

Disney



Klaus-Jürgen Wrede



# CARCASSONNE



# STAR WARS

EDITION



Klaus-Jürgen Wrede

# CARCASSONNE

# STAR WARS

## EDITION

Умная игра-головоломка в далекой галактике, для 2-5 игроков, 8 лет и старше

Испытайте захватывающие приключения Вселенной Star Wars™ в увлекательном мире Carcassonne®!  
Вас ждут захватывающие поединки за господство в далекой галактике. Освоить решающие битвы и выгодно расположить ваши войска на пути к победе.  
Да придет с тобой сила!

### Игровые особенности

Добро пожаловать в Star Wars Carcassonne! В этих инструкциях мы проверим вас, с помощью простых правил игры. Немного прочитав этот раздел, вы будете готовы показать и объяснить игру своим друзьям.

Между вами и наслаждением Звездных войн Каркассон не останется ничего другого.

Во-первых, вам нужно разложить игру. Это можно сделать быстро. При раскладке мы расскажем вам немного о деталях игры:

Сначала давайте посмотрим на Плитки.  
76 плиток показывают торговые маршруты, астероидные поля и планеты.



Астероидное поле



Торговый маршрут



Планета

Прямо сейчас вам не нужно беспокоиться о другом элементе, такие как символы. Мы объясним это позже

Обратные стороны всех плиток выглядят одинаково, только начальная плитка оранжевая, так что она всегда отличается



Обычный тайл



Стартовый тайл

Вы начинаете игру, помещая начальную плитку (с оранжевой обратной стороной) в середине игрового поля. Смешайте оставшиеся плитки и поместите их лицом вниз на стол в нескольких стопках, таким образом, чтобы каждый игрок имел легкий доступ к ним.



Стартовый тайл



Плитки картинкой вниз

Затем есть счетная доска, а также 3 красных и 3 зеленых кубика, которые вы будете располагать на краю игровой площадки



5 маленьких миплов



1 большой мипл каждого цвета

Наклейте наклейки на Миплов



5 фракций + 1 из дополнения.

В этой игре Вы найдете 30 "Meeples", по 6 штук каждого цвета (красный, зеленый, черный, белый и оранжевый).

orange

white

Выдайте каждому игроку по 5 "Meeples" (4 маленьких и 1 большого размера), а также соответствующую цвету фигурок карту персонажа 3В, это будет резерв игрока. Затем поставьте 6-й (маленький) "Meeples" на сектор с цифрой 0 на поле подсчета очков. Поместите все неиспользуемые фигурки и карты персонажей обратно в коробку.

## Цель игры

Что является целью игры "Звездные войны Каркассон"? Шаг за шагом, все игроки будут размещать плитки друг за другом. Таким образом, Вы будете строить торговые маршруты, исследовать астероидные поля, и захватывать планеты. В процессе игры, Вы можете использовать ваши фигурки "Meeples" в роли торговцев, исследователей, или завоевателей. Вы будете зарабатывать победные очки, как во время игры, так и в конце. Окончательный счет будет определять, кто победитель. Давайте начнем!

## Как играть в игру

В "Star Wars Каркассон" игроки передают ход по часовой стрелке, начинает самый младший игрок. Каждый игрок в свой ход всегда выполняет действия, описанные ниже в указанном порядке, мы будем объяснять их в следующих разделах, и так какие действия?

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <b>1</b><br><b>Разместить плитку:</b><br>Вы должны разместить 1 плитку из стопки рядом с другой выложенной на поле учитывая, что изображено на плитках | <b>2</b><br><b>Поставить фишку "Meeples"</b><br>вы можете расположить одну из ваших фишек на плитку, выложенную на поле. | <b>3</b><br><b>Начать бой:</b><br>Если фишки разных цветов стоят в одной области, можно начать битву.. | <b>4</b><br><b>Подсчёт очков:</b><br>Вы должны подсчитать все набранные очки, за выполненные вами действия. |
|--|--|--|---|

