

Жаркассон

Зимний праздник



ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра Клауса-Юргена Вреде



Каркассон

Зимний праздник



Предпраздничное веселье в зимнем Лангедоке для 2–5 игроков от 8 лет

Ура! В Каркассон пришла настоящая зима! Выюга унялась, оставив на крышах домов и замков, на полях и деревьях ослепительно белый снег. Теперь даже знаменитые стены города смотрятся не так угрожающе. А ведь ещё и праздник приближается! Все в Каркассоне готовятся к знаменательному событию. По дорогам мчатся гонцы, чтобы доставить приглашения на праздничные пиршества. Бродяги-жонглёры на время оседают в городах и веселят публику. Монастырские

мастера готовят подарки для детишек из округи, а мелких сорванцов тем временем отправили в поля куролесить и лепить снеговиков, чтобы не мешались под ногами у взрослых. И только местным лордам не до веселья. У важных гостей должны быть именно ваши приглашения. Лучшие жонглёры должны быть в ваших кварталах. Самыми забавными должны быть игрушки ваших мастеров. Даже снеговики у вас должны быть больше соседских... Тяжела ты, доля феодала!

Состав игры

- **84 картонных квадрата**, на которых изображены участки городов и дорог, поля, перекрёстки и монастыри (в том числе 1 стартовый квадрат с тёмно-синей обратной стороной).
- **40 фишек подданных** 5 цветов (по 8 каждого цвета, одна из которых используется на дорожке подсчёта очков). Подданные становятся жонглёрами, мастерами, гонцами или детьми.



- **Дорожка подсчёта очков** (максимальное число очков не ограничено; если вы набрали больше 50 очков, пустите свою фишку по второму кругу)

- **Правила игры**

Стартовый квадрат

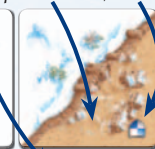


Обычный квадрат

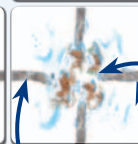
Квартал города



Щит



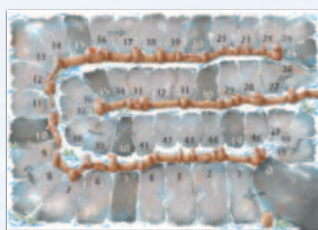
Монастырь



Поле

Участок дороги

Перекрёсток



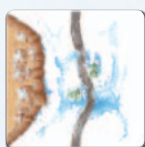
Внимание! Также в коробке с игрой располагаются компоненты дополнения «Пряничный человечек». Они описаны на отдельном листе.

Об игре

Вам предстоит составлять карту средневекового княжества из квадратов с нарисованными на них заснеженными дорогами, городами, полями и монастырями. На эти дороги и поля, в города и монастыри вы будете отправлять своих подданных, чтобы впоследствии получить за них победные очки. В ходе партии один из игроков может сильно вырваться вперёд, однако победа присуждается только по результатам финального подсчёта очков.

Данное издание отличается от классического «Каркассона» количеством и оформлением квадратов, но правила игр одинаковые.

Подготовка к игре



Положите стартовый квадрат посередине стола лицом вверх. Перемешайте остальные квадраты и сложите их лицом вниз несколькими стопками в месте, удобном для всех игроков. Положите на край стола дорожку подсчёта победных очков. Каждый игрок берёт все 8 фишек одного из цветов. 7 подданных он оставляет у себя в запасе, а одну фишку ставит на нулевое деление дорожки подсчёта очков. Выберите случайным образом игрока, который начнёт 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 берёт один из закрытых квадратов и присоединяет его к уже выложенным на стол.
 - 2. Игрок может выставить своего подданного на только что сыгранный им квадрат.
 - 3. Если только что сыгранный квадрат завершил подготовку дороги, города или монастыря, за этот объект начисляются очки.
- Затем право хода передаётся следующему игроку.

1. Как сыграть квадрат

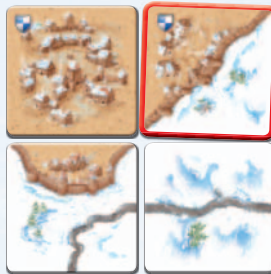
Вытяните один из квадратов, лежащих рубашкой вверх. Переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Они могут предложить, куда его выложить, однако вы не обязаны следовать их советам. Присоедините квадрат к уже выложенным на стол. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- Новый квадрат должен хотя бы одной стороной соприкоснуться с уже выложенным ранее.
- На стыке квадратов все дороги должны переходить в дороги, поля — в поля, а города — в города (выкладываемая из квадратов «географическая карта» должна оставаться цельной).



