



Игра Клауса-Юргена Вреде и Карла-Хайнца Шмиля

# Жарткассон

«Каркассон» на картах



# Жарткассон

Игра Клауса-Юргена Вреде  
и Карла-Хайнца Шмиля

## Состав игры

- 4 части дорожки подсчёта очков (жёлтая, красная, зелёная, синяя). →

- 5 больших подданных



- 5 сундуков



- 5 маленьких подданных



- 5 жетонов 100/200



### Примечание:

цвет дорожки подсчёта очков никак не связан с цветом подданных.

- 135 карт, а именно:

- 30 карт каждого цвета:

### Обитатели

8 штук

5 штук

3 штуки



### Постройки

5 штук



### Скот

9 штук



Синие карты = город

Жёлтые карты = монастырь

Красные карты = дорога

Зелёные карты = поле



- Дракон и фея (джокеры)



- 4 скотных двора (джокеры)



- 4 площади (джокеры)



- 5 карт-памяток



Таблица подсчёта очков за скот



Таблица подсчёта очков за постройки



- Правила игры

## Цель игры

Игроки собирают наборы карт, получая за них победные очки. В конце игры происходит итоговый подсчёт очков, после чего определяется победитель.

## Подготовка игры

Соберите на столе дорожку подсчёта очков из четырёх частей так, как показано на картинке внизу. В ходе игры справа от дорожки подсчёта очков будут располагаться ряды карт — оставьте под них достаточно свободного места.

Каждый игрок выбирает цвет и получает:

- 1 большого подданного
- 1 маленького подданного, которого ставит на первое деление дорожки подсчёта очков



• 1 сундук



• 1 карту-памятку



Если игроков меньше пяти, лишние карты-памятки, сундуки и подданные не используются. Младший игрок становится сдающим.

Тщательно перетасуйте 130 игровых карт и сложите колодой на столе лицом вниз. Сдающий тянет верхнюю карту и кладёт её рядом с частью дорожки подсчёта очков соответствующего цвета. Так он выкладывает 10 карт. Джокеров сдающий может класть в любые ряды.

Затем он сдаёт каждому игроку карты из колоды (их количество зависит от числа участников). То же самое нужно делать в начале каждого раунда.



### Монастырский ряд



### Дорожный ряд



### Полевой ряд



Сдающий вытянул 10 карт и выложил их в ряды по цветам. В этом примере у него не было карт с полями.



### Городской ряд



Игроков	Карт в раунд	Раундов
Двое	6	10
Трое	5	8
Четверо	5	6
Пятеро	4	6

Получив карты, игроки не показывают их друг другу.



**Обратите внимание:**  
цвета игроков никак не связаны с цветами рядов.



## Ход игры

Партия состоит из нескольких раундов. Каждый раунд начинается ходом игрока, который сидит слева от сдающего, далее право хода передаётся по часовой стрелке. Раунд завершается, когда игроки выложили все свои карты, расставили больших подданных и получили полагающиеся очки.

В свой ход игрок обязан совершить **одно из двух действий**:

- **выложить карту** либо
- **выставить подданного**.

### ■ Выложить карту

Игрок выкладывает **одну** карту с руки в начало пустого ряда или на следующее свободное место в уже начатом ряду по следующим правилам:

- Свою **первую карту** в раунде каждый игрок кладёт **лицом вниз**.
- Следующие карты в раунде игроки кладут **лицом вверх**.
- За исключением закрытых карт, остальные карты должны соответствовать цвету ряда (стр. 6).
- **Джокеры** (скотный двор, площадь, дракон и фея) могут лежать в любом ряду.
- Нельзя размещать новую карту между уже выложенными картами.

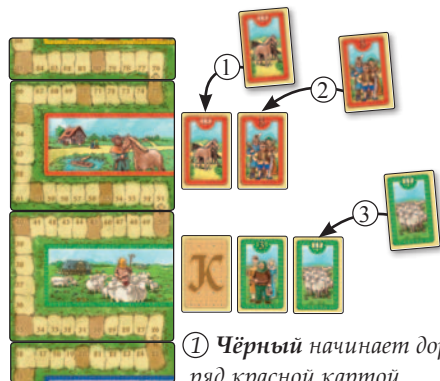
### ■ Выставить подданного

Игрок ставит **большого** подданного (**маленький** всегда остаётся на дорожке подсчёта очков) в конец любого ряда, захватывая карты от конца ряда либо до дорожки подсчёта, либо до другого подданного, в зависимости от того, что ближе.

Соблюдайте следующие правила:

- Подданный остаётся на месте до начисления очков в конце раунда.
- В одном ряду могут стоять несколько подданных.
- Тот, кто последним поставил подданного, становится сдающим в следующем раунде.
- При начислении очков за раунд игрок берёт карты, захваченные его подданным.

Выполнив одно из действий, игрок передаёт ход своему соседу слева.



① **Чёрный** начинает дорожный ряд красной картой.

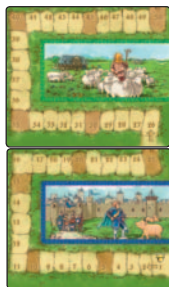
② **Синий** тоже хочет выложить красную карту и подхватывает инициативу **чёрного**.

