

# Каркассон

## Стратегическая игра Клауса-Юргена Реде

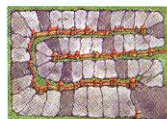
*Каркассон — название старинной крепости, расположенной на юге Франции. Это величественное каменное сооружение прославилось во времена Альбигойских войн (1209—1229 годы), когда замок Каркассон стал оплотом восставшего народа и выдерживал многомесячные осады рыцарского войска...*

### Об игре

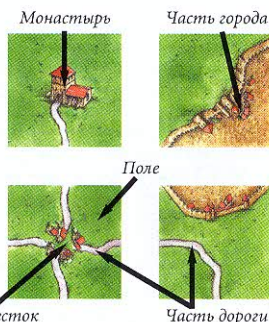
Игроки в «Каркассоне» составляют карту средневекового княжества из квадратов с нарисованными на них дорогами, городами, полями и монастырями. На эти дороги, города, поля и монастыри помещаются фишки игроков; впоследствии эти фишки приносят игрокам победные очки. Несмотря на то что в ходе игры один из игроков может сильно вырваться вперед, победа присуждается только по результатам окончательного подсчета очков.

### Состав игры

- 72 картонных квадрата, на которых изображены части городов и дорог, поля, перекрестки и монастыри
- 40 фишек 5 цветов (по 8 каждого цвета, одна из которых используется на шкале подсчета очков)



- шкала подсчета очков (в игре максимальное число очков не ограничено; если оно у вас больше 50, пустите свою фишку на шкале по второму кругу)
- правила игры



### Подготовка к игре



Стартовый квадрат

- Положите стартовый квадрат посередине стола.
- Перемешайте все остальные квадраты и положите их рубашкой вверх в месте, удобном для всех игроков.
- Положите на край стола шкалу подсчета победных очков.
- Каждый игрок берет все 8 фишек одного из цветов. 7 он оставляет у себя, а одну ставит на деление «0» шкалы подсчета победных очков.
- Выберите случайным образом игрока, который начнет 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 тянет один из закрытых квадратов и присоединяет его к уже выложенным на стол.
2. Игрок может поместить свою фишку на только что сыгранный им квадрат.
3. Если только что сыгранный квадрат привел к завершению дороги, города или монастыря, происходит подсчет очков.

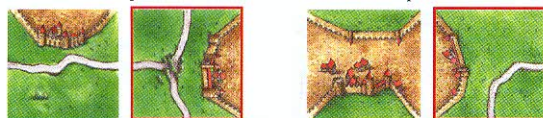
### Как сыграть квадрат

Прежде всего, вытяните один из квадратов, лежащих рубашкой вверх.

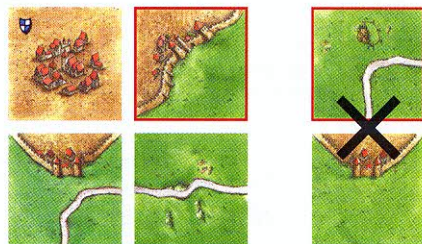
Теперь переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Они имеют право высказать свое мнение относительно того, куда его лучше положить, однако вы не обязаны их слушаться. Присоедините новый квадрат к уже выложенным на стол. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- Новый квадрат должен соприкасаться с уже выложенным ранее хотя бы одной стороной.
- В месте соприкосновения сторон все дороги должны переходить в дороги, поля — в поля, а стены городов — в стены городов (выкладываемая из квадратов «географическая карта» должна оставаться цельной).

Если вы не можете выложить вытянутый квадрат согласно правилам, сбросьте его и возьмите другой. Не забудьте спросить в этом случае совета своих соперников, возможно, вы просто не заметили места, на которое можно выложить этот квадрат.



Части городов и дорог, а также поля должны совпасть.



Одна сторона выкладываемого квадрата совпадает с городом, а другая — с полем.

Так выставлять квадрат нельзя.

