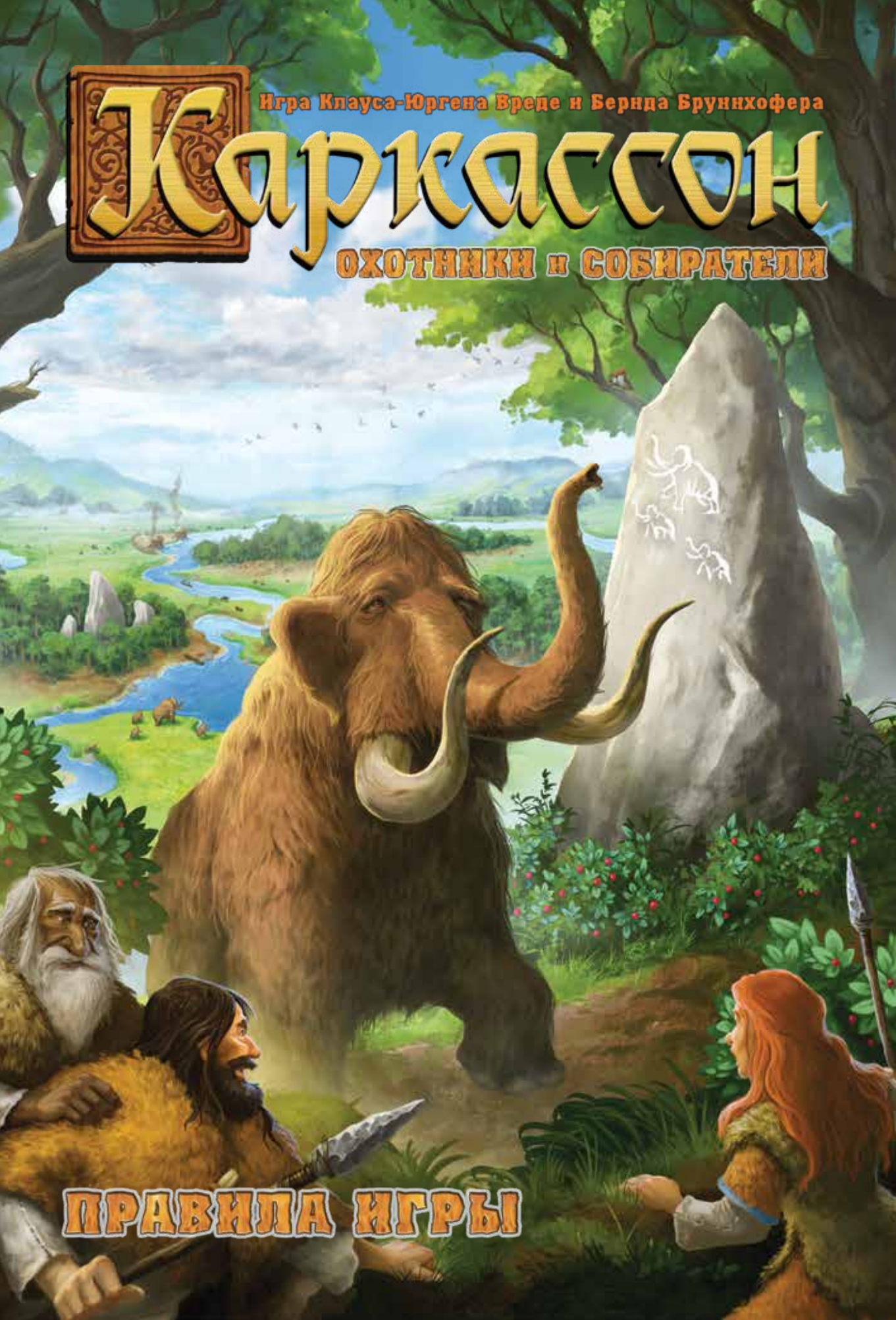


Игра Клауса-Юргена Вреде и Бернда Брунхофера



# ЖАРКАССОН

ОХОТНИКИ И СОБИРАТЕЛИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

# Каркассон ОХОТНИКИ И СОБИРАТЕЛИ

На территории Каркассона задолго до его основания обитали древние племена. Первые охотники, рыболовы и собиратели многие тысячи лет обживали эти земли и боролись за процветание своих общин. В этой версии любимого настольного хита вам предстоит составлять карту доисторических просторов из квадратов с нарисованными на них густыми лесами, зелёными низинами и полноводными реками, охотиться за древними животными и возводить менгиры в память о своих племенах.

