

Правила настольной игры «Каркассон: Колесо Фортуны» (Carcassonne: Wheel of Fortune)

Автор: Klaus-Jürgen Wrede

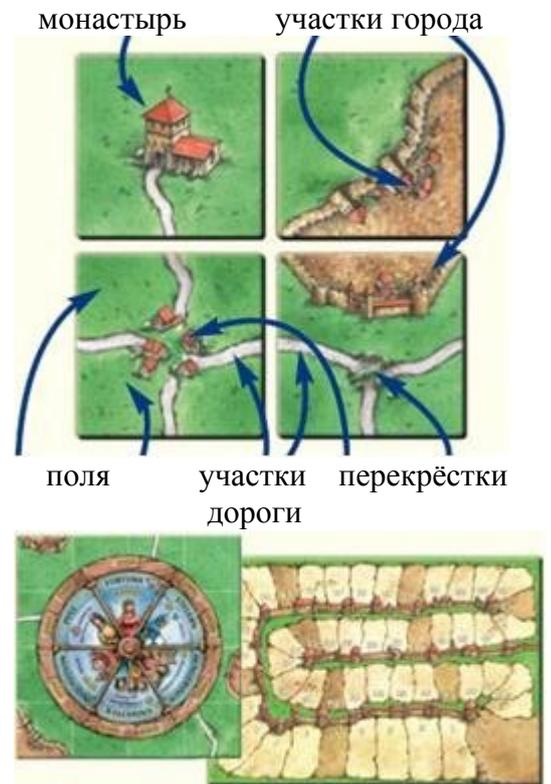
Перевод правил на русский язык: Гаврилова Екатерина, ООО Стиль Жизни ©

Захватывающая игра для 2-5 участников от 8 лет.

В настольной игре “Каркассон: Колесо Фортуны” применяются расширенные правила базовой игры “Каркассон”. Чтобы тем, кто уже знаком с ней, было проще разобраться, изменения и дополнения выделены курсивом и подчёркнуты.

Компоненты игры

- 72 квадрата земли, на которых изображены участки городов и дорог, перекрёстки, монастыри и поля
- 40 фишек 5 цветов  (одна из фишек каждого игрока используется на шкале подсчёта очков; остальные могут выступать в роли рыцарей, разбойников, крестьян или монахов)
- 1 деревянная фигурка свиньи, которую игроки перемещают по Колесу Фортуны 
- Колесо Фортуны
- шкала подсчёта очков
- правила



Обзор игры

Участники по очереди выкладывают квадраты земли. Так образуются дороги, города, поля и монастыри. Игроки могут размещать на них свои фишки, чтобы получать очки – они начисляются как в процессе игры, так и в конце. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков после итогового подсчёта.

Подготовка к игре

Поместите Колесо Фортуны в центр стола. На сектор “Фортуна” (FORTUNE) поставьте фигурку свиньи так, чтобы её нос был направлен вправо. Это ваш стартовый квадрат – к нему можно присоединять квадраты земли в течение игры. Все изображенные на нём участки городов, дорог и полей при подсчёте очков учитываются, как обычно.

Перемешайте все квадраты земли и разложите их несколькими стопками лицом вниз в месте, удобном для всех игроков. Положите на край стола шкалу подсчёта очков. Каждый игрок берёт по 8 фишек своего цвета и помещает одну из них на деление “0” шкалы подсчёта очков. Остальные 7 своих фишек каждый игрок кладёт перед собой. Выберите участника, который начнёт игру.

Ход игры

Ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход участник совершает следующие действия **в указанном порядке**:

- 1) – Игрок **обязан** взять новый **квадрат земли**.
Если участнику достётся квадрат со значком Колеса Фортуны, то ему следует сразу же совершить соответствующие действия (смотрите на стр.6-8 данных правил).
– Игрок **обязан** выложить вытянутый им **квадрат земли**.
- 2) Игрок **может** поставить **одну из фишек** из своего запаса на **только что выложенный** им квадрат.
- 3) Если выложенный участником квадрат земли привёл к завершению **монастыря, дороги и/или города**, то необходимо сразу же подсчитать за них очки.

Ход игрока на этом закончен, и игру продолжает участник слева от него.

