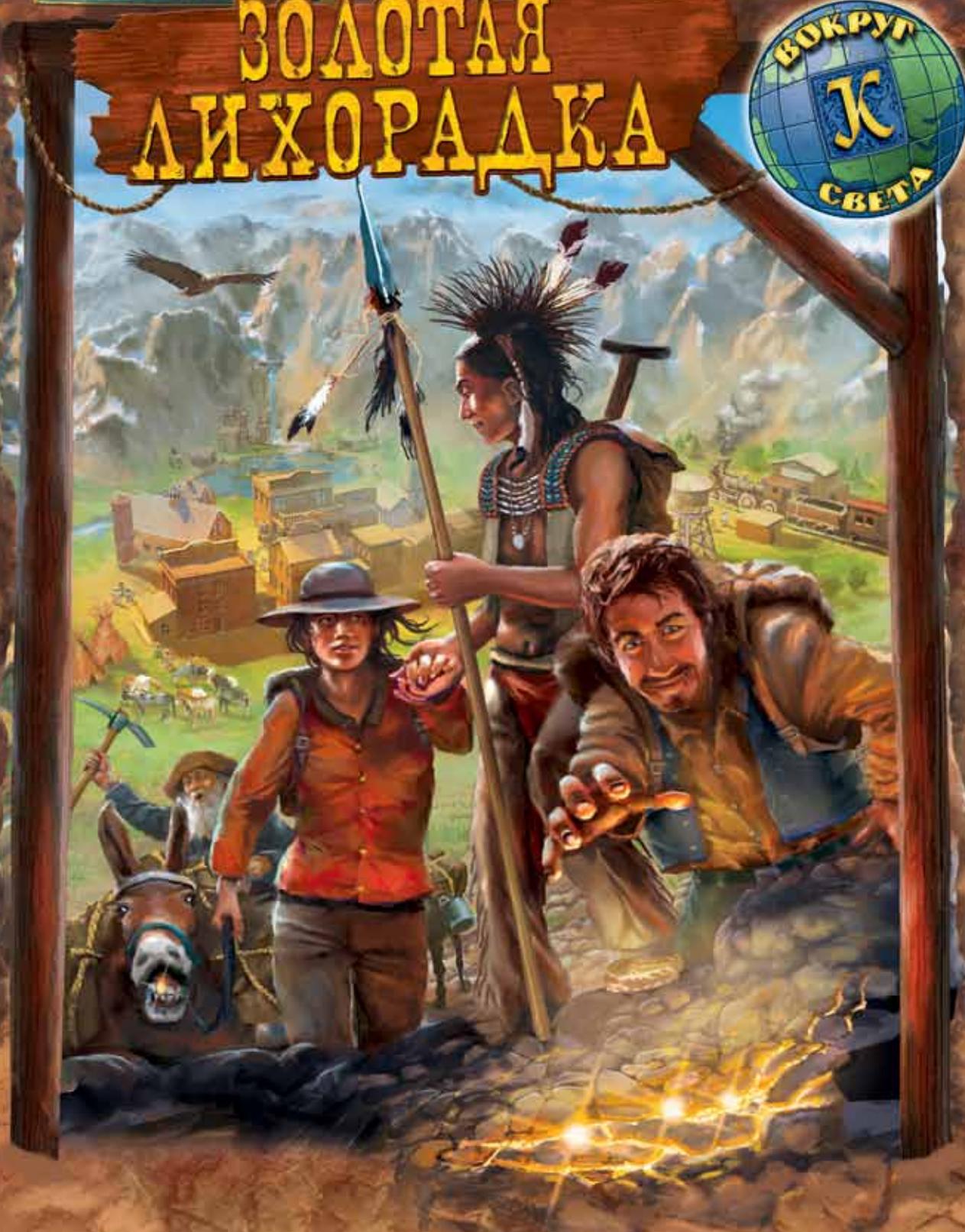


Игра Клауса-Юргена Вреде

# Жаркассон

ЗОЛОТАЯ  
ЛИХОРАДКА



# Каркассон

## ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА

Добро пожаловать на Дикий Запад! На бескрайних прериях тяжёлые составы уносят вдаль переселенцев, тяжким трудом заслуживших право жить на землях, богатых золотыми жилами. И хотя в здешних горах жёлтого металла навалом, медлить не стоит — золотая лихорадка гонит сюда авантюристов всех мастей, жаждущих опередить вас и забрать себе всю славу и богатство.