## СОСТАВ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Основной компонент игры — **95 квадратов местности**, на которых изображены леса, реки и озёра и бескрайние низины. В реках и озёрах плещется рыба, а в высокой траве низин пасутся доисторические животные, за которых вы будете получать очки в конце игры.



Квадрат с лесом



Квадрат с менгиром\* в лесу



Квадрат с рекой



Квадрат с озером (с рыбьей), в которое впадают 3 реки



Оборот стартового квадрата



Оборот обычного квадрата



Оборот бонусных квадратов

Обратная сторона у всех квадратов местности одинаковая. Исключение составляют стартовый квадрат и 16 бонусных квадратов.

Животные на квадратах:



Красный олень



Тур



Мамонт



Саблезубый тигр

\* Менгир — простейший мегалит в виде установленного человеком грубо обработанного дикого камня или каменной глыбы, доисторический «памятник».



### 24 ЖЕТОНА С «X»

Положите эти жетоны рядом с игровой областью — ими вы будете закрывать на квадратах местности тех животных, которые не учитываются при подсчёте очков.



### КВАДРАТЫ 50/100 ОЧКОВ

Положите эти квадраты по числу игроков рядом с дорожкой подсчёта очков. Остальные квадраты 50/100 очков уберите в коробку.



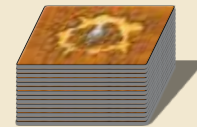
Перед началом игры выложите **стартовый квадрат** посередине стола лицевой стороной вверх. Отделите обычные квадраты местности от бонусных. Сначала тщательно перемешайте бонусные квадраты и сложите их стопкой лицевой стороной вниз. Затем перемешайте обычные квадраты и сложите их несколькими стопками лицевой стороной вниз.



Стартовый квадрат



Стопки квадратов местности



Стопка бонусных квадратов

Положите дорожку подсчёта очков рядом с игровой областью.



Соплеменники



Хижин

Наконец, деревянные компоненты. Среди них есть **30 фишек соплеменников**: по 6 фишек **жёлтого, красного, зелёного, синего и фиолетового** цвета. А ещё **15 хижин**, по 3 хижины каждого цвета.

Каждый игрок получает **6 соплеменников и 3 хижины** своего цвета. 5 соплеменников он оставляет у себя в запасе, а шестого соплеменника ставит на нулевое деление дорожки подсчёта очков. Если игроков меньше пяти, фишки не участвующих в игре цветов уберите обратно в коробку.

## ОБ ИГРЕ

Участники по очереди выкладывают на стол квадраты: тем самым реки удлиняются, просторы низин и лесов становятся всё больше. Затем игроки превращают своих соплеменников в охотников, собирателей и рыбаков. Всё это приносит игрокам очки — как во время игры, так и в конце партии при финальном подсчёте.

## ХОД ИГРЫ

Первым игроком становится самый молодой участник. Начиная с него и далее по часовой стрелке игроки по очереди делают ходы, пока не закончатся обычные квадраты местности. Каждый ход протекает по одной и той же схеме:

**1** Игрок берёт один из закрытых обычных квадратов, переворачивает его и присоединяет к уже выложенным на стол.



**2** Игрок может разместить на только что сыгранном квадрате своего соплеменника или хижины.



**3** Игрок должен получить очки за все объекты, завершённые с помощью выложенного квадрата.



## Реки и озёра

### 1. Как сыграть квадрат с рекой или озером

Возьмите один из обычных квадратов, лежащих лицевой стороной вниз. Переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Присоедините квадрат к уже выложенным на стол так, чтобы он хотя бы одной стороной (не углом) соприкасался с хотя бы одним уже выложенным ранее. На стыке квадратов рисунки должны продолжаться друг друга.



**Вы** выкладываете квадрат с рекой так, чтобы он продолжал ландшафт на соседнем квадрате — река переходила в реку, а низины в низины.

### 2а. Как превратить соплеменника в рыбака

Выложив квадрат с рекой, вы можете выставить на неё (но не на озеро!) одного своего соплеменника из запаса. Он тут же становится рыбаком. Вы не можете выставить соплеменника на реку, если где-то на этой же реке уже находится какой-то другой рыбак (ваш или соперника). Если на выложенном квадрате несколько рек, вы должны выбрать, на какую из них ставить соплеменника.

