



Игра Клауса-Юргена Вреде



# Каркассон

## Колесо Фортуны

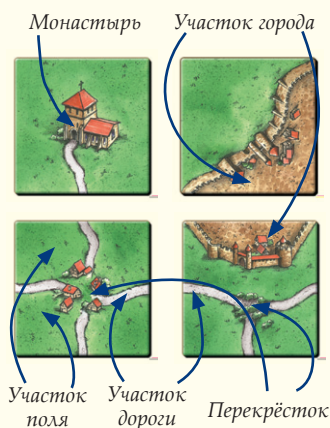
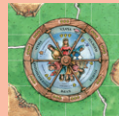


В этой настольной игре вам предстоит составлять карту средневекового княжества из квадратов с нарисованными на них дорогами, городами, полями и монастырями. На эти дороги и поля, в города и монастыри вы будете отправлять своих подданных, чтобы впоследствии получить за них победные очки. В ходе партии один из игроков может сильно вырваться вперёд, однако победа присуждается только по результатам финального подсчёта очков.

«Каркассон. Колесо Фортуны» — новая версия популярной игры «Каркассон». Правила этих игр во многом совпадают, но есть и различия. Если вы уже освоили обычный «Каркассон», **обратите внимание на изменения и дополнения, выделенные красным цветом.**

### Состав игры

- 72 картонных квадрата, на которых изображены участки городов и дорог, поля, перекрёстки и монастыри
- 40 подданных пяти цветов (по 8 фишек каждого цвета, одна из которых используется на дорожке подсчёта)
- 1 фишка-свинья, которую игроки переставляют по Колесу Фортуны
- Колесо Фортуны (содержит стартовые квадраты и предоставляет игрокам ряд новых действий)
- дорожка подсчёта очков (максимальное число очков не ограничено; если вы набрали больше 50 очков, пустите свою фишку по второму кругу)
- правила игры



### Подготовка к игре

- Положите Колесо Фортуны посередине стола и поставьте свинью на деление «Удача» головой вправо. Колесо Фортуны заменяет стартовый квадрат: и первый, и последующие квадраты в ходе игры можно класть встык с любым подходящим квадратом, нарисованным на Колесе Фортуны. Любые участки объектов на таких квадратах приносят очки в обычном порядке.
- Перемешайте все квадраты и сложите их лицом вниз несколькими стопками в месте, удобном для всех игроков.
- Положите на край стола дорожку подсчёта победных очков.
- Каждый игрок берёт все 8 фишек одного из цветов. 7 подданных он оставляет у себя в запасе, а одну фишку ставит на деление «0» дорожки подсчёта.
- 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:

- 1а. Игрок берёт один из закрытых квадратов. Если ему попался квадрат с символом Колеса Фортуны, игрок выполняет соответствующее действие (см. стр. 4).
- 1б. Игрок присоединяет вытянутый квадрат к уже выложенным на стол.
2. Игрок может выставить своего подданного на только что сыгранный им квадрат.
3. Если только что сыгранный квадрат завершил строительство дороги, города или монастыря, за этот объект начисляются очки.

### 1. Как сыграть квадрат

Вытяните один из квадратов, лежащих рубашкой вверх. Переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Они могут предложить вам, куда его лучше выложить, однако вы не обязаны следовать их советам. Присоедините вытянутый квадрат к уже выложенным на стол.

При этом должны соблюдаться следующие правила:

- Новый квадрат должен хотя бы одной стороной соприкасаться с уже выложенным ранее.
- На стыке квадратов все дороги должны переходить в дороги, поля — в поля, а города — в города (выкладываемая из квадратов «географическая карта» должна оставаться цельной).

Если вы не можете выложить вытянутый 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.

На иллюстрациях только что выложенный квадрат обозначен красной рамкой.



Участки городов, дорог и полей должны совпадать.



Одна сторона выкладываемого квадрата совпадает с городом, а другая — с полем.



Так выкладывать квадрат нельзя.

### 2. Как выставить подданного

При желании вы можете выставить своего подданного на только что сыгранный вами квадрат.

