



Игра Клауса-Юргена Реде

ЖАРКАССОН

Охотники и Собиратели



правила игры

Игра Клауса-Юргена Реде

Жаркассон

Охотники и Собиратели

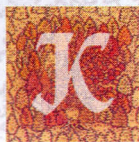
Игра для 2-5 участников в возрасте от 8 лет и старше от Клауса-Юргена Реде.

За тысячу лет до того, как был построен великий город Жаркассон, первобытные племена населяли эту землю. 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, вместе с археологическими находками, доказывают существование наших далеких предков и помогают нам понять их образ жизни.

Содержимое

- 79 квадратов земли

(в т.ч. 1 стартовый квадрат с вулканом)



Оборотная сторона

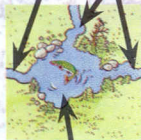


Стартовый квадрат

1 участок реки



3 отдельных участка реки



1 участок реки с родником



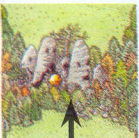
2 участка реки с родниками



озеро с 1 рыбиной



озеро с 2 рыбинами и 1 участком реки



1 участок леса



участка леса



участка низин



золотой самородок



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



мамонт



саблезубый тигр

- 12 бонусных карт



Оборотная сторона

- 1 дорожка подсчета



- 5 карт подсчета



- 30 соплеменников 5 цветов



- 10 хижин 5 цветов



- 10 зеленых шайб



- Правила игры

Цель

Игроки по очереди выкладывают квадраты земли. Так возникают низины, леса и реки, куда игроки могут посылать своих соплеменников и где могут ставить хижины, чтобы заработать очки. Игроки всю игру ведут подсчет очков за те или иные достижения, более того, игра завершается финальным начислением очков, так что почти невозможно назвать победителя игры до ее конца.

Подготовка

Положите в центре стола стартовый квадрат с вулканом лицевой стороной вверх. Перемешайте оставшиеся 78 квадратов земли и положите их лицом вниз несколькими стопками, чтобы все игроки могли достать их. Перетасуйте 12 бонусных карт и положите их отдельной стопкой на стол лицом вниз. На краю стола поставьте дорожку подсчета, рядом с ней сложите карты подсчета.

Каждый игрок выбирает цвет, берет 6 соплеменников и 2 хижины этого цвета и ставит одного соплеменника на нулевое деление дорожки подсчета в роли счетчика очков. Оставшихся 5 соплеменников и обе хижины он кладет в запас на стол перед собой.

Самый молодой участник игры решает, кто начнет игру. Назначенный игрок начинает первый ход.

Течение игры

Игроки передают право хода по часовой стрелке. В ход игрока он предпринимает следующие действия **строго в указанном порядке**:

1. игрок **обязан** взять один квадрат земли из любой стопки квадратов (**но не из стопки бонусных карт**) и приложить его к ранее выложенному на стол квадрату лицевой стороной вверх;
2. игрок **может** поставить одного из своих соплеменников **или** одну из хижин из своего резерва на квадрат, **который он только что выложил**.
3. Если в результате выкладывания квадрата игрок полностью освоил реку или лес, ему тут же начисляются очки.

Выкладывание квадратов

Первым действием игрок должен взять квадрат земли из одной стопки лежащих вниз лицом квадратов земли. Он показывает взятый квадрат всем остальным игрокам (чтобы они могли дать товарищу «ценный» совет), а затем кладет квадрат лицом вверх на стол в игровой зоне. При выкладывании квадрата игрок действует по следующим правилам:

