

Хижины

В свой ход вместо соплеменника вы можете выставить на только что выложенный квадрат хижину. Хижина всегда ставится на участке реки или на озере и господствует над всей речной системой, в которой находится. Речная система включает в себя все соединённые между собой реки и озёра, она ограничивается родниками и краями игрового поля (но не озёрами). Вы не можете выставить хижину в речную систему, если где-нибудь в этой же речной системе уже есть хижина — ваша или вашего соперника. Однако, как и другие объекты, в ходе игры отдельные речные системы могут объединяться, и может получиться так, что в одной и той же системе окажется несколько хижин. Это не считается нарушением правил.

Хижини не приносят очков до конца игры. Выставив хижину на карту, вы не можете вернуть её в запас или передвинуть на другое место.

Низины

Охотники в низинах приносят победные очки только в конце игры. Будучи раз выставленными на карту, охотники не возвращаются с неё в запас владельцев, — чтобы отметить это, фишки соплеменников в низины следует выставлять «плашмя». Границами отдельных низин служат реки, леса и края игрового поля. Как и остальные объекты, в ходе игры низины могут объединяться.



Каждый из трёх охотников находится в своей низине. Низины отделяются друг от друга лесом и реками.



Речная система в левой части карты занята синим игроком; система в правой части — красным игроком.



Хижини и рыбаки не мешают друг другу. Вы можете выставить хижину на реку с чужим или своим рыбаком (пример слева) и наоборот (пример справа).



Новый квадрат с озером объединил все три низины. Игрок, выложивший этот квадрат, не может выставить охотника, так как в этой низине уже есть охотники.

Конец игры

Игра завершается в конце того хода, на котором был выложен последний квадрат земли. Бонусные квадраты на завершение партии не влияют: они могут как закончиться задолго до финала, так и остаться неиспользованными до конца.

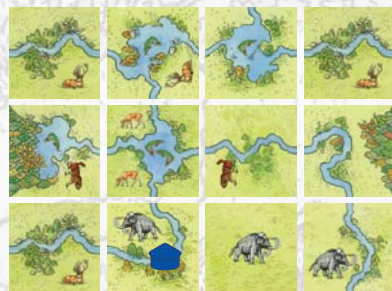
Финальный подсчёт очков

В конце партии игроки получают очки за свои хижины в речных системах и охотников в низинах. Реки и леса, которые не успели освоить до завершения игры, не приносят победных очков — верните с таких объектов всех рыбаков и собирателей в запас их владельцев.

Очки за речные системы

Каждая речная система приносит своему хозяину по 1 победному очку за каждую рыбину в озёрах этой системы. Хозяином речной системы становится тот игрок, у кого в ней больше хижин. Если у нескольких игроков одинаковое число хижин в речной системе (больше, чем у всех остальных), все они в полной мере получают очки за эту систему.

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



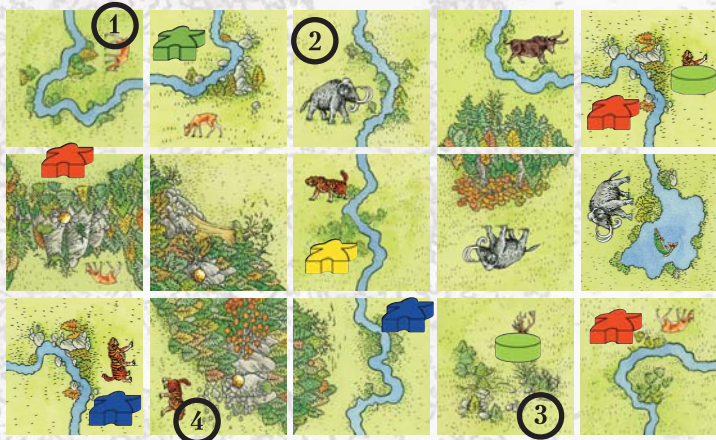
Синий игрок получает 5 очков за систему, в озёрах которой 5 рыбин.