Участки городов, дорог и полей должны совпадать.

Если вы не можете выложить вытянутый 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.



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



Так выкладывать квадрат нельзя.

2. Как выставить подданного

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

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

подданный на дороге подданный в городе подданный в монастыре подданный на поле



становится гонцом



становится жонглёром



становится мастером



становится ребёнком

здесь и здесь

Если это ваша первая партия или вы играете с новичками, то советуем не использовать детей.

Дети валяются в снегу, поэтому фишки подданных в полях кладутся плашмя!

Кроме этого, вы не можете поместить подданного на дорогу, на поле или в город, если где-нибудь на этих же дороге, поле или в городе уже находится подданный (ваш или соперника). Обратите внимание, что в ходе игры на дороге, поле или в городе может оказаться несколько ваших подданных или подданных других игроков. Это происходит в тех случаях, когда фишка была выставлена на участок до того, как он соединился с другим участком в единое целое.

Синий игрок не может выставить гонца на дорогу — по ней уже бежит красный гонец.

Зато можно поставить мастера в монастырь или послать ребёнка играть в поле.



Синий игрок не может выставить жонглёра в город, так как там уже есть его же подданный. Он может выставить гонца на дорогу или отправить ребёнка в поле.



Если в запасе у игрока не осталось подданных, ему придётся выставлять новые квадраты пустыми и ждать, пока какая-либо из выставленных фишек вернётся в запас.

На этом ход игрока заканчивается и передаётся дальше по часовой стрелке.

Исключение: если после присоединения квадрата на объекте завершены праздничные приготовления, начинается начисление очков.

3. Завершение приготовлений

■ Дошедшие письма (дороги)



Если дорога замкнута в кольцо или с обеих сторон

заканчивается перекрёстком, городом или монастырём, все, кто живёт рядом с ней, оповещены о грядущем празднестве. **Хозяин проворного гонца получает по 1 победному очку за каждый квадрат, по которому проходит эта дорога.**

Дорожка подсчёта очков

За каждое полученное победное очко игрок сдвигает свою фишку на одно деление по дорожке подсчёта очков. Когда фишка проходит полный круг (50 делений), она кладётся плашмя и с этого момента передвигается по дорожке подсчёта очков в лежачем положении.

■ Любимые песни (города)



Если со всех сторон город окружён стенами и внутри него нет пустых мест,

публика приняла жонглёра, а он понял, каких шуток и фокусов от него здесь ждут. **Хозяин жонглёра получает по 2 победных очка за каждый квадрат, на котором расположен этот город, и по 2 победных очка за каждый щит в этом городе.**

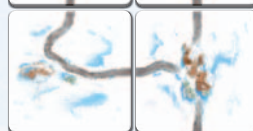
Несколько подданных на одном объекте

В ходе игры на объекте может оказаться несколько подданных, если выложенный квадрат объединит два отдельных участка с фишками на каждом из них. В таком случае очки получает тот игрок, у которого на объекте оказалось больше фишек. Если у игроков на объекте фишек поровну (и больше, чем у других), **каждый получает положенные очки.**

Пример начисления очков за объект с подданными нескольких игроков см. на стр. 7.

■ Счастливые дети (монастыри)

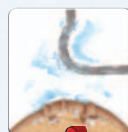
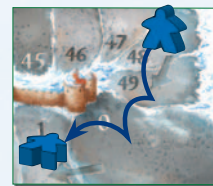
Если монастырь окружён со всех сторон 8 квадратами, мастер сделал игрушки местным детям. Тот игрок, чья фишка находится в монастыре, получает 9 очков (1 за сам монастырь и по 1 за каждый квадрат вокруг монастыря).



Гонец принёс **красному** игроку четыре очка.

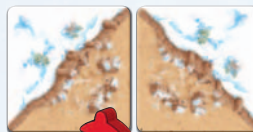
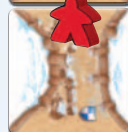
А этот заработал **красному** игроку три очка.

