

Правила настольной карточной игры «КарДкассон» (CarDcassonne)

Автор: Клаус-Юрген Вреде и Карл-Хайнц Шмиль
Перевод на русский язык: Дронова Варвара, ООО «Стиль Жизни» ©

Компоненты игры

- 4 игровых поля четырех цветов (Синее, Зеленое, Красное, Жёлтое), образующих единое игровое пространство, пронумерованное от 1 до 100

- 5 больших цветных фигурок (большой феодал)



- 5 маленьких цветных фигурок (малый феодал)



- 5 сундуков с сокровищами



- 5 тайтлов для подсчета очков номиналом 100 и 200 единиц



- 140 игровых карточек:

30 карт каждого цвета состоят из



Люди

Города

Животные

Желтые карты – Монастырь

Красные карты - Дорога

Зеленые карты - Ферма



*Обратите внимание, что цвета игрового поля не имеют ничего общего с карточками.

Джокеры:

- 5 пустых карт (необязательно для игры)
- Правила игры

Цель игры

Необходимо собрать комплект карт, умело используя различные комбинации так, чтобы набрать большее количество очков. В конце игры будет произведен подсчет очков. Игрок, набравший наибольшее их количество, победил.

Подготовка к игре

Возьмите 4 части игрового поля и сложите их вместе, таким образом, чтобы получилась тропа (от 1 до 100).

Игральные карточки положите справа от поля.

У каждого игрока перед игрой должны быть: 1 большая фигурка человечка (большой феодал) и 1 маленькая фигурка (малого феодала) одного цвета, 1 Сундук с сокровищами и 1 Таблица очков.

После распределения, всё оставшееся: карты «Таблицы очков», «Сокровищ» и фигурки - убираются обратно в коробку - они больше не понадобятся. Оставшиеся 130 карт необходимо перемешать, после чего они складываются в колоду (это полагается сделать самому младшему из игроков, ему так же предписывается быть раздающим, но эту роль может взять на себя любой игрок). Тот же игрок по очереди берет 10 карт из колоды и кладет их рядом с соответствующим по цвету игровым полем (справа). Таким образом с боку составляются ряды из нескольких карточек. Если раздающий вытянет из колоды Джокера, то он может положить его в любой цветовой ряд. В колоде остается 120 карт.

Раздающий раздает карты игрокам следующим образом:

Кол-во игроков	Кол-во карт у каждого	Кол-во раундов
2 игрока	6 карт	10 раундов
3 игрока	5 карт	8 раундов
4 игрока	5 карт	6 раундов
5 игроков	4 карты	6 раундов

После этого игра начинается. Получив карты в начале раунда, каждый игрок должен держать их так, что бы мог видеть карты только он сам.

* Помните, что цвет фигурки «человечка» не имеет ничего общего с цветом поля, на котором он находится, также как и с картами.

Ход игры

В Каркассоне игра происходит по раундам. Игра прекращается, если все карты разыграны или один из «Феодалов» дошел до конца, в этом случае производится окончательный подсчет очков и определяется победитель.

Игроки ходят по часовой стрелке, начинает человек, сидящий слева от раздающего (Дилера).

В свой ход игрок может совершить одно из следующих действий:

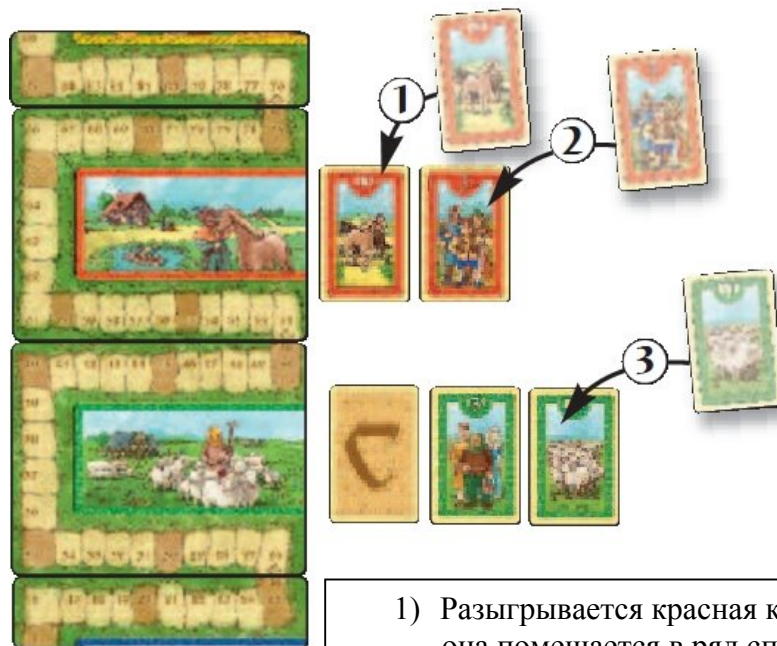
- Разыграть карту
- Переместить фигуру

Разыграть карту

Игрок берет 1 карту из руки и кладет ее справа от поля в соответствии с цветом или справа от уже имеющейся в ряду карты.