**Важно:** вы можете поставить своего рыбака на реку, даже если на ней есть хижина (ваша или соперника).



**Вы** ставите соплеменника на только что выложенный квадрат с рекой, так как на ней нет других рыбаков. Ваш соплеменник становится рыбаком. Эта река ещё не завершена, поэтому подсчёт очков (шаг 3) не производится.

Играющий синими открывает новый квадрат и размещает его рядом с предыдущими. На новом квадрате изображено озеро, поэтому он завершает реку, на которой находится ваш рыбак. Играющий синими не может выставить на неё своего соплеменника, и вместо этого он выставляет соплеменника на реку, отделённую от вашей реки озером.

### 2б. Как построить хижину

Вместо того чтобы выставить своего соплеменника, вы можете выставить свою хижину на только что выложенный квадрат, но только на реку или на озеро. При этом на участке этой речной системы может находиться соплеменник (ваш или соперника), но не должно быть ни одной хижины.

**Речной системой** считаются все участки реки, соединённые между собой (в том числе через озёра). При этом реки, входящие в речную систему, продолжают считаться отдельными реками во время подсчёта очков за рыбаков. Речная система прерывается, если упирается в край карты, лес и/или в озеро, из которого не вытекает новый участок реки.

Выставленные хижины остаются на реках и озёрах до конца игры. Они принесут вам очки только при финальном подсчёте очков.



Выложенный вами квадрат одновременно дополняет две речные системы, и вы хотите выставить вашу хижину на одну из них. На левой речной системе находится хижина играющего синими, поэтому вы не можете выставить туда свою, а вот соплеменник играющего синими на правой системе не является помехой для выставления хижины.

### 3. Как подсчитать очки за завершённую реку

Река считается завершённой, если она замкнулась в кольцо или оба её конца уперлись в леса и/или озёра. В этом случае начинается подсчёт очков. Если на реке находятся рыболовы только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённой реки **приносит ему 1 очко**. Каждая рыбина в этой реке или её озёрах даёт дополнительно **1 очко**.

Игроки отмечают набранные очки, передвигая свои фишки соплеменников по дорожке подсчёта очков. Деления дорожки пронумерованы от 0 до 49. Когда вы наберёте больше 50 очков (и таким образом пересечёте нулевое деление), возьмите из общего запаса квадрат 50/100 и положите его перед собой стороной 50 вверх, чтобы показать, что вы прошли полный круг.



Получив очки за завершённую реку, вы возвращаете находившихся на ней рыболовов **обратно в личный запас**.

**Вы** передвигаете **вашего** соплеменника на 5 делений вперёд по дорожке подсчёта очков.



Играющий **синими** выложил квадрат, завершивший **вашу** реку. За 3 участка реки вы получаете 3 победных очка, а также получаете 2 победных очка за 2 рыбины в озёрах, в которые упирается **ваша** река. Итого **вы** получаете 5 очков за эту реку.

**Вы** завершаете реку и забираете своего рыболова обратно в личный запас. Рыболов играющего **синими** остаётся на месте, так как река, на которой он стоит, не была завершена.



## ■ Леса

### 1. Как сыграть квадрат с лесом

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее.



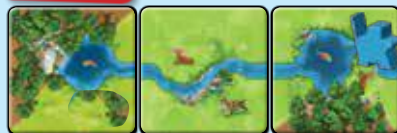
### 2. Как превратить соплеменника в собирателя

Как и в случае с реками и озёрами, вы первым делом проверяете, нет ли в лесу других собирателей. Если лес свободен, вы можете поставить в него фишку своего соплеменника из запаса.

Если на выложенном квадрате несколько лесов, вы должны выбрать, на какой из них поставить соплеменника.



Выложив этот квадрат, **вы** увеличиваете лес. Поскольку лес не занят, **вы** можете поставить туда свою фишку соплеменника.



### 3. Как подсчитать очки за завершённый лес

Лес считается завершённым, если он со всех сторон окружён низинами и внутри него нет пустых мест.

Если в лесу находятся собиратели только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённого леса приносит **2 очка** их владельцу. Как и в случае с рекой, после завершения леса все находившиеся в нём собиратели возвращаются в личный запас своих владельцев.

Как подсчитываются очки за завершённый лес, если в нём находятся собиратели нескольких игроков, описано на стр. 6.



#### Менгиры и дополнительный ход

После подсчёта очков за завершённый лес, проверьте, изображены ли на одном или нескольких его участках менгиры. Если да, то **игрок, завершивший лес**, берёт 1 квадрат из стопки бонусных квадратов и присоединяет его к уже выложенным, соблюдая обычные правила. Затем он может выставить на выложенный им бонусный квадрат соплеменника или хижину из личного запаса. Если этим квадратом он завершит какой-либо объект, за него происходит подсчёт очков.