Синий игрок получает 3 очка и сдвигает фишку по дорожке подсчёта очков с деления 48 на деление 1. Перейдя рубеж в 50 очков, игрок кладёт фишку плашмя.

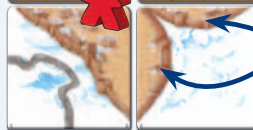
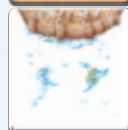


Красный игрок получает 8 очков (за 3 квадрата города и 1 щит).

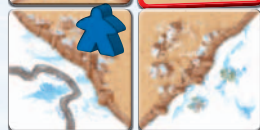
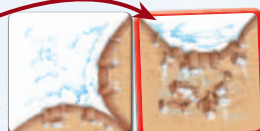
Красный игрок получает 8 очков (за 4 квадрата города).



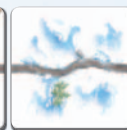
Когда несколько городских участков на одном квадрате относятся к одному и тому же городу, очки за них начисляются как за один квадрат, а не за два.



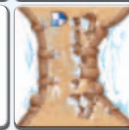
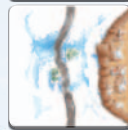
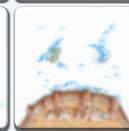
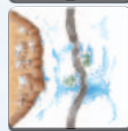
Новый квадрат соединил выложенные ранее участки города в единый город.



Красный и **синий** игроки получают по 10 очков каждый, так как у обоих в городе жонглёров поровну.



Красный игрок получает 9 очков.



■ Возвращение подданных владельцам



Когда игрок получил очки за дорогу, город или монастырь, только тогда работавший на объекте подданный (иногда и несколько) возвращается к нему в запас. Игрок может снова выставить вернувшегося подданного, но только в свой следующий ход.

Иногда за один ход игрок может выставить подданного и сразу же вернуть его в запас, получив очки.

Вот как это работает:

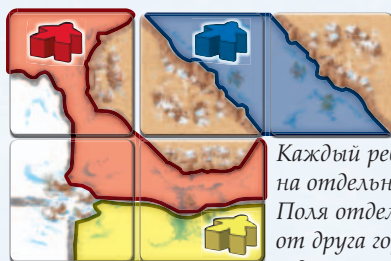
1. Выложенным квадратом игрок завершает предпраздничную подготовку «ничейного» города, дороги или монастыря.
2. Игрок выставляет подданного на готовый объект.
3. Игрок получает очки за завершение подготовки.
4. Игрок забирает подданного обратно в запас.



■ Поля

Если это ваша первая партия или вы играете с новичками, то советуем не использовать детей.

В полях дети лепят снеговиков. Взрослые придут поглядеть на них и похвалят ребят только в конце игры. Будучи раз выставленным на квадрат, ребёнок не возвращается с него в запас владельца. Границами между полями служат дороги, города и края поля. В ходе игры небольшие поля могут объединяться в более крупные.



Каждый ребёнок лежит на отдельном поле. Поля отделены друг от друга городами и дорогами.



Новый квадрат поля объединил все три поля с детьми. Игрок, выложивший этот квадрат, не может отправить ребёнка на это поле, так как на нём уже есть дети.

Конец игры и финальный подсчёт очков

Игра завершается в конце того хода, когда к карте был присоединён последний оставшийся квадрат. Теперь необходимо провести **финальный подсчёт очков**: игроки получают очки за слепленных детьми снеговиков, а также за дороги, города и монастыри, в которых подготовка к празднику не завершилась.

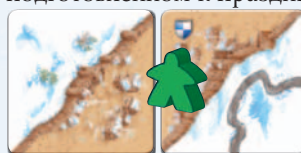
■ Не подготовленные к празднику объекты

Сначала подсчитайте очки за неподготовленные дороги, города и монастыри.

- Хозяин каждой не подготовленной к празднику **дороги** получает **по 1 победному очку за каждый квадрат**, по которому она проходит.
- Хозяин каждого не подготовленного к празднику **города** получает **по 1 победному очку за каждый квадрат**, на котором он расположен, и **по 1 победному очку за каждый щит** в этом городе.
- Каждый игрок, чей монах находится в не подготовленном к празднику **монастыре**, получает **по 1 победному очку за сам квадрат с монастырём и за каждый соседний квадрат** (по горизонтали, вертикали и диагонали).

