



Кlaus-Jürgen Wrede

# Каркассон

## Лео Коловини

# Новые Земли

Игра Лео Коловини на основе системы Клауса Юргена Вреде «Каркассон»

От двух до пяти игроков в возрасте от 10 лет приглашаются в Новый Свет

Прекрасны земли Каркассона, но рыба нищет, где глубже, а человек — где лучше. И вот отважные исследователи снимаются с мест и отправляются на поиски Нового Света. Пренебрегая опасностями, они пересекают моря, штурмуют горные хребты, бродят по бескрайним степям. В эту эпоху открытий победа суждена тому игроку, кто найдёт наилучшее применение талантам своих спутников.

### Содержимое

- 84 квадрата земель (в том числе 1 стартовый квадрат) с горными, степными и морскими участками. На побережьях (между сушей и морем) встречаются портовые города.
- 25 спутников в 5 цветах. Каждый спутник может стать разбойником в горах, навигатором в море или землепроходцем в степях. Один спутник каждого игрока остаётся на дорожке подсчёта.
- 1 дорожка подсчёта для начисления очков игрокам.
- 5 карт-памяток
- 1 правила



### Обзор игры

Игроки раз за разом по очереди выкладывают на стол квадраты земель. По мере этого неизвестность сменяется разведанными степями, горными хребтами и морскими заливами. На эти географические объекты игроки могут выставлять своих спутников для получения очков в ходе игры и при её завершении. Победителем станет игрок с наибольшим числом очков после финального начисления.

### Подготовка

Выложите стартовый квадрат на середину стола лицом вверх. Остальные квадраты земель перемешайте лицом вниз и сложите их в несколько закрытых стопок так, чтобы всем игрокам было удобно брать из них квадраты. Дорожку подсчёта положите на край стола, чтобы она не мешала игрокам выкладывать квадраты земель.

Каждый игрок получает в своё распоряжение пять фигурок спутников выбранного цвета и карту-памятку. Одного из спутников каждый игрок тут же ставит на нулевое деление дорожки подсчёта. Остальных спутников игрок складывает в резерв перед собой. Игроки любым удобным для них способом выбирают того, кто будет ходить первым.

### Течение игры

Игроки передают право хода по часовой стрелке от первого игрока. В свой ход игрок выполняет следующие действия в указанном порядке.

- 1. Игрок обязан взять и выложить на стол новый квадрат земли.
- 2. Игрок может либо выставить одного своего спутника на тот квадрат земли, который он только что выложил, либо получить очки за освоение земель, сняв одного из ранее выставленных спутников. Примите к сведению, что игрок никогда не может выставить спутника и снять спутника в течение одного хода.

Когда игрок не пользуется правом снять или выставить спутника, он просто выкладывает квадрат земли и завершает свой ход.

## ■ 1. Открытие новых земель

В начале хода игрок **должен** взять из одной закрытой стопки квадрат земли. Он смотрит на квадрат, показывает его товарищам, которые могут подсказать «наилучший» вариант размещения новой земли, и выкладывает квадрат на стол по следующим правилам:

- Новый квадрат (в примерах такой квадрат обведён красным) должен соприкоснуться хотя бы одной **стороной** с ранее выложенным квадратом. Нельзя выкладывать новый квадрат так, чтобы он касался ранее выложенного квадрата только углом.
- Новый квадрат должен лечь так, чтобы все участки на новом квадрате продолжали любые степи, хребты и заливы всех смежных квадратов.



Степь продолжается



На одной стороне продолжается залив, на другой стороне продолжается хребет.



Квадрат выкладывается **НЕПРАВИЛЬНО!**



Хребет продолжается

В редких случаях, когда взятый игроком квадрат по правилам нельзя положить nowhere (и все остальные игроки с этим согласны), игрок сбрасывает квадрат в коробку (эта земля больше не участвует в игре) и тянет новый квадрат.

## ■ 2. Выставление спутников

После того, как игрок выложил квадрат земли, он может поставить на поле одного из своих спутников по следующим правилам.