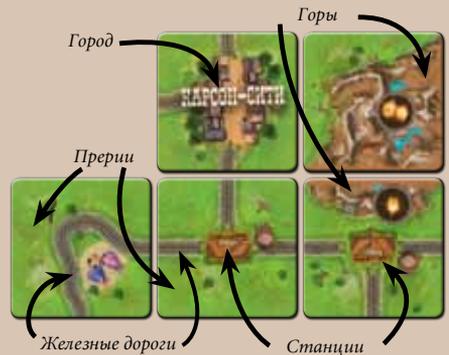
### СОСТАВ ИГРЫ

- 72 картонных квадрата, на которых изображены железные дороги, горы, прерии и города (в том числе 1 стартовый квадрат с золотым самородком на оборотной стороне).

Оборот стартового квадрата



Оборот обычных квадратов



- 25 фишек ковбоев (по 5 каждого из 5 цветов). Ковбои становятся шахтёрами, железнодорожниками, торговцами и фермерами. Одна фишка ковбоя каждого цвета используется для подсчёта очков.



- 5 фишек палаток (по 1 каждого из 5 цветов). Нужны, чтобы разбить лагерь в горах и добывать там золото.



- 1 дорожка подсчёта очков. На этом поле отмечаются очки, набранные игроками.



- Правила игры

Символы на квадратах:



Поезда



Золотые самородки



Лагерь индейцев



Табуны диких лошадей

- 63 жетона золота. Кладутся на квадраты по ходу игры и «добываются» игроками. На лицевой стороне жетонов изображены либо золотые самородки (1, 2, 3 или 5 очков), либо буллыжники (0 очков).



### ОБ ИГРЕ

Вам предстоит составлять карту Дикого Запада из квадратов с нарисованными на них городами и участками прерий, гор и железных дорог. Туда вы сможете направить своих ковбоев и получить за это победные очки. Также вам предстоит поучаствовать в золотой лихорадке и постараться добыть как можно больше золота. Когда все квадраты будут выложены на стол, игра завершится и игрок, набравший наибольшее количество очков, станет величайшим покорителем Дикого Запада.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Стартовый квадрат

- Положите **стартовый квадрат** посередине стола лицевой стороной вверх. Положите 1 жетон золота лицевой стороной вниз на гору, изображённую на этом квадрате. Перемешайте остальные квадраты и сложите их лицевой стороной вниз несколькими стопками в месте, удобном для всех игроков.
- Рядом с квадратами сложите **жетоны золота** лицевой стороной вниз. Один из игроков может взять на себя обязанность своевременно класть эти жетоны на квадраты во время игры.
- Каждый игрок берёт 5 ковбоев и 1 палатку одного цвета и ставит 1 фишку ковбоя на нулевое деление дорожки подсчёта очков.
- Самый молодой игрок выбирает, кто 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 должен перевернуть один из закрытых квадратов и присоединить его к уже выложенным на стол (кладите сверху жетоны золота, когда это необходимо).

2а. Игрок может выставить одного своего ковбоя **на только что** выложенный им квадрат **ИЛИ**

2б. Игрок **может** выставить/переместить на гору свою **палатку ИЛИ**

2в. Игрок **может** забрать 1 жетон золота с горы, если на ней находится его палатка.

За один ход игрок не может выполнить больше одного действия фазы 2.

Игрок может пропустить эту фазу хода.

3. Если только что выложенный квадрат завершил нанесение на карту **железной дороги, горы и/или города**, они тут же **приносят очки** своим владельцам.

Затем право хода передаётся следующему игроку.

### ★ 1. Как сыграть квадрат

Правила, описанные в **синих** рамках, сходны с правилами базового «Каркассона». Опытные игроки могут пропускать их при прочтении этого буклета.