Это делается по следующим правилам:

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

подданный на дороге



становится разбойником

подданный в городе



становится рыцарем

подданный в монастыре



становится монахом

подданный на поле



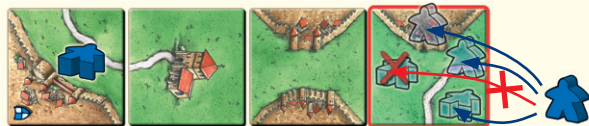
становится крестьянином  
(вам надо выбрать один из двух участков поля)

- Кроме этого, вы не можете поместить подданного на дорогу, на поле или в город, если где-нибудь на этих же дороге, поле или в городе уже находится другой подданный (ваш или вашего соперника).

**Совет:** *выставляйте крестьян «плашмя», а не «стоя» — так их будет легче отличить от рыцарей, монахов и разбойников.*



На этот квадрат синий игрок может выставить только крестьянина, так как в городе уже стоит чужой рыцарь.



На этот квадрат синий игрок может выставить разбойника, рыцаря или крестьянина на маленькое поле (по нижней стрелке). На большом поле уже стоит его собственный крестьянин, и нового подданного на этот участок поставить нельзя.

Если в свой ход игрок не выставил подданного на квадрат, он вправе занять одним своим подданным из запаса свободную «коронную» ячейку на любом делении Колеса Фортуны. В каждой ячейке может стоять только один подданный.



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.

Если после выставления квадрата завершилось строительство города, дороги или монастыря (см. ниже), за этот объект начисляются очки (перемещением фишек по дорожке подсчёта) и соответствующие подданные возвращаются в запас своих владельцев.

На этом ход игрока заканчивается. Следующим ходит его сосед слева.

Обратите внимание, что в ходе игры на дороге, поле или в городе может оказаться несколько ваших подданных или подданных других игроков. Это происходит в тех случаях, когда фишка была выставлена на участок до того, как он соединился с другим участком в единое целое.

### 3. Завершение строительства

#### Завершение строительства дороги

Дорога считается построенной, если она с обеих сторон заканчивается перекрёстком, городом или монастырём, либо замкнулась в кольцо. Как только дорога завершена, её хозяин получает по 1 победному очку за каждый квадрат, по которому проходит эта дорога.

Хозяином дороги становится тот игрок, у кого на ней стоит больше разбойников. Если у нескольких игроков одинаковое число разбойников на построенной дороге (больше, чем у всех остальных), все они в полной мере получают победные очки за эту дорогу.

Каждый игрок, получивший победные очки, передвигает на нужное количество делений свою фишку на дорожке подсчёта. Затем все подданные, находившиеся на построенной дороге, возвращаются в запас своих владельцев.



Красный игрок получает 4 очка.



Красный игрок получает 3 очка.

#### Завершение строительства города

Город считается построенным, если он со всех сторон окружён стенами и внутри него нет пустых мест. Как только город завершён, его хозяин получает по 2 победных очка за каждый квадрат, на котором расположен этот город, и по 2 победных очка за каждый щит в этом городе.

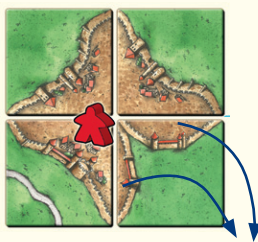
Хозяином города становится тот игрок, у кого в нём стоит больше рыцарей. Если у нескольких игроков одинаковое число рыцарей в построенном городе (больше, чем у всех остальных), все они в полной мере получают победные очки за этот город.

Каждый игрок, получивший победные очки, передвигает на нужное количество делений свою фишку на дорожке подсчёта. Затем все подданные, находившиеся в построенном городе, возвращаются в запас своих владельцев.



Красный игрок получает 8 очков (за 3 квадрата города и 1 щит).

Красный игрок получает 8 очков (за 4 квадрата города).



Когда несколько городских участков на одном квадрате относятся к одному и тому же городу, очки за них начисляются как за один квадрат, а не за два.

Новый квадрат соединил выложенные ранее участки города в единый город.



