

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Чтобы сыграть по правилам одиночного режима, вам понадобится один экземпляр базовой игры «Жаркассон».

Выберите **3 цвета** и отложите в сторону **4 фишки подданных** каждого из них. Каждый ход вы будете менять цвет, за который играете, двигаясь по часовой стрелке. Чтобы порядок хода не нарушался, понадобятся следующие приготовления.

Поставьте подданных первого цвета **слева**, второго — **посередине**, а третьего — **справа**. Перемешайте все квадраты местности закрытую и разделите на **три примерно равные стопки**: 24, 24 и 23 квадрата. Рядом с подданными каждого цвета положите свою стопку квадратов.

*Вариант:* чтобы отслеживать порядок хода, возьмите 1 фишку **аббата** неиспользованного цвета и поставьте рядом с подданными того цвета, который начнёт игру.

После каждого хода аббат перемещается по часовой стрелке к подданным следующего цвета. Так вы в любой момент игры будете точно знать, какой цвет сейчас ходит.

Возьмите из запаса ещё по одной фишке подданных трёх участвующих цветов и поставьте на **дорожку подсчёта очков**: фишку первого цвета (который начинает игру) — на деление 1, следующего по часовой стрелке цвета — на деление 2, и последнего цвета — на деление 3. Положите в центре стола в открытую стартовый квадрат.



### ХОД И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы будете по очереди играть за все три цвета, стараясь набрать как можно больше очков. Следуйте описанному ниже порядку хода (каждый ход — новый цвет), до тех пор пока игра не закончится.

В конце игры значение имеет только результат того подданного, который занимает последнее место на дорожке подсчёта очков. Таким образом, вам нужно постараться набирать очки как можно более равномерно, чтобы ни один цвет сильно не отстал.

#### 1. Как сыграть квадрат

Откройте верхний квадрат той стопки, которая соответствует цвету, совершающему ход в данный момент. Выложите этот квадрат по обычным правилам.

#### 2. Как выставить подданного

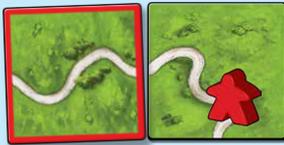
Выложив квадрат, выставьте на него подданного того цвета, который делает ход. При этом соблюдайте все обычные правила, но с одним отличием: вы **обязаны выставить подданного**, если это возможно.

Таким образом, если на выложенном вами квадрате есть **свободный объект**, вы обязаны выставить на него подданного. Если на квадрате есть **несколько свободных объектов**, вы можете выбрать, на какой из них выставить подданного.

В одиночной игре **нельзя превращать подданных в крестьян и выкладывать их в поля**.



Сейчас ходят **зелёные**. Выложите квадрат местности. Теперь вы должны выставить на него **зелёного** подданного: на левую дорогу, на нижнюю дорогу или в город. Правая дорога уже занята **красным** подданным, на неё выставить подданного нельзя.



Сейчас ходят **зелёные**. Выложите квадрат местности. Дорога, участок которой изображён на выложенном вами квадрате, уже занята **красным** подданным, в поле класть подданного нельзя, а потому вы не выставляете подданного в этот ход.

**Важно:** если вы должны выставить подданного, потому что на квадрате есть свободный объект, но в вашем личном запасе **не осталось подданного** соответствующего цвета, игра закончена (после подсчёта очков, если применимо).

### 3. Как подсчитать очки

Если выложенным квадратом вы завершили объект, подсчитайте за него очки. При этом, определяя отстающего на дорожке подсчёта очков, всегда учитывайте положение фишек перед началом подсчёта.

- Если на завершённом объекте находятся **подданные только одного цвета** (или подданные одного цвета составляют на этом объекте большинство), начислите этому цвету очки по обычным правилам, но только в том случае, если этот цвет **является отстающим** на дорожке подсчёта очков.
- Если на завершённом объекте находятся **подданные нескольких цветов**, которые составляют на этом объекте **одинаковое большинство**, начислите очки всем этим цветам по обычным правилам, но только в том случае, если **хотя бы один из этих цветов является отстающим** на дорожке подсчёта очков.

В случае, если сразу **несколько цветов занимают отстающее положение** на дорожке подсчёта очков (их фишки находятся на одном и том же делении), все эти цвета **считаются отстающими и могут получать очки за объекты**.