1) Выкладывание квадратов земли

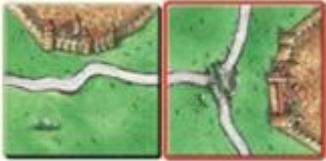
Сначала игрок **обязан** взять квадрат земли из любой из стопок (лицом вниз). Он смотрит на него, показывает остальным участникам (чтобы они могли дать ему “ценные” советы) и выкладывает его на игровое поле **по следующим правилам**:

- Новый квадрат земли (в примерах ниже они взяты в рамки) **должен** хотя бы одной стороной примыкать к выложенным ранее квадратам. Нельзя класть квадрат так, чтобы он касался ранее выложенных только углом.
- Новый квадрат должен быть размещён так, чтобы участки городов, полей и дорог на нём продолжали участки городов, полей и дорог на примыкающих квадратах (монастыри всегда расположены на отдельных квадратах земли целиком).

В редких случаях, когда вытянутый квадрат земли нельзя выложить на игровое поле без нарушения правил (и все участники с этим согласны), игрок должен сбросить этот квадрат (вывести из игры) и взять новый.

Примеры:

Совпадают участки полей и дороги.



Совпадают участки города.




Слева совпадают участки города, а внизу – участки полей. Так выкладывать квадрат нельзя.



2) Размещение фишек

После выкладывания квадрата земли участник **может** выставить одну из своих фишек **по следующим правилам:**

- Игрок имеет право выставить только одну фишку за ход.
- Игрок может взять фишку только из своего запаса.
- Игрок имеет право поставить фишку только на квадрат земли, который он только что выложил.
- Игрок обязан выбрать, куда конкретно он ставит свою фишку, а именно:

на участок дороги



разбойник

или

на участок города



рыцарь

или

в монастырь



монах

или

на участок поля



крестьянин

сюда

или сюда

Кладите фишки крестьян плашмя!

- Игрок не может поставить фишку на участок поля, города или дороги, если он связан с другим участком (неважно, насколько далеко они друг от друга), на котором уже находится фишка (любая – его собственная или соперника).

Примеры:



Синяя фишка может стать только крестьянином, т.к. в городе уже находится рыцарь.



Синяя фишка может стать рыцарем, разбойником или крестьянином, но только на маленьком участке поля, т.к. на большом уже находится крестьянин.

Если в свой ход игрок не выставил фишку на квадрат земли, то он может выставить её (если, конечно, у него в запасе есть хотя бы одна фишка) на свободное место со значками корон на Колесе Фортуны. На каждом таком месте может находиться только одна фишка.



Если игрок уже выставил все фишки, то он продолжает выкладывать квадраты земли в каждый свой ход. Фишки нельзя просто так забирать с игрового поля, но они возвращаются к участникам после начисления очков за монастыри, дороги и города.

Ход игрока на этом закончен, и игру продолжает участник слева от него.

Запомните: если выложенный игроком квадрат земли привёл к завершению монастыря, дороги и/или города, то необходимо сразу же подсчитать за них очки.

3) Начисление очков за завершённые дороги, города и монастыри

• Завершённая дорога

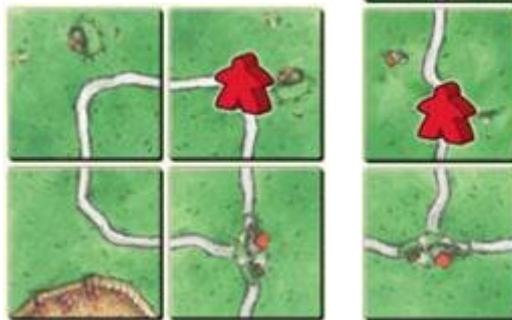
Дорога считается завершённой, если оба её конца упираются в перекрёсток, участок города или монастырь, или если дорога замыкается в петлю. Ограничения на число участков в дороге нет.

Игрок, которому принадлежит разбойник на завершённой дороге, получает по одному очку за каждый квадрат дороги (посчитайте количество квадратов – отдельные участки дороги на одном и том же квадрате дают только одно очко).

Игрок перемещает свою фишку вперёд по шкале подсчёта очков на соответствующее число делений. Если игрок набрал больше 50 очков, то ему следует положить свою фишку плашмя (чтобы запомнить это) и продолжать перемещать её по шкале подсчёта.