Обратите внимание на следующее:

- Каждый новый раунд первая карта ряда должна быть перевернута рубашкой вверх.
- На место перевернутой карты сразу помещается новая.
- Карты должны строго соответствовать по цвету тому участку поля рядом с которым они лежат, кроме тех случаев, когда карты разыгрываются в темную.
- Джокер-карты: «Животные», «Город», «Дракон», «Фея» помогут быть помещены в любой ряд.
- Нельзя помещать новую карту между теми, что уже находятся на поле.



- 1) Разыгрывается красная карта, она помещается в ряд справа от красного поля.
- 2) Вторая красная карта, которую вытянул следующий игрок, будет помещена рядом с первой.
- 3) Зеленая карта, вытянутая из колоды другим игроком, пойдет в ряд к зеленым картам, ее нужно положить следующей в ряд.

Переместить фигуру

Во время своего хода игрок может действовать так же и фигурой «Большого феодала», которая помещается в конце ряда карт по выбору игрока, тем самым обеспечивая «протекторат» картам, выгодным ему, т.е. тем которые он решит защитить (по выбору). Но в этом случае «протекторат» распространяется только на карты, лежащие слева от фигурки (между «Большим Феодалом» и полем или между фигурой одного феодала игрока и фигурой другого).



Допустимо следующее:

- Если игрок выставил большую фигуру на поле, то она остается на своем месте до конце раунда.
- Количество фигур «Больших феодалов» в одном карточном ряду не ограничено (как на картинке).
- Игрок, поставивший свою большую фигуру человечка последним в раунде, становится дилером, т.е. он сдает карты в следующем раунде.

Если игрок предпринял одно из представленных действий, то его ход оканчивается и очередь переходит к следующему игроку.

Подсчет очков

Как только все игроки разыграли свои карты и вывели на поле все свои большие фигуры, то раунд прекращается. Участники забираю себе карты, которые «взяли под протекторат» с помощью фигур, теперь это ваши карты. Те карты, которые лежали под ними, переворачиваются лицом. Другие карты («незащищенные» феодалами) остаются там, где они лежали до следующего раунда.

Номинал карт

1. Карты «Людей» (1-3)



Числовые значения на картах складываются и умножаются на количество карт «Людей»

К примеру, у игрока на руках три карты «Людей», общим номиналом 5, следовательно, его карты приносят ему 15 очков. (см. картинку)



2. Карты Животных



Каждый раз, когда игрок забирает себе карты животных, он получает за них очки, соответственно таблице очков.

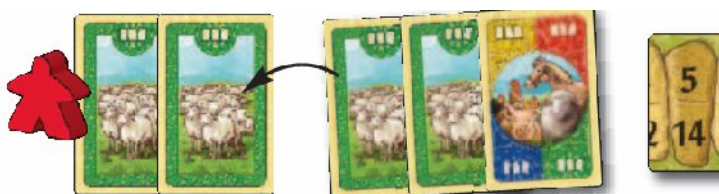


*Примеры:

- Допустим, у одного игрока 2 карты овец, это значит, что он получает 6 очков (см. картинку и таблицу очков)



- Другой случай. У игрока 2 карты овец, пришедших в этом раунде, но у него на руках от прошлого раунда остались еще 2 карты овец и один Джокер «Животные», это значит, что игрок получает за все свои 5 карт 14 очков.



Если игрок получил Джокера «Животные», но не имеет карт «Животных», то он сразу же получает 3 очка.

3. Карты «Города»



Если игрок получает карты «Город», то он должен положить их рубашкой вверх «в сундук с сокровищами» (под карту). Эти карты будут считаться сыгранными в конце игры, т.е. очки за них можно будет подсчитать только после того, как игра кончится.

4. Джокер



Карты «Дракон» и «Фея» приносят игроку сразу 10 очков и немедленно удаляются из игры.

Неправильное расположение карт

Если какие-либо карты, разыгранные игроком, не соответствуют цвету ряда, в котором они находятся, то карты автоматически добавляют игроку по 10 очков, после чего удаляются из игры. Для каждой неверно расположенной карты «Животные» или «Город» существует два варианта действий:

- С картами можно поступить привычным способом, т.е. получить за нее 10 очков и выбросить в сброс.
- Либо поместить карты «Город» к себе в сокровища или забрать карту «Животные» в руку и посчитать ее как обычную карту «Животные» вместе с остальными.

Конец раунда

Как только раунд кончается Дилер раздает новые карты и игра идет далее.

Конец игры

Игра прекращается, когда заканчиваются карты и Раздающий не может больше сдавать игрокам карты. В этом случае все карты с поля идут в сброс и происходит окончательный подсчет очков.

Подведение итогов.

По окончании игры, участники достают из «сундуков» сокровища – карты «Город». Очки за карты начисляются следующим образом:

- 1 карта «Города» – 0 очков
- 2 различные карты «Города» – 5 очков
- 3 различающиеся «Города» – 15 очков
- 4 различающиеся «Города» – 30 очков (см. таблицы очков)

*Карта «Джокер. Город» может быть представлена как одна из карт «Город».

Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьи, побеждает тот, у кого больше карт в сундуке, т.е. карт «Город».