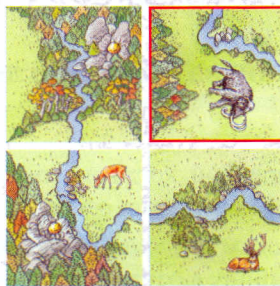
- Игрок должен положить новый квадрат (**в примерах новые квадраты взяты в красную рамку**) так, чтобы он одной или несколькими сторонами касался уже выложенных на стол квадратов. Нельзя класть квадрат так, чтобы он касался выложенного ранее квадрата **только** углом. Игровую зону ограничивают только края стола. Так что игрок не может класть квадрат за пределами стола или сдвигать уже выложенные квадраты, чтобы положить новый, если он без этого сдвигания не влезает.
- При выкладывании квадрата земли игрок должен совмещать участки низин, рек и леса на выкладываемом квадрате с участками на тех квадратах, с которыми он будет соседствовать.
- В редких случаях квадрат нельзя положить на стол без нарушения правил. Тогда игрок выводит квадрат из игры, берет другой квадрат и кладет его по правилам.



Участок реки и два участка низин на новом квадрате совпадают с участками на уже выложенном квадрате.



Участок леса на новом квадрате совпадает с участком на уже выложенном квадрате.



Слева новый квадрат совмещается с лесом, снизу – с низиной.



Верхний квадрат не может быть выложен показанным образом.

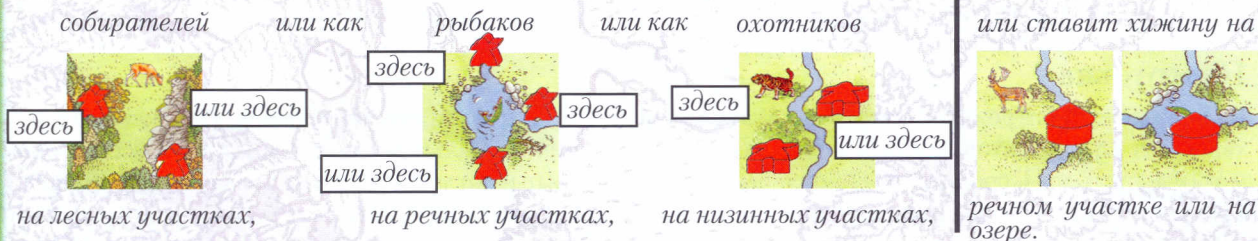
Соплеменники и хижины

После выкладывания квадрата земли игрок **может** поставить 1 соплеменника или 1 хижину по следующим правилам:

- Игрок **может** поставить только 1 соплеменника **или** 1 хижину в ход (исключение – бонусные карты, см. ниже).
- Игрок **обязан** брать соплеменника или хижину **из своего резерва**.
- Игрок **обязан** ставить соплеменника или хижину только на квадрат, **который он только что выложил**.
- Игрок **обязан** ставить соплеменника так, чтобы было очевидно, на **каком участке квадрата** он стоит.

Когда в резерве игрока нет соплеменников и хижин, он не может ставить их, но продолжает выкладывать квадраты земли и получать очки за освоенные леса и реки.

Игрок ставит своих соплеменников как...



Когда игрок ставит соплеменника охотником, он кладет его фигурку на низинный участок плашмя. Почему? Объясним позже, в разделе «Низины».

Игрок **не может** ставить соплеменника в лес, на реку или в низину, в которой уже есть **другой соплеменник (его собственный или соперника)**. И не важно, как далеко стоит этот другой соплеменник от нового участка, если оба участка принадлежат одному целому. Это правило проиллюстрировано следующими примерами.



Синий может поставить сюда только охотника. Собиратели в этом лесу уже есть...



Красный может поставить своего соплеменника собирателем или рыбаком, но охотником он может стать только на маленьком участке низины (красная стрелка). В большой низине уже охотится его соплеменник.

Между тем, возможность держать нескольких соплеменников в одной местности (в лесу, в низине или на реке) сохраняется. Это может случиться, когда отдельные леса, низины или реки с соплеменниками одного игрока на них объединяются при помощи нового квадрата земли, выложенного в правильном месте. Такие ситуации мы разберем позже.

Игрок не может передвигать поставленного соплеменника. Однако соплеменники могут возвращаться к игрокам (см. «Возвращение соплеменников к игрокам» ниже).