Примеры:

Игрок получает 4 очка.



Игрок получает 3 очка.

• Завершённый город

Город считается завершённым, если он полностью окружён непрерывной стеной. Ограничения на число участков в городе нет.

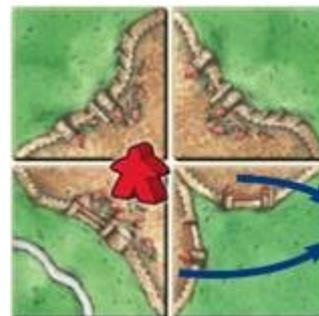
Игрок, которому принадлежит рыцарь в завершённом городе, получает по 2 очка за каждый квадрат города (посчитайте количество квадратов, а не участков города). Также игрок получает по 2 очка за каждый значок щита в городе.

Примеры:



Игрок получает 8 очков:
3 квадрата города и один щит.

Игрок получает 8 очков:
4 квадрата города.



Если на одном квадрате расположены 2 участка города, то они приносят только 2 очка (т.к. квадрат один).

Как начисляются очки, если в завершённом городе или на завершённой дороге находятся несколько фишек?

Продуманное выкладывание квадратов земли может привести к тому, что на дороге будет несколько разбойников или в городе – несколько рыцарей.

Очки получает тот игрок, которому принадлежит больше разбойников на завершённой дороге или больше рыцарей в завершённом городе.

Если нескольким игрокам принадлежит равное количество фишек на дороге или в городе, то каждый из них получает очки.

Пример:

Новый квадрат земли соединяет отдельные участки города и завершает его.



Оба игрока получают по 10 очков за город, т.к. им обоим принадлежит по одному рыцарю в этом городе.

- **Завершённый монастырь**

Монастырь считается завершённым, если квадрат земли, на котором он расположен, полностью окружён другими квадратами.

Игрок, которому принадлежит монах в завершённом монастыре, получает 9 очков (по одному за каждый квадрат).

Пример:



Игрок получает 9 очков.

Возвращение фишек к игрокам

После того, как очки за завершённую дорогу, город или монастырь были начислены (и **только** тогда), фишки с этих мест возвращаются в запасы игроков. Участники могут выставить их в качестве разбойников, крестьян, рыцарей или монахов в свой **следующий** ход.

Возможна ситуация, при которой игроку удастся выставить фишку, получить очки за завершённую дорогу, город или монастырь и вернуть фишку в запас в течение одного и того же хода (строго в этом порядке действий):

- 1) Завершите дорогу, монастырь или город новым квадратом земли.
- 2) Выставьте разбойника, монаха или рыцаря соответственно.
- 3) Посчитайте очки за завершённую дорогу, монастырь или город.
- 4) Верните фишку в свой запас.

Примеры:



Игрок получает 4 очка.



Игрок получает 3 очка.

Поля

Поля не приносят очков в течение игры. На них находятся крестьяне, очки за которых начисляются только при итоговом подсчёте. **Крестьяне остаются на полях, куда их выставили участники, в течение всей игры и не могут вернуться в запас!** Чтобы запомнить это, кладите фишки крестьян на участки полей плашмя. Поля ограничены дорогами, городскими стенами и краями игрового поля. (Это важно при итоговом подсчёте очков!)

Примеры:



У каждого из крестьян есть своё поле. Город и дороги отделяют их друг от друга.



Новый выложенный квадрат земли привёл к объединению полей – теперь у 3 игроков по одному крестьянину на общем поле.

Примечание: игрок, выложивший квадрат земли, не может выставить на него крестьянина, т.к. на этом поле уже есть крестьяне.

Колесо Фортуны



Если участник вытягивает квадрат земли со значком Колеса Фортуны, то он кладёт его лицом вверх перед собой и совершает следующие действия в указанном порядке:

- 1) Игрок перемещает фигурку свиньи по Колесу Фортуны на количество секторов, соответствующее числу, указанному на квадрате земли.
- 2) Игрок выполняет действие, указанное на секторе Колеса Фортуны, на котором остановилась фигурка свиньи.
- 3) Игрок подсчитывает очки за фишки, находящиеся на местах со значками корон на секторе, на котором остановилась фигурка свиньи, и возвращает эти фишки участникам.
- 4) Игрок продолжает свой обычный ход: выкладывает вытянутый им квадрат земли (или сбрасывает его и берёт новый), может выставить на него свою фишку, подсчитывает очки за завершённые объекты.