Подсчитав очки за не подготовленные к празднику объекты, игроки передвигают свои фишки по дорожке подсчёта очков на нужное количество делений и убирают с карты всех подданных, кроме детей.

Зелёный игрок получает 8 очков за большой город (5 квадратов, 3 щита). Чёрный игрок не получает очков, так как у зелёного в городе преимущество — два жонглёра против одного.



Красный игрок получает 3 очка за неподготовленную дорогу (3 квадрата).

Жёлтый игрок получает 5 очков за неподготовленный монастырь.



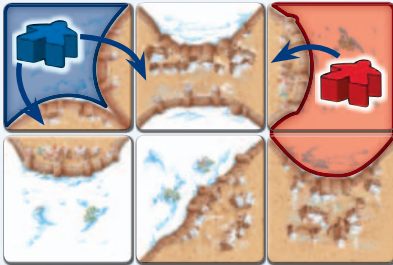
Синий игрок получает 3 очка за неподготовленный город (2 квадрата, 1 щит).

■ Очки за детей (поля)

Если это ваша первая партия или вы играете с новичками, то советуем не использовать детей.

Теперь игроки получают очки за детей в полях. Определите хозяина каждого поля, отделённого от других полей городами, дорогами и пробелами в «географической карте». Хозяином поля становится тот игрок, у кого в этом поле больше детей. Если у нескольких игроков одинаковое число детей в поле (больше, чем у всех остальных), все они становятся полноправными хозяевами этого поля.

- Каждое поле приносит своему хозяину по 3 очка за каждый готовый к празднику город, с которым оно граничит. Размер города не имеет значения, однако неподготовленные города не приносят очков за поле.
- Если один и тот же готовый к празднику город граничит сразу с несколькими полями, он приносит по 3 очка хозяину каждого из этих полей. Так игрок может получить 3 очка за один и тот же город несколько раз.



Синий игрок получает 6 очков.
Красный игрок получает 3 очка.
Не подготовленный к празднику город не приносит очков за поле.



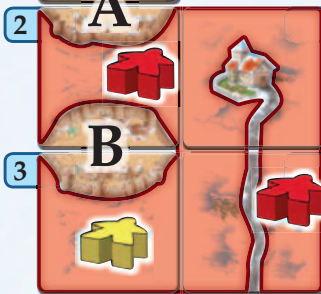
Синий игрок получает 9 очков (6 очков за верхнего ребёнка и 3 очка за нижнего).

Х Последовательность, в которой выкладывались квадраты.



Синий игрок получает 3 очка за город «А».

Синий игрок получает 3 очка за город «А».



Красный игрок стал хозяином большого поля, так как тут у него два ребёнка, а у жёлтого — один. Он получает 6 очков: по 3 очка за города «А» и «В».



На большом поле поровну крестьян у красного игрока и у жёлтого игрока, поэтому они оба становятся хозяевами поля и получают по 6 очков каждый (за города «А» и «В»).

Жёлтый игрок очков не получает, так как хозяином большого поля стал красный игрок.

Пример начисления очков за объект с подданными нескольких игроков см. на стр. 7.

Игроки передвигают на нужное количество делений свои фишки по дорожке подсчёта очков. Когда все игроки получили очки за детей на полях, финальный подсчёт очков и партия завершаются. Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре. Если несколько игроков претендуют на первое место по очкам, все они становятся победителями.

Каркассон.
Зимний праздник



Авторский коллектив
Разработчик:
Клаус-Юрген Вреде
Художник:
Анне Пятцке
Помощь в оформлении обложки:
Ирен Брессель
Графика и вёрстка:
Кристоф Тиш

© 2012 Hans im Glück Verlags-GmbH



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство:

Михаил Акулов

Перевод:

Алексей Перерва

Редактура:

Александр Киселев

Вёрстка:

Сергей Ковалев

Корректура:

Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса

Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены. www.hobbyworld.ru

Подробные примеры

Пример подсчёта очков за поля

Если вы хотите глубже проникнуть в суть правил получения очков за детей, представим вашему вниманию **развёрнутый пример**.