Возьмите один из квадратов, лежащих **лицевой стороной вниз**. Переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Ваши соперники 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 (на примерах ниже обведён красной рамкой) должен хотя бы одной стороной (**не** углом) соприкасаться с хотя бы одним уже выложенным ранее.
- На стыке квадратов горы должны переходить в горы, прерии — в прерии, железные дороги — в железные дороги (выкладываемая из квадратов «географическая карта» должна оставаться **цельной**).



Участки железных дорог, прерий и гор совпадают друг с другом.

Если вы не можете выложить 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 горой, а другая — с прерией.



Так выкладывать квадрат нельзя (гора не может перейти в прерию).



### Как разместить жетон золота

Выложив квадрат с изображением участка горы, вы обязаны тут же поместить на эту гору столько жетонов золота, сколько символов золотых самородков изображено на только что выложенном вами квадрате. Во избежание путаницы **все** жетоны золота, относящиеся к **одной** горе, кладутся в одну стопку друг на друга **лицевой стороной вниз**.



На только что выложенном квадрате 2 символа золотых самородков, поэтому на гору кладутся 2 жетона золота.



На следующем квадрате нарисовано ещё 2 символа самородков — поверх первых 2 жетонов золота кладите ещё 2.

Чтобы не забывать своевременно класть жетоны, рекомендуем поручить это дело какому-то одному самому ответственному игроку.

### ★ 2а. Как выставить ковбоя

При желании вы **можете** выставить своего ковбоя на только что выложенный вами квадрат. Это делается по следующим правилам:

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

*Если это ваша самая первая партия, рекомендуем играть без фермеров.*

Ковбой на железной дороге



становится железнодорожником

Ковбой на горе



становится шахтёром

Ковбой в городе



становится торговцем

Ковбой в прерии



становится фермером

здесь или здесь

Фигурки фермеров кладутся плашмя!

- Вы **не можете** выставить ковбоя на железную дорогу, гору или в прерию, если где-нибудь на этой железной дороге, горе или в прерии уже находится какой-то другой ковбой (ваш или соперника).

Играющий **синими** не может выставить железнодорожника на дорогу, так как на ней уже стоит **красный железнодорожник**. Зато можно отправить на гору шахтёра или фермера в прерию.



Играющий **синими** не может выставить шахтёра на гору, так как там уже есть его ковбой. Он может выставить железнодорожника на дорогу или фермера в прерию. В любом случае на гору нужно выложить новый жетон золота, так как на квадрате изображён 1 символ золотого самородка.



Если в запасе игрока не осталось ковбоев, он не может выставлять новых, но всё равно обязан выкладывать квадраты. Однако со временем железнодорожники, шахтёры и торговцы возвращаются обратно в запас (подробнее об этом на стр. 6).

## ▲ 26. Как разбить палатку

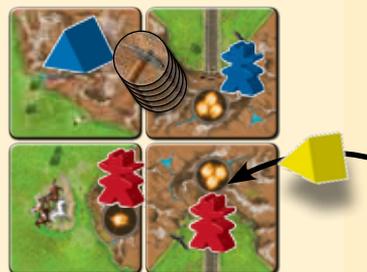
Вместо того чтобы выставлять фишку ковбоя, вы можете выставить свою фишку палатки на горный участок одного из квадратов или переместить её с одной горы на другую. Это делается по следующим правилам:

- гора **не должна быть** завершена;
- на участке горы, на который ставится палатка, **не должно быть фишек** (при этом в другой части этого же квадрата может находиться фишка ковбоя);
- на других участках этой же горы могут находиться ковбои и палатки;
- палатку можно выставить на только что выложенный квадрат или на один из уже выложенных ранее;
- формально нет никакой разницы между выставлением палатки из личного запаса и её перемещением с одного квадрата на другой.



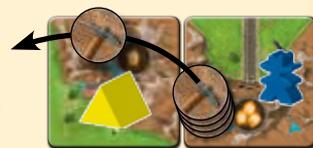
Играющий **жёлтым** выставляет палатку на гору, занятую **синим шахтёром**.

Играющий **жёлтым** выставляет палатку на гору, на которой уже находятся **синий и красный шахтёры**, а также **синяя палатка**. Играющий **жёлтым** ставит палатку на единственный свободный участок горы. В другой части этого квадрата уже находится **красный железнодорожник**, но он не мешает поставить палатку на гору.