**Важно:** даже если вторым завершённым объектом окажется лес с менгиром, вы не сможете взять **второй квадрат** из стопки бонусных квадратов. Менгир даёт вам право взять бонусный квадрат только **1 раз** за ход.



**Вы** завершаете лес с менгиром и, получив за него 8 победных очков, берёте 1 бонусный квадрат для дополнительного хода.



**Вы завершаете лес с менгиром и после подсчёта очков берёте 1 квадрат из стопки бонусных квадратов. Вы решаете присоединить его к незанятому лесу, чтобы выставить на него своего соплеменника. Теперь этот лес **ваш**, и он завершён (вы получаете за него 6 победных очков). В этом лесу тоже есть менгир, но **вы** не можете взять ещё 1 квадрат из стопки бонусных квадратов, так как **вы** уже брали бонусный квадрат на этом ходу.**

Бонусные квадраты приносят больше очков, чем обычные квадраты местности, а некоторые позволяют применить **особые эффекты**. Описание таких квадратов вы найдёте на стр. 8.

## ■ Низины

### 1. Как сыграть квадрат с низиной

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее.

В ходе игры небольшие низины могут объединяться в более крупные. Границами низин служат реки, озёра и леса.



На этом квадрате изображены 3 разные низины.

### 2. Как превратить соплеменника в охотника

Выложив квадрат, на котором есть низины, вы можете выставить на них фишку своего соплеменника из запаса. Положите его плашмя на выбранную низину, стараясь выбрать такую, в травах которой бродит наибольшее количество животных, — так он принесёт вам больше очков в конце игры. Таким образом он становится охотником.

Вы не можете поместить охотника в низину, если где-то в этой же низине уже находится какой-то другой охотник (ваш или соперника). Если на выложенном квадрате несколько низин, вы должны выбрать, на какую из них поместить соплеменника.



**Вы можете выставить охотника на низину, изображённую на выложенном **вами** квадрате, так как она отделена от занятой играющим **синими** низины рекой и лесом.**

### 3. Как подсчитать очки за низины

Охотники не возвращаются в запас владельца до конца игры и приносят очки за низины только при финальном подсчёте очков (см. стр. 7).

## ■ Краткий обзор основных правил

### 1. Размещаем новый квадрат

- Откройте квадрат и положите его так, чтобы он продолжал уже выложенные.
- В редком случае, когда новый квадрат выложить некуда, уберите его в коробку и откройте ещё один.

### 2. Выставляем соплеменника

- Размещайте соплеменника только на том квадрате, который вы только что открыли и сыграли.
- Нельзя ставить своего соплеменника на объект, где уже есть соплеменники других игроков.

### 3. Подсчёт очков

- **Река** считается завершённой, если она замкнулась в кольцо или оба её конца упёрлись в озёра и/или лес. Если на реке находятся рыболовы только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённой реки приносит 1 очко их владельцу.
- **Лес** считается завершённым, если он со всех сторон окружён низинами, а внутри него нет пустых мест. Если в лесу находятся собиратели только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённого леса приносит владельцу собирателей 2 очка.
- Подсчёт очков всегда происходит в конце хода. Очки за завершённые леса и реки получают все игроки, соплеменники которых находятся на этих объектах (исключение: если соплеменников игрока на завершённом объекте меньше, чем у соперника).
- После подсчёта очков все соплеменники, находящиеся на завершённой реке или в завершённом лесу, возвращаются в запас своих владельцев.
- Если был завершён лес с менгиром, игрок завершивший его (необязательно владелец этого леса), берёт 1 квадрат из стопки бонусных квадратов и немедленно совершает им дополнительный ход.
- Если на завершённом объекте находятся соплеменники нескольких игроков, очки получает тот, чьих соплеменников больше. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество соплеменников, каждый из них получает очки в полном объёме.

Как вообще на одной реке или в одном лесу может оказаться несколько соплеменников? Рассмотрим на примерах ниже...

## ■ Несколько соплеменников на одном объекте

...на одной реке

Новым квадратом **вы** могли бы продлить существующую реку. Однако на этой реке уже стоит рыболов играющего **синими**, а значит, **вы** не смогли бы выставить на неё своего. Поэтому **вы** решаете выложить квадрат так, чтобы начать новую реку, а затем выставляете на неё соплеменника.



