

Игра Клауса-Юргена Вреде

# ЖАРКАССОН АМАЗОНКА



ПРАВИЛА ИГРЫ



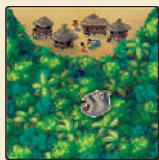
# Игра Клауса-Юргена Вреде

## ЖАРКАССОН АМАЗОНКА

Влажный зной окутывает вас в тропических лесах Южной Америки. В реке плещутся разноцветные рыбки, а джунгли пестрят дикими животными. Хочется проникнуться моментом, но времени не так-то много: вот уже и другие исследователи потянулись в джунгли, чтобы разбить там стоянки и отправиться вниз по реке. Вас ждёт спуск наперегонки к устью Амазонки!

### СОСТАВ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

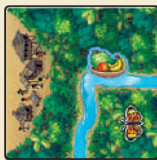
Основные компоненты игры — **65 обычных квадратов местности**, на которых изображены деревни и притоки реки. Вокруг расстилаются джунгли, где обитают дикие животные.



Квадрат с деревней и изображением животного в джунглях

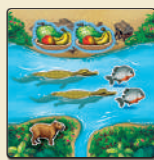


Квадрат с притоком и символом лодки



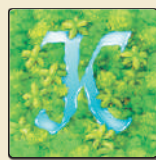
Квадрат с притоком и изображением фруктов

Также в игре есть **15 речных квадратов**. Они тоже относятся к **квадратам местности**, но у них особое назначение.



Речной квадрат с кайманами и пираньями

Обратная сторона у всех квадратов (как обычных, так и речных) одинаковая.



Оборот квадратов местности

Также есть **стартовое поле**: прямоугольник размером 2 на 4 квадрата. Положите его вверх той стороной, которая соответствует числу игроков: если игроков двое или трое (**2/3**), на поле будет 16 делений, а если игроков четверо или пятеро (**4/5**), то делений будет 8. Исток Амазонки разместите у края стола, но так, чтобы между стартовым полем и краем осталось место: его должно хватать как минимум на два ряда квадратов. К концу игры река будет длиной в метр с небольшим.



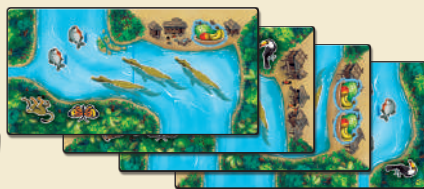
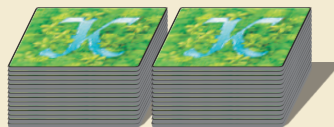
Лодки

Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт лодку выбранного цвета. Первым игроком становится тот, кто последним катался на лодке (или самый молодой игрок). Каждый игрок ставит свою лодку на первое деление Амазонки (исток).

Тщательно перемешайте 80 квадратов местности (следите, чтобы речные квадраты были распределены равномерно) и сложите их лицевой стороной вниз несколькими стопками.

Отложите 4 **двойных речных квадрата** — они понадобятся в игре позже.

Плашку устья реки также отложите. Она понадобится в конце игры.



Исток Амазонки  
Оставьте место как минимум для двух рядов.



Участствуют **жёлтые, зелёные, красные и синие** фишки. Лодки игроков находятся у истока Амазонки.



Исследователи



Стоянки

Наконец, **деревянные компоненты**: фишки исследователей и стоянок. Всего у вас **25 фишек исследователей**, по 5 каждого цвета (**жёлтый, зелёный, красный, синий и чёрный**), и **10 стоянок**, по 2 каждого цвета.

Каждый игрок получает 5 исследователей и 2 стоянки своего цвета. 4 исследователя и обе стоянки он оставляет у себя в запасе, а пятого исследователя 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 они постепенно открывают новые деревни и притоки, углубляются в джунгли и спускаются ниже по реке. Свои фишки исследователей игроки ставят в деревнях и на притоках, а стоянки размещают в джунглях. Не менее важно двигать свою лодку вниз по Амазонке, чтобы опередить других игроков. Всё это приносит очки — как во время игры, так и в конце партии при финальном подсчёте.

## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Каждый ход протекает по одной и той же схеме:

1

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



2

Игрок может разместить на только что сыгранном квадрате:  
**2 а) исследователя**  
**ИЛИ**  
**2 б) стоянку.**  
Если игрок этого не сделал, он должен продвинуть свою лодку на одно деление вниз по Амазонке.



