів також поверніть у коробку.



Підданці

У грі «Каркасон» ви викладатимете плитку місцевості, щоб створювати дороги, будувати великі міста, відвідувати монастирі й обробляти родючу землю. Водночас на плитках ви розміщуватимете своїх підданців як мандрівників, лицарів, ченців або селян, набираючи таким способом очки. Наприкінці гри всі рахують свої очки — набрані як упродовж гри, так і після її завершення. Перемагає той гравець, що набирає найбільше очок!

ПЕРЕБІГ ГРИ

У «Каркасоні» всі гравці по чергово виконують ходи за годинниковою стрілкою, починаючи з наймолодшого гравця. У свій хід ви виконуете такі дії в указаному порядку, а потім настає черга наступного гравця.

1. Викласти плитку місцевості

Ви повинні взяти 1 нову плитку місцевості зі стосу й розмістити її горілиць, з'єднавши з раніше викладеною плиткою.



2. Розмістити свого підданця

Ви можете розмістити 1 фігурку з вашого запасу на щойно викладеній вамі плитці.



3. Порахувати очки

Ви повинні порахувати всі очки, набрані внаслідок викладання своєї плити.



Дороги

1. Викласти плитку місцевості

На взятій вами плитці зображено 3 дороги, що виходять із села. Її треба розмістити біля викладеної плити так, щоб продовжити ландшафт, зображений на цих плитках.



Ви розміщуєте цю плитку так, що дорога й поля на ній, продовжують дорогу й поля на вже викладеній плитці.

2. Розмістити підданця як мандрівника

Виклавши плитку, ви можете поставити на неї 1 свого підданця як мандрівника на одній з ділянок дороги цієї плити. Ви можете поставити свого підданця лише тоді, коли на цій дорозі ніде немає іншого підданця.

Через те, що дорога ще незавершена, ви не набираєте очок (тобто під час кроку 3 вашого ходу нічого не відбувається), і наступний гравець виконує свій хід. Якщо гравець викладає плитку, яка продовжує дорогу з вашим підданцем, то цей гравець не може розмістити на цій дорозі свого підданця, адже там уже зайнято.



Виклавши цю плитку, ви ставите свого підданця на цю дорогу, бо на ній немає інших підданців.



Дорога праворуч уже зайнята, тому синій гравець ставить свого підданця в місто.

3. Порахувати очки

Коли дорога закрита з обох кінців (наприклад, якщо дорога закінчується в селі, місті або закрільчується), її вважають завершеною, і під час кроку 3 вона дає очки.

Дорога праворуч закрита з обох кінців, тож вона завершена й дає очки. Навіть якщо не ви, а інший гравець виклав плитку, то дорогу все одно вважають завершеною.

Кожна плитка завершеної дороги дає 1 очко гравцеві, чий підданець стоїть на дорозі. Дорога на малюнку складається з 3 плиток, тож ви набираєте 3 очки!






Ви відмічаєте очки на планшеті підрахунку очок. Для цього ви переміщуєте свого підданця вперед на 1 поділку на цьому планшеті за кожне набране вами очко.

Порахувавши очки за будь-який об'єкт, поверніть свого підданця з цього об'єкта у свій запас.



Ви набираєте 3 очки за цю дорогу, тому просуваєте свого підданця на планшеті підрахунку очок на 3 поділки вперед. Ви повертаєте свого підданця з дороги у свій запас. Лицар синього гравця  залишається в місті. Місто не дає очок, адже воно ще незавершене.

Це найважливіші засади ігроладу «Каркасона». Тепер, коли ви добре ознайомилися з основними засадами, можете переходити до решти правил.

Міста

1. Викласти плитку місцевості

Ви берете плитку місцевості й викладаєте її так, щоб продовжити ландшафт. Якщо ви взяли плитку з містом, то зображення міста повинно розширювати наявне місто.




2. Розмістити підданця як лицаря

Виклавши плитку, ви можете поставити 1 підданця як лицаря на одну з частин міста на цій плитці.

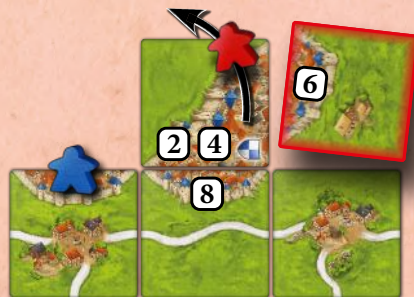
Ви можете поставити підданця в місто лише тоді, коли там немає іншого підданця.