После того, как игрок поставил соплеменника (или решил не делать этого), его ход заканчивается, и право хода передается следующему игроку.

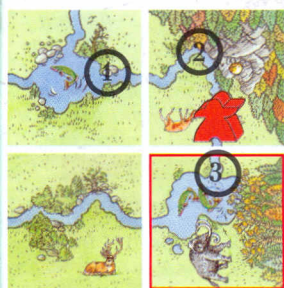
Примечание: если игрок выкладыванием квадрата завершил освоение **реки или леса**, за реку или лес тут же начисляются очки. И только после начисления начинается ход следующего игрока.

Начисление очков за освоение лесов и рек

Освоенная река

Река считается освоенной, когда она либо замыкается в петлю, либо на каждом ее конце есть озеро с рыбиной (а рыбина есть в каждом озере!) или родник. Ограничения на число участков в реке нет.

Игрок с единственным рыбаком на освоенной реке получает по 1 очку за каждый ее участок и по 1 очку за каждую рыбку в озерах на концах реки (если озера есть).



Красный получает 6 очков. Освоенная им река состоит из трех участков (1, 2, 3) и соединяет два озера, в одном из которых две рыбины, а в другом – одна. Участки реки приносят три очка, и каждая рыбина приносит одно очко.



Красный получает 3 очка. 2 сегмента, 1 рыбина в озере. Хоть синий и увеличил свой лес этим квадратом, красный получает очки за освоенную реку.

Примечание: игрок, который кладет квадрат, завершающий освоение реки, обычно получает очки за освоение, но это не всегда так. Возможно (и это показано в приведенном выше примере), что один игрок положит квадрат, который завершит освоение реки, где рыбачит чужой соплеменник. Именно тот игрок, чей рыбак стоит на реке, получает очки.



Игроки отмечают поступление очков в их копилку передвижением счетчика по дорожке подсчета. Когда счетчик проходит через нулевое деление, он берет карту подсчета и кладет ее перед собой стороной «50» вверх, чтобы все игроки видели, что он уже набрал 50 очков. Когда счетчик игрока проходит через нулевое деление вторично, игрок переворачивает карту подсчета вверх стороной «100». Если в игре немного участников, счетчик может проскочить нулевую отметку трижды за игру. В этом случае игрок берет вторую карту подсчета и кладет ее числом «50» вверх рядом с уже имеющейся «сотней», чтобы показать, что он перевалил рубеж 150 очков.

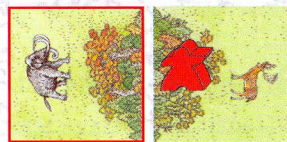


Освоенный лес и бонусные карты

Освоение леса завершается, когда он полностью окружен низинами, не имеет открытых сторон и внутри леса нет незамкнутых участков. Ограничения на число участков в лесу нет.

Игрок с единственным собирателем в освоенном лесу получает 2 очка за каждый участок леса.

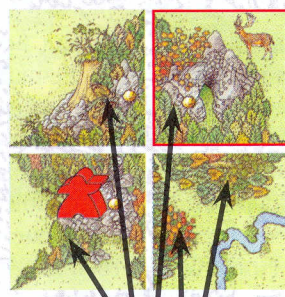
После начисления очков за освоенный лес игрок смотрит, нет ли в лесу золотых самородков. Если в лесу есть один или несколько золотых самородков, игрок, выложивший квадрат, которым было завершено освоение леса, берет себе 1 карту из бонусной стопки. Затем он играет бонусную карту по обычным правилам выкладывания квадратов земли и может также поставить на нее одного соплеменника или одну хижину из своего резерва по обычным правилам постановки соплеменников и хижин. Если на поле нет места для того, чтобы выложить бонусную карту без нарушения правил, карта сбрасывается, и вместо нее игрок берет следующую бонусную карту. Если выкладыванием бонусной карты игрок завершает освоение леса или реки, ему тут же начисляются очки, но он не берет новую бонусную карту, если освоит лес с золотым самородком (никаких цепных реакций!). Выложенная бонусная карта становится квадратом земли. Когда стопка бонусных карт иссякает, игроки больше не берут бонусные карты.