1) Перемещение фигурки свиньи

Игрок перемещает фигурку свиньи по Колесу Фортуны на количество секторов, соответствующее числу, указанному на вытянутом им квадрате земли. Фигурка свиньи всегда перемещается по часовой стрелке.

2) Действия на Колесе Фортуны

На Колесе Фортуны 6 секторов. Каждый из них обозначает определённое действие. Выполняется только действие того сектора, на котором остановилась фигурка свиньи. Действие сектора "Фортуна" (FORTUNE) касается только того игрока, который переместил фигурку свиньи; все остальные действия касаются всех участников.

6 секторов Колеса Фортуны:

**Фортуна (FORTUNE)**

Игрок, переместивший фигурку свиньи (сейчас его ход!), получает 3 очка.

Налог (TAX)

Игроки получают очки за своих рыцарей: за **каждого** своего рыцаря участник получает по одному очку за **каждый значок щита** в городе **и** по одному очку за **каждого** из его рыцарей в этом городе.



Пример:

Игрок с синими рыцарями получает:
за **каждого** рыцаря: 2 (рыцаря) + 2 (щита) = 4 очка
всего: 4 x 2 = 8 очков

Игрок с красным рыцарем получает:
1 (рыцарь) + 2 (щита) = 3 очка

**Голод (FAMINE)**

Каждый игрок получает по **одному очку** за **каждый завершённый город**, получающий провизию от **каждого** из его крестьян (похожим образом начисляются очки за крестьян при итоговом подсчёте – смотрите на стр.9-11 данных правил).

Шторм (STORM)

Каждый игрок получает по **одному очку** за **каждую** из своих **фишек в запасе**.



Инквизиция (INQUISITION)

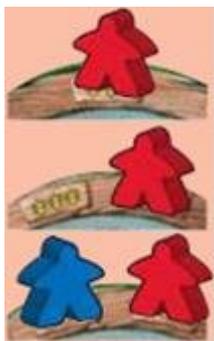
Каждый игрок получает по 2 очка за каждого из своих монахов.

Чума (PLAGUE)

Каждый игрок обязан вернуть одну из своих фишек с квадрата земли в запас. Игрок не имеет права вернуть фишку с места со значками корон на Колесе Фортуны. Начинает тот игрок, чей сейчас ход, затем остальные участники по часовой стрелке.

3) Начисление очков за фишки, находящиеся на местах со значками корон

Игроки подсчитывают очки за фишки, находящиеся на местах со значками корон на секторе Колеса Фортуны, на котором остановилась фигурка свиньи. Фишки на других секторах (в т.ч. на тех, через которые переместилась фигурка свиньи) не приносят очков.



- Если одна фишка находится на секторе с одним местом со значками корон, то игрок получает 3 очка.
- Если одна фишка находится на секторе с двумя местами со значками корон, то игрок получает 6 очков.
- Если две фишки находятся на секторе с двумя местами со значками корон, то каждая из них приносит своему владельцу по 3 очка (в т.ч. если обе фишки принадлежат одному и тому же игроку).

После того, как очки были начислены, фишки возвращаются в запасы игроков.

Примечание: фишки, находящиеся на Колесе Фортуны в конце игры, не приносят очков при итоговом подсчёте.

4) Продолжение обычного хода игрока

Теперь игрок выкладывает вытянутый им квадрат земли и может выставить на него одну из своих фишек. Как обычно, он может выставить её не на только что выложенный им квадрат земли, а на свободное место со значками корон на Колесе Фортуны.

Окончание игры

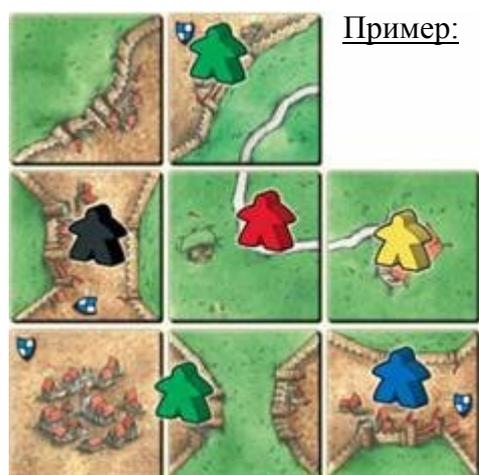
Игра заканчивается после хода игрока, выложившего последний квадрат земли. Затем происходит итоговый подсчёт очков.

