

Каркассон

Игра Клауса-Юргена Врелс и Райнера Киппа

Крепость

«Каркассон. Крепость» — самостоятельная настольная игра для двоих соперников, основанная на популярной игре «Каркассон».

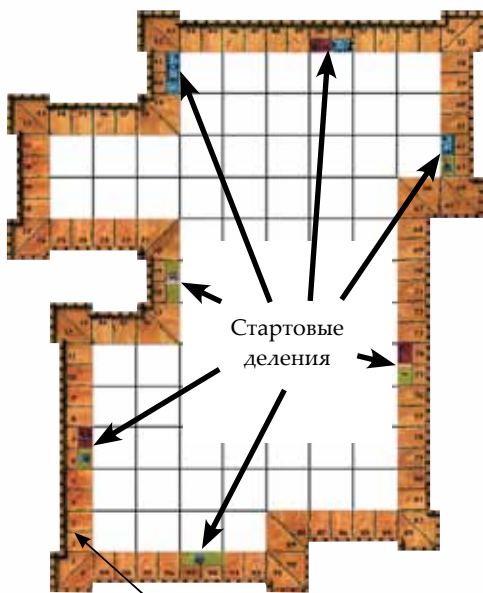
Величественный силуэт Каркассона стоит подобно королевскому трону на фоне заката. Рыцари несут службу в башнях, сквайры ведут домашнее хозяйство, купцы сбывают товары, глашатаи разносят вести — и надо всем этим вздымается неприступная цитадель.

Об игре

Ход за ходом игроки выкладывают квадраты крепости внутри городских стен. Так они создают улицы, жилые дома, дозорные башни и дворы. На этих объектах игроки размещают своих подданных, чтобы впоследствии получить за них победные очки. Начисление очков идёт как в ходе игры, так и в её конце. После финального подсчёта очков определяется победитель.

Состав игры

Крепостная стена из 11 фрагментов. Перед началом игры соберите её в одно целое.



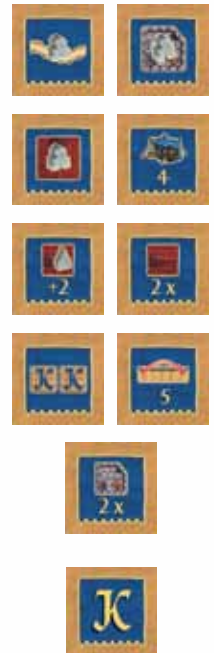
Стена не только ограничивает игровое пространство, но и служит дорожкой для подсчёта очков.

60 квадратов крепости



Изображения людей, животных и предметов на квадратах крепости не имеют игрового значения.

18 жетонов стены (по два каждого вида)



Оборотная сторона

7 подданных чёрного цвета



7 подданных белого цвета

2 цитадели (чёрного и белого цвета)

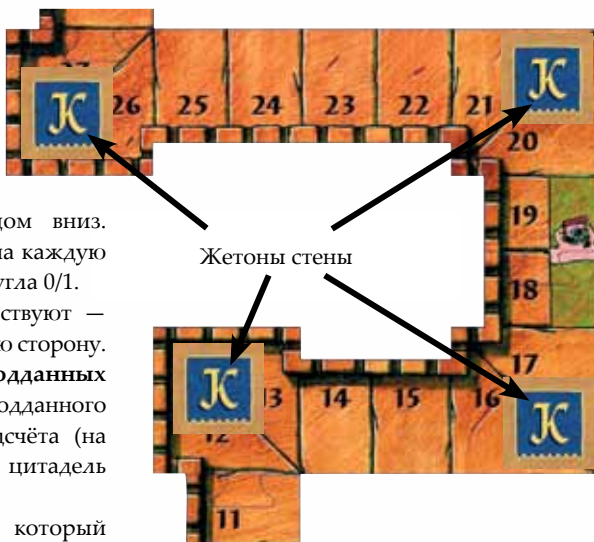


Один подданный каждого цвета выступает в качестве счётной фишки на дорожке подсчёта.