В ходе игры **вы** открываете новый квадрат и решаете соединить им две разные реки. Получилась одна общая река с двумя рыболовами. Поскольку новый квадрат завершил реку, и **вы**, и играющий **синими** получаете по 9 очков (за 4 квадрата с участками реки и 5 рыб) и забирате соплеменников с завершённой реки в личные запасы.



...в одном лесу

В надежде перехватить лес у играющего **синими** вы выкладываете квадрат (с красной рамкой) и выставляете на него собирателя (новый участок леса пока никак не связан с уже имеющимися).



В следующий ход **вам** попался нужный квадрат, и **вы** соединили 3 отдельных леса в один. В получившемся лесу ваших собирателей больше, чем у играющего **синими**,



поэтому **вы** единолично получаете 10 очков. После этого и **вы**, и играющий **синими** забирате соплеменников из завершённого леса в личные запасы.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается в конце того хода, когда к карте был присоединён последний оставшийся квадрат. Теперь необходимо провести **финальный подсчёт очков** и определить победителя.

В конце игры:

- вы получаете дополнительные очки за **хижины на речных системах** и **охотников в низинах**;
- все ваши соплеменники на других объектах возвращаются в ваш личный запас: **вы не получаете дополнительные очки за незавершённые реки и леса!**

### ■ Хижины и речные системы

Каждая речная система приносит своему владельцу 1 победное очко за каждую рыбку в её водах (при этом неважно, где они изображены — на участках с рекой или озером). Если на речной системе находятся хижины нескольких игроков, очки получает тот, чьих хижин больше. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество хижин на речной системе, каждый из них получает очки в полном объёме.

На этой речной системе находятся 2 **ваши** хижины и только 1 — играющего **синими**. Вы получаете 8 очков за 8 рыбок на участках этой речной системы.




Речная система справа принадлежит одновременно играющему **жёлтыми** и играющему **синими** — у этих участников по 1 хижине на этой системе. Каждый из них получает 10 победных очков, так как в этой системе плавает 10 рыбок.

## ■ Низины и охотники


Каждый охотник в низине приносит своему владельцу очки за животных в этой низине.

За мамонта  вы получите 3 очка, за тура  — 2 очка, за красного оленя  — 1 очко.

 Саблезубые тигры — ваши конкуренты в борьбе за пропитание, но охотятся они только за красными оленями. Каждый тигр в низине съедает 1 красного оленя.



Напоминание об очках за животных вы также можете найти в левой нижней части дорожки подсчёта очков.

Для удобства вы можете использовать жетоны , чтобы закрывать 1 красного оленя за каждого тигра в низине. Затем подсчитайте очки за мамонтов, туров и всех оставшихся оленей. Если саблезубых тигров оказалось больше, чем оленей в этой низине, вы не теряете очки, хоть некоторые саблезубые тигры и остались голодными. Если в низине находятся охотники нескольких игроков, очки получает тот, чьих охотников больше. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество охотников в низине, каждый из них получает очки в полном объёме.

**Низина 1:** играющий **зелёными** получает 2 очка за 1 тура в этой низине.

**Низина 2:** в этой низине обитают 1 красный олень, 1 мамонт и 1 саблезубый тигр. Играющий **красными** и играющий **фиолетовыми** получают по 3 очка за мамонта, а вот оленя съедает саблезубый тигр.

**Низина 3:** в этой низине обитают 1 красный олень и 2 саблезубых тигра. Играющий **синими** не получает победных очков, но и не теряет набранные.



**Низина 4:** в этой низине обитают 2 красных оленя, 2 мамонта, 2 тура и 1 саблезубый тигр. У играющего **красными** больше всего охотников в этой низине, и он получает 11 очков за животных, не тронутых саблезубым тигром.

Получая очки, вы, как обычно, сдвигаете вперёд своего соплеменника по дорожке подсчёта очков. Игрок, набравший больше всего очков, побеждает в игре. В случае ничьей претенденты делят победу.