Итоговый подсчёт очков

• Начисление очков за незавершённые дороги, города и монастыри

Игрок, которому принадлежит разбойник на незавершённой дороге или рыцарь в незавершённом городе, получает по одному очку за каждый квадрат дороги или города (также игрок получает по одному очку за каждый значок щита в незавершённом городе). Если на незавершённой дороге или в незавершённом городе находятся несколько фишек, то очки начисляются так же, как в аналогичной ситуации с завершёнными объектами (смотрите на стр.5 данных правил).

Игрок, которому принадлежит монах в незавершённом монастыре, получает одно очко за квадрат земли, на котором расположен монастырь, и по одному очку за каждый квадрат, окружающий его.



Пример:

Игрок с красными фишками получает 3 очка за незавершённую дорогу.

Игрок с жёлтыми фишками получает 5 очков за незавершённый монастырь.

Игрок с синими фишками получает 3 очка за незавершённый город (внизу справа).

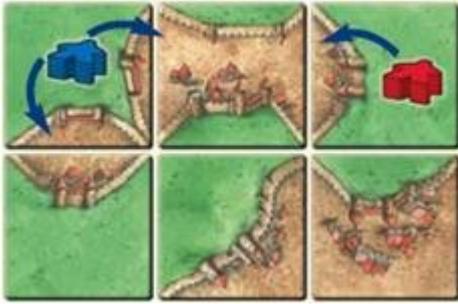
Игрок с зелёными фишками получает 8 очков за большой незавершённый город (слева).

Игрок с чёрными фишками не получает ничего, т.к. в этом незавершённом городе зелёных рыцарей больше, чем чёрных.

• Начисление очков за поля (они снабжают провизией города)

- При подсчёте очков за поля учитываются только завершённые города.
- Чтобы поле, граничащее с городом, снабжало его провизией, на нём должен находиться крестьянин. Расстояние от крестьянина до города не имеет значения.
- За каждый город, получающий провизию с поля, игрок, которому принадлежит больше крестьян на нём, получает по 3 очка (независимо от размеров города). Если нескольким игрокам принадлежит равное количество крестьян на поле, то каждый из них получает по 3 очка.
- Одно и то же поле может снабжать провизией несколько городов (если оно граничит с ними).
- Несколько полей могут снабжать один и тот же город. В этом случае очки за каждое поле начисляются отдельно, как указано выше.

Примеры (более подробный пример подсчёта очков за поля смотрите ниже):



Игрок с синими фишками получает 6 очков.

Игрок с красными фишками получает 3 очка.

За незавершённый город очков не получает никто.



Игрок получает 9 очков.



X обозначает порядок выкладывания квадратов земли.

Игрок с красными фишками получает 6 очков за снабжение провизией городов А и В (т.к. ему принадлежат 2 крестьянина на большом поле, а игроку с жёлтыми фишками – только один).

Игрок с синими фишками получает 3 очка за снабжение города А (крестьянин на верхнем маленьком поле).