Цитадель — самое важное здание средневековой крепости.

Подготовка к игре

- Соберите **крепостную стену** так, чтобы числа на ней шли от 0 до 99.
- Перемешайте **60 квадратов крепости** и сложите их лицом вниз несколькими стопками снаружи крепостных стен.
- Перемешайте **18 жетонов стены** лицом вниз. Вскрытую положите по одному жетону на каждую угловую башню крепостной стены, кроме угла 0/1.
- Неиспользованные жетоны в игре не участвуют — уберите их в коробку, не глядя на их лицевую сторону.
- Каждый игрок выбирает цвет и берёт все **7 подданных и цитадель** этого цвета. Одну фишку подданного он ставит на деление «0» дорожки подсчёта (на крепостной стене), а 6 подданных и цитадель оставляет у себя в запасе.
- Выберите случайным образом игрока, который начнёт игру.



Ход игры

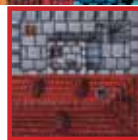
Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Каждый ход протекает по одной и той же схеме:

1. Игрок **обязан** взять один **квадрат крепости** из любой стопки и выложить его внутрь стен.
2. Игрок **может** выставить своего **подданного** на только что сыгранный им квадрат.
3. Если только что сыгранный квадрат **завершил строительство** улицы, башни или дома, за этот объект начисляются очки (передвиньте счётную фишку по крепостной стене).
4. Если после начисления очков счётная фишка игрока остановилась **на угловой башне** с жетоном стены, игрок немедленно забирает этот жетон.

Как сыграть квадрат

Вытяните один из квадратов крепости, лежащих рубашкой вверх. Переверните его и покажите сопернику. Соперник может предложить вам, куда его лучше выложить, однако окончательное решение принимаете вы. Квадрат размещается по следующим правилам:

- Новый квадрат должен **хотя бы одной стороной** соприкасаться с уже выложенным ранее квадратом или с одним из **стартовых делений** на крепостной стене. Поскольку в начале партии ни один квадрат ещё не выложен, первым ходом вы обязаны присоединить квадрат к любому из **стартовых делений**. Нельзя выкладывать квадраты со сдвигом или так, чтобы они соприкасались только углами.
- На стыках квадратов (или квадрата и стартового деления) все **улицы должны переходить в улицы**. Другие объекты — башни, дома и дворы — могут стыковаться друг с другом как угодно.
- К **крепостной стене** может примыкать любой объект замка — улица, башня, дом, двор.
- Если вы **не можете** выложить вытянутый квадрат по этим правилам, сбросьте его и возьмите другой. Не забудьте перед этим поинтересоваться у соперника — возможно, вы просто не заметили, куда можно выложить этот квадрат.



Квадрат, выложенный первым ходом, должен одной стороной примыкать к стартовому делению.

На иллюстрациях только что выложенный квадрат обозначен красной рамкой.

Так выкладывать квадраты можно:



А так — нельзя:



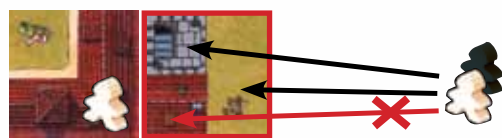
Как выставить подданного

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

- На каждом ходу вы можете выставить только 1 подданного.
- Этот подданный должен быть взят из вашего запаса, а не с другого квадрата крепости.
- Вы должны решить, на какой участок квадрата ставите подданного:



- Новый квадрат крепости может расширить существующий дом, двор, башню или улицу. Вы не можете поместить подданного на такой объект, если на нём уже находится другой подданный (ваш или соперника). Расстояние до этого подданного значения не имеет: главное, что он находится на том же объекте.



Новым квадратом крепости игрок расширил дом, но не может поставить туда своего сквайра, поскольку там уже есть белый сквайр. Однако игрок вправе выставить рыцаря или купца.



Игрок расширил двор, но не вправе выставить туда своего купца, потому что там уже есть белый купец. Однако он может поставить сквайра в свободный дом.