Красный получает 4 очка.

ИТОГО:

- Игрок с собирателем в освоенном лесу получает очки.
- Игрок, который выкладывает квадрат, завершающий освоение леса с золотым самородком, берет бонусную карту. В примере справа красный получает очки и бонусную карту, если завершает освоение этого леса. Если завершающий квадрат выкладывает синий, красному начисляются очки, а бонусную карту получает синий.
- Игрок может выложить бонусную карту в любом месте, где это выкладывание не нарушит обычных правил.
- Независимо от числа самородков в освоенном лесу, игрок берет и выкладывает только одну бонусную карту.
- Если в лесу вовсе нет золотых самородков (такое возможно только в лесу из двух участков) бонусная карта не берется и не выкладывается.



В этом освоенном лесу несколько золотых самородков. Игрок берет и выкладывает только одну бонусную карту.

2 очка за каждый

Красный получает 10 очков.

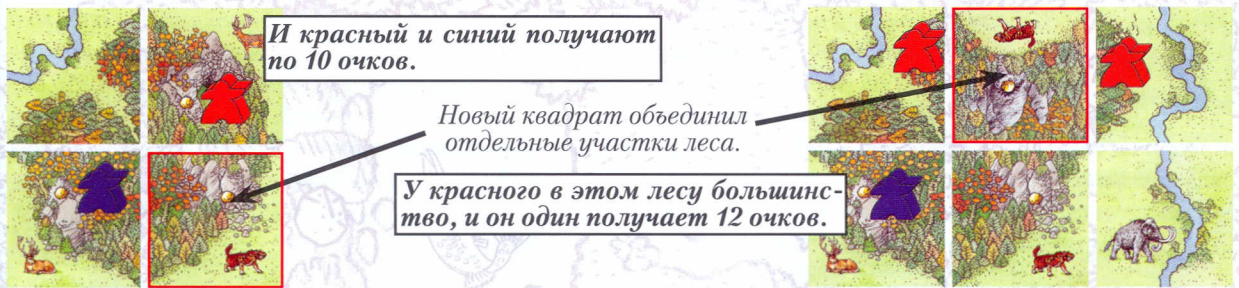
Особые свойства бонусных карт описаны в этих правилах ниже.

Что происходит, когда в освоенном лесу или на освоенной реке несколько соплеменников?

Продуманное выкладывание квадратов может привести к тому, что в освоенном лесу будет несколько собирателей или на освоенной реке окажется несколько рыбаков.

При начислении за такие области сначала вы должны определить, есть ли у кого-то из игроков численное преимущество. Если у одного игрока на реке или в лесу больше соплеменников, чем у каждого из соперников, очки начисляются **только ему одному**. Если несколько игроков привели в лес или на реку одинаковое число своих соплеменников, **каждый такой игрок получает очки за эту область по полной**.

Примечание: то, что в области стоит больше одного соплеменника, никак не противоречит правилу со стр. 3: «Игрок не может ставить соплеменника в лес, на реку или в низину, в которой уже есть другой соплеменник (его собственный или соперника)». Это правило относится лишь к установке новых соплеменников, а разбираемая нами ситуация возникает, когда соединяются два ранее отдельных участка, в которых уже стоят соплеменники.



И красный и синий получают по 10 очков.

Новый квадрат объединил отдельные участки леса.

У красного в этом лесу большинство, и он один получает 12 очков.

Возвращение соплеменников к игрокам

После того, как освоение реки или леса завершено, и очки за это начислены – **и только тогда** – игроки, чьи соплеменники стояли в освоенной области, возвращают соплеменников в свой резерв. Игроки могут поставить вернувшихся соплеменников на любой новый участок по своему выбору в свой **следующий** ход.