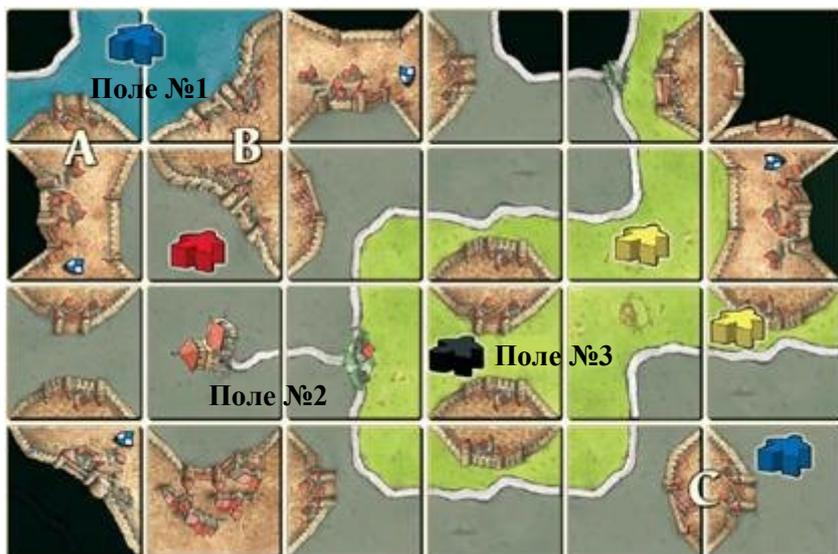


В данном случае игрок с красными и игрок с жёлтыми фишками получают по 6 очков за два города (А и В), т.к. им обоим принадлежат по 2 крестьянина на большом поле.

Игрок с синими фишками получает 3 очка за снабжение города А (крестьянин на верхнем маленьком поле).

После того, как очки за все поля подсчитаны подобным образом, игра закончена.

Игрок, набравший наибольшее количество очков после итогового подсчёта, объявляется победителем. Если несколько участников набрали наибольшее количество очков, то игра заканчивается вничью.

Подробный пример подсчёта очков за поля:

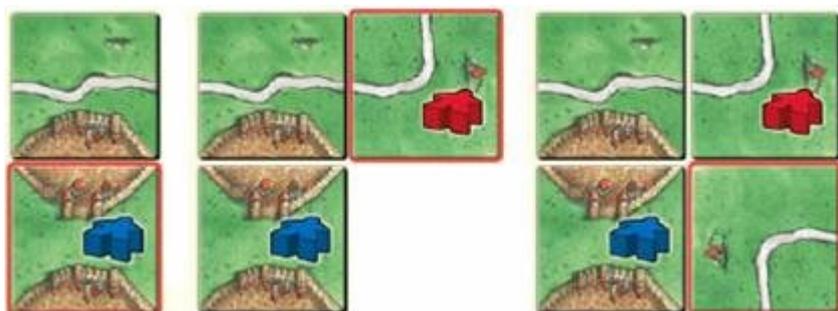
Поле №1: Игроку с синими фишками принадлежит один крестьянин, который снабжает провизией города А и В. Игрок получает 6 очков (по 3 за каждый город).

Поле №2: Игроку с красными и игроку с синими фишками принадлежит по одному крестьянину. Каждый из игроков получает по 9 очков (по 3 за каждый город – А, В и С).

Примечание: Города А и В приносят игроку с синими фишками (поле №1) и игрокам с красными и синими фишками (поле №2) по 3 очка, т.к. им принадлежат крестьяне на полях, граничащих с этими городами. Незавершённый город (внизу слева) не приносит очков никому.

Поле №3: Игроку с жёлтыми фишками принадлежат 2 крестьянина, а игроку с чёрными фишками – только один. Поэтому игрок с жёлтыми фишками получает 12 очков (за 4 завершённых города). Игрок с чёрными фишками не получает ничего.

Обратите внимание: поля отделены друг от друга дорогами, городскими стенами и краями игрового поля.

Как на одном поле может оказаться несколько крестьян?