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.

В ходе игры занятые разными подданными участки улиц, домов, башен и дворов могут объединяться. В результате такого слияния на одном и том же объекте может оказаться несколько глашатаев, рыцарей, сквайров или купцов одного игрока или обоих соперников. Это не считается нарушением правил: главное — чтобы объект не был занят другими фишками в момент выставления подданного.

Участки домов, башен и дворов объединяются, только если граничат друг с другом сторонами. Если участки домов, башен или дворов смыкаются только углами, они считаются разными объектами.

Завершение строительства

Если после выставления квадрата завершилось строительство улицы, дома или башни, хозяин завершённого объекта получает победные очки. Хозяином улицы, дома или башни становится тот из соперников, у кого на этом объекте стоит больше глашатаев, сквайров или рыцарей. Если у обоих игроков одинаковое число подданных на спорном объекте, очков за него не получает никто.

Получив очки за объект, игрок передвигает свою счётную фишку на нужное число делений по крепостной стене. Набрал 100 очков, игрок пускает свою фишку по второму кругу, положив её плашмя.



Когда белый и чёрный игроки ставили рыцарей, те находились в разных башнях. Только что выложенный квадрат объединил эти две башни в одну и заодно завершил её строительство. Поскольку у обоих соперников равное число подданных на завершённом объекте, очков за башню не получает никто.

Завершение улицы

Улица считается построенной, если все её концы упираются в площади, стены крепости, дома или башни, либо когда она замыкается в петлю. Улица может проходить через любое количество квадратов и разветвляться сколько угодно раз. Хозяин улицы (тот, у кого на ней больше глашатаев) получает **по 1 победному очку** за каждый квадрат и за каждое стартовое деление, по которым она проходит. Обратите внимание, что учитываются квадраты, а не отдельные участки улицы, — если улица дважды проходит через один и тот же квадрат, он всё равно считается только раз.

Если на завершённой улице есть хотя бы один колодец, её хозяин получает не по одному, а **по 2 победных очка** за каждый квадрат и за каждое стартовое деление, по которым она проходит. Второй, третий и прочие колодцы на улице дополнительных очков не приносят.

Завершение башни

Башня считается построенной, если она со всех сторон окружена улицами, домами, дворами и стеной крепости, а внутри неё нет пустых мест. Башня может раскинуться на сколько угодно квадратов крепости. Хозяин башни (тот, у кого в ней больше рыцарей) получает **по 2 победных очка** за каждый квадрат и за каждое стартовое деление, на которых она расположена. Обратите внимание, что учитываются квадраты, а не отдельные участки башни.

Завершение дома. Цитадель

Дом считается построенным, если он со всех сторон окружён улицами, башнями, дворами и стеной крепости, а внутри него нет пустых мест. Дом может занимать сколько угодно квадратов крепости. Хозяин дома (тот, у кого в нём больше сквайров) получает **по 1 победному очку** за каждый квадрат и за каждое стартовое деление, на которых расположен этот дом. Обратите внимание, что учитываются квадраты, а не отдельные участки дома.

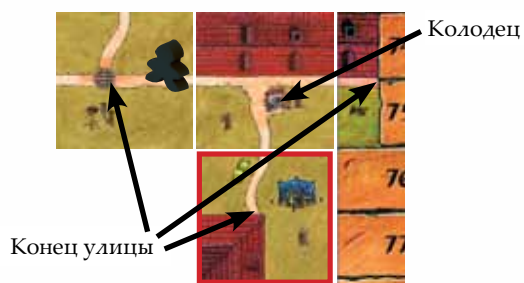
Получив очки за свой **первый дом** в игре, выставите на него свою **цитадель**. Всякий раз, когда вы получаете очки за **дом большего размера** (по числу квадратов), чем дом с вашей цитаделью, переставляйте свою цитадель на этот новый дом. К концу партии ваша цитадель должна стоять на **самом крупном доме**, за который вы получили очки в ходе игры.