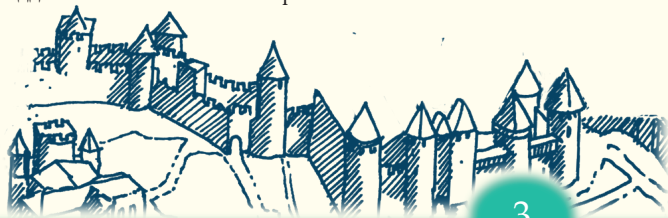
Красный и синий игроки получают по 10 очков каждый, так как у обоих в городе одинаково большое число рыцарей.

#### Завершение строительства монастыря

Монастырь считается построенным, если квадрат, на котором он расположен, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами. Тот игрок, чей монах находится в завершённом монастыре, получает 9 победных очков. Он передвигает на нужное количество делений свою фишку на дорожке подсчёта и возвращает в запас подданного из этого монастыря.



Красный игрок получает 9 очков.



## Квадраты с символом Колеса Фортуны

Если игрок вытягивает квадрат с цветным символом Колеса Фортуны (1 2 3), он кладёт его лицом вверх перед собой (пока не присоединяет к остальным), а затем выполняет следующие действия строго в указанном порядке:

1. Передвигает свинью по Колесу Фортуны на столько делений, сколько указано на символе.
2. Выполняет действие того деления Колеса, на котором остановилась свинья.
3. Начисляет очки за подданных на том делении, на котором остановилась свинья.
4. Продолжает ход: размещает квадрат (либо, если разместить его невозможно, сбрасывает и тянет новый), ставит подданного, получает очки за достроенные объекты.

### 1. Движение свиньи

Игрок переставляет фишку-свинью по часовой стрелке на столько делений, сколько указано на символе Колеса Фортуны на вытянутом квадрате.

### 2. Действие Колеса Фортуны

На Колесе Фортуны 6 делений, у каждого — особое действие. Действие деления выполняется сразу после того, как на нём останавливается свинья. «Удача» влияет только на действующего игрока (того, чей сейчас ход), остальные оказывают эффект на всех.



#### Удача

Действующий игрок получает 3 победных очка.

#### Налоги

Все игроки получают очки за своих рыцарей. Каждый рыцарь приносит своему владельцу 1 победное очко за каждый щит в своём городе и 1 победное очко за каждого рыцаря своего цвета (включая себя) в своём городе.



#### Голод

Все игроки получают очки за своих крестьян.

Каждый крестьянин приносит своему владельцу 1 победное очко за каждый завершённый город, с которым граничит его поле.



#### Буря

Все игроки получают очки за подданных в своём запасе (по 1 победному очку за каждого).



#### Инквизиция

Все игроки получают очки за своих монахов (по 2 победных очка за каждого).



#### Чума

Каждый игрок должен забрать в запас одного из своих подданных с любого квадрата (но не с «коронной» ячейки). Первым это делает действующий игрок, далее игроки возвращают подданных по часовой стрелке.

#### Пример налогов:

Синий игрок получает с каждого из двух рыцарей по 4 очка (2 за рыцарей + 2 за щиты, итого 8 очков. Красный довольствуется 3 очками (2 щита и 1 рыцарь).



### 3. Очки за подданных в «коронных» ячейках

Игроки получают очки за своих подданных в «коронных» ячейках того деления, на котором остановилась свинья. Подданные на остальных делениях (в том числе на тех, которые свинья «проскочила») не учитываются.



• Подданный на делении с единственной «коронной» ячейкой приносит своему владельцу 3 победных очка.



• Если на делении с двумя «коронными» ячейками стоит только один подданный, он приносит своему владельцу 6 победных очков.



• Если на делении с двумя «коронными» ячейками стоит два подданных, каждый из них приносит своему владельцу по 3 победных очка (даже если оба подданных одного цвета).

После этого все подданные с того деления, на котором остановилась свинья, возвращаются в запас своих владельцев. Подданные на прочих делениях Колеса Фортуны остаются на месте.