Очки за низины

Каждая низина приносит своему хозяину по 2 победных очка за каждого оленя, каждого мамонта и каждого тура в этой низине. Хозяином низины становится тот игрок, у кого в ней больше охотников. Если у нескольких игроков одинаковое число охотников в низине (больше, чем у всех остальных), все они в полной мере получают очки за эту низину.

Саблезубые тигры снижают ценность низины. Каждый тигр в низине задирает одного оленя в той же низине, и задраный олень не приносит победных очков. Для упрощения подсчёта используйте зелёные шайбы, накрывая попарно тигров и оленей в одной низине. По 2 победных очка принесут только уцелевшие олены, а также все мамонты и туры в низине (на них тигры не нападают). Если оленей в низине меньше, чем тигров, её хозяин не теряет очков за «лишних» тигров.

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



В этом примере четыре пронумерованные низины.

Хозяином низины 1 стал зелёный игрок, он получает 2 очка за одного оленя.

Хозяевами низины 2 стали красный и жёлтый игроки. Они получают по 2 очка за мамонта, а оленя в этой низине задрал тигр.

Хозяином низины 3 стал красный игрок: у него здесь два охотника, а у синего — только один. Тигр задирает одного из двух оленей, и красный получает по 2 очка за 1 оставшегося оленя, 1 тура и 2 мамонтов — всего 8 очков. Тигр и олень в этой низине накрыты шайбами для демонстрации их использования.

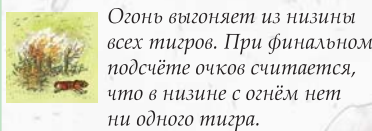
Хозяином низины 4 стал синий игрок. Он не получает за неё очков, поскольку единственного оленя в этой низине задрал тигр, но и не теряет очков за «лишнего» второго тигра.

Победа в игре

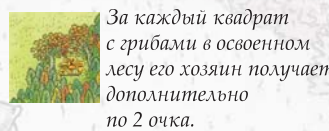
После финального подсчёта определяется победитель — им становится тот игрок, кто набрал больше всего очков. Если несколько игроков претендуют на первое место по очкам, все они становятся победителями.

Бонусные квадраты

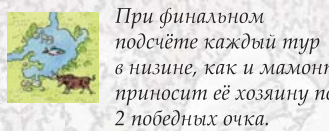
Бонусные квадраты выкладываются по тем же правилам, что и обычные квадраты земли, однако на некоторых из них изображены уникальные объекты с особыми свойствами.



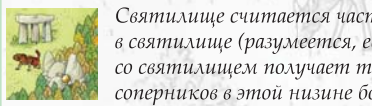
Огонь выгоняет из низины всех тигров. При финальном подсчёте очков считается, что в низине с огнём нет ни одного тигра.



За каждый квадрат с грибами в осеннем лесу его хозяин получает дополнительно по 2 очка.



При финальном подсчёте каждый тур в низине, как и мамонт, приносит её хозяину по 2 победных очка.



Святыни считается частью низины. Выложив этот квадрат, игрок может выставить своего охотника в святыни (разумеется, если эта низина ещё никем не занята). При финальном подсчёте очки за низину со святыней получает только тот игрок, чей охотник стоит в святыни (даже если у кого-то из его соперников в этой низине больше охотников).

Каркассон. Охотники и собиратели

Авторский коллектив: разработчик — Клаус-Юрген Вреде, художник — Йоганн Рёттингер.
© 2002 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 и Петр Тюленев
Вёрстка: Анна Горюнова

По вопросам издания игр:

директор по развитию бизнеса Николай Перасов (nikolay@mhob.ru)
Особая благодарность Илье Карпинскому.

© 2005—2011 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.
Все права защищены. «Каркассон» и «Каркассон. Охотники и собиратели» являются торговыми марками ООО «Смарт».



Игра Клауса-Юргена Вреде Каркассон Охотники и собиратели

За тысячи лет до того, как был построен великий город Каркассон, его земли населяли первобытные племена. Эти люди охотились на диких зверей, собирали орехи и ягоды, ловили рыбу, чтобы добыть пропитание для своих родов. До наших дней дошли удивительные наскальные рисунки, которые помогают понять образ жизни наших далёких предков.