Возврат подданных

После начисления очков игроки забирают в запас своих **подданных** со всех улиц, из башен и домов, завершённых на этом ходу (даже если не получили за них очки). Со следующего своего хода игрок может пользоваться этими фишками как обычно.



Чёрный игрок получает 2 очка за улицу из двух квадратов.



Чёрный игрок получает 8 очков за улицу с колодцем, которая проходит по трём квадратам и одному стартовому делению.



Белый игрок получает 8 очков за башню, которая занимает 4 квадрата (участки башни пронумерованы).



Два участка домов смыкаются только углами, поэтому считаются отдельными объектами.

Белый игрок получает 1 очко за дом, занимающий один квадрат.

Быстрые очки



Чёрный игрок получает 1 очко за дорогу.

Иногда за один ход игрок может выставить подданного на квадрат крепости и сразу же вернуть его в запас, завершив строительство и получив очки. Вот как это работает:

1. Выложенным квадратом игрок завершает строительство «ничейных» улицы, башни или дома.
2. Игрок выставляет подданного в завершаемый объект.
3. Игрок получает очки за завершение строительства.
4. Игрок забирает подданного обратно в запас.



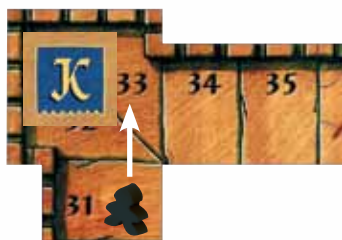
Чёрный игрок получает 4 очка за башню.

Получение жетонов

Когда после начисления очков за очередной завершённый объект счётная фишка игрока встаёт **точно** на одном из двух делений угловой башни, где лежит жетон стены, игрок забирает этот жетон и кладёт перед собой **лицом вверх**. Если счётная фишка проходит мимо угловой башни, не останавливаясь на ней, игрок **не получает** лежащего там жетона.

Вы можете применить полученный жетон в свой следующий ход или позже. Можно использовать несколько жетонов за ход. После применения выведите жетон из игры. О том, что делают жетоны стены, вы можете узнать на стр. 4.

Если на одном ходу было завершено сразу **несколько объектов**, первым победные очки получает тот из игроков, кто выложил квадрат. Этот же игрок решает, в какой очередности завершённые объекты будут приносить очки ему и его сопернику. После начисления очков и получения жетонов ход игрока заканчивается, и право хода передаётся сопернику.



Чёрный игрок получает 2 очка, передвигает счётную фишку на деление 33 и забирает жетон стены.

Дворы

Границами дворов служат улицы, дома, башни, крепостная стена и пустые клетки внутри крепости. Дворы не приносят очков в ходе игры, и выставленные на них купцы остаются там до конца партии. Чтобы не забыть об этом, размещайте купцов «плашмя», а не «стоя».

Конец игры

Игра завершается в конце того хода, на котором выложен последний квадрат крепости. Уберите со стен неразобранные жетоны и проведите финальное начисление очков.

Финальный подсчёт очков

В конце партии игроки получают победные очки за крупнейшую цитадель и за дворы. В ходе финального начисления они могут применять жетоны стены № 4–9. Игроки не получают очков за **незавершённые** улицы, башни и дома, если у них нет жетонов стены № 4–6. Игроки двигают свои счётные фишки в соответствии с полученными очками.

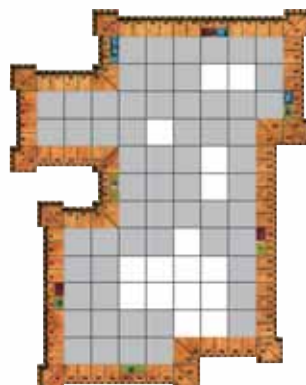
Очки за цитадель

В конце игры внутри крепостных стен останется как минимум 16 пустых клеток. Найдите крупнейшее скопление пустых клеток и подсчитайте, сколько квадратов крепости нужно для заполнения этой области. Именно такое число очков и будет начислено за цитадель.