## ТОРГОВЫЕ ПУТИ

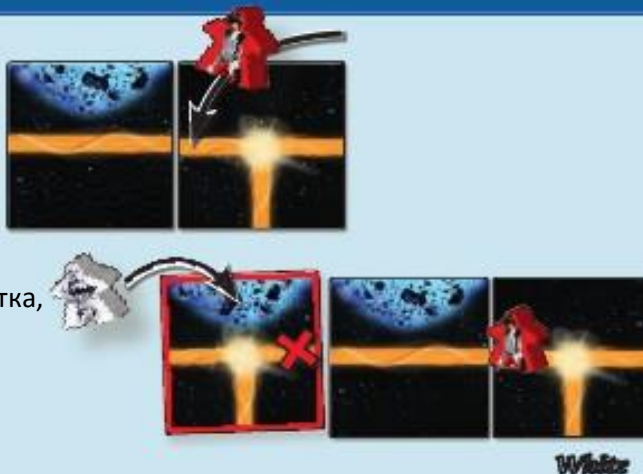
### 1. Положите вашу плитку на поле

Плитка, которую Вы взяли, показывает 3 торговых маршрута, которые выходят из перекрёстка. Вы помещаете её рядом с начальной плиткой. Необходимо убедиться, что сторона плитки вписывается в одну из сторон уже выложенной плитки.



### 2. Использование Мипла как торговца

После того как Вы расположили вашу плитку, вы можете на ней разместить фишку на торговом пути. Это возможно лишь в том случае, если нет другой фишки торговца на этом торговом пути. Если торговый маршрут не был завершён, победные очки не будут рассчитываться (действие 4) сейчас. Следующий игрок выкладывает плитку и поскольку Ваш торговец уже стоит на правой стороне перекрёстка, то он не может поместить свою фишку там же. Вместо этого, он позиционирует "Meeples" как фишку исследователя в астероидное поле плитки, которая была введена в действие только сейчас.



### 3. Фаза битвы

Вы всегда будете выполнять данное действие, когда "Meeples" нескольких игроков, стоя в одной области (например, на торговом маршруте). Мы объясним это позже, дополнительно (см. описание далее)

### 4. Подсчёт очков

Каждый раз, когда торговый путь завершается (закрыты концы пути), происходит подсчёт очков. Каждая плитка торгового пути зарабатывает вам 1 балл. Кроме того, есть также 3 символа фракций (Повстанцы, Империя и Охотники за головами, Ниже представлены значки фракций), которые зарабатывают дополнительные 2 очка за каждый символ

(независимо от того, к какой фракции вы принадлежите). Передвиньте Вашу фишку на поле подсчёта победных очков на количество набранных Вами очков. После каждого подсчета очков, Вы убираете фишку "Meeples" обратно в ваш резерв.



Даже если другой игрок разместил эту плитку, ваш торговый маршрут завершён. Поскольку ваш торговый маршрут длится 3 плитки, вы будете заработать 3 балла за это.



Позже в игре, когда вы прошли круг один раз, положите свой "Meerle", чтобы показать, что вы уже накопили 50 баллов.



Вы положите Красного Мипла, который только что заработал 3 очка в свой запас. Белый Мидл останется на игровом поле с тех пор пока не посчитаются очки за астероид на котором он стоит.

## Астероиды

### 1. Положите плитку

Вы размещаете плитку на поле. Плитка должна класться правильно.



### 2. Разместите своего Мипла

Если на поле астероидов нет чужих Миплов, вы имеете право разместить туда своего.



### 3. Фаза битвы

Если при выкладывании плитки Миплы разных игроков стали находиться на одном астероиде начинается битва

### 4. Подсчет очков

Мы заглянем немного вперед, и будем считать, что плитка с красной границей уже выложена на вашем поле астероидов. Сфера (в данном случае поле астероидов), таким образом, будет завершено. Каждый раз, когда астероидное поле окружено космосом и нет в нём отверстия, оно будет считаться завершенным.

У Вас есть фишка "Meerle" в поле астероидов, теперь Вы будете вычислить значение победных очков.

Каждая плитка с полем астероидов даёт 2 очка. Кроме того, каждый символ фракции в завершенном поле астероидов даёт 2 дополнительных очка (тип символа фракции не имеет значения).



Поскольку символ фракции (Империя) можно увидеть здесь, вы получите еще 2 балла. В общей сложности 8.

## ПЛАНЕТЫ

### 1. Положите плитку

Кладите плитку по правилам соответствия границ.



### 2. Использование фишки "Meerle" как Завоевателя.

Помещать своих миплов нужно на центр планеты.