Об игре

Игроки выкладывают на стол квадраты земли, создавая первобытный ландшафт с девственными лесами, изобильными низинами и полноводными реками, и отправляют туда соплеменников на поиски пропитания для своего рода. За своих собирателей в лесах, рыбаков и хижины на реках, охотников в низинах игроки получают победные очки. В ходе игры один из соперников может заметно вырваться вперёд, однако победа присуждается только по завершении партии.

Состав игры

79 квадратов земли (в том числе 1 стартовый квадрат с вулканом)



Оборотная сторона



Стартовый квадрат

12 бонусных квадратов



Оборотная сторона

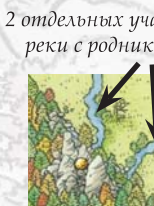
30 соплеменников пяти цветов (по 6 каждого цвета)



Правила игры



Участок реки



2 отдельных участка реки с родниками

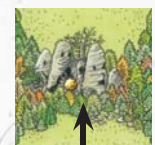


3 отдельных участка реки
Озеро с 1 рыбиной

На некоторых квадратах изображены животные:



олень (картинки разные, но для игры все три вида оленей одинаковы)



Участок леса



Золотой самородок

2 отдельных участка леса



3 отдельных участка низин



мамонт
саблезубый тигр

Дорожка подсчёта очков



5 двусторонних жетонов «50/100» для подсчёта очков

10 хижин пяти цветов (по 2 каждого цвета)



10 зелёных шайб



Подготовка к игре

- Положите стартовый квадрат посередине стола лицом вверх.
- Перемешайте 12 бонусных квадратов и сложите их в стопку лицом вниз на краю стола.
- Перемешайте все остальные квадраты земли и сложите их лицом вниз несколькими стопками в месте, удобном для всех игроков.
- Положите на край стола дорожку подсчёта победных очков, а рядом с ней — жетоны «50/100».
- Каждый игрок берёт все 6 соплеменников и 2 хижины одного из цветов. 5 соплеменников он оставляет у себя в запасе, а одну фишку ставит на деление «0» дорожки подсчёта.
- Самый младший участник выбирает, кто из игроков 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 берёт один из квадратов земли из любой стопки (кроме бонусной!) и присоединяет его к уже выложенным на стол.
2. Игрок может выставить своего соплеменника или хижину на только что сыгранный им квадрат.
3. Если только что сыгранный квадрат завершил освоение леса или реки, за эти объекты начисляются очки.

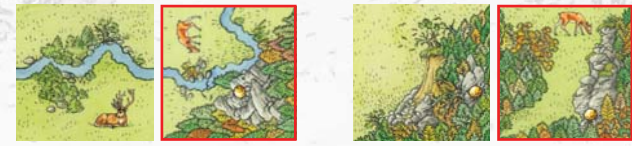
Как сыграть квадрат

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. Соприкосновение только углами недостаточно.
- На стыке квадратов все реки должны переходить в реки, низины — в низины, а леса — в леса (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.

Игровую область ограничивают только края стола. Нельзя размещать квадрат, если он не влезает на стол, или сдвигать ранее выложенные квадраты, чтобы освободить место для нового.



На стыке квадратов река переходит в реку, а низины — в низины.
Лес на новом квадрате совпадает с лесом на старом квадрате.



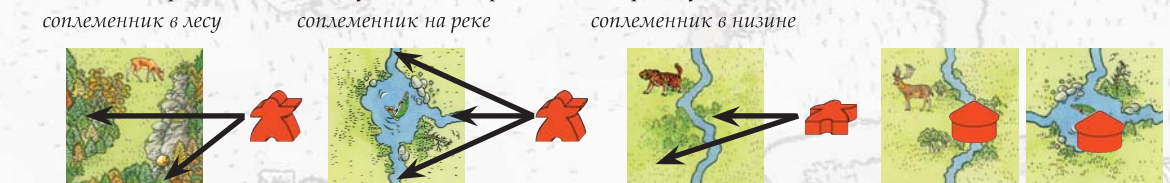
Одна сторона нового квадрата совпадает с лесом, другая — с низиной.
Так выкладывать квадрат нельзя.

На иллюстрациях только что выложенный квадрат обозначен красной рамкой.

