

Игра Клауса-Юргена Вреде

# Даркассон

Альпийские луга



ПРАВИЛА ИГРЫ

# Каркассон

## Игра Клауса-Юргена Вреде

### Альпийские луга

Скорее собирайтесь за город! Вперёд навстречу красочным пейзажам, прогулкам среди фруктовых деревьев и бескрайним полям пшеницы и подсолнечника! Сладкая клубника или сочное яблоко — выберите, что съесть раньше!

Перед вами новая версия «Каркассона», которая не только переносит участников в сельскую местность, но и добавляет в хорошо знакомую игру новые стратегические элементы.

Собирайте изобильные урожаи, путешествуйте по фермерским угодьям, разводите животных — и победа не заставит себя ждать!

#### СОСТАВ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Основной компонент игры — **73 картонных квадрата**, на которых изображены пешие тропы и поля, окружённые живописными лугами. На некоторых лугах пасутся животные, а на полях растёт пшеница, подсолнечник и другие растения.



Квадрат с полем и символом урожая

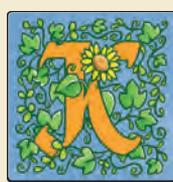


Квадрат с тропой



Квадрат с тропой и животными на лугах

Обратная сторона одного из 73 квадратов отличается от остальных синим фоном. Это **стартовый квадрат**, с которого начинается каждая ваша партия.



Оборот стартового квадрата



Оборот обычных квадратов

Ещё в игре есть **33 жетона урожая**: по 5 жетонов с изображением яблока, клубники, тыквы, подсолнечника и пшеницы, а также 8 жетонов с изображением пугала.

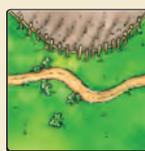


Лицевая сторона

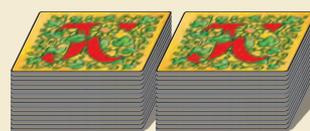
Оборот

Перед началом игры выложите стартовый квадрат посередине стола лицевой стороной вверх. Тщательно перемешайте остальные квадраты и сложите их несколькими стопками лицевой стороной вниз в месте, удобном для всех игроков.

Отсортируйте жетоны урожая по типу и сложите их с краю стола отдельными стопками лицевой стороной вверх.



Стартовый квадрат



Столпы квадратов



Положите на край стола **дорожку подсчёта очков**. Выложите рядом с ней пять **жетонов 50/100 очков**. Они понадобятся, когда кто-нибудь наберёт больше 50 очков.



Лицевая сторона



Оборот



Подданные



Хлева

Наконец, **деревянные компоненты**. Среди них есть 25 фишек подданных: по 5 фишек каждого цвета — **жёлтого, красного, зелёного, синего и чёрного**. А ещё по 2 хлева каждого из 5 цветов.

Каждый игрок получает 5 подданных и 2 хлева своего цвета. 4 подданных и 2 хлева он оставляет у себя в запасе, а пятого подданного ставит на нулевое деление дорожки подсчёта очков. Если игроков меньше пяти, фишки не участвующих в игре цветов уберите обратно в коробку.

## ОБ ИГРЕ

Участники по очереди выкладывают на стол квадраты: тем самым тропы удлиняются, а полей с фруктами и овощами становится всё больше. Затем игроки превращают своих подданных в путешественников и фермеров, а также строят хлеба на лугах. Всё это приносит игрокам очки — как во время игры, так и в конце партии при финальном подсчёте.

## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Первым игроком становится тот, кто последним был в деревне. Каждый ход протекает по одной и той же схеме:

1

Игрок берёт один из закрытых квадратов, переворачивает его и присоединяет к уже выложенным на стол.



2

Игрок может разместить на только что сыгранном квадрате:  
2а) либо подданного,  
2б) либо хлеб.



3

- 3а) Игрок **должен** получить очки, если завершил тропу или поле.  
3б) Либо игрок **может** отправить своего подданного в путешествие по тропе и получить дополнительные очки.



## ПЕШИЕ ТРОПЫ

### 1. Как сыграть квадрат с тропой

Возьмите один из квадратов, лежащих лицевой стороной вниз. Переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Присоедините квадрат к уже выложенным на стол. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- Новый квадрат (на примере справа обведён **красной рамкой**) должен хотя бы одной стороной (не углом) соприкасаться с хотя бы одним уже выложенным ранее.
- На стыке квадратов рисунки должны продолжать друг друга (в примере справа тропа переходит в тропу, луга — в луга).