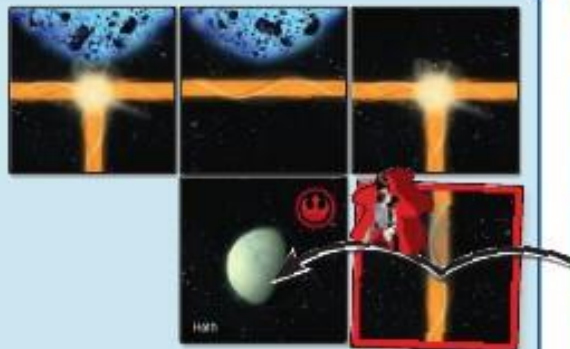
Плитка касается стороной космоса, по-этому ее возможно сюда разместить.

Существует еще один способ размещения фишки Завоевателя на планете.

**Когда Вы разместите плитку на одном из 8 свободных полей, окружающих планету** (рядом с одной из сторон, или рядом по диагонали), вы можете разместить один из ваших "Meeples" **либо на размещенной плитке** (как обычно), **или непосредственно на планете.**

В отличие от торгового маршрута или астероидного поля,

**Вы можете также разместить фишку "Meeples" на планете, которая уже занята.** Это исключение в игре "Star Wars Каркассон" и будет объяснено более подробно ниже.



### 3. Фаза битвы

Когда Миплы 2-х игроков встречаются на планете начинается бой.

### 4. Подсчет очков

Подсчёт победных очков для планеты начинается, как только она окружена плитками со всех сторон. **Каждая плитка** (в том числе и самой планеты) **приносит 1 победное очко.**

**Символ фракции на планете считается как 2 дополнительных победных очка.** Тип символа фракции не имеет значения.

**Символы фракций на 8 плитках расположенных вокруг планеты не учитываются,** так как они считаются в других сферах (при подсчёте торговых путей, или астероидных полей).



### ■ Много Миплов в одной области.

Размещение фишек "Meeples" на торговых путях и астероидных полях, которые уже заняты другими фишками игроков не допускается. Тем не менее, возможно, что более чем одна фишка "Meeples" попадает на одну область из-за "слияния" сфер, или когда фишки размещены на уже оккупированной планете. В игре "Star Wars Каркассон", только фишки одного цвета могут занимать одну и ту же область. **Когда сферы влияния с разноцветными фишками "Meeples" объединяются, наступает фаза боя, которая будет вестись с помощью игровых костей (кубиков).**

**Фракции:** Вместе с фишками "Meeples", Вы получили карту с иллюстрацией символа фракции и персонажем. В игре три различные фракции. Эти символы фракций также показаны на некоторых плитках.

**Когда битва происходит?** Как только несколько фишек разных игроков встанут в одной области (на торговом пути, астероидном поле, или на планете)

сразу же начинается бой. Битва будет всегда осуществляться в фазу третьего действия игрока, до подсчета победных очков, **даже если игрок, который объединил сферы своим ходом, не участвует в битве.**

Сколько игровых костей будет использовать игрок в бою? **За каждую маленькую фишку "Meeples" участвующей в бою, вы берёте 1 кубик.** Если Вы бьетесь большой фишкой "Meeples", вы берёте за неё 2 кубика. Если на оспариваемой области один или более символов Вашей фракции Вы получаете ещё 1 дополнительный кубик. Независимо от того, сколько ваших фишек и символов участвуют в сражении, Вы можете получить максимум 3 кубика для битвы.

**Битва:** Все игроки, участвующие в битве бросают свои игральные кости. Чтобы определить, кто выиграл битву, учитываются только игральные кости с наибольшим значением, для каждого игрока. Другие результаты игровых костей не учитываются. **Игрок, который выбросил максимальное число, выигрывает бой.**

**Ничья:** Каждый раз, когда наибольшее число выпадает нескольким игрокам, то каждый из них получает 1 победное очко. Игроки, которым выпало более низкое число выходят из боя, а игроки, у которые ничья, перебрасывают кости еще раз, для получения нового результата.

**Проигрыш:** Если игрок проигрывает бой (даже если другие игроки всё ещё в бою), он снимает с поля свои фишки "Meeples" и помещает их обратно в запас. Он получает 1 победное очко за каждый кубик, что он бросал.



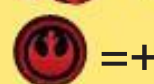
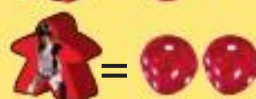
Альянс



Империя



Повстанцы



Победитель оставляет свои фишки "Meeples" на поле, или убирает в резерв, получив победные очки, в случае завершения оспариваемой области.

Теперь вы узнаете, как начинаются битвы в отдельных сферах и как их можно вести.