Ви  виклали цю плитку, продовжуючи наявне місто. У цьому місті ніде немає підданця, тому ви можете розмістити свого підданця в частині міста щойно викладеної вами плитку.

3. Порахувати очки

Місто вважають завершеним, коли воно повністю оточене мурами й усередині міста немає порожніх місць. Викладаючи цю плитку (див. малюнок), ви завершуєте місто й набираєте очки, бо в місті є ваш підданець. Кожна плитка в завершеному місті дає 2 очки. Крім того, кожен символ герба в цьому місті дає 2 додаткові очки. Як і з дорогою, ви повертаєте свого підданця з завершеного міста у свій запас.



Це місто складається з 3 плиток і має 1 герб. $(3 \times 2) + 2 = 8$. Ви набираєте 8 очок, а потім повертаєте свого підданця у свій запас.

Монастирі

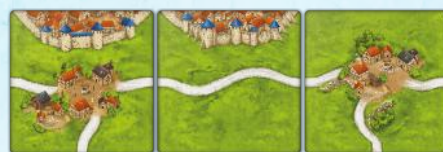
1. Викласти плитку місцевості


Ви берете плитку місцевості й викладаєте її так, щоб продовжити ландшафт. Монастирі завжди зображені в центрі плитку. Викладаючи монастир, ви повинні розширити наявний ландшафт.



2. Розмістити підданця як ченця

Виклавши плитку, ви можете розмістити в монастирі 1 підданця як ченця.

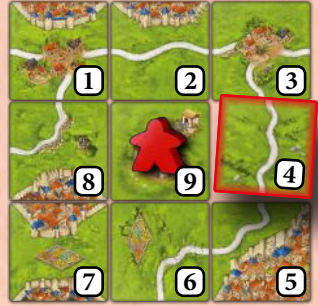



Ви  викладаєте цю плитку тут, де вона продовжує ландшафт. Ви розміщуєте підданця в монастирі.



3. Порахувати очки

Монастир вважають завершеним, коли він повністю оточений іншими плитками. Ви набираєте **1 очко** за кожну прилеглу плитку, а також за плитку з монастирем.



Ви  викладаєте цю плитку й завершуєте монастир. Ви набираєте 9 очок і повертаєте свого підданця у свій запас.



Це всі правила, які вам треба знати, щоб почати грати в «Каркасон»! Короткий опис правил і відповіді на будь-які запитання наведено нижче.

Короткий опис

1. Викласти плитку місцевості

- Ви **повинні** викладати взятую вами плитку так, щоб вона продовжувала ландшафт.
- У тих рідкісних випадках, коли ви не можете викласти взятую плитку так, щоб вона продовжила ландшафт, поверніть її в коробку й візьміть нову плитку.

2. Розмістити свого підданця


- Ви можете розмістити свого підданця **лише** на тій плитці, яку щойно виклали.
- Ви не можете розмістити свого підданця на той об'єкт, де вже є інший підданець.

3. Порахувати очки



- **Дорогу** вважають завершеною, коли обидва її кінці ведуть до села, міста, монастиря, іншого об'єкта або коли дорога закріплюється. **Кожна плитка з завершеною дорогою дає 1 очко.**
- **Місто** вважають завершеним, коли воно повністю оточене мурами й усередині міста немає порожніх місць. **Кожна плитка міста й кожен герб у цьому місті дають по 2 очки.**
- **Монастир** вважають завершеним, коли він оточений 8 плитками. Завершений монастир дає **9 очок** (8 очок за прилеглі 8 плиток та 1 за саму плитку з монастирем).
- Під час кроку 3 свого ходу гравець набирає очки за всі об'єкти, завершені розміщенням своєї плитки. Усі гравці, чиї підданці є на завершених об'єктах, набирають очки.
- Після підрахунку очок за завершений об'єкт поверніть звітти свого підданця у свій запас.
- Якщо на завершеному об'єкті є кілька підданців, то очки в повному обсязі набирає той гравець, чиїх підданців там найбільше. Якщо кілька гравців мають однакову найбільшу кількість підданців, то всі вони набирають очки в повному обсязі.

Примітка. Щоб вам було легше зрозуміти, як кілька підданців можуть опинитися на одному об'єкті, читайте далі.



Кілька підданців на одному об'єкті

Узятою плиткою ви  могли б продовжити дорогу на нижній лівій плитці, але на цій дорозі вже є інший підданець, тому ви не можете розмістити на ній свого. Натомість ви викладаєте плитку так, щоб вона продовжувала ландшафт, але не з'єднувалася з цією дорогою.