### 2а. Как превратить подданного в путешественника

Выложив квадрат с тропой, вы можете выставить на неё одного своего подданного из запаса. Он тут же становится путешественником. Вы не можете выставить подданного на тропу, если где-то на этой же тропе уже находится какой-то другой путешественник (ваш или соперника). Если на выложенном квадрате несколько троп, вы должны выбрать, на какую из них ставить подданного.

В примере справа вы выложили квадрат и ставите подданного на тропу, так как на ней нет других путешественников. Ваш подданный становится путешественником. Тропа ещё не завершена, поэтому получения очков не происходит (шаг 3), и ход передаётся следующему игроку.

Следующий игрок открывает новый квадрат и размещает его рядом с предыдущими. Новый квадрат продолжает тропу, на которой находится ваш путешественник, поэтому игрок не может выставить на неё собственного подданного. Вместо этого он размещает подданного в поле, превращая его в фермера.

Размещать подданных на только что выложенном квадрате полезно, но необязательно. Вы вправе не делать этого, если не хотите.

Если в вашем запасе не осталось подданных, вы не можете выставлять новых, но всё равно обязаны в свой ход выкладывать квадраты. Однако со временем подданные будут возвращаться в ваш запас.



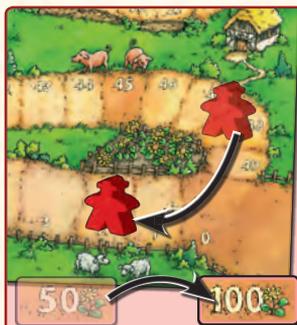
### 3а. Как подсчитать очки за завершённую тропу

Тропа считается завершённой, если она замкнулась в кольцо или оба её конца упёрлись в перекрёсток и/или поле. В этом случае начинается подсчёт очков. Если на тропе находятся путешественники только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённой тропы **приносит 1 очко их владельцу**.

В примере справа тропа начинается в поле и заканчивается на перекрёстке, значит, настало время подсчитать очки. Несмотря на то, что тропу завершил другой игрок, принадлежит она вам, так как на ней стоит ваш путешественник. Ваша тропа протянулась на 3 квадрата — вы получаете 3 очка.

Полученные вами очки отмечайте на дорожке подсчёта очков фишкой подданного вашего цвета. Вы получили 3 очка, значит, фишка подданного сдвигается на 3 деления вперёд.





Начислив очки за завершённую тропу, вы возвращаете находившихся на ней путешественников обратно в личный запас.

Деления дорожки пронумерованы от 0 до 49. Когда вы набираете 50 очков или больше, возьмите в личный запас жетон 50/100 очков и выложите его стороной с числом 50, чтобы показать, что вы прошли полный круг. Если вы пересечёте нулевое деление ещё раз, переверните жетон стороной со 100 очками вверх.

*Как подсчитываются очки за завершённую тропу, если на тропе находятся путешественники нескольких игроков, описано на странице 6.*



С тропой связано ещё одно возможное действие, позволяющее получить дополнительные очки.

### 36. Как получить очки за путешествие

Если вы не получали очки за завершённую тропу на текущем ходу, то вы можете отправить подданного в путешествие. Вот какие условия должны выполняться:

- Этот подданный должен находиться на тропе (вы выставили его туда на одном из прошлых ходов).
- На шаге 1 текущего хода вы **продлили тропу**, на которой он находится.
- На шаге 2 вы **не размещали на новом квадрате ни подданного, ни хлев**.

Путешествие возможно только при выполнении всех этих условий.

Решив отправить подданного в путешествие, выберите, в какую сторону он пойдёт, и перемещайте его фишку до конца тропы в этом направлении. Вы получаете 1 очко за каждый квадрат, на который перемещается путешественник. Если на тропе встречаются другие подданные, ваш путешественник перемещается через них, но при этом он никогда не заканчивает путешествие на одном квадрате с другим путешественником.

Закончив путешествие, отметьте на дорожке подсчёта очков полученные вами очки.