## ● 2в. Как добывать золото

Вместо того чтобы выставлять ковбоя (2а) или палатку (26), вы можете взять верхний жетон золота с горы, на которой находится ваша палатка. Не имеет значения, сколько ковбоев и палаток находятся на этой горе и кому они принадлежат. Вы просто берёте жетон золота и кладёте его перед собой лицевой стороной вниз. В любой момент игры вы можете смотреть, что изображено на лицевой стороне собранных вами жетонов золота. Число самородков на лицевой стороне жетона — это число очков, которые вы получите в конце партии.



Своим следующим ходом играющий **жёлтым** берёт жетон золота. **Синий шахтёр** не оказывает на это никакого влияния.

**Внимание!** Если вы выложили новый квадрат и этим завершаете нанесение на карту железной дороги, горы и/или города, то после фазы 2 переходите к фазе 3 и получайте очки за завершённые объекты.

Иначе передавайте ход следующему игроку.

## ★ 3. Как подсчитывать очки за завершение железных дорог, гор и городов

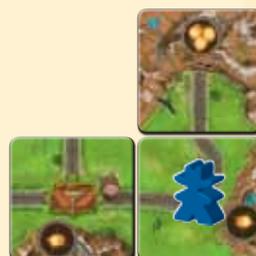
### Завершение железной дороги

Железная дорога считается завершённой, если она замкнута в кольцо или оба её конца заканчиваются станцией, городом и/или горой.

Владелец единственного железнодорожника на завершённой дороге получает по 1 очку за каждый квадрат, по которому проходит эта дорога. Например, за железную дорогу протяжённостью в 5 квадратов он получит 5 очков.



Играющий **синими** получает 4 очка.



Играющий **синими** получает 3 очка.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГИ С ПОЕЗДОМ

Если на всём протяжении завершённой железной дороги встречается ровно 1 символ поезда, очки за эту дорогу удваиваются. Если же по завершённой железной дороге едут сразу несколько поездов или поездов вообще нет, очки за дорогу не удваиваются.



Играющий синими получает 8 очков (4 очка за железную дорогу протяжённостью в 4 квадрата удвоились благодаря единственному поезду).



Играющий синими получает 6 очков (если поездов больше или меньше 1, ценность железной дороги не удваивается).

## ДОРОЖКА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Полученные вами очки отмечайте на дорожке подсчёта очков фишкой ковбоя вашего цвета. Деления дорожки пронумерованы от 0 до 49. Когда вы набираете 50 очков или больше, кладите фишку своего ковбоя плашмя, чтобы показать, что вы прошли полный круг. Ковбой, выложенный плашмя на деление 1 дорожки подсчёта очков, показывает, что вы набрали 51 очко.

Играющий жёлтыми получил 2 очка. Он перемещает своего ковбоя с деления 49 на деление 1 и кладёт ковбоя плашмя, чтобы показать пересечение границы в 50 очков.



## НЕСКОЛЬКО КОВБОВЕВ НА ОДНОЙ ЗАВЕРШЁННОЙ ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ ИЛИ ГОРЕ

Бывают ситуации, когда на одном объекте оказываются сразу несколько ковбоев (например, когда выложенный квадрат объединил отдельные участки дороги, на которых стояли ковбой разных игроков).

Когда объект с несколькими ковбоями завершён, очки получает только тот игрок, кто **выставил на объект больше ковбоев**. Если у нескольких игроков выставлено на объект **одинаковое наибольшее количество ковбоев**, все эти игроки получают очки.



Новый квадрат соединяет 2 отдельных участка железных дорог в одну завершённую дорогу.

Играющий синими и играющий жёлтыми получают по 5 очков каждый, так как у каждого на этой дороге стоит по ковбою.

## Завершённая гора

Гора считается завершённой, если она со всех сторон окружена прериями (нет никаких открытых участков), а внутри нет пустых мест. Завершённая гора может занять небольшое число выложенных квадратов.

