



Игра Клауса-Юргена Вреде

# Каркассон

## Соло-вариант игры (можно бросить вызов другим игрокам)

### СОСТАВ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

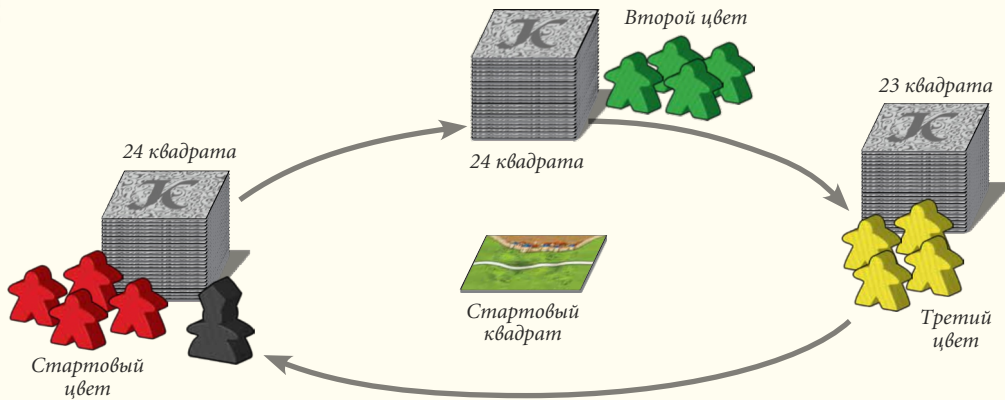
Чтобы играть в этот соло-вариант, необходима базовая игра Каркассон.

Выберите **3 цвета** и отложите в сторону по **4 фишки подданных** каждого из них. Каждый ход вы будете играть другим цветом, перемещаясь по часовой стрелке. Чтобы не запутаться в порядке ходов, выполните следующие приготовления:

Поставьте все **фишки подданных** одного цвета **слева**, второго цвета **посередине** и третьего цвета **справа**. Перемешайте квадраты местности и положите лицевой стороной вниз **стопку** из 1/3 всех квадратов рядом с фишками подданных каждого цвета (по 24 квадрата в первой и второй стопке и 23 квадрата в третьей).

**Вариант:** возьмите **аббата** (того цвета, который вы не выбрали для игры) и положите его рядом с фишками того цвета, с которого вы хотите начать. После каждого хода аббат перемещается по часовой стрелке к следующему цвету и показывает, какой цвет используется в этот ход. Это может помочь вам не запутаться, поскольку в течение некоторых ходов вам может понадобиться подсчитать очки для нескольких цветов.

Возьмите по одной дополнительной фишке подданного каждого из трех цветов, чтобы выставить их на **дорожку подсчёта очков**. Фишка подданного первого цвета помещается на поле 1, фишка второго цвета — на поле 2, а третьего цвета — на поле 3.



### ХОД И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый ход вы будете играть одним из трех цветов попеременно и пытаться набрать как можно больше очков. Выполняйте указанные ниже правила каждый ход с каждым цветом по очереди, пока игра не закончится. Однако в конце игры очки засчитываются только для того цвета, чей подданный оказался последним на дорожке подсчёта очков. Поэтому, если вы хотите попытаться набрать побольше очков, равномерно распределяйте их между всеми цветами.

#### 1. Размещаем новый квадрат

Возьмите верхний квадрат из стопки, соответствующей тому цвету, который используется в текущий ход, и разместите его в соответствии с обычными правилами.

## 2. Выставляем подданного

После размещения квадрата местности поместите на него **фишку подданного** соответствующего цвета. В отличие от обычных правил, вы **должны выставить подданного**, если это возможно. Таким образом, если на вашем квадрате есть **доступный объект**, вы должны выставить на него фишку подданного. Если на квадрате присутствует **больше одного незанятого объекта**, вы сами решаете, на какой из них выставить подданного. Однако **ни при каких условиях подданного нельзя сделать крестьянином**.



*Ход Зелёных.* Выложите квадрат местности. Вы должны поставить подданного либо на город, либо на дорогу слева, либо на ту, что внизу. Дорога справа уже занята.



*Ход Зелёных.* Выложите квадрат местности. Поскольку дорога уже занята **Красным** цветом, в этот ход вам не удастся разместить подданного.

**Внимание:** если вы должны разместить подданного на незанятом объекте только что выложенного квадрата местности, но у вас **не осталось ни одного подданного** соответствующего цвета, **игра заканчивается** (после возможного подсчёта очков).