③ **Зелёный** кладёт зелёную карту рядом с крайней картой полевого ряда.

**Чёрный, зелёный и красный** выставляют подданных.

**Чёрный** захватывает **4 карты** в полях. **Зелёному** достанутся **4 карты** в городе. После этого в городском ряду появились ещё три карты, и тут уже **красный**

захватывает эти **3 карты** (от конца ряда до **зелёного** подданного).



## Начисление очков

Когда игроки выложили все свои карты и выставили своих подданных, каждый забирает захваченные его подданным карты, а также большого подданного. Затем игроки считают набранные очки и передвигают своих маленьких подданных на соответствующее число делений. Пройдя сотое деление, игрок берёт жетон «100», а после преодоления рубежа в 200 очков переворачивает его стороной «200» вверх.

Захваченные карты забираются, начиная с нижнего ряда. Незахваченные карты остаются в рядах и сдвигаются ближе к дорожке подсчёта очков, если кто-то захватил карты слева от них. Захваченные карты, которые лежали лицом вниз, вскрываются. Игроки получают очки за захваченные карты.



### Обитатели (1–3)

Сложите номиналы карт обитателей (1–3) и умножьте на число карт обитателей. Сдвиньте маленького подданного по дорожке подсчёта очков на полученное количество делений. Сбросьте карты обитателей из игры.



*Красный суммирует номиналы карт обитателей (3 + 1 + 1 = 5) и умножает итоговое значение на число карт обитателей (5 × 3 = 15 очков).*



### Скот

Игрок, захвативший карты скота, раскладывает их по типам и получает очки в соответствии с таблицей на карте-памятке.

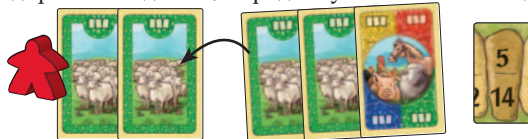
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	6	9	12	14	16	18	19		

① **Красный** захватил две карты овец. Он кладёт их лицом вверх перед собой и получает 6 очков. После распределения очков карты скота остаются у игрока.



2 карты =  
6 очков

② В одном из следующих раундов **красный** захватил ещё 2 карты овец и скотный двор. Он кладёт их к прежним овцам: теперь у него 5 овец. Он получает 14 очков и отмечает это на дорожке подсчёта, передвинув маленького подданного.



5 карт =  
14 очков

Если игрок захватил карту **скотный двор**, но другого скота у него нет, он получает за **скотный двор** 3 очка. Как только у него появится скот, он обязан приложить скотный двор к любому типу скота. Если у игрока есть скот, но он не получил новых карт этого типа за раунд, очков за этот тип скота в этом раунде ему не полагается.



### Постройки

Захваченные карты построек складываются под сундуки. Очки за них выдаются в конце игры. В ходе партии игроки не могут смотреть свои карты под сундуками. Там же, под сундуками, лежат и захваченные **площади**.



*Красный захватил площадь и 2 постройки. Он кладёт эти карты под сундук.*



### Джокеры

Дракон и фея немедленно приносят захватившему их игроку по 10 очков в конце раунда и выходят из игры.

## Несовпадение по цвету (только для закрытых карт)

Игрок может захватить карту, лежащую лицом вниз. При этом она может не совпадать по цвету с рядом, в котором лежала. Что делать?

Каждый **обитатель**, захваченный не в своём ряду, приносит 10 очков. Сдвиньте подданного на дорожке подсчёта очков и сбросьте карту из игры.

Для карт **скота** и **построек**, захваченных в рядах другого цвета, есть два варианта:

- ИЛИ**
- тут же получить за карту 10 очков и сбросить её из игры;
  - карту **скота** положить перед собой и получать за неё очки по обычным правилам, карту **постройки** положить под сундук.

## Конец раунда

Определяется сдающий (игрок, последний поставивший подданного), начинается новый раунд.

## Конец игры

Игра завершается, когда заканчиваются карты в колоде.

Все карты, оставшиеся лежать на столе, сбрасываются из игры.

## Итоговый подсчёт очков

Игроки получают очки за постройки. Для этого они достают карты из-под своих сундуков и получают очки за каждую группу **разнотипных** построек (в каждой группе может быть от 2 до 4 карт).

- 1 постройка 0 очков
- 2 разные постройки 5 очков
- 3 разные постройки 15 очков
- 4 разные постройки 30 очков



30 очков



30 очков



5 очков



0 очков

**Красный**  
получает  
65 очков за свои  
постройки.



## Карткассон

Авторский коллектив  
Разработчики: Клаус-Юрген Вреде,  
Карл-Хайнц Шмиль  
Художник: Клаус Штефан  
Верстка: Кристоф Тиш  
Авторы выражают благодарность  
за тестирование игры Грегору Абрахаму,  
Ханнесу Вилднеру, Тому Хилгерду  
и в особенности Дитеру Хорнунгу.

© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов  
Главный редактор: Петр Тюленев  
Перевод: Алексей Перерва  
Редактура: Александр Киселев  
Верстка: Сергей Ковалев  
Вопросы издания игр решает директор по развитию  
бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



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