



Игра Марко Тойбнера и Клауса-Юргена Вреде

Каркассон Junior

Весёлая игра для 2–4 игроков
от 4 лет на основе настольного
шедевра «Каркассон»
Клауса-Юргена Вреде.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Предназначены для чтения взрослыми

В Каркассоне отмечают праздник весны, и в этот день крестьяне выпускают овец из загонов, цыплят из птичников, коров из хлевов и детей из домов. И вот задорная ребятня весь день бегает по округе и ловит домашних животных в качестве шуточного соревнования. Только к закату дети Каркассона возвращаются домой, чтобы порадовать родителей историями о чудесных событиях прошедшего дня.

1 Состав игры



36 квадратов земель



32 фишки игроков

(по 8 каждого из четырёх цветов: синего, жёлтого, фиолетового и красного цветов)

2 Подготовка к игре

1. Переверните все **квадраты земель** лицевой стороной вниз, перемешайте их и сложите их стопками в месте, удобном для всех игроков. Центр стола следует освободить — туда вы будете выкладывать квадраты, создавая ландшафт окрестностей Каркассона.
2. Каждый игрок выбирает цвет, получает **8 фишек этого цвета** и ставит их на стол перед собой. Если игроков меньше четырёх, фишки не участвующих в игре цветов уберите обратно в коробку.
3. Возьмите **1 квадрат** из любой стопки и выложите его лицевой стороной вверх в центре стола: именно с этого квадрата и начнётся составление ландшафта в этой партии, и именно к нему первый игрок должен будет присоединить свой первый квадрат.



Теперь вы готовы начать игру.

3 Об игре

Участники по очереди выкладывают на стол квадраты и ставят на них свои фишки. Первый, кто выставит на поле все свои фишки, побеждает.

4 Ход игры

Игру начинает самый молодой участник. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

5 Ход игрока

В свой ход сначала возьмите верхний квадрат из любой стопки. Переверните его и покажите всем игрокам. Затем присоедините квадрат к уже выложенным на стол. При этом должны соблюдаться следующие правила:

- Новый квадрат должен хотя бы одной стороной (не углом) соприкоснуться с хотя бы одним уже выложенным ранее.
- На стыке квадратов рисунки должны продолжаться друг друга (например, дорога должна переходить в дорогу, поля — в поля).



Как выставить фишку на квадрат

На каждом квадрате изображены участки дорог и дети, одетые в костюмы четырёх разных цветов, соответствующих цветам игроков. Если вы, выложив квадрат, **завершили дорогу**, внимательно рассмотрите все её участки: есть ли на них дети в костюмах вашего цвета? Если есть, то рядом с каждым таким ребёнком вы должны поставить свою фишку. Затем все остальные игроки, чей цвет представлен в костюмах детей на этой дороге, тоже выставляют на неё свои фишки таким же образом.



Завершённая дорога

Дорога считается завершённой, если она упирается обоими концами в дома, стены, озёра, поля или замыкается в кольцо.



На иллюстрациях выше красными кружками отмечено, как завершаются дороги на разных квадратах



Эта дорога замкнулась в кольцо и поэтому считается завершённой



Пример: играющий **красными** выкладывает новый квадрат (на примере выше обведён **оранжевой** рамкой). Этим квадратом он завершает дорогу. Играющий **красными** и играющий **синими** выставляют по 1 своей фишке на эту дорогу, так как на ней есть 1 ребёнок в **красной** одежде и 1 ребёнок в **синей** одежде.

Важно: если игроков меньше четырёх, не обращайте внимание на изображения детей в костюмах тех цветов, которые не участвуют в игре. Участник может выставить свою фишку на квадрат, только если на нём изображён ребёнок в костюме его цвета.



Конец игры

Игра заканчивается в любом из двух случаев:

- как только у одного из игроков закончились фишки — в этом случае этот участник и становится победителем;
- во всех стопках закончились квадраты местности — в этом случае побеждает тот участник, у которого осталось меньше всех фишек.

В случае ничьей побеждают все претенденты!



Усталые, но счастливые дети Каркассона возвращаются в крепость и спешат на общий праздник. Все жители от мала до велика собираются на пир, и старейшины рассказывают удивительные истории о храбрых рыцарях, прекрасных феях и могучих драконах. Слушая эти предания, ребята мечтают о тех днях, когда наконец-то настанет их очередь пережить эти приключения, и... засыпают, сами не замечая как.

Тем временем все животные, которых дети поймали в ходе праздничного соревнования, тоже отдыхают, каждое у себя дома: овечки мирно спят в хлеву, собаки устраиваются в будках, кошки уютно сворачиваются клубочками у каминов, а курочки тихо кудахчут на насестах, обсуждая прошедший день...

Авторский коллектив

Авторы игры: Марко Тойбнер, Клаус-Юрген Вреде

Художник: Марсель Грёбер

© 2009, 2020

Hans im Glück Verlags-GmbH

Birnaer Str. 15

80809 München, Germany

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора: Валентин Матюша

Выпускающий редактор и переводчик:

Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дмитрий Ворон,

Дарья Великсар

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

Особая благодарность выражается Илье Карлинскому.

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

Посвящается Анне, Элиасу и Паулю, детям Марко Тойбнера.
А также Карлу и Ханнесу!