Игрок, выставивший на завершённую гору больше всего шахтёров, забирает себе все оставшиеся на горе жетоны золота, а также получает по 1 очку за каждый символ золотого самородка на этой горе.

Если у нескольких игроков поровну шахтёров на завершённой горе, жетоны золота делятся между претендентами: каждый из них, начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке, берёт 1 жетон, пока на горе не закончатся жетоны. Очки за символы золотых самородков в полном объёме достаются каждому претенденту.

Палатки не оказывают никакого влияния на подсчёт очков и не участвуют в подсчёте ковбоев на горе. Завершив нанесение горы на карту, верните все выставленные на неё палатки в запас владельцев.



Играющий жёлтыми завершает нанесение горы на карту. Он берёт все оставшиеся жетоны золота и получает 7 очков (за 7 символов золотых самородков в 5 чёрных кружках).

Играющий синими выкладывает квадрат (отмечен красной рамкой) и завершает нанесение горы на карту. Он получает первый из 3 оставшихся жетонов золота. Затем ещё 1 жетон берёт играющий красными. Последний жетон достаётся игроку синими. После этого играющий синими и играющий красными получают по 5 очков (за 5 символов золотых самородков в 4 чёрных кружках).

## Завершённый город

Город считается завершённым, как только завершено нанесение на карту всех исходящих из него железных дорог.

Владелец торговца в завершённом городе получает по 3 очка за каждую отдельную завершённую железную дорогу, исходящую из города.

Важно! Железная дорога, которая начинается и заканчивается в одном и том же городе, приносит владельцу торговца только 3 очка.

Синий торговец в завершённом городе приносит своему владельцу 6 очков за 2 завершённые железные дороги, исходящие из города.



## Возвращение ковбоев владельцам



Получив очки за завершённую железную дорогу, гору или город, вы возвращаете работавших на завершённом объекте ковбоев в личный запас. Вы можете снова выставить вернувшихся ковбоев, но только в один из следующих ходов.

**Иногда за один ход можно выставить ковбоя и сразу же вернуть его в запас, получив очки.**

Вот как это работает:

1. Выложенным квадратом игрок завершает нанесение на карту железной дороги, горы или города.
2. Игрок выставляет ковбоя на завершённый объект (если он не занят другим ковбоем).
3. Игрок получает очки по обычным правилам.
4. Игрок забирает ковбоя обратно в запас.



Играющий **синими** размещает квадрат, выставляет на него железнодорожника и получает 3 очка.



Играющий **синими** размещает квадрат, выставляет на него шахтёра и получает 2 жетона золота и 2 очка.

## Прерии

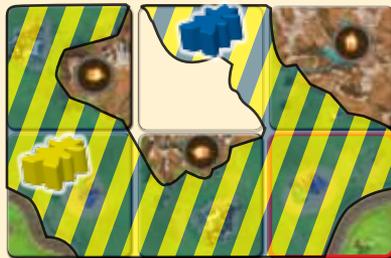
Если это ваша первая партия, рекомендуем играть без фермеров и без подсчёта очков за прерии.

В отличие от других объектов, очки за прерии начисляются только **в конце игры**.

Если вы отправите ковбоя в прерию и сделаете его фермером, он останется там **до конца игры**. По этой причине фермеры всегда кладутся в прерии **плашмя**, чтобы игроки помнили, что их **нельзя возвращать в запас** подобно шахтёрам, железнодорожникам и торговцам. Границами прерий служат железные дороги, горы и внешние края карты (это важно для финального подсчёта очков).



Два фермера занимают две разных прерии, которые разделены горой.



Новый квадрат объединяет две отдельные прерии в одну. Игрок, выложивший новый квадрат, не может отправить на него фермера, поскольку прерия уже занята двумя другими фермерами.

## 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 **фермеров в прериях**, за **незавершённые железные дороги, горы и города**, а также за собранные в ходе игры **жетоны золота**.

### Очки за незавершённые объекты

**Горы.** Прежде всего уберите с карты все палатки и жетоны золота. Затем владелец каждой незавершённой горы получает **по 1 очку за каждый символ золотого самородка на этой горе**.

**Железные дороги.** Владелец каждой незавершённой железной дороги получает **по 1 очку за каждый квадрат, по которому проходит эта дорога** (поезда не учитываются).