#### Особенности путешествия:

- Ваш путешественник не может переместиться через перекрёсток.
- Если вы завершили тропу, то получаете за неё очки и ваш путешественник возвращается в запас. Путешествовать по этой тропе уже нельзя. Таким образом, очки за одну и ту же тропу можно получить только раз за ход: либо за завершение тропы, либо за путешествие.
- Путешествовать можно только во время своего хода. Если вашу тропу продлевает другой игрок, вы не можете начать путешествие.
- Путешествовать можно только одним подданным (даже если вы продлили сразу несколько ваших троп).



*Вы выложили квадрат (отмечен красной рамкой) и продлили тропу, на которой находится ваш подданный. Он может отправиться в путешествие.*



*Ваш путешественник перемещается на два квадрата (синий путешественник не мешает его перемещению) и приносит вам 2 очка.*

## ПОЛЯ

### 1. Как сыграть квадрат с полем

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он хотя бы одной стороной соприкасался с уже выложенными ранее. Разумеется, на стыке квадратов поле должно переходить в поле, луг — в луг, а тропы — в тропы.



### 2а. Как превратить подданного в фермера

Как и в случае с тропой, вы первым делом проверяете, нет ли на поле других фермеров. Если поле свободно, вы можете поставить на него фишку своего подданного из запаса. Он становится фермером.

*В примере справа чужих подданных на поле нет, поэтому вы можете поставить подданного на только что сыгранный квадрат (с красной рамкой). Поле расширилось, а ваш подданный стал фермером.*

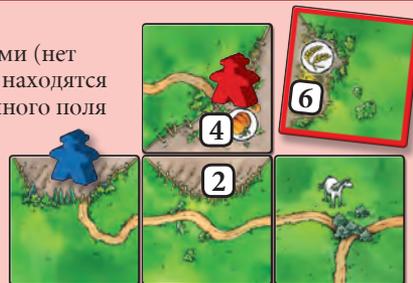


### 3. Как подсчитать очки за завершённое поле

#### 1. Завершение поля

Поле считается завершённым, если оно со всех сторон окружено лугами (нет никаких открытых участков), а внутри нет пустых мест. Если на поле находятся фермеры только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённого поля приносит 2 очка их владельцу.

В примере справа вы выложили квадрат (с красной рамкой), и он завершил поле. Поскольку на поле находится ваш фермер, вы получаете очки. Поле протянулось на 3 квадрата, значит, вы получаете 6 очков.



#### 2. Сбор урожая с завершённого поля

Завершённое поле приносит не только очки, но и жетоны урожая, которые принесут дополнительные очки в конце игры.

Каждый символ урожая на квадратах завершённого поля даёт 1 соответствующий жетон урожая игроку, получившему очки за завершение этого поля.

Получив жетоны урожая, кладите их перед собой лицевой стороной вниз. Вы можете смотреть свои жетоны в любое время.

Как и в случае с тропой, после завершения поля все находившиеся на нём подданные возвращаются в личный запас своих владельцев.

Как подсчитываются очки за завершённое поле и распределяются жетоны урожая, если на поле находятся фермеры нескольких игроков, описано на странице 6.



Символы тыквы и пшеницы на квадратах поля приносят вам по 1 жетону урожая с тыквой и пшеницей.

## ■ ХЛЕВА

### 1. Как сыграть квадрат с лугом

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее.

### 26. Как построить хлев

Вы начинаете игру с 2 хлевами в личном запасе. Выложив новый квадрат с лугом, вы можете построить на этом лугу хлев. Если на квадрате изображено несколько лугов, можете поставить фишку хлева на любой: местоположение фишки значения не имеет.

**Внимание!** Вы всегда выбираете что-то одно: либо построить хлев, либо выставить подданного, либо отправить подданного в путешествие. За один ход вы можете выполнить только одно из этих трёх действий.

При постройке хлева должно соблюдаться правило минимального расстояния: **на только что открытом квадрате нельзя строить хлев, если хотя бы на одном из 8 окружающих его квадратов уже построен другой хлев (ваш или другого игрока).**

Это правило относится только к хлевам, на подданных оно не распространяется.

И в отличие от подданных, хлева не возвращаются в личный запас владельцев. Они остаются на лугах до конца игры. Лишь в конце игры они принесут очки своим владельцам.