## Как выставить фишку

При желании вы можете поместить свою фишку на только что сыгранный вами квадрат. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- На каждом ходу вы можете выставить только 1 фишку.
- Эта фишка должна быть взята из вашего запаса (а не из числа помещенных вами на карту ранее). Если все ваши фишки находятся на карте, вы не можете поместить фишку, пока хотя бы одна из них не вернется в ваш запас в результате подсчета очков.
- Вы должны определить, на какую часть квадрата ставите фишку:

фишка в городе



становится рыцарем

фишка на дороге



становится разбойником

фишка в поле



становится крестьянином (можно поставить на любое из двух мест)

фишка в монастыре



становится монахом

- Кроме этого, вы не можете поместить свою фишку на дорогу, в город или в поле, если где-нибудь на этих же дороге, городе, поле уже находится фишка (ваша или вашего соперника).

**Совет:** Размещайте фишки крестьян «плашмя», а не вертикально — так их будет труднее спутать с рыцарями, монахами и разбойниками.



Здесь синий игрок может выставить только крестьянина, т.к. в имеющемся городе уже стоит чужой рыцарь.



Красный игрок может выставить в данном случае разбойника или рыцаря, но не крестьянина на большое поле, т.к. на нем уже стоит его собственный крестьянин. Однако игрок может выставить крестьянина на маленькое поле (красная стрелка).

Если в запасе у игрока не осталось фишек, ему придется выставлять новые квадраты пустыми и ждать, пока какая-либо из сыгранных фишек вернется в запас.

Если после выставления квадрата произошло завершение строительства города, дороги или монастыря (см. ниже), производится подсчет очков (на шкале очков) и возвращение соответствующих фишек в запас игроков.

На этом ход игрока заканчивается и передается следующему игроку по часовой стрелке.

Обратите внимание, что на поле, дороге или в городе тем не менее может быть несколько ваших фишек или фишек других игроков. Это происходит в тех случаях, когда фигурка была выставлена на участок до того, как он соединился с другим участком в единое целое.

## Завершение строительства

### Завершение строительства дороги

Дорога считается построенной, если оба ее конца упираются в перекресток, город или монастырь.

Игрок, чей **разбойник** стоит на построенной дороге, получает столько победных очков, какова длина этой дороги (по количеству квадратов).

Если на построенной дороге больше одного разбойника, победные очки за нее получает только тот игрок, у которого больше разбойников на этой дороге. Если наблюдается равенство в количестве разбойников на этой дороге, то каждый из игроков получает столько победных очков, сколько приносит эта дорога.

Каждый игрок, получивший победные очки, передвигает на соответствующее число делений свою фишку на шкале подсчета очков. Затем все фишки, находившиеся на построенной дороге, возвращаются в запас их владельцев.



Красный игрок получает 4 очка.

Красный игрок получает 3 очка.

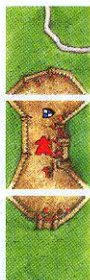
### Завершение строительства города

Город считается построенным, если все его внутреннее пространство окружено стенами.

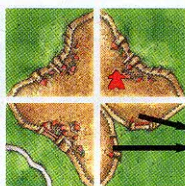
Игрок, чей **рыцарь** стоит в построенном городе, получает по 2 победных очка за каждый квадрат, на котором расположен город, а также по 2 победных очка за каждый щит в этом городе.

Если в построенном городе больше одного рыцаря, победные очки за него получает только тот игрок, у которого больше рыцарей в этом городе. Если наблюдается равенство в количестве рыцарей в этом городе, каждый из игроков получает столько победных очков, сколько приносит этот город.

Каждый игрок, получивший победные очки, передвигает на соответствующее число делений свою фишку на шкале подсчета очков. Затем все фишки, находившиеся в построенном городе, возвращаются в запас их владельцев.



Красный игрок получает 8 очков (за 3 квадрата города и 1 щит)



Красный игрок получает 8 очков (за 4 квадрата города)

Когда обе части города на одном квадрате относятся к одному городу, очки за них начисляются как за 1 квадрат, а не за 2.