**Важно:** подданные, оставшиеся в «коронных» ячейках до конца игры, не приносят очков.

### 4. Продолжение хода

Теперь действующий игрок присоединяет вытянутый квадрат к уже выложенным на стол и ставит на него подданного, если хочет. Как обычно, он вправе занять подданным любую свободную «коронную» ячейку на Колесе Фортуны, если не хочет ставить его на квадрат.

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



Красный игрок получает 4 очка.

1. Выложенным квадратом игрок завершает строительство «ничейного» города, дороги или монастыря.
2. Игрок выставляет подданного в завершаемый объект.
3. Игрок получает очки за завершение строительства.
4. Игрок забирает подданного обратно в запас.



Красный игрок получает 3 очка.

## Поля и крестьяне

Крестьяне в полях снабжают города провизией, однако начисление очков за них происходит только в конце игры. Поля никогда не считаются завершёнными, поэтому в ходе игры крестьяне не возвращаются в запас владельцев (за исключением особых случаев, таких как действие Колеса Фортуны «Чума»). Границами между полями служат дороги, города и края «географической карты». В ходе игры небольшие поля могут объединяться в более крупные.



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



Новый квадрат с монастырём объединил все три поля. Игрок, выложивший этот квадрат, не может выставить крестьянина, так как на этом поле уже есть крестьяне.

## Конец игры

Игра завершается в конце того хода, на котором к карте был присоединён последний оставшийся квадрат. Затем игроки проводят финальный подсчёт очков и определяют победителя.

## Финальный подсчёт очков

### Недостроенные объекты

Сначала подсчитайте очки за недостроенные дороги, города и монастыри. Хозяева городов и дорог определяются так же, как и при подсчёте в ходе игры.

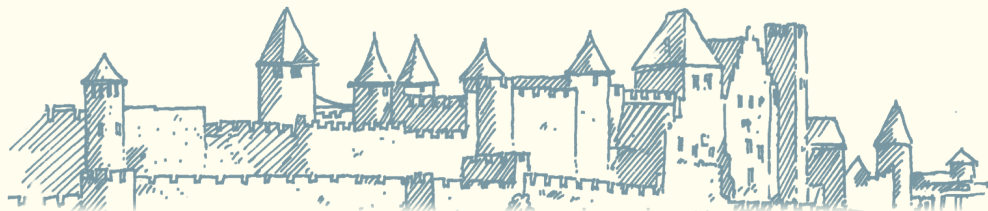
- Хозяин каждой недостроенной дороги получает по 1 победному очку за каждый квадрат, по которому она проходит.
- Хозяин каждого недостроенного города получает по 1 победному очку за каждый квадрат, на котором он расположен, и по 1 победному очку за каждый щит в этом городе.
- Каждый игрок, чей монах находится в недостроенном монастыре, получает по 1 победному очку за сам квадрат с монастырём и за каждый соседний квадрат (по горизонтали, вертикали и диагонали).

Подсчитав очки за недостроенные объекты, игроки передвигают свои фишки на дорожке подсчёта на нужное количество делений и убирают с карты всех подданных, кроме крестьян.

Красный игрок получает 3 очка за недостроенную дорогу. Жёлтый игрок получает 5 очков за недостроенный монастырь.



Синий игрок получает 3 очка за недостроенный город. Зелёный игрок получает 8 очков за другой недостроенный город. Чёрный игрок не получает очков, так как хозяином большого недостроенного города стал зелёный.



## Очки за поля

Определите хозяина каждого поля, отделённого от других полей городами, дорогами и пробелами в «географической карте». Хозяином поля становится тот игрок, у кого на этом поле больше крестьян. Если у нескольких игроков одинаковое число крестьян на поле (больше, чем у всех остальных), все они становятся полноправными хозяевами этого поля.

- Каждое поле приносит своему хозяину по 3 очка за каждый достроенный город, с которым оно граничит. Размер города не имеет значения, однако недостроенные города не приносят очков за поле.
- Если один и тот же достроенный город граничит сразу с несколькими полями, он приносит по 3 очка хозяину каждого из этих полей. Таким образом, игрок может получить по 3 очка за один и тот же город несколько раз.