Как выставить фишку

При желании вы можете выставить свою фишку — соплеменника или хижину — на только что сыгранный вами квадрат. Это делается по следующим правилам:

- На каждом ходу вы можете выставить только 1 соплеменника или только 1 хижину (исключение — бонусные карты, см. ниже).
- Эта фишка должна быть взята из вашего запаса, а не с другого квадрата земли.
- Вы должны решить, на какой участок квадрата ставите фишку:

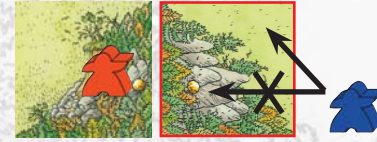


становится собирателем (выберите один из двух участков леса)
становится рыбаком (выберите один из трёх участков реки)
становится охотником (выберите один из трёх участков низины)
хижину можно поставить либо на реку, либо на озеро

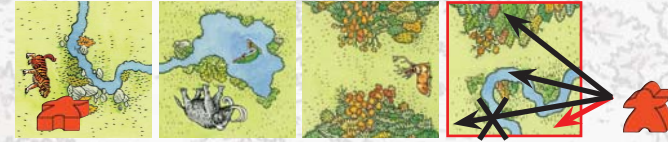
- Вы не можете выставить соплеменника в лес, низину или на реку, если где-нибудь в этих же лесу, низине или на реке уже находится другой соплеменник (ваш или вашего соперника).
- Вы не можете выставить хижину на реку или озеро, если где-нибудь в той же речной системе (все соединённые между собой реки и озёра) уже находится любая другая хижина.

Примечание: хижины и рыбаки друг другу не мешают — вы можете поставить рыбака на ту же реку, где стоит хижина, а хижину — на реку с рыбаком.

Совет: выставляйте охотников «пламля», а не «стоя» — так их будет легче отличить от рыбаков и собирателей.



На этот квадрат синий игрок может выставить только охотника, так как в лесу уже стоит чужой собиратель.



На этот квадрат красный игрок может выставить рыбака, собирателя или охотника на маленькую низину (по крайней стрелке). В большой низине уже охотится его собственный соплеменник.

Если в запасе у игрока не осталось фишек, ему придётся выставлять новые квадраты пустыми, пока кто-то из соплеменников не вернётся в запас.

Если после выставления квадрата завершилось освоение леса или реки (см. ниже), за этот объект начисляются очки (перемещением фишек по дорожке подсчёта) и соответствующие соплеменники возвращаются в запас своих владельцев.

На этом ход игрока заканчивается и передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

В ходе игры занятые разными соплеменниками участки рек, лесов и низин могут объединяться. В результате такого слияния на одном и том же объекте может оказаться несколько охотников, рыбаков или собирателей одного или разных игроков. Это не считается нарушением правил: главное — чтобы объект не был занят в момент выставления соплеменника. Аналогичная ситуация может сложиться и с хижинами, когда объединяются речные системы.

Освоение лесов и рек

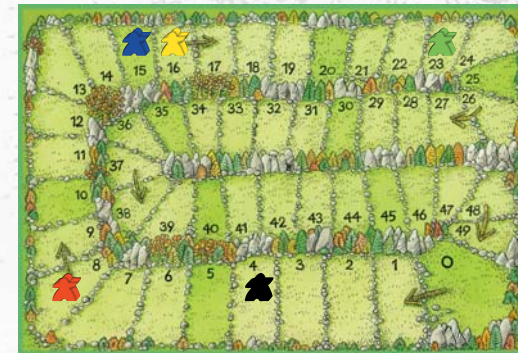
Если после выставления квадрата завершилось освоение леса или реки, хозяин освоенного объекта получает победные очки. Хозяином леса или реки становится тот из игроков, у кого на этом объекте стоит больше собирателей или рыбаков. Если на спорном объекте одинаковое число соплеменников нескольких игроков (больше, чем у всех остальных), все они в полной мере получают за него победные очки.



Новый квадрат объединил выложенные ранее участки леса и завершил его освоение.



У красного и синего игроков по одному собирателю в лесу, поэтому очки за этот лес оба получают только красный.