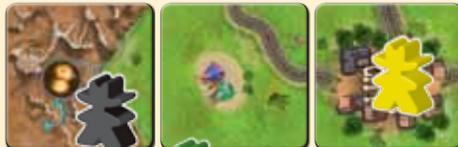
**Города.** Владелец каждого незавершённого города получает **по 3 очка за каждую отдельную завершённую дорогу, исходящую из этого города**.

Если у нескольких игроков выставлено на объект одинаковое наибольшее количество ковбоев, все эти игроки получают очки.

Подсчитав очки за незавершённые объекты, игроки передвигают свои фишки по дорожке подсчёта очков на соответствующее количество делений и убирают с карты всех ковбоев, кроме фермеров.



Играющий **красными** получает 2 очка за незавершённую железную дорогу протяжённостью в 2 квадрата.



Играющий **жёлтыми** получает 3 очка за незавершённый город, из которого ведёт только 1 завершённая железная дорога.



Играющий **синими** получает 3 очка за незавершённую гору с 3 символами золотых самородков.

Играющий **зелёными** получает 10 очков за большую незавершённую гору с 10 символами золотых самородков. Играющий **чёрными** не получает очков, так как **зелёных шахтёров** на этой горе больше.

## Очки за прерии

Если это ваша первая партия, рекомендуем играть без фермеров и без подсчёта очков за прерии.

Число очков за прерии определяется по количеству лагерей индейцев и табунов диких лошадей, встречающихся на этих прериях.

Игрок, отправивший в прерию больше всего фермеров, получает по 2 очка за каждый лагерь индейцев в прерии и по 4 очка за каждый табун диких лошадей в прерии.

Если у нескольких игроков поровну фермеров на завершённой прерии, очки в полном объёме достаются каждому претенденту (по аналогии с железными дорогами и горами).

Играющий **красными** получает 4 очка за маленькую прерию (2 лагеря индейцев).



Играющие **зелёными** и **жёлтыми** выложили поровну фермеров, поэтому они оба получают по **6 очков** (2 очка за лагерь индейцев и 4 очка за табун лошадей).

Играющий **синими** получает очки за большую прерию единолично, поскольку его фермеров на ней больше, чем у играющего **жёлтыми**. Он получает **16 очков** (4 очка за 2 лагеря индейцев и 12 за 3 табуна диких лошадей). **Жёлтый фермер** не приносит своему владельцу очков.

## Очки за жетоны золота

Переверните собранные вами жетоны золота лицевой стороной вверх и получите по 1 очку за каждый изображённый на них золотой самородок. Жетоны золота с изображением булжника очков не приносят.

По ходу игры играющий **синими** набрал 9 жетонов золота, и теперь он получает:



3 очка + 8 очков + 5 очков + 0 очков = 16 очков

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре. При равенстве очков победитель определяется исходом игры в гляделки (или настоящего чемпионата, если на первое место претендуют больше двух игроков). Победителем станет последний, кто моргнёт!

## АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде

Художник: Клаус Штефан

Дизайнер-верстальщик: Кристоф Типп

Выражаем благодарность Удо Шмитцу и всем, кто тестировал эту игру, за их бесценные советы. Спасибо Адаму Маростике за экскурсию по руднику. Спасибо Майклу Янгу за помощь с золоторазведкой.

© 2014 Hans im Gluck

© 2014 F2Z Entertainment Inc.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