Игроки передвигают на нужное количество делений свои фишки на дорожке подсчёта.



Синий игрок получает 6 очков.  
Красный игрок получает 3 очка.  
Недостроенный город не приносит очков за поле.

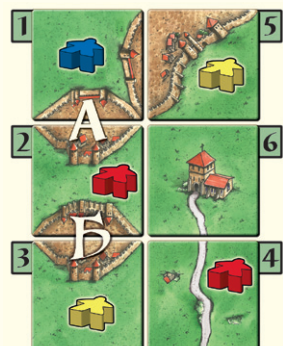


Синий игрок получает 9 очков.



Последовательность, в которой выкладывались квадраты

Красный игрок стал хозяином большого поля (у него два крестьянина, а у жёлтого игрока — один). Он получает 6 очков: по 3 очка за города «А» и «Б». Синий игрок — хозяин маленького поля. Он получает 3 очка за город «А».



На большом поле поровну крестьян красного и жёлтого игроков, поэтому они оба становятся хозяевами поля и+ получают по 6 очков каждый (за города «А» и «Б»). Синий получает 3 очка за город «А».

## Победа в игре

После финального подсчёта определяется победитель — им становится тот игрок, кто набрал больше всего очков. Если несколько игроков претендуют на первое место по очкам, все они становятся победителями.

# Каркассон

## Колесо Фортуны

Авторский коллектив: разработчик — Клаус-Юрген Вреде, художник — Дорис Маттеус.  
© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH  
© Клаус-Юрген Вреде, правила игры.

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. Торговые знаки и логотипы Carcassonne и Hans im Glück являются собственностью компании Hans im Glück и используются по лицензии.

Русское издание: ООО «Смарт»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод и редакция: Алексей Перерва, Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова, Владимир Кочуров

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2012 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

«Каркассон» является торговой маркой ООО «Смарт».

## Пример начисления очков за поля

Если у вас остаются вопросы, касающиеся начисления очков за поля при финальном подсчёте, изучите этот развёрнутый пример.



**Поле 1** граничит с двумя завершёнными городами (А и Б). На нём находится крестьянин синего игрока. Синий игрок получает 6 очков за это поле (по 3 очка за каждый город).

**Поле 2** граничит с тремя достроенными городами (А, Б и В). На нём находится по одному крестьянину синего и красного игрока. Оба этих игрока получают по 9 очков за это поле (по 3 очка за каждый город).

Обратите внимание: города А и Б увеличивают ценность обоих полей, с которыми граничат. Недостроенный город в нижнем левом углу не учитывается при начислении очков за поля.

**Поле 3** граничит с четырьмя завершёнными городами. На нём два крестьянина жёлтого игрока и один — чёрного. Хозяином поля становится жёлтый, он получает 12 очков (по 3 очка за каждый город). Чёрный не получает ничего.

**Не забывайте:** поля отделяются друг от друга городами, дорогами и краем карты.

## Как на одном поле могут появиться несколько крестьян?

**Ход 1.** Синий игрок выставляет крестьянина на поле.

**Ход 2.** Красный игрок выкладывает квадрат по диагонали от только что выложенного. Участок поля в нижней части этого квадрата и участок поля с синим крестьянином пока не связаны, поэтому красный может выставить своего крестьянина на новое поле.

**Ход 3.** Новый квадрат объединяет два участка поля (с красным и синим крестьянами). Аналогичным образом в одном городе могут появиться 2 и больше рыцарей, или на одной дороге — 2 и больше разбойников.

Только что выложенные квадраты обведены красной рамкой.