Благодаря такому порядку действий, возможно поставить соплеменника на квадрат, получить очки за освоение и вернуть соплеменника в резерв за один ход. Для этого игрок должен:

1. завершить освоение реки или леса выкладыванием квадрата или бонусной карты;
2. поставить собирателя или рыбака;
3. получить очки за освоение реки или леса;
4. забрать соплеменника в резерв.

При определенных обстоятельствах возможно даже выполнение такого маневра с обычным квадратом и потом с бонусной картой в течение одного хода.

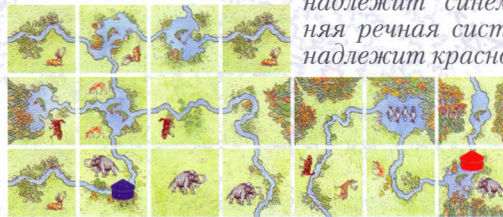
Хижины

Хижина всегда ставится на участке реки или на озере. Хижина господствует над всей **речной системой**, на которой стоит. Речная система – это все озера и участки реки, соединенные вместе, и озеро с рыбиной не замыкает речную систему. Замыкают ее родники или край игрового поля. Устанавливая хижину, игрок должен убедиться в том, что на всей речной системе нет другой хижины (ни его собственной, ни противника, так же, как в случае с соплеменниками). Начисление за хижины состоится в конце игры.

Поставленная хижина не может сдвигаться или сниматься с поля до самого конца игры. После того, как игрок ставит хижину (или решает ее не ставить), его ход завершается, начинается ход следующего игрока.

Примечание: хижины и рыбаки не влияют друг на друга.

Речная система слева принадлежит синему. Нижняя речная система принадлежит красному.



Синий может поставить хижину.

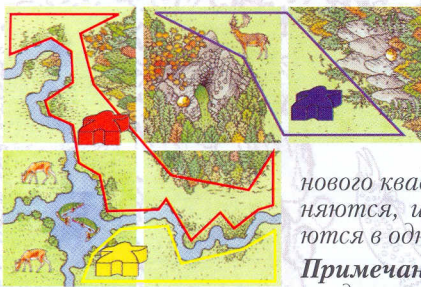
Красный может поставить рыбака.

Низины

Несколько объединенных низинных участков, ограниченные лесами, реками и краями игрового поля, образуют низину. **Низины и низинные участки не приносят очков во время игры.** Они существуют только как место установки охотников. **Охотники остаются там, где поставлены, до конца игры, и не возвращаются к игроку.**

Чтобы твердо помнить об этом, игроки **кладут** охотников на низинные участки. Это также помогает отличить охотника от стоящих рыбаков и собирателей, которые **могут** возвращаться в резерв игрока после начисления за освоенный лес или реку.

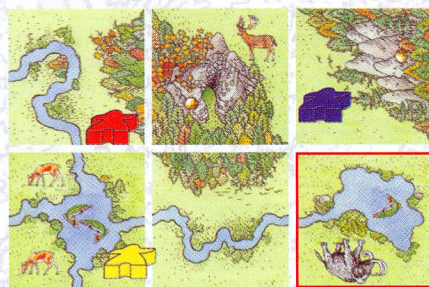
Игроки с охотниками в низинах получают за них очки только в конце игры (см. «Финальное начисление»).



Слева у каждого из трех охотников своя низина. Лес, реки и края поля отделяют низины друг от друга.

Справа после выкладывания нового квадрата все три низины объединяются, и все три охотника оказываются в одной низине.

Примечание: игрок, который выложил квадрат, не может поставить охотника в низину, так как в ней уже есть охотники.



Конец игры

Игра заканчивается в конце хода игрока, который выкладывает последний квадрат земли (не бонусную карту!).