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

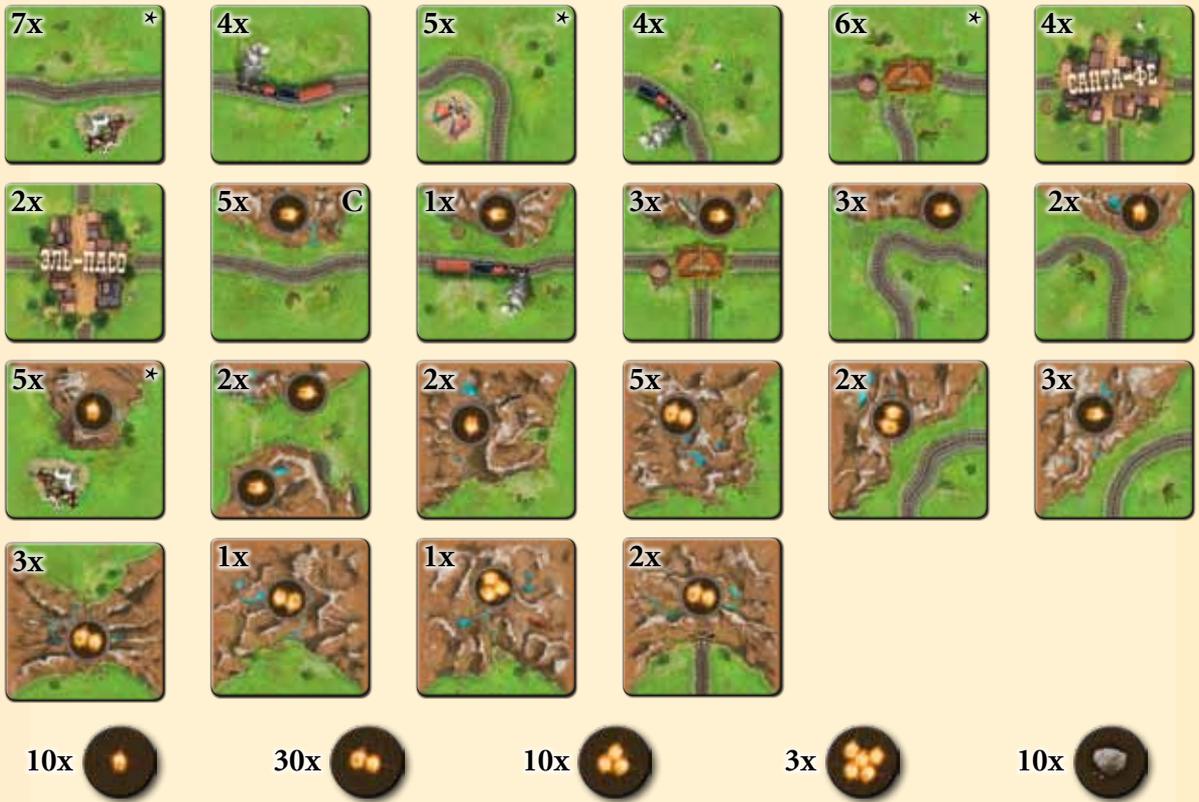
© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

# КАРКАССОН. ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА (72 КВАДРАТА + 63 ЖЕТОНА ЗОЛОТА)



С = Эта иллюстрация также изображена на стартовом квадрате.

\* Иллюстрации на квадратах могут незначительно отличаться (изображениями табунов, лагерей индейцев и т. п.).

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Завершённые во время игры объекты

Не завершённые во время игры объекты

**Железная дорога**  
1 очко за квадрат



Ровно 1 поезд:  
2 очка за квадрат



*Железнодорожник*

**Железная дорога**  
1 очко за квадрат  
(поезда не учитываются)

**Гора**  
Жетоны золота и 1 очко  
за символ золотого самородка



*Шахтёр*

**Гора**  
(жетоны золота сбрасываются)  
1 очко за символ золотого самородка



**Город**  
3 очка за завершённую железную дорогу



*Торговец*

**Город**  
3 очка за завершённую железную дорогу



**Прерия** (учитываются фермеры)  
2 очка за лагерь индейцев  
4 очка за табун диких лошадей

*Фермер*



## ХОД ИГРЫ

1. Раскройте и разместите квадрат  
(выложите жетоны золота на гору)



2а. Выставьте ковбоя на квадрат  
ИЛИ



2б. Выставьте или переместите палатку  
ИЛИ



2в. Возьмите 1 жетон золота

(ИЛИ ни то, ни другое, ни третье)



3. Получите очки за завершённые объекты

## КОНЕЦ ИГРЫ

Все квадраты размещены на поле.

**Подсчёт очков**

- Очки, полученные в ходе игры
- Очки за незавершённые объекты
- Очки за прерии
- Очки за жетоны золота