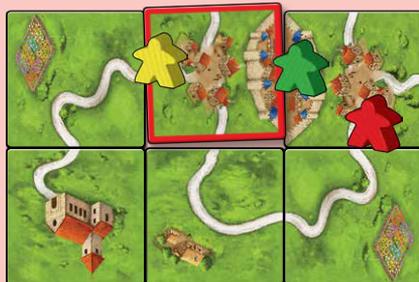


Сейчас ходят **зелёные**. Вы завершили дорогу, на которой находится **красный** подданный (и поставили **зелёного** подданного в монастырь). Поскольку **красный** подданный сейчас является отстающим на дорожке подсчёта очков, **красный** цвет получает 3 очка за завершённый объект и **красный** подданный сдвигается по дорожке подсчёта очков на 3 деления вперёд.



Вы завершили город, в котором находятся 1 **красный** и 1 **зелёный** подданный. Поскольку **красный** подданный сейчас является отстающим на дорожке подсчёта очков (он делит последнее место с **жёлтым**), оба цвета (и **красный**, и **зелёный**) получают по 8 очков за завершённый город и подданные этих цветов сдвигаются вперёд на соответствующее число делений.

Если одним ходом вы завершили сразу несколько объектов, очки за них подсчитываются **по отдельности** согласно описанным выше правилам, и вы сами решаете, в каком порядке подсчитывать очки за объекты. Перед подсчётом очков за каждый из таких объектов заново определяйте, какой именно подданный в данный момент является отстающим на дорожке подсчёта очков.



Одним ходом вы завершили сразу три объекта: дорогу с **жёлтым** подданным (3 очка), город с **зелёным** подданным (4 очка) и дорогу с **красным** подданным (4 очка).

**0** Перед началом подсчёта **жёлтый** подданный является отстающим на дорожке подсчёта очков, поэтому **1** подсчитывать очки за дорогу с **жёлтым** подданным следует в первую очередь. **2** Теперь стоит подсчитать очки за дорогу с **красным** подданным, потому что именно **красный** сейчас является отстающим. **3** Наконец, подсчитайте очки за город с **зелёным** подданным (**зелёные** делят последнее место на дорожке подсчёта очков с **жёлтыми**, но всё равно считаются отстающими).

Если бы вы выбрали другой порядок подсчёта очков за завершённые объекты, вам бы не удалось получить очки за все цвета.

**Подсказка:** вы можете завершать объекты, даже если подданный соответствующего цвета не является отстающим на дорожке подсчёта очков. В этом случае вы не получите очков, но заберёте подданного в личный запас. Это может быть важным для того, чтобы предотвратить раннее окончание игры.

После подсчёта очков все подданные с завершённых объектов возвращаются в ваш личный запас (каждого из них ставьте к подданным такого же цвета).

### Конец игры и финальный подсчёт

Игра заканчивается в конце того хода, на котором вы:

**А)** должны **выставить на квадрат подданного, но не можете** это сделать из-за того, что в вашем запасе закончились подданные соответствующего цвета;

**ИЛИ**

**Б)** выложили **последний квадрат местности.**

В обоих случаях подсчитайте очки за те объекты, которые были завершены последним выложенным квадратом, и приступите к финальному подсчёту очков. Он отличается от обычных правил «Каркассона»: вместо того чтобы подсчитывать очки за незавершённые объекты, вы получаете **2 очка за каждого подданного**, находящегося в этот момент на квадратах местности (как и во время игры, каждому цвету очки начисляются отдельно). Но очки начисляются только в том случае, если подданный соответствующего цвета является отстающим на дорожке подсчёта очков. Вы сами решаете, в каком порядке начислять очки за подданных при финальном подсчёте.

**Ваш итоговый результат** — деление, которое занимает **самый отстающий подданный на дорожке подсчёта очков**. Запишите этот результат и попробуйте сыграть ещё раз, постаравшись побить предыдущий рекорд. А также не забывайте делиться своими результатами и фотографиями получившихся игровых полей в соцсетях.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Если базовые правила одиночного режима кажутся вам **слишком простыми** или **слишком сложными**, попробуйте несколько альтернативных вариантов.

- Если использовать **больше подданных** каждого цвета, играть будет заметно **легче**.
- Попробуйте добавить в игру **ещё один цвет** и сыграть с 4 подданными в четырёх цветах. Вам будет **проще** размещать квадраты и получать больше очков, но **сложнее** планировать свои ходы наперёд.
- Используйте в каждом цвете всего **3 подданных** (вместо 4) и попробуйте пройти такое испытание.
- Вы вольны добавлять в одиночную игру любые квадраты местности и особых подданных из дополнений, но делайте это на свой страх и риск, поскольку ни одно дополнение в одиночном режиме не тестировалось.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»  
 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



© 2020  
 Hans im Gluck  
 Verlags-GmbH