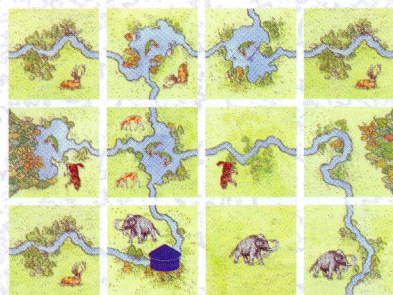
Все неосвоенные реки и леса ценности не имеют, начисления за них не будет. Игроки снимают с поля своих собирателей и рыбаков, которые стояли в лесах и на реках, освоение которых не было завершено.

Хижины на реках и охотники в низинах остаются на поле для финального начисления!

Финальное начисление

Начисление за хижины

Игрок, которому принадлежит единственная хижина на речной системе, получает по 1 очку за каждую рыбку в системе. Если у нескольких игроков равное число хижин на одной речной системе, все они получают полную меру очков (по 1 очку за каждую рыбку). Если у одного игрока хижин на системе больше, чем у других, только он получает очки. Для начисления за хижины не имеет значения, замкнута система или нет. Таким манером проходит начисление за хижины на всех речных системах.



Синий получает 5 очков (5 рыбин)

Начисление за охотников в низинах

Игрок, которому принадлежит единственный охотник в низине, получает по 2 очка за каждого оленя, за каждого мамонта и каждого зубра в низине.

Саблезубые тигры охотятся в низинах ничуть не реже людей. Правда, бьют они только оленей, избегая встреч с мамонтами и зубрами. Каждый тигр в низине задирает одного оленя в этой низине; задраный тигром олень не приносит очков. Для упрощения этих подсчетов используйте зеленые шайбы, накрывая попарно оленей и тигров одной низины. Уцелевшие олени, равно как и мамонты с зубрами, приносят по 2 очка каждый. Если в низине оленей меньше, чем тигров, лишние тигры не приводят к потере очков игроком (они не отнимают по 2 очка каждый).



Низина 1: 1 олень, зеленый получает 2 очка.

Низина 2: 1 олень, 1 мамонт, 1 тигр; красный и желтый получают по 2 очка за мамонта, так как оленя задрал тигр.

Низина 3: 2 оленя, 2 мамонта, 1 зубр и 1 тигр; красный накопил в этой низине больше охотников, чем другие игроки, и один получает 8 очков (2 мамонта=4 очка, 1 зубр=2 очка, 1 олень=2 очка).

Низина 4: 2 тигра, 1 олень; синий не получает очков, но и не теряет их из-за лишнего тигра.

(Зеленые шайбы накрывают тигра и оленя на третьей низине для демонстрации принципа их применения).

Если у нескольких игроков равное число охотников в низине, все они получают полную меру очков. Если у одного игрока охотников в низине больше, чем у других, только он получает очки. Для начисления за охотников не имеет значения, замкнута низина или нет. Таким манером проходит начисление за охотников во всех низинах.

Игрок с наибольшим числом очков побеждает!

Особые свойства бонусных карт

Бонусные карты выкладываются как квадраты земли. У карт 4 особых свойства.



Огонь выгоняет всех тигров из низины. Все олени низины участвуют в начислении.



Каждый квадрат с грибами добавляет 2 очка при начислении за освоенный лес.



Каждый зубр добавляет 2 очка при начислении за охотника.



Когда игрок ставит охотника на святилище, только он получит очки за зверей низины. Другие игроки не получают очков за охотников в этой низине, даже если у них большее число охотников.

©2002 Hans im Glück Verlags-GmbH

© Клаус-Юрген Реде, правила игры.

Авторский коллектив: разработчик – Клаус-Юрген Реде, художник – Йоганн Рёттингер.

Русское издание: ООО «Смарт»

Общее руководство: Акулов М.В.,
перевод и редакция: Перерва А.В.

© 2006 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены
«Каркассон» и «Охотники и Собиратели» являются торговыми марками ООО «Смарт».