Ход №1

Ход №2

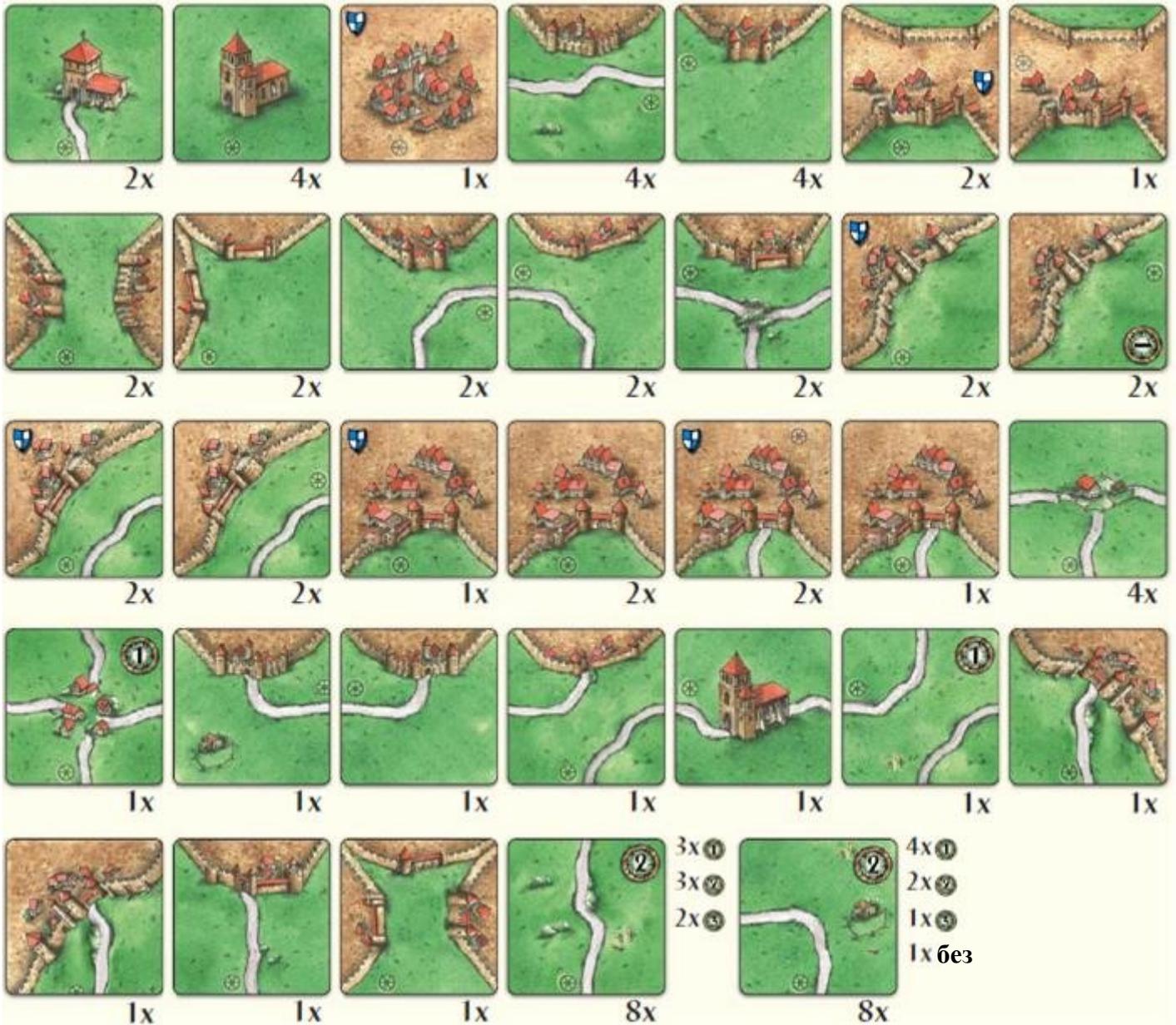
Ход №3

Ход №1: Игрок с синими фишками выставляет на поле крестьянина.

Ход №2: Игрок с красными фишками выкладывает квадрат земли так, чтобы он соприкасался с квадратом, выложенным предыдущим участником, только по диагонали. Он имеет право так сделать, т.к. поля пока не объединены.

Ход №3: Поля объединяются в одно. И на нём теперь 2 крестьянина.

Аналогично в городе может быть несколько рыцарей, а на дороге – несколько разбойников.

Все присутствующие в игре квадраты земли и их количество:

На некоторых квадратах земли могут присутствовать небольшие отличия (маленькие домики, овцы и т.д.). Они не влияют на ход игры.

Памятка (подсчёт очков)

		Завершённые объекты (в процессе игры)	Незавершённые объекты (при итоговом подсчёте)
Дорога (разбойник)		1 очко за квадрат	1 очко за квадрат
Город (рыцарь)		2 очка за квадрат + 2 очка за щит	1 очко за квадрат + 1 очко за щит
Монастырь (монах)		9 очков	1 очко за квадрат (квадрат с монастырём + окружающие)

Колесо Фортуны:

- 3 или 6 очков за место со значками корон
- очки за сектора (кроме сектора “Чума” – PLAGUE)

**Поля (при итоговом подсчёте):**

по 3 очка за каждый завершённый город, получающий провизию с поля (игроку, которому принадлежит большее число крестьян)