Самое лучшее место для хлева — квадрат, окружённый лугами с большим количеством животных, ведь в конце игры каждое из них принесёт 1 очко.



Ни на одном из 8 квадратов, окружающих квадрат с красным хлевом, нельзя строить другой хлев.

### 3. Как получить очки за хлев

Очки за хлев начисляются только в конце партии. Подробнее об этом рассказано на странице 7. Но если кратко, то каждое находящееся рядом с хлевом животное принесёт владельцу хлева 1 очко.

## ■ КРАТКИЙ ОБЗОР ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ

### 1. Размещаем новый квадрат

- Откройте квадрат и положите его так, чтобы он продолжал уже выложенные.
- В редком случае, когда новый квадрат выложить некуда, уберите его в коробку и откройте ещё один.

### 2. Выставляем подданного или хлев

- Размещайте подданного или хлев только на том квадрате, который вы только что открыли и сыграли.
- Нельзя ставить подданного на тропу или в поле, где уже есть другие подданные.
- Строя хлев, соблюдайте правило минимального расстояния: на 8 квадратах, окружающих квадрат, на котором уже построен хлев, нельзя строить другие хлева.

### 3. Подсчёт очков и путешествия

- **Тропа** считается завершённой, если она замкнулась в кольцо или оба её конца упёрлись в перекрёсток и/или поле. Если на тропе находятся путешественники только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённой тропы приносит 1 очко их владельцу.
- Продлив тропу со своим подданным, вы можете отправить его в **путешествие**. Путешествие невозможно, если на текущем ходу вы уже выставили подданного или построили хлев. Каждый квадрат, на который перемещается путешественник, приносит 1 очко.
- **Поле** считается завершённым, если оно со всех сторон окружено лугами (нет никаких открытых участков), а внутри нет пустых мест. Если на поле находятся фермеры только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённого поля приносит их владельцу 2 очка, а каждый символ урожая — 1 соответствующий жетон урожая.
- Подсчёт очков всегда происходит в **конце хода**. Очки за завершённые поля и тропы получают все игроки, подданные которых находятся на этих полях и тропах (исключение: если подданных игрока на завершённом объекте меньше, чем у соперника).
- После подсчёта очков все подданные, находящиеся на завершённой тропе или завершённом поле, возвращаются в личный запас своих владельцев.
- Если на завершённой тропе или завершённом поле находятся **подданные нескольких игроков**, очки (и жетоны урожая, если таковые положены) получает тот, чьих подданных больше. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество подданных, каждый из них получает очки в полном объёме.

Как вообще на одной тропе или в одном поле может оказаться несколько подданных? Рассмотрим на примерах ниже...

## ■ НЕСКОЛЬКО ПОДДАННЫХ НА ОДНОМ ОБЪЕКТЕ

### ...на одной тропе:

Новым квадратом вы могли бы продлить существующую тропу. Однако на этой тропе уже стоит чужой путешественник, а значит, вы не смогли бы выставить на неё своего. Поэтому вы решаете выложить квадрат так, чтобы он начал новую тропу, а затем ставите на неё подданного.



На одном из последующих ходов вы открыли новый квадрат и решаете соединить им две разные тропы. Получилась одна общая тропа с двумя путешественниками. Поскольку новый квадрат завершил тропу, и вы, и ваш соперник получаете по 4 очка.



### ...в одном поле:

В надежде перехватить поле у играющего **жёлтым** вы выкладываете квадрат (с **красной рамкой**) и ставите на него фермера (новый участок поля пока никак не связан с уже имеющимися).



На следующем ходу вам повезло: попался нужный квадрат, и вы соединили 3 отдельных поля в одно. На получившемся поле ваших фермеров больше, чем у соперника, поэтому вы единолично получаете 10 очков и 5 жетонов урожая. После этого и вы, и ваш соперник забираете подданных с завершённого поля в личные запасы.



### Распределение жетонов урожая между несколькими игроками

Как вы помните, каждый символ урожая на квадратах завершённого поля приносит 1 соответствующий жетон игроку, получившему очки за завершённое поле.