В одному з наступних раундів ви берете цю плитку й викладаєте її, завершуючи дорогу. Через те, що дорога завершена, ви рахуєте за неї очки. На ній є 2 підданці (1 ваш  і 1  жовтого гравця). Отже, ви обоє набираєте по 4 очки й повертаєте підданців у свої запаси.



Ви  сподіваєтеся перехопити контроль над цим містом у жовтого гравця , тому ви викладаєте цю плитку з містом і ставите на неї підданця як лицаря. Ви можете це зробити, бо викладена вами частина міста не пов'язана з тією частиною міста, де є інший підданиць.



Ви  взяли плитку, що дає вам змогу з'єднати всі частини в одне завершене місто. У цьому місті ви маєте більше підданиць, ніж жовтий гравець , тому лише ви набираєте 10 очок за завершене місто.



КІНЕЦЬ ГРИ Й ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК


Гра закінчується, коли викладено всі плитки місцевості, а наступний гравець у свій хід не може взяти й викласти нову плитку. Після закінчення гри відбувається **підсумковий підрахунок очок**, щоб визначити переможця.


Під час підсумкового підрахунку очок ви набираєте додаткові очки. Упродовж гри ви рахували очки за всі завершені об'єкти, тож тепер рахуєте очки за незавершені.

- Кожна **дорога** дає **1 очко за плитку з дорогою** (так само як під час підрахунку очок за завершену дорогу).
- Кожне **місто** дає по **1 очку за плитку з містом і герб** (ви набираєте лише половину очок, які набрали б, завершивши місто впродовж гри).
- Кожен **монастир** дає **1 очко та 1 очко за кожен прилеглу плитку** (так само як під час підрахунку очок за завершений монастир).
- Кожне **поле** дає **3 очки за прилегле завершене місто**.

Докладніше про підсумковий підрахунок очок за поля й селян читайте в додаткових правилах. Протягом перших кількох партій можете ігнорувати поля й фермерів.


ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК: МІСТО

Зелений гравець  набирає 8 очок за це велике незавершене місто з 5 плиток, що має 3 герби.


Чорний гравець  не набирає очок, бо в зеленого гравця більше підданиць у місті.




ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК: ДОРОГА

Ви  набираєте 3 очки за незавершену дорогу з 3 плиток з дорогою.

ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК: МОНАСТИР

Жовтий гравець  набирає 4 очки за цей незавершений монастир (1 очко за сам монастир та 3 очки за прилеглі плитки).

ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК: МІСТО
Синій гравець  набирає 3 очки за це незавершене місто з 2 плиток з містом і 1 гербом.

Переможцем стає гравець, що набирає найбільше очок після підсумкового підрахунку!

Після того як ви зіграєте 2 або 3 партії, ми радимо додати поля й фермерів з додаткових правил, а потім і нові компоненти, щоб урізноманітнити гру!



© 2000, © 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de; www.hans-im-glueck.de; www.carcassonne.de

Автор гри: Клаус-Юрген Вреде
й Hans im Glück Team
Художники: Анна Петцке й Марсель Гребер
Верстальник: Франц-Георг Штеммеле

Керівник: Олександр Борисенко
Перекладач: Святослав Михаць
Редактор: Сергій Сафулько
Коректор: Анатолій Хлівний
Верстальник: Артур Патрихалко



Зігравши кілька партій у «Каркасон», можете використовувати ці додаткові правила, щоб урізноманітнити гру. У цих правилах ми розповімо про селян, річки й абатів.

Селяни

1. Викласти плитку місцевості

Як завжди, ви берете плитку місцевості й викладаєте її так, щоб продовжити ландшафт. Зелені ландшафти Каркасона — це поля.




2. Розмістити підданця як селянина

Ви можете розмістити свого підданця на плитці з полем як селянина. На відміну від мандрівників, лицарів і ченців, фігурки яких ставлять, фігурки селян кладуть на поля. Це нагадування про те, що селяни й поля дають очки лише під час підсумкового підрахунку очок, а не протягом гри.

Як і з іншими об'єктами, ви можете покласти селянина лише на те поле, де немає іншого селянина. Поля відокремлюються містами, дорогами, річкою та іншими об'єктами, що візуально розділяють їх. Наприклад, праворуч зображено 3 окремі поля.












Ви  викладаєте плитку, що збільшує велике поле, яке простягається від вашої плитки вздовж дороги до самого міста, де ви вже маєте лицаря. Ви кладете підданця на це поле як селянина.

3. Порахувати очки

На відміну від інших об'єктів, очки за поля рахують лише під час підсумкового підрахунку очок, а не протягом гри. Отже, селяни не повертаються у ваш запас під час гри.