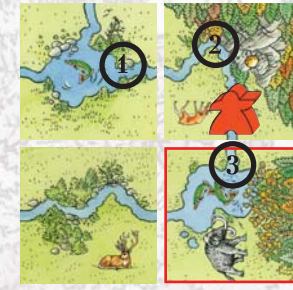


Каждый игрок, получивший победные очки, передвигает на нужное количество делений свою фишку на дорожке подсчёта. Дорожка ограничена 50 очками. Если вы наберёте больше, пустите фишку по второму кругу и возьмите двусторонний жетон подсчёта, положив его перед собой стороной «50» вверх. Если вам удастся пойти на третий круг, переверните жетон стороной «100» вверх, а по необходимости берите новые жетоны.



Освоение реки

Река считается освоенной, если она со всех концов завершается родниками или озерами, либо когда она замыкается в петлю. В реке может быть сколько угодно участков. Хозяин освоенной реки (тот, у кого на ней больше рыбаков) получает по 1 победному очку за каждый её участок и по 1 победному очку за каждую рыбинку в озёрах на концах этой реки (если они там есть).



Река освоенна, и красный игрок получает за неё очки. Река состоит из 3 отдельных участков (отмечены цифрами), а на обоих её концах озёра, в одном из которых две рыбины, а в другом — одна. Красный получает 3 очка за длину реки и по 1 очку за рыбинку — всего 6 очков.



Синий игрок выложил этот квадрат, чтобы расширить лес со своим собирателем, однако вместе с тем завершил освоение реки. Её хозяин — красный — получает 3 очка; 2 очка за длину реки и 1 очку за рыбинку в озере на её конце.

Освоение леса. Бонусные квадраты

Лес считается освоенным, если он полностью окружён низинами, снаружи у него нет незакрытых сторон, а внутри — пустых мест. Лес может занимать сколько угодно участков. Хозяин освоенного леса получает по 2 победных очка за каждый участок этого леса.

Если игрок освоил лес с хотя бы одним золотым самородком, он получает возможность сразу же сделать один дополнительный ход с использованием бонусного квадрата. Это право достаётся тому, кто выложил квадрат земли, которым был окончательно освоен лес с самородком (даже если очки за этот лес получил другой игрок). Количество самородков в освоенном лесу роли не играет: сколько бы их там ни было, игрок получает только один дополнительный ход. Точно так же, если своим ходом игрок освоил сразу несколько лесов с самородками, он тоже получает только один дополнительный ход.

Сразу после начисления очков за лес с самородком игрок, освоивший этот лес, берёт верхний квадрат из стопки бонусных квадратов и делает им ход по обычным правилам: присоединяет к выложенным ранее, по желанию выставляет на него соплеменника или хижину, начисляет очки за освоенные этим ходом леса и реки. Однако игрок не получает ещё одного дополнительного хода, если освоит лес с самородком с помощью бонусного квадрата.

Если вы не можете выложить вытянутый бонусный квадрат согласно правилам, сбросьте его и возьмите другой из той же стопки. Если стопка бонусных квадратов иссякла, игроки больше не получают дополнительных ходов за освоение лесов с самородками. Особые свойства бонусных квадратов описаны в конце правил.

Возврат соплеменников

После начисления очков все собиратели из освоенных лесов и рыбаки с освоенных рек возвращаются в запас своих владельцев и могут быть заново выставлены на будущих ходах. Соплеменники возвращаются к игрокам, даже если они не принесли очков. Хижины, а также охотники (соплеменники в низинах) не возвращаются в запас игроков до самого конца игры.

Быстрые очки



Красный игрок получает 4 очка за лес.

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

1. Выложенным квадратом игрок завершает освоение «ничейных» реки или леса.
2. Игрок выставляет соплеменника на эту реку или в этот лес.
3. Игрок получает очки за освоение реки или леса.
4. Игрок забирает соплеменника обратно в запас.



Красный игрок получает 5 очков за реку.

При благоприятном стечении обстоятельств игрок может даже проделать такой манёвр два раза подряд: сначала в свой обычный ход, а потом — в дополнительный, с бонусным квадратом.