### Битва за торговые пути.

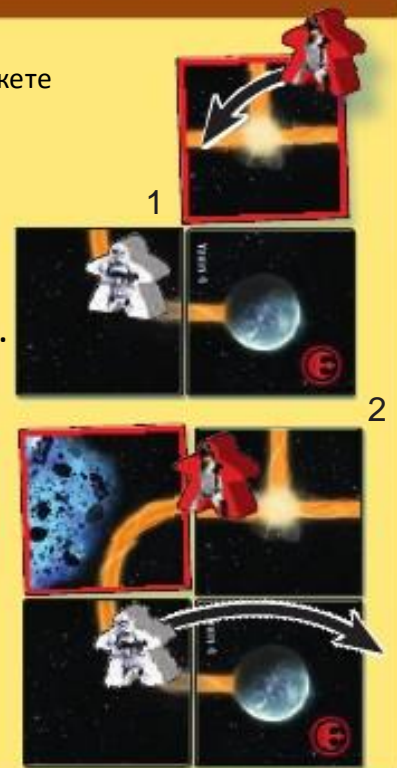
- 1) Плитка, что вы поставили, может продлить торговый путь. Так как Торговец другого игрока уже размещен на торговом пути, Вы не можете разместить там своего Торговца. Поэтому Вы
- 2) В следующий ход Вы поместили плитку соединив торговые пути. Вы не можете поместить свою фишку на сам торговый путь, но можете поставить на поле астероидов, или планету. После размещения плитки, начинается битва за торговый путь. Белый игрок, и вы будете кидать по одному кубику каждый. (Символ Альянса рядом с планетой не даёт дополнительных кубиков, потому что он считается только для планеты).

Как член фракции Альянса вы берете красные кости; Империя берет зеленые кости.  
Далее броски кубиков, красный против белого 6:1

Белый проиграл и должен убрать свою фишку и поместить её обратно в резерв.

Он получит 1 очко, так как он боролся 1 кубиком.

Поскольку торговый путь в настоящее время завершен, оценка рассчитывается, для красного, который получите 4 победных очка.



### Битва за Астероидные поля

- 1) В надежде на возможность вырвать астероидное поле из лап черного и белого игроков, Вы положили плитку с астероидным полем и поставили Вашу фишку "Meeples" в качестве Исследователя. Это возможно, так как поле не связано с какой-либо другой областью астероидов, на котором уже есть чужие фишки.
- 2) Вам повезло, и в следующий ход, Вы объединили все плитки в одно большое, завершённое астероидное поле. Начинается бой. Поскольку у вас есть 1 фишка и символ вашей фракции на одной астероидной плитке (под чёрным миплом), Вы бросаете 2 кубика. Белый может использовать 1 кубик *White* за 1 фишку. Черный имеет на поле одну большую фишку, поэтому можно использовать 2 кубика. Символ фракции на торговом пути не относится к области астероидов, таким образом, черный и белый не будут получать



дополнительных игровых костей.

*White*

*White*

1-й бросок: красный против черного и белого.

*white* Белый выбрасывает 3, меньше чем вы и

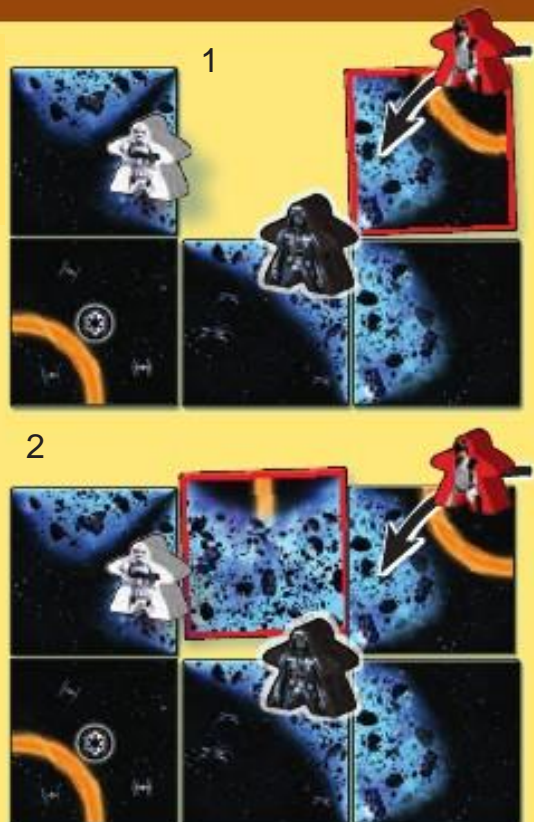
черный. Белый проигрывает и убирает свою фишку.

Так как белый играл 1 кубиком, он получает 1 очко. Существует ничья между Вами и черным, так как вы оба выбросили 4. Вы оба получите по 1 победному очку и бросаете кости еще раз.



2-й бросок: красный против черного. Черный получает максимальное число 6 и выигрывает бой. Вы проиграли и убираете фишку в резерв. Так как Вы использовали 2 кубика, то получите 2 очка.

Астероидное поле завершено. Черный получает 12 победных очков за область (5 плиток стоят по 2 очка, символ фракции стоит еще 2). После расчета очков, черный убирает фишку в свой резерв.



## Битва за планету

Борьба за господство над планетой играет особую роль в игре "Star Wars Каркассон".

Игрок может поставить свою фишку на планету, когда выкладывает плитку с ней, а так же Вы можете разместить фишку Завоевателя на планету, если поместите плитку на одном из 8 полей, окружающих планету.

Это допускается даже когда фишка другого игрока уже стоит на этой планете.

Вы можете решить, хотите ли использовать плитку как торговый путь, астероидное поле или планету, или напасть на занятую планету.

В фазу боя Вы также получите игральные кости в соответствии с теми же правилами:

1 кубик за одну маленькую фишку, 2 за большую и 1 кубик за символ вашей фракции на планете.

Если есть символы фракций изображенные на 8 плитках окружающих планету, эти символы не учитываются в битве за неё. Здесь тоже, игроки могут использовать максимум 3 кубика в бою.

Вы размещаете плитку с торговым маршрутом в одной из 8 областей, окружающих планету. Вместо того чтобы использовать фишку как торговца на торговом пути, **Вы атакуете белого**, большая фишка, которая находится на планете. **Вы получите дополнительно 1 игральную кость за 1 символа**

**White's** фракции на планете. Таким образом, вы можете атаковать с 2 кубиками.

Белый также получает 2 кубика, так как он борется большой фишкой.

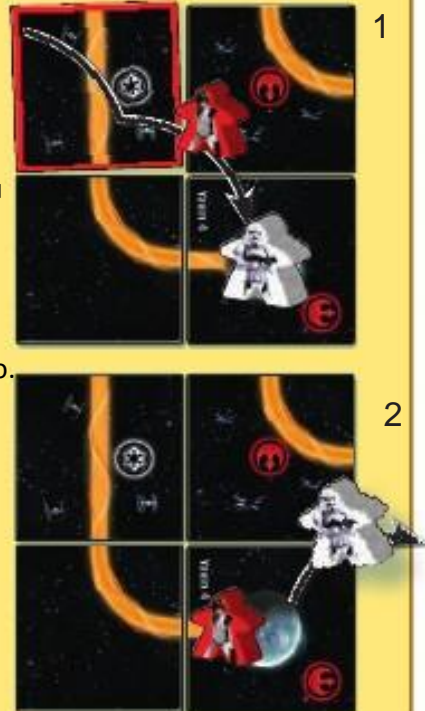
**White** Ни один из символов фракций на плитках с торговыми путями не действует.



**1-й бросок:** В первом броске, вы оба выкинули по 5, как наибольшее число. **Ничья, в результате, каждый из вас зарабатывает по 1 очку.** Вы будете кидать кости снова.



**2-й бросок:** 5 : 4 2) Ваш 5 бьет 4. **White** Белый игрок убирает свою фишку. Так как у него было **White** 2 кубика, он получает 2 очка. Вы оставляете свой фишку "Meerle" на планете так как только победили в бою, и теперь ход следующего игрока.



Вот и все. Теперь вы знаете самые важные правила, и вы можете играть в Star Wars Carcassonne. Теперь мы будем резюмировать важные части еще раз и упомянем пару небольших деталей, которые вы должны знать:

### Итоги

#### 1. Положить плитку на место

Плитка, которую вы хотите положить, всегда должна быть размещена таким образом, чтобы она находилась рядом с одной отображаемой плиткой, как минимум. В очень редком случае, когда вы не можете позиционировать свою плитку в любом месте, положите свою плитку обратно в коробку и возьмите новую.

#### 2. Позиции Миплов

Вы можете позиционировать Meerle на плитке, которую вы только что положили на место.

Вы должны убедиться, что в этом районе нет другого Мипла.

«Если вы поместите свою плитку рядом с планетой, вы можете затем атаковать соседнюю планету и положить вашего Мипла на эту планету (даже если другой Meerle уже там есть).

В битве между 3 или более разными цветными Миплами все игроки будут бросать кости в одно и то же время. если вам не хватает кубиков, вы будете бросать кости один за другим и принимать к сведению результаты.

В случае ничьи между двумя или более игроками, которые бросили самые высокие цифры, те игроки, которые выбросили меньший результат, они выходят из битвы.

В этой игре игроки из одной фракции могут сражаться друг с другом.

#### 4. Подсчет очков

- \* Торговый маршрут всегда будет завершен, когда оба конца встречаются на пересечении, в поле астероидов, на планете, или они встречаются друг с другом. Каждая торговая плитка получает 1 очко.
- \* Поле астероидов всегда завершается, когда больше невозможно разместить дополнительную плитку в соответствии с правилами, и больше ничего не может быть выложено. Каждая астероидная плитка заработает вам 2 балла. Кроме того, вы получаете 2 балла за каждый символ фракции (независимо от того, какая фракция).
- \* Планета всегда завершается, когда она полностью окружена 8 плитками. Каждая планета затем зарабатывает вам 11 очков (9 очков за плитки и 2 балла за символ фракции планеты).
- \* Очки всегда начисляются в конце хода. Здесь все игроки, которые разместили Meeples в завершенных областях могут зарабатывать очки.
- \* После каждого подсчета очков каждый игрок снимает Мипла, за которого он заработал очки.

#### ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

К сожалению, «Звездные войны» Каркассон подходит к концу. Хорошей новостью является то, что теперь мы можем определить победителя. Игра заканчивается, как только ни один игрок не может взять больше плиток. Далее, окончательный расчет и победителя определяется так:

- ③ Каждый торговый маршрут зарабатывает 1 балл для каждой торговой плитки, как и во время игры.
- ③ Каждое поле астероидов получает 1 балл за каждую плитку.
- ③ Каждая планета получает 1 очко и еще 1 дополнительное очко за каждую плитку, окружающую ее.
- ③ В каждой области (торговые маршруты, поля астероидов и планеты) каждый символ фракции получает 2 очка.

##### Конечный результат, поля астероидов:

Зеленый зарабатывает 5 очков  
(3 плитки + 1 символ фракции)  
для большого поля астероидов.  
Черный зарабатывает 1 очко (1 плитка).



##### Конечный результат Планет:

Оранжевая получает 6 очков за незавершенную планету (4 балла за планетную плитку + 2 балла за символ фракции).

**Конечная оценка, поле астероидов:** белые зарабатывают 2 очка (2 плитки) для открытого поля астероидов.

Итоговый счет, торговый маршрут: для открытого торгового маршрута красный зарабатывает 3 очка (3 плитки).

#### Командные варианты игры:

Если вы играете в Star Wars Carcassonne с 4 игроками, вы также можете играть в игры в командах. В этом случае игроки, сидящие по диагонали друг от друга, образуют команду.

Очки распределяются следующим образом:

- Игроки в команде Альянса повстанцев получают красные и зеленые миплы.
- Игроки из команды Империи получают черные и белые миплы.

Так как игроки в команде собирают очки совместно, вы можете разместить только одно очко за команду на счетной доске. Дополнительный Meeples в другом цвете будет помещен обратно в коробку.

Игроки в команде никогда не могут сражаться друг с другом. Битва будет проходить только тогда, когда миплы из разных фракций будут стоять в одном секторе. Во время битвы только один игрок за команду бросает кости. Он может использовать 1 кубик для каждого Мипла в своей фракции. Как обычно, он получит дополнительные кости для большого Мипла и для своего собственного символа фракции. Однако команды могут сражаться с максимум 3 кубиками за команду. В противном случае курс игры будет таким же, как и в обычной игре.



© 2015  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15  
80809 Munich  
info@hans-im-glueck.de  
www.hans-im-glueck.de

ПЕРЕВЕДЕНО НА РУССКИЙ ЯЗЫК  
Романом Романовичем К.  
Электронный адрес: [kramer@mail.ru](mailto:kramer@mail.ru)

Designer: Klaus-Jürgen Wrede  
Rules layout: Christof Tisch



www.starwars.com  
© & ™ Lucasfilm Ltd