- Игрок может выставить только 1 спутника в ход.
- Игрок обязан брать спутника только из своего резерва.
- Игрок может выставить спутника только на тот квадрат, который он только что выложил.
- Игрок должен выбрать, на какой участок квадрата выставить спутника:

землепроходцем



на степной участок

разбойником



на горный участок

навигатором

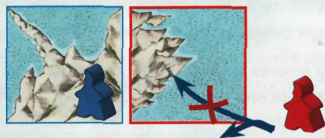


на морской участок

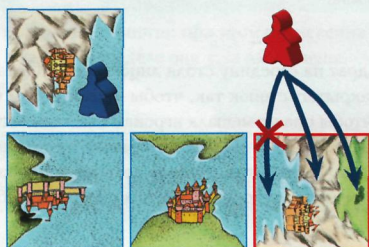
или

или

- Игрок не может выставить спутника на участок степи, моря или гор, если этот участок соединяется с объектом, на котором уже есть спутник любого игрока (расстояние между новым квадратом и выставленным спутником не имеет значения). См. следующий пример:



Красный может выставить только навигатора на морской участок, так как хребет, к которому примыкает горный участок нового квадрата, уже занят разбойником.



Красный может выставить своего спутника разбойником или землепроходцем, но не навигатором, так как в этом заливе уже есть навигатор.

## ■ Начисление за освоение

**Вместо** выставления спутника игрок может снять с поля уже выставленного спутника и получить очки за освоение объекта, на котором стоял спутник. Игрок сдвигает свою фишку подсчёта вперёд по дорожке подсчёта на столько делений, сколько очков принёс ему освоенный объект, и убирает снятого спутника в резерв. Теперь, если игрок захочет, он сможет выставить этого спутника на поле в свой следующий ход. Игрок может снимать спутника и получать очки за любой объект, на котором у него был один или несколько спутников, независимо от того, завершён объект или нет и были на этом объекте другие спутники, кроме снятого, или их не было.

Объекты приносят очки по следующей схеме.

## ■ Степи

**Незавершённая степь** приносит по 1 очку за каждый степной участок (подсчитайте число квадратов, занятых этой степью). «Исследования» игроков могут расширить и завершить незавершённую степь позже.

**Завершённая степь** (объединённые степные участки, полностью окружённые водами или горами) приносит по 2 очка за каждый степной участок (подсчитайте число квадратов, занятых этой степью). Завершённая степь не может увеличиться ни в размерах, ни в ценности.

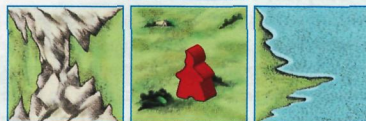
В обоих случаях наличие городов ценности степи не увеличивает.

**Исключение:** когда завершённая степь занимает только 2 квадрата, она приносит не 4, а всего 2 очка.

Незавершённая степь раскинулась на 4 квадрата, и Красный, снимающий землепроходца с этой степи, получает 4 очка.



Завершённая степь состоит из 5 квадратов, и Красный, снимающий своего землепроходца с этой степи, получает  $5 \times 2 = 10$  очков.



Завершённая степь из 2х квадратов приносит всего 2 очка Красному, который снимает своего спутника.



## ■ Хребты

**Незавершённый хребт** приносит по 1 очку за каждый город на этом хребте и во всех прилегающих степях. Действиями игроков незавершённый хребт может быть продлён и завершён.

**Завершённый хребт** (объединённые горные участки, полностью окружённые водами или степями) приносит по 2 очка за каждый город, находящийся на этом хребте и во всех прилегающих степях. Примите к сведению, что завершён хребт не может вырасти в размерах, но его ценность может увеличиться за счёт появления новых городов в прилегающих степях.

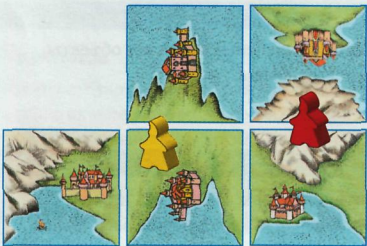
**Исключение:** завершённый хребт из 2х квадратов приносит только по 1 очку за город (вместо 2х).



Незавершённый хребт: здесь 4 города (1 на самом хребте и 3 в смежных степях), так что Красный получит 4 очка, если снимет с хребта своего разбойника.



Завершённый хребт: на рисунке вы видите 5 городов, но к хребту относятся только 4 (1 на самом хребте и 3 в прилегающих степях), а 5й город находится в степи, не примыкающей к хребту. Красному снятый разбойник приносит  $4 \times 2 = 8$  очков.



Завершённый хребт из 2х квадратов: Красный получает всего 4 очка, по 1 за каждый город в смежной степи, когда снимает разбойника с хребта. При этом не имеет значения ни то, что степь ещё не завершена, ни то, как далеко от хребта расположены города в этой степи: если хотя бы один участок степи прилегает к хребту, все города степи приносят очки игроку, освоившему этот хребт.