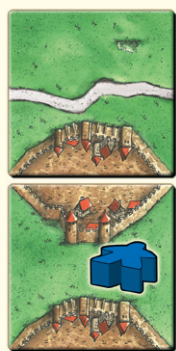
Ход 1



Ход 2



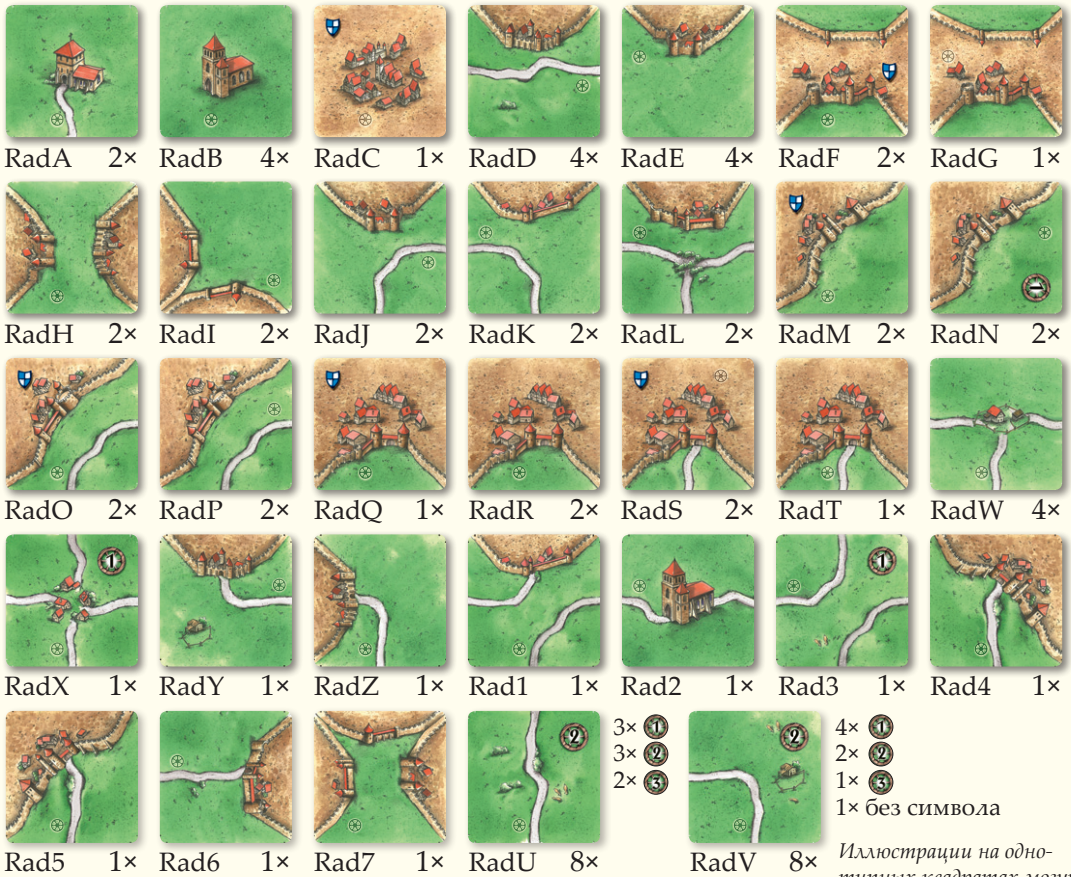
Два поля не связаны, поскольку они касаются только углом.



Ход 3



## Квадраты местности



Иллюстрации на однотипных квадратах могут незначительно отличаться.

## Начисление очков

| В ходе игры         |   | В конце игры |  |
|---------------------|---|--------------|--|
| завершённые объекты | <b>Дорога</b> 1 очко за квадрат                           |              | <b>Дорога</b> 1 очко за квадрат  |
|                     | <b>Город</b> 2 очка за квадрат + 2 очка за щит            |              | <b>Город</b> 1 очко за квадрат + 1 очко за щит   |
|                     | <b>Монастырь</b> 9 очков                                  |              | <b>Монастырь</b> 1 очко за квадрат с монастырем + 1 очко за каждый соседний квадрат    |
| Колесо Фортуны      | 3/6 очков за «коронные» ячейки                            |              | <b>подарок</b><br>Хозяин поля получает 3 очка за каждый завершённый город на этом поле |
|                     | Очки за «Удачу», «Налоги», «Голод», «Бурю» и «Инквизицию» |              |  |