## Авторский коллектив

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде  
Художник: Марсель Грёбер  
Дизайнер-верстальщик: Кристоф Типп  
© 2002, 2020 Hans im Gluck

Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
www.hans-im-glueck.de  
www.carcassonne.de



## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Главный редактор: Александр Киселев  
Заместитель главного редактора: Валентин Матюша  
Выпускающий редактор: Анастасия Егорова  
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Сухойев  
Дизайнеры-верстальщики: Дарья Великсар, Дмитрий Ворон  
Корректор: Ольга Португалова  
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



## БОНУСНЫЕ КВАДРАТЫ

Менгиры, которые помогут вам добыть бонусные квадраты, могут находиться только в лесах. Если вы завершили лес с менгиром, вы можете взять бонусный квадрат (не больше одного за ход) и выложить его по обычным правилам. Затем по желанию выставьте соплеменника или хижину на этот квадрат, соблюдая обычные правила.

### Больше победных очков



На таких квадратах местности изображено больше животных и рыб, чем на обычных квадратах. В остальном они подчиняются тем же правилам, что и обычные квадраты местности.

### Мгновенные эффекты

Выложив один из следующих квадратов местности, вы должны немедленно применить мгновенный эффект (до того, как перейдёте к шагу 2. **Выставляем соплеменника**). Сделав это, вы можете выставить соплеменника или хижину по обычным правилам.

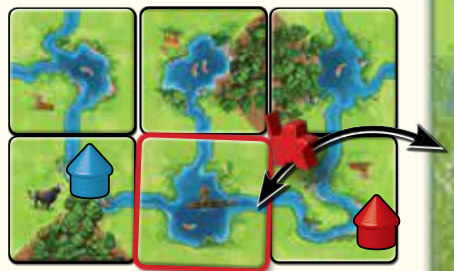


Также квадраты с изображением **грибной поляны** приносят владельцу объекта 3 дополнительных очка.



Выложив квадрат с **каноем**, немедленно получите 2 победных очка за каждое озеро, входящее в эту речную систему (учитывая озеро на этом квадрате). Хижины, находящиеся на этой речной системе, никак не влияют на начисление очков по этому эффекту.

**Вы** выкладываете квадрат с **каноем** и получаете 8 очков за 4 озера, входящие в эту речную систему. Затем **вы** выставляете **вашего** соплеменника на завершённую этим квадратом реку и сразу же получаете за неё 5 победных очков. После этого соплеменник возвращается в **ваш** запас.



Выложив квадрат со **звероловной ямой**, немедленно подсчитайте очки за «охотничьи угодья» в которые он входит, — это **все соседние с ним квадраты** (по вертикали, горизонтали и диагонали), входящие в **низину**, частью которой является низина на квадрате со звероловной ямой. Все животные приносят очки как обычно, а затем закрываются жетонами с «х» и более не учитываются при подсчёте очков за низины.

**Вы** выкладываете квадрат со **звероловной ямой** и подсчитываете очки за «охотничьи угодья»:

**1** сначала вы закрываете жетонами с «х» изображения 1 тигра и 1 оленя, а затем получаете 4 очка за остальных животных (1 за оставшегося оленя и 3 за мамонта). При этом мамонт на правом верхнем квадрате не учитывается, так как он находится на другой низине.  
**2** Затем **вы** закрываете животных в «охотничьих угодьях» жетонами с «х» и больше не учитываете при подсчёте очков за низины.



Выложив квадрат с **шаманами**, вы можете немедленно вернуть в личный запас 1 соплеменника, не дожидаясь подсчёта очков за объект. При этом неважно, на каком объекте он находится.

### Квадраты, влияющие на финальный подсчёт очков

Перечисленные ниже квадраты изменяют ценность низин и/или речных систем, к которым примыкают.



Каждое животное (мамонт, олень и тур) на 8 квадратах, соседних с квадратом с **большой ловушкой** (по горизонтали, вертикали и диагонали), приносит владельцу низины **вдвое больше очков**. Однако, как и при подсчёте очков за обычную низину, сначала саблезубые тигры съедают свою добычу и только потом вы получаете очки за оставшихся животных.

**Вы** подсчитываете очки за низину с **большой ловушкой**:  
**1** сначала вы закрываете жетонами с «х» изображения 1 тигра и 1 оленя, а затем получаете 20 очков за остальных животных (12 очков за двух мамонтов и 8 очков за двух туров). При этом олень на правом нижнем квадрате не учитывается, так как он находится на другой низине.



Выкладывая квадрат с **пожарами**, вы прогоняете саблезубых тигров из низины. Перед подсчётом очков за неё закройте все изображения тигров на этой низине жетонами с «х» — они не съедают ни одного оленя. Все животные приносят вам победные очки по обычным правилам.



При начислении очков не только каждая рыбина, но и **каждое озеро**, входящее в **речную систему** с квадратом с **плотом**, будет приносить владельцу 1 очко.