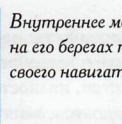
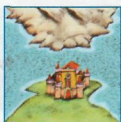
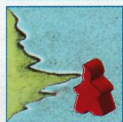
## ■ Воды

**Открытый залив** приносит по 1 очку за каждый город на его берегах. Незавершённый залив может быть исследован далее и завершён позже в ходе игры.

**Внутреннее море** (завершённый залив, т.е. объединённые морские участки, полностью окружённые степями или хребтами) приносит по 1 очку за каждый город на его берегах плюс 1 очко за каждый морской участок в этом море (подсчитайте квадраты). Внутреннее море не растёт ни в размерах, ни в ценности.

**Исключение:** внутреннее море из 2х квадратов приносит только 1 очко за каждый город на его берегах.

Открытый залив с 2 городами на его берегах приносит 2 очка **Красному** игроку, который снимает своего навигатора.



Внутреннее море на 4 квадрата и с тремя городами на его берегах приносит **Красному**, который снимает своего навигатора,  $3+4=7$  очков.

Внутреннее море из 2 х квадратов:

**Красный** снимает своего навигатора, чтобы получить только 1 очко за город на берегу этого внутреннего моря.



## ■ Спорные объекты

Умелым размещением квадратов земли вы можете создать степь с несколькими землепроходцами, залив с несколькими навигаторами, хребт с несколькими разбойниками.

Когда такое происходит, каждый спутник считается отдельным исследователем. Никакой схемы большинства или меньшинства нет, каждый спутник получает очки за объект.

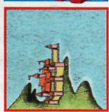
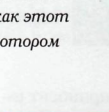
Например, если у игрока больше одного спутника на объекте, он может ход за ходом снимать этих спутников, получая очки за этот объект при каждом снятии спутника (только помните, что за один ход игрок не может снять с поля более одного спутника).



Слева **Красный** выкладывает квадрат с красным кантом и выставляет спутника на залив навигатором, так как этот морской участок пока никак не связан с заливом, в котором стоит **жёлтый** спутник.



Справа мы видим, как позже новый квадрат земли объединяет два залива в один. Теперь навигаторы **Красного** и **Жёлтого** игроков стоят в одном и том же заливе. Каждый может получить очки за этот залив (пока всего 4 очка — это открытый залив с 4 городами на его берегах, но ценность может вырасти), если снимет своего навигатора.



## ■ После ухода с незавершённого объекта

Когда игрок снимает спутника с незавершённого объекта, этот объект (если на нём нет других спутников) становится свободным, и игрок может снова поставить туда спутника. Для этого он должен в свой ход выложить квадрат земли, который увеличит данный объект.

## ■ Конец игры

В конце хода того игрока, который выкладывает последний квадрат земли, игра завершается. Начинается финальное начисление.

## ■ Финальное начисление

Каждый игрок получает очки за своих ещё не снятых спутников, но помните: при этом начислении очков все объекты, вовлечённые в этот подсчёт, считаются незавершёнными, даже если на деле они уже завершены.

Игрок с наибольшим числом очков становится победителем!

## ■ Вариант распределения квадратов

В начале игры каждый игрок берёт 2 случайных квадрата и держит их перед собой лицом вверх. В свой ход игрок выбирает один из своих квадратов, выкладывает его на стол, а затем тянет из стопки новый квадрат, чтобы располагать выбором из 2 квадратов на своём следующем ходу.

Далее, в начале игры игроки могут удалить из игры ряд квадратов. Выбор удаляемых квадратов случаен, но отобранные квадраты выкладываются лицом вверх рядом с дорожкой подсчёта. Удалите 1 квадрат в игре 2 или 5 игроков, 2 квадрата в игре втроем и 3 квадрата в игре на четверых. За счёт этого удаления все игроки получают равное количество ходов.



©2005 Hans im Glück Verlags-GmbH

Автор системы «Carcassonne» Клаус-Юрген Вреде. Автор игры «Neues Land» Лео Коловини. «Каркассон. Новые земли» ©2008 ООО «СМАРТ».

Над русским изданием работали: Михаил Акулов, Андрей Морозов, Алексей Перерва.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Дополнительная информация об играх ООО «СМАРТ» находится на сайте [www.wowgames.ru](http://www.wowgames.ru)

Ваши вопросы и пожелания принимаются по адресу [smartboardgames@mail.ru](mailto:smartboardgames@mail.ru)