Під час підсумкового підрахунку очок кожне поле дає очки залежно від кількості завершених міст, що прилягають до цього поля. Кожне поле дає **3 очки** за кожне завершене місто, що прилягає до цього поля.



Це поле , зайняте червоними  і синіми  підданцями, прилягає до 3 завершених міст **A**, **B** і **G**. Отже, воно дає 9 очок. Червоний і синій гравці мають там однакову найбільшу кількість підданців, тому обидва набирають по 9 очок. Місто **B** незавершене, а тому не враховується під час підрахунку очок за це поле. Чорний  і жовтий  гравці мають селян на цьому полі . Чорний гравець  має їх найбільше, тому набирає всі 12 очок за 4 міста, що прилягають до цього поля. Жовтий гравець  має селянина на цьому полі  в кутку й набирає 6 очок за 2 міста — **B** і **G**, що прилягають до цього поля.

Нижче короткий виклад правил для селян:

- селяни розміщують **лежачи**, а не стоячи, як інших підданців;
- селяни дають очки лише під час **підсумкового підрахунку очок** наприкінці гри;
- кожне завершене місто, що прилягає до поля, дає 3 очки;
- на одному полі (як і на інших об'єктах) може опинитися кілька селян. У такому разі очки набирає той гравець, чийх селян на цьому полі найбільше. Якщо кілька гравців мають однакову найбільшу кількість селян, то всі вони набирають очки в повному обсязі.

Річка

«Річка» — це перше мінідоповнення до гри «Каркасон». Річка прикрашає ландшафт, водночас даючи змогу урізноманітнювати початкове поле гри.

Компоненти

Це доповнення складається з **12 плиток з темним зворотом**. Ці плитки замінюють звичайну початкову плитку. Якщо ви граєте з цим доповненням, поверніть початкову плитку в коробку.

Приготування

Відкладіть убік плитку з **джерелом**, а також 2 «кінцеві» плитки з **озерами**. Перемішайте решту плиток з річкою і покладіть їх стосом долілиць. Потім покладіть у випадковому порядку обидві плитки озер під низ стосу плиток з річкою, а плитку з джерелом викладіть на центр ігрової зони як початкову. Під час гри плитку з **джерелом** трактують як 2 плитки для всіх цілей (як-от, для підрахунку очок за монастир).

Перебіг гри

На початку гри ви не берете плитки зі стосу плиток місцевості, а натомість починаєте брати плитки зі стосу плиток з річкою, поки не викладете їх усі. Плитки з річкою треба викладати так, щоб вони продовжували ландшафт і неодмінно річку. Отже, річка закінчиться, коли на кожному її кінці ви викладете плитку з озером. Ви можете розміщувати підданців за звичайними правилами. Однак їх не можна розміщувати на самій річці. Плитки, на яких зображено вигин річки, не можна викладати так, щоб річка закріплювалася; щоб на двох поспіль плитках з вигином річка повертала в тому самому напрямку.

Після того як плитки з річкою вичерпаються, грайте далі, викладаючи звичайні плитки місцевості.



Абат

«Абат» — це друге мінідоповнення. У ньому використовуються абати, а також сади, які ви могли помітити на деяких плитках.

Компоненти та приготування

У цьому мінідоповненні використовуються 5 абатів кожного з кольорів гравців. Кожен гравець бере абата свого кольору.



1. Викласти плитку місцевості

Як завжди, ви берете плитку місцевості й викладаєте її так, щоб продовжити ландшафт.

2. Розмістити підданця або вашого абата

Виклавши плитку з **монастирем чи садом**, можете розмістити на ній звичайного підданця **або** свого абата. Звичайних підданців ви розміщуєте як завжди, але абата треба розміщувати на плитці з монастирем або садом. Звичайного підданця не можна розміщувати на плитці з садом.

3. Порахувати очки

Коли монастир або сад оточений 8 плитками, ви набираєте 9 очок разом зі своїм абатом, як і в базовій грі.

Отже, сади дають очки тим самим способом, що й монастирі. Абат також володіє особливою властивістю. Якщо ви **не розмістили** підданця під час **кроку 2** свого ходу, то можете повернути свого абата з плитку у свій запас. Ви негайно переходите до **кроку 3** свого ходу й набираєте очки за цей монастир або сад залежно від кількості плиток, що оточують його. Під час цього кроку решту об'єктів дають очки як завжди. Під час підсумкового підрахунку абат дає очки як звичайний чернець.



Ви **★** викладаєте плитку, але не розміщуєте свого підданця. Натомість ви повертаєте свого раніше розміщеного абата й набираєте 6 очок.