3

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



### Ограничения на размещение речных и обычных квадратов

Самые важные правила размещения квадратов:

1. Новый квадрат должен продолжать изображённую местность.

2. Нельзя размещать квадраты местности дальше, чем успела продвинуться река.

В начале игры есть 10 мест, куда можно выложить квадрат. Как только был выложен новый квадрат, к нему можно начинать присоединять следующие.

Сама Амазонка также играет важную роль в размещении квадратов. Сначала вся река состоит из одного стартового поля. Но вскоре вы сможете сделать её длиннее благодаря речным квадратам. Это увеличит число мест, подходящих для размещения новых квадратов местности.



## ■ Притоки

### 1. Как сыграть квадрат с притоком


Возьмите один из квадратов, лежащих лицевой стороной вниз. Переверните квадрат и покажите его всем игрокам. Присоедините квадрат к уже выложенным на стол. Новый квадрат (на примере справа обведён **красной рамкой**) должен хотя бы одной стороной (не углом) соприкасаться с хотя бы одним уже выложенным ранее. На стыке квадратов рисунки должны продолжаться друг друга (в примере справа приток переходит в приток, джунгли — в джунгли).



### 2а. Как отправить исследователя разведывать приток

Выложив квадрат с притоком, вы можете выставить на него одного своего исследователя из запаса. Вы не можете выставить исследователя, если где-то на этом же притоке уже находится какой-то другой исследователь (ваш или соперника). Если на выложенном квадрате несколько притоков, вы должны выбрать, на какой из них ставить исследователя.

#### Символ лодки

Если вы поставили фишку на приток, на котором есть символы лодки , вы должны продвинуть вашу лодку вниз по реке: на 1 деление за каждый символ лодки на притоке.



Вы ставите фишку на только что выложенный квадрат, так как приток не занят другими исследователями.



Символ лодки означает, что ваша лодка спускается на 1 деление вниз по реке.



## Дополнительные правила спуска по Амазонке

- Символы лодок есть только на притоках. Каждый такой символ позволит вашей лодке спуститься на 1 деление вниз по Амазонке. **Этот эффект применяется немедленно, как только вы ставите фишку на приток с одним или несколькими символами лодок или как только вы или другой игрок добавляете квадрат с символом лодки к притоку, где уже стояла ваша фишка.** Число фишек, выставленных на этом притоке вами или другими игроками, в этом случае значения не имеет.
- Ваша лодка может только **спускаться** по Амазонке. Двигаться назад нельзя.
- Если вы должны продвинуть лодку, а следующего деления нет, просто остановитесь на последнем делении.
- На стартовом поле деления уже соединены. Каждый новый речной квадрат добавляет 1 деление, а каждый двойной квадрат добавляет 2 деления.
- Ваша лодка также должна спускаться на 1 деление вниз по реке каждый раз, когда в свой ход вы не выставляете исследователя или стоянку (см. «Спуск на лодке» на стр. 5).
- На одном делении реки может находиться сколько угодно лодок.



Добавив этот квадрат к вашему притоку, вы соедините вашу фишку с тремя символами лодок и спуститесь на 3 деления вниз по реке.



На двойных речных квадратах 2 деления.

## 3. Как подсчитать очки за приток

Приток считается закрытым, если на его пути возникает камень или русло Амазонки, а также если приток замыкается в кольцо или упирается в деревню/джунгли. Оба конца притока должны быть закрыты. В этом случае начинается подсчёт очков. *На примере справа квадрат размещает ваш соперник, но несмотря на это ваш приток всё равно становится завершённым.* Если на притоке находятся исследователи только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённого притока приносит 1 очко их владельцу.



Вы также получаете **1 очко за каждый символ фруктов** на завершённом притоке с вашим исследователем. Полученные вами очки отмечайте на дорожке подсчёта очков фишкой вашего цвета.



Ваш приток проходит через 3 квадрата и 1 символ фруктов. Вы получаете 4 очка.

Вы получили 4 очка, значит, **ваша фишка сдвигается на 4 деления вперёд.** Начислив очки за завершённый объект, вы **возвращаете находившихся на нём исследователей обратно в запас.**

Когда вы наберёте больше 50 очков (и таким образом вернётесь на нулевое деление), положите фишку горизонтально: этим вы покажете, что у вас больше 50 очков. Если вы ещё раз попали на 0, снова поставьте фишку вертикально: так вы покажете, что теперь у вас уже больше 100 очков.