Поле 1. На поле 1 лежит ребёнок **синего** игрока, и только. С этим полем граничат два готовых к празднованию города («А» и «В»). **Синий** игрок получает за каждый готовый к празднованию город по 3 очка, т. е. всего 6 очков за поле 1.

Поле 2. На поле 2 у двух игроков лежит по ребёнку. С этим полем граничат три готовых к празднованию города («А», «В» и «С»). В итоге и **красный**, и **синий** игроки получают по 9 очков.

Обратите внимание: города «А» и «В» приносят по 3 очка за поле 1 **синему** игроку и за поле 2 **красному** и снова **синему**, так как города выходят на оба поля. Город, находящийся в левом нижнем углу, к празднованию не готов, поэтому за него очков никто не получает.

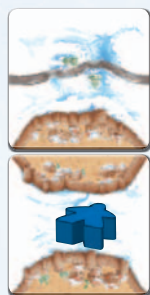
Поле 3. На поле 3 лежат 2 ребёнка **жёлтого** игрока и 1 ребёнок **чёрного** игрока, поэтому очки за это поле получает только **жёлтый** игрок. С полем 3 граничат 4 готовых к празднованию города, и **жёлтый** игрок получает 12 очков.

Напоминаем ещё раз: поля отделяются друг от друга дорогами, городскими стенами (если город не окружён одним полем со всех сторон) и краями игрового пространства.

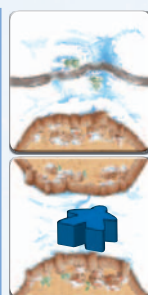
Пример появления нескольких подданных на одном объекте

□ = новый квадрат

Ход 1. Синий игрок кладёт в поле ребёнка.



Ход 1



Ход 2



Поля не соединяются углами квадратов!



Ход 3



Ход 2. **Красный** игрок добавляет квадрат справа и кладёт на него своего ребёнка. Он имеет на это полное право, так как на данный момент это свободное поле.
Ход 3. Новым квадратом оба поля объединяются.

Получается, что на одном поле лежат дети двух игроков. Также возможно появление нескольких гонцов на одной дороге или нескольких жонглёров в одном городе.

Каркассон. Зимний праздник (72 квадрата базовой игры + 12 квадратов с животными)



WinA 2x



WinB 4x



WinC 1x



WinD 4x
(включая стартовый квадрат с тёмной рубашкой)



WinE 5x



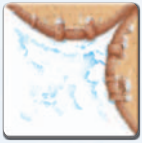
WinF 2x



WinG 1x



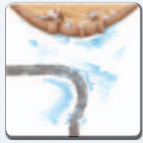
WinH 3x



WinI 2x



WinJ 3x



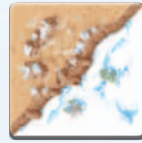
WinK 3x



WinL 3x



WinM 2x



WinN 3x



WinO 2x



WinP 3x



WinQ 1x



WinR 3x



WinS 2x



WinT 1x



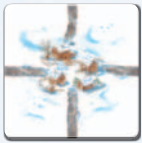
WinU 8x



WinV 9x



WinW 4x



WinX 1x



WinTierA 1x



WinTierB 1x



WinTierC 1x



WinTierD 1x



WinTierE 1x



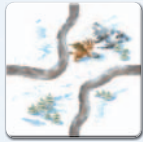
WinTierF 1x



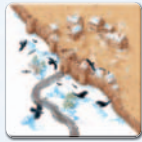
WinTierG 1x



WinTierH 1x



WinTierI 1x



WinTierJ 1x



WinTierK 1x



WinTierL 1x

* Иллюстрации на этих квадратах могут незначительно отличаться (изображениями домов, деревьев и т. п.).

Подсчёт очков

Подготовленные во время игры объекты

Дорога 1 очко за квадрат
(гонец)



Город 2 очка за квадрат +
(жонглёр) 2 очка за щит



Монастырь 9 очков
(мастер)



Неподготовленные объекты после игры

Дорога 1 очко за квадрат
(гонец)

Город 1 очко за квадрат +
(жонглёр) 1 очко за щит

Монастырь 1 очко за монастырь
(мастер) + 1 очко за квадрат,
соседний с монастырём

В конце игры

Поле (дети) 3 очка за каждый
готовый город,
граничащий с полем