Очки за цитадель получает тот из игроков, чья цитадель стоит на более крупном доме, чем у соперника (считая по числу квадратов, которые занимает дом). Не забудьте, что жетон стены № 8 увеличивает размер дома с цитаделью. Если обе цитадели стоят на домах равного размера, никто из соперников не получает очков за цитадель.



Три отдельных двора



Пустые клетки обозначены белым. На крупнейшем «пустыре» умещается 11 квадратов крепости, следовательно, за цитадель будет начислено 11 победных очков.

Очки за дворы

Каждый двор приносит своему хозяину по 3 очка за каждый рынок на этом дворе. Хозяином двора становится тот из соперников, у кого на нём больше купцов. Если у обоих игроков равное число купцов на дворе, никто из них не получает очков за этот двор.



Маленький двор **1** с одним рынком приносит белому игроку 3 очка.

На большом дворе **2** пять рынков (в том числе один — на стартовом делении). Хозяином двора стал чёрный игрок, поскольку чёрных купцов здесь больше, чем белых. Чёрный игрок получает 15 победных очков за этот двор. Применив жетон стены № 7, он получил бы по 4 очка за каждый рынок на дворе — в сумме 20 очков.

Очки за жетоны

С помощью жетонов стены № 4—6 игрок может получить очки за незавершённые улицы, башни и дома, где у него больше подданных, чем у соперника. Каждый такой жетон даёт право получить очки только за один незавершённый объект соответствующего вида. Кроме того, игрок получает по 5 очков за каждый свой жетон стены № 9.

Победа в игре

После финального подсчёта определяется победитель — им становится тот игрок, кто набрал больше очков. Если оба игрока набрали равное число очков, партия заканчивается вничью.

Жетоны стены



1. Сразу после своего хода игрок делает ещё один ход.



2. При завершении башни игрок получает за неё удвоенное число очков (по 4 очка за квадрат).



3. При завершении дома игрок получает за него удвоенное число очков (по 2 очка за квадрат).



4. При финальном подсчёте игрок получает очки за одну незавершённую улицу (по 1 очку за квадрат / по 2 очка за квадрат улицы с колодцем).



5. При финальном подсчёте игрок получает очки за одну незавершённую башню (по 2 очка за квадрат).



6. При финальном подсчёте игрок получает очки за один незавершённый дом (по 1 очку за квадрат).



7. При финальном подсчёте игрок получает по 4 очка (вместо 3 очков) за каждый рынок на одном дворе.



8. При финальном подсчёте игрок увеличивает свой дом с цитаделью на 2 квадрата.



9. При финальном подсчёте игрок получает 5 очков.

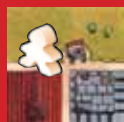
Для применения жетонов № 2—7 на соответствующем объекте у игрока должно быть больше подданных, чем у соперника.

Победные очки



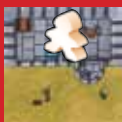
Улица

1 очко за квадрат



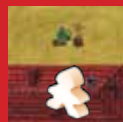
Улица
с колодцем

2 очка за квадрат



Башня

2 очка за квадрат



Дом

1 очко за квадрат



Двор

3 очка за рынок



«Каркассон. Крепость»

Авторский коллектив: автор игровой системы — Клаус-Юрген Вреде, разработчик — Райнер Книциа, художник — Кристоф Тиш.

© 2003 Hans im Glück Verlags-GmbH

© Райнер Книциа, правила игры.

Русское издание: ООО «Смарт»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод и редакция: Алексей Перерва и Петр Тюленев
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2008—2011 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены. «Каркассон» и «Каркассон.

Крепость» являются торговой маркой ООО «Смарт».

Автор и издатель выражают свою признательность всем, кто принимал участие в тестировании игры, и в особенности — Андреасу Зейфарту. Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. Торговые знаки и логотипы Carcassonne, Carcassonne: The Castle и Hans im Glück являются собственностью компании Hans im Glück и используются по лицензии.