Как подсчитываются очки за завершённый приток, если на нём находятся исследователи нескольких игроков, описано на стр. 7.



## ■ Деревни

### 1. Как сыграть квадрат с деревней

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он продолжал уже выложенные ранее. Поскольку рисунок должен совпадать, область с деревней можно присоединить только к другой деревне (или разместить квадрат так, чтобы появилась новая деревня).

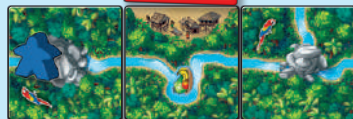


### 2а. Как поставить фишку исследователя в деревню

Как и в случае с притоком, вы первым делом проверяете, нет ли в деревне других исследователей. Если деревня свободна, вы можете поставить в неё фишку своего исследователя из запаса.



Выложив этот квадрат, вы увеличиваете деревню. Поскольку деревня не занята, вы можете поставить туда свою фишку.





### 3. Как подсчитать очки за завершённую деревню

Деревня считается завершённой, если она со всех сторон окружена джунглями и/или Амазонкой (нет никаких открытых участков), а внутри нет пустых мест. Если в деревне находятся исследователи только одного игрока, каждый квадрат с участком завершённой деревни **приносит 2 очка их владельцу**. Также вы получаете **1 очко за каждый символ фруктов** в деревне. Как и в случае с притоком, после завершения деревни все находившиеся в ней исследователи возвращаются в личный запас своих владельцев.

*Как подсчитываются очки за завершённую деревню, если в ней находятся исследователи нескольких игроков, описано на стр. 7.*

*За эту деревню вы получаете 7 очков: 2 очка за каждый квадрат и 1 очко за символ фруктов.*



## ■ Стоянки

### 1. Как сыграть квадрат с джунглями

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

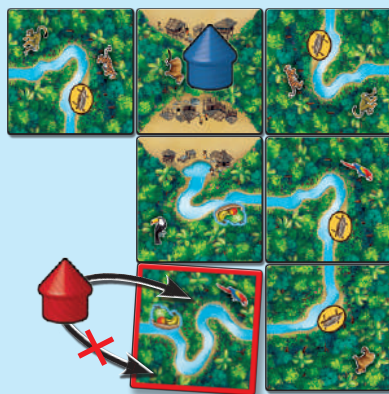
### 26. Как разбить стоянку

Вы начинаете игру с 2 стоянками в личном запасе. Выложив новый квадрат с джунглями, вы можете разбить на этом квадрате стоянку. Если на нём изображено несколько областей с джунглями, вы можете поставить фишку стоянки в любую из них. Как и с фишками исследователей, нельзя разбивать стоянку в джунглях, где уже есть другие стоянки. Разделителями для джунглей служат притоки, Амазонка и деревни.

**Внимание!** Вы всегда выбираете что-то одно: либо разбить стоянку, либо выставить исследователя.

И только разбитая вами стоянка остаётся в джунглях до конца игры, тогда она приносит очки.

*Вы только что выложили этот квадрат. Вы не можете разместить **стоянку** в нижней области с джунглями, потому что в этих джунглях уже есть **синяя** стоянка. Но вы можете разместить стоянку в верхней области, поскольку этот участок джунглей отделён притоком и деревней.*



### 3. Как подсчитать очки за стоянку

Очки за стоянку начисляются только в конце партии (см. стр. 7). Когда игра закончится, каждое животное в джунглях принесёт 1 очко владельцу этих джунглей.

## ■ Спуск на лодке

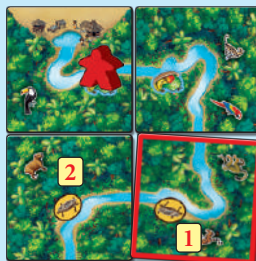
### 1. Как сыграть квадрат

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

### 2. Как двигать лодку

Если во время своего хода вы не поставили фишку исследователя или стоянки, вы должны продвинуть свою лодку на **1 деление** вниз по Амазонке. Такое продвижение всегда вам на пользу.

Если во время вашего хода на притоке с вашим исследователем появились новые символы лодок, продвиньте вашу лодку на столько делений, сколько символов добавилось.



