

КАРКАССОН.СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

Правила игры.

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 вперёд, победа присуждается только по результатам окончательного подсчёта очков.

Состав игры

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

- 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 подсчёта очков.
- Каждый игрок берёт все 8 фишек одного из цветов. 7 он оставляет у себя, а одну ставит на деление «0» шкалы 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 тянет один из закрытых квадратов и присоединяет его к уже выложенным на стол.
2. Игрок может поместить фишку на только что сыгранный квадрат.
3. Если, только что выложенный квадрат привёл к завершению дороги, города или монастыря, происходит подсчёт очков.

Как сыграть квадрат

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

Теперь переверните квадрат и покажите всем игрокам. Они имеют право высказать своё мнение относительно того, куда его лучше положить, однако вы не обязаны их слушаться. Присоедините 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.

Дороги и поля должны совпадать.

Части городов должны совпадать.

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 одну фишку.
- Эта фишка должна быть взята из вашего запаса (а не из числа помещённых на карту ранее). Если все ваши фишки находятся на

карте, вы не можете поместить фишку, пока хотя бы одна из них не вернётся в ваш запас в результате подсчёта очков.

- Вы должны определить, на какую часть квадрата ставите фишку:
- 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).

Фишка в городе становится рыцарем.

Фишка на дороге становится разбойником.

Фишка в поле становится крестьянином (можно поставить на любое из полей).

Фишка в монастыре становится монахом.

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

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

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

На этом ход игрока заканчивается и передаётся 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 её конца упираются в перекрёсток, 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 неё 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 подсчёта очков. Затем все фишки, находившиеся на построенной дороге, возвращаются в запас владельцев.

Завершение строительства города

Город считается построенным, если всё 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 подсчёта очков. Затем все фишки, находившиеся в построенном городе, возвращаются в запас владельцев.

Завершение строительство монастыря

Монастырь считается построенным, если квадрат, на котором он находится, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами.

Игрок, чей монах стоит в построенном монастыре, получает 9 победных очков, а затем возвращает фишку с завершённого монастыря в свой запас.

Иногда за один ход игрок может выставить фишку на карту и сразу вернуть её снова в запас, завершив строительство и получив очки. Это возможно только при следующей последовательности действий:

- Новым квадратом игрок завершает строительство города, дороги или монастыря.
- Игрок выставляет фишку (соответственно, рыцаря, разбойника или монаха) в завершаемый объект.
- Игрок получает очки за завершение строительства.
- Игрок забирает обратно в свой запас эту фишку.

Поля и крестьяне

Поля не приносят победных очков в ходе игры. Они предназначены для того, чтобы дать возможность крестьянам снабжать города провизией. Крестьяне приносят игрокам победные очки только в конце игры. Будучи размещёнными на карту, они больше не снимаются с неё и не возвращаются в запас фишек своего игрока. Границами между полями служат дороги, города и края поля. В процессе игры небольшие поля могут объединяться в одно, более крупное.

Каждый из крестьян стоит на отдельном поле. Поля отделяются друг от друга городом и дорогами.

Конец игры

Игра заканчивается, когда к карте будет присоединён последний оставшийся квадрат.

Окончательный подсчёт очков.

Недостроенные объекты

Прежде всего, подсчитываются все недостроенные дороги, города и монастыри:

- Каждый игрок, у которого имеется разбойник на недостроенной дороге, получает 1 победное очко за каждый квадрат, на котором располагается эта дорога
- Каждый игрок, у которого имеется рыцарь в недостроенном городе, получает 1 победное очко за каждый квадрат, на котором располагается этот город (и 1 очко за каждый щит в этом городе).

- Каждый игрок, у которого имеется монах в недостроенном монастыре, получает 1 победное очко за каждый квадрат, окружающий квадрат монастыря (по горизонтали, вертикали и диагонали), включая сам квадрат с монастырём.

При этом игроки передвигают на соответствующее число делений свои фишки на шкале подсчёта очков.

Если в городе или на дороге стоят рыцари или разбойники нескольких игроков, то очки получает лишь тот, у кого рыцарей или разбойников больше. При равенстве количества рыцарей в городе или разбойников на дороге очки получают и тот, и другой игрок в полном объёме.

После подсчёта очков за недостроенные объекты снимите все фишки с этих объектов (рыцарей, монахов и разбойников), чтобы облегчить подсчёт очков за крестьян.

Очки за поля

Затем подсчитываются победные очки, принесённые крестьянами за снабжение провизией соседних городов.

Для каждого поля, отделенного от других полей городами, дорогами и пробелами в «географической карте», определяется хозяин. Им становится тот игрок, у которого на данном поле больше крестьян (если у нескольких игроков равное количество крестьян на данном поле, каждый из этих игроков становится хозяином поля).

- Хозяин поля получает 3 очка за каждый достроенный город, граничащий с его полем. Размер города не имеет значения, но недостроенные города не приносят очков за крестьян.
- Если один и тот же достроенный город граничит с несколькими полями, то он приносит по три очка хозяину каждого из граничащих с ним полей. Таким образом, игрок может получить по 3 очка за один и тот же город несколько раз.

Игроки передвигают на соответствующее число делений свои фишки на шкале подсчёта очков.

Победа в игре

После того как очки за снабжение городов провизией подсчитаны, игра заканчивается. Победителем объявляется игрок, набравший наибольшее количество победных очков.