## 3. Подсчёт очков

Если при размещении квадрата вы завершили объект, подсчитайте очки за него.

- Если в завершённом объекте присутствуют **подданные только одного цвета**, очки за объект получает только этот цвет, если у него **наименьшее количество очков** на дорожке подсчёта.
- Если **два или более цвета** составляют большинство в завершённом объекте, то все они получают очки, если перед этим на дорожке подсчёта очков **хотя бы один из них был последним**.

Это правило работает и в том случае, если до подсчёта очков **два или более цвета находятся на дорожке на одном и том же поле** и имеют наименьшее количество очков.

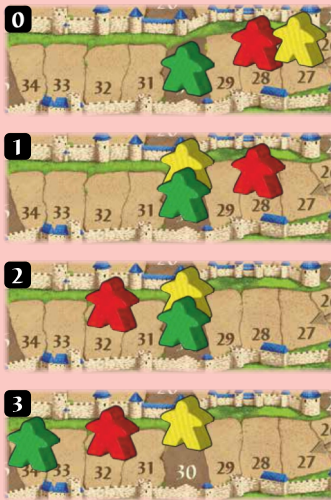


*Ход Зелёных:* вы заканчиваете дорогу **Красных** (и ставите подданного на монастырь). Поскольку у **Красных** в настоящее время наименьшее количество очков, то **Красный** подданный на дорожке подсчёта очков продвигается на 3 деления.



Город **Красных** и **Зелёных** завершён. Поскольку у **Красных** в настоящее время наименьшее количество очков, то на дорожке подсчёта очков подданные и **Красного**, и **Зелёного** цветов продвигаются на 8 делений.

Если вы завершаете **более одного объекта за ход**, то очки за каждый из них подсчитываются отдельно в соответствии с вышеупомянутыми правилами. Вы можете самостоятельно решить, в каком порядке получать очки за завершённые объекты.



Квадрат местности завершает три объекта: дорогу **Жёлтых** (3 очка), город **Зелёных** (4 очка) и дорогу **Красных** (4 очка).

**0** До подсчёта у **Жёлтых** меньше всего очков, поэтому **1** очки за дорогу **Жёлтых** подсчитываются в первую очередь. **2** Затем подсчитываются очки за дорогу **Красных**, потому что теперь у **Красных** наименьшее количество очков на дорожке, **3** и затем за город **Зелёных**.

Если бы вы проведёте подсчёт очков в другом порядке, то не сможете получить очки за все цвета.

**Совет:** вы можете завершать объекты и в том случае, если текущий цвет не имеет наименьшего количества очков на дорожке подсчёта. В этом случае вы не получаете очков, но возвращаете подданного с объекта обратно в запас. Это нужно, чтобы игра не заочилась раньше времени.



© 2020  
Hans im Glück  
Verlags-GmbH

## КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игра заканчивается после хода, в котором вы:

А) Должны разместить подданного, но **не можете** этого сделать;  
**ИЛИ**

Б) Выложили **последний квадрат местности**.

Обычный подсчёт очков в обоих случаях не выполняется. Вместо этого проводится финальный подсчёт:

Вы получаете **по 2 очка за подданных** на квадратах. Эти очки, однако, также могут быть начислены только в том случае, если соответствующий цвет имеет наименьшее количество очков на дорожке подсчёта. Здесь вы также можете самостоятельно решить, в каком порядке производить подсчёт очков.

### Каков ваш рекорд?

Дайте нам знать через **Facebook** или **Instagram!**

<https://www.facebook.com/Brettspiele> | [https://www.instagram.com/hig\\_spiele/](https://www.instagram.com/hig_spiele/)

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Если вам кажется, что одиночный режим **слишком сложный** или **слишком простой**, попробуйте следующие варианты:

- Игра станет **проще**, если вы возьмёте **больше фишек подданных** каждого цвета.
- Вы также можете попробовать добавить 4 подданных **ещё одного цвета**. Это **упростит игру**, позволив выложить больше квадратов местности (и получить больше очков), но вам **будет сложнее** планировать ходы заранее и следить за игрой.
- Вы также можете попытаться использовать только **3 фишки подданных** каждого цвета: давайте посмотрим, что из этого выйдет.
- Конечно, вы можете добавить всевозможные фишки и квадраты местности из различных дополнений, если вы сможете расположить и выставить их в соответствии с правилами.
- Также вы можете добавить в игру собственные особенные фишки и квадраты местности, но мы такого ещё не пробовали, так что действуйте на свой страх и риск!