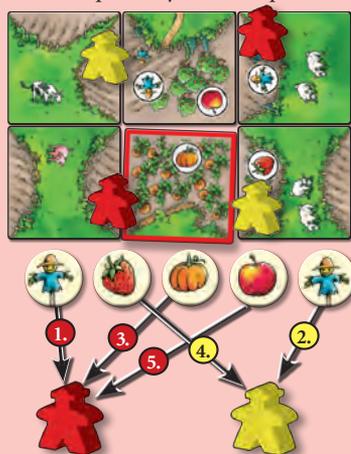
Если на завершённом поле поровну подданных сразу нескольких игроков и они претендуют на первенство, жетоны урожая распределяются между ними следующим образом:

1. Возьмите из запаса все жетоны урожая, указанные на квадратах поля, и выложите перед игроками.

2. Претенденты по очереди берут по 1 жетону на свой выбор, пока не распределят между собой все жетоны, доступные на этом поле. **Первым жетон берёт тот, кто завершил поле.** Если у него фермеров здесь меньше, чем у кого-то из соперников, тогда он жетонов не получает; в этом случае первым жетон забирает ближайший к нему по порядку хода претендент.

3. Игроки продолжают брать по 1 жетону, пока доступных жетонов не останется. Кому-то может достаться больше жетонов, чем другим.

*Вы* выкладываете квадрат с тыквой и завершаете поле. На квадратах поля изображено 5 символов урожая, и вы берёте соответствующие жетоны из запаса. **Вы** первым по очереди, поэтому первым берёте один из жетонов. Затем 1 жетон берёт играющий *зелёными*, потом снова вы и так далее. В итоге **вам** достаётся 3 жетона урожая, а играющему *зелёными* — 2.



## 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** и определить победителя.

В конце игры вы получаете дополнительные очки за:

### ■ НЕЗАВЕРШЁННЫЕ ТРОПЫ

Владелец каждой незавершённой тропы получает **по 1 очку за каждый квадрат**, по которому проходит эта тропа. Владелец незавершённого объекта считается игрок, чьих подданных на этом объекте больше. Если у нескольких претендентов на владение поровну подданных на объекте, они все получают присуждаемые за этот объект очки.

### ■ ПОЛЯ

Владелец каждого незавершённого поля получает **по 1 очку за каждый квадрат**, на котором находится это поле. Жетоны урожая никто не получает.

### ■ ХЛЕВА

Владелец каждого хлева получает **по 1 очку за каждое животное** на квадрате с хлевом и на восьми окружающих его квадратах.

### ■ ЖЕТОНЫ УРОЖАЯ

Каждый жетон урожая (включая пугало) приносит его владельцу 1 очко. Помимо этого, каждый **набор из 5 разных жетонов** с плодами (яблоко, клубника, тыква, подсолнечник и пшеница) приносит дополнительные 5 очков. Жетон с пугалом используется в качестве **джокера** для замены недостающего плода.



В процессе игры вы построили на лугу хлев. Несмотря на то, что квадраты окружили его не полностью, вы всё равно подсчитываете всех изображённых животных. Их 9, а значит, вы получаете **9 очков**.

Вы собрали 12 жетонов урожая, которые, соответственно, приносят вам 12 очков.

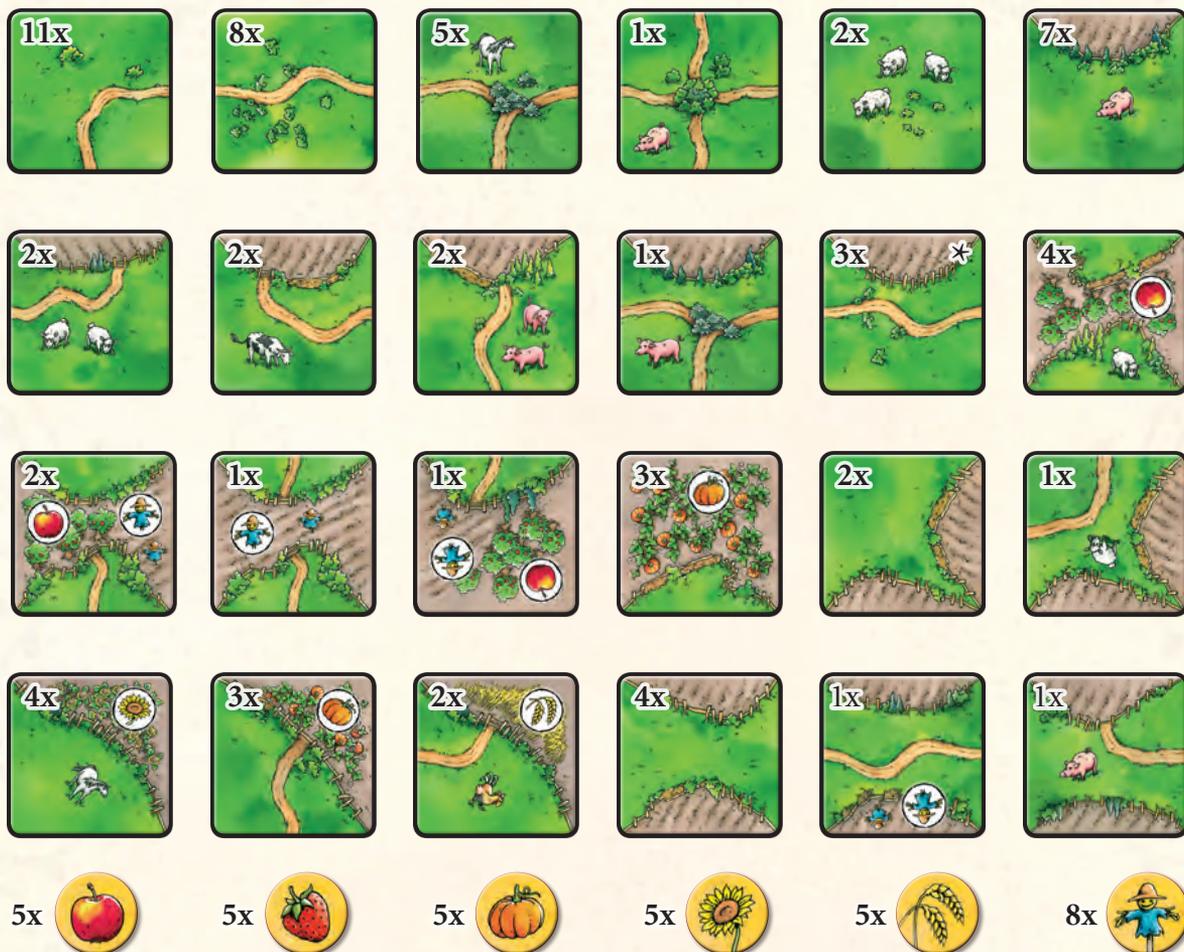
Из этих 12 жетонов вы собираете 2 набора из 5 разных плодов. Во втором из них вы используете 2 пугала в качестве джокеров для замены недостающих плодов. В результате вы получаете ещё  $2 \times 5 = 10$  очков.

Итого жетоны урожая приносят вам **22 очка**.



Получая очки, вы, как обычно, сдвигаете вперёд своего подданного по дорожке подсчёта очков. Игрок, набравший больше всего очков, побеждает в игре. В случае ничьей претенденты делят победу.

# КАРКАССОН. АЛЬПИЙСКИЕ ЛУГА (73 КВАДРАТА + 33 ЖЕТОНА УРОЖАЯ)



\* Эта иллюстрация также изображена на стартовом квадрате.  
Иллюстрации на квадратах могут незначительно отличаться  
(изображениями животных и символами урожая).

## АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде  
Художник: Дорис Маттеус  
Дизайнер-верстальщик: Кристоф Типп  
© 2015 Hans im Glück Verlags-GmbH  
www.hans-im-glueck.de  
www.carcassonne.de



**HOBBY  
WORLD**  
Играть интересно



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов  
Руководство редакцией: Владимир Сергеев  
Выпускающий редактор: Александр Киселев  
Переводчик: Александр Петрунин  
Редактор: Валентин Магюша  
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова  
Корректор: Ольга Португалова  
Предпечатная подготовка: Иван Суховой  
Вопросы издания игр: Николай Пегасов  
(nikolay@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается  
Илье Каршинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов  
и иллюстраций игры без разрешения  
правообладателя запрещены.  
© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
www.hobbyworld.ru