*Ваша фишка уже стоит на этом притоке. Вы добавляете новый квадрат, который соединяет **вашу** фишку с двумя символами лодок. Таким образом, ваша лодка продвинется на 2 деления. Поскольку в этот ход вы решили не выставлять фишку исследователя или стоянки, ваша лодка продвинется ещё на 1 деление вниз по Амазонке. Итого: 3 деления.*

А теперь посмотрим, зачем вам стоит двигаться по Амазонке.

## Речные квадраты

### 1. Как сыграть речной квадрат

В отличие от обычных квадратов местности, когда вы раскрыли речной квадрат, вы должны продолжить русло Амазонки. Размещая речной квадрат, выберите, какой из двух сторон пристыковать его к руслу.

Если вы раскрыли квадрат с «!», выберите один двойной речной квадрат из отложенных в начале игры. Сначала вы размещаете квадрат с «!», а сразу после него — двойной речной квадрат (эти квадраты всегда размещаются только в таком порядке).

**Примечание:** поскольку двойные квадраты в два раза больше обычных, на них находятся 2 деления для движения лодок.

**Примечание:** поскольку квадратов с «!» 3 штуки, а двойных речных квадратов — 4, у вас всегда будет оставаться один неиспользованный двойной квадрат.

**Внимание!** Всякий раз, когда вы размещаете речной квадрат, вы также увеличиваете количество мест, куда можно присоединить квадраты местности (как можно увидеть на стр. 3).



Вы раскрыли речной квадрат с «!». Сначала вы размещаете квадрат с «!», а за ним — выбранный вами двойной квадрат. Разверните их так, как вам кажется лучше.



### 2. Как поставить исследователя или стоянку (или передвинуть лодку)

Вы можете разместить исследователя или стоянку на одном из берегов речного квадрата, но сама Амазонка предназначена только для перемещения лодок. На ней нельзя ставить исследователей или разбивать стоянки.

Если вы разместили квадрат с «!» и двойной квадрат, то исследователя или стоянку можно разместить только на двойном квадрате.

Как обычно, если вы решили не размещать исследователя или стоянку, ваша лодка должна спуститься вниз по Амазонке.



В процессе игры вы добавляете речной квадрат. Поскольку вы решили не выставлять исследователя или стоянку, ваша лодка должна спуститься на 1 деление вниз по реке и таким образом вырваться вперёд.

### 3. Как подсчитать очки за Амазонку

Как только добавляется речной квадрат, вместо обычного начисления очков происходит **начисление очков за Амазонку**.

В Амазонке водятся кайманы и пирании. Владелец лодки, спустившейся по реке дальше всех (тот, кто занимает первое место), получает столько очков, сколько **кайманов и пираний** изображено на только что выложенном квадрате.

Владелец лодки, находящейся на втором месте, получает столько очков, сколько **пираний** изображено на только что выложенном квадрате.

Если на первом (или втором) месте находятся сразу несколько лодок, все претенденты получают столько очков, сколько полагается за это место.

**Примечание 1:** неважно, где именно на реке находятся лодки. Важен только их порядок.

**Примечание 2:** двойные речные квадраты имеют 2 деления, но при начислении очков за Амазонку они считаются как один квадрат (т. е. учитываются все изображённые на двойном квадрате кайманы и пирания).

**Важно:** после того как были подсчитаны очки за Амазонку, лодки всех игроков, не получивших очков при этом подсчёте, спускаются на 1 деление вниз по реке.



На только что выложенном квадрате 3 каймана и 1 пирания.

**Начисление очков за Амазонку**

- 1 Поскольку вы находитесь на первом месте (ваша лодка опережает всех на реке), вы получаете 4 очка (3 каймана + 1 пирания).
- 2 Синяя и зелёная лодки обе находятся на втором месте, поэтому играющий синими и играющий зелёными получают по 1 очку за пиранию.
- 3 Так как играющий жёлтым не получил очков, его лодка спускается вниз по реке на 1 деление.



## ■ Несколько исследователей или стоянок на одном объекте

Может так случиться, что один и тот же приток или деревню займут сразу несколько фишек. Когда такой приток или деревня будут завершены, очки за этот объект получает только один игрок: тот, у которого там находится больше фишек. Если у нескольких претендентов на лидерство поровну фишек на объекте, все они получают положенное число очков. Для стоянок в джунглях действует то же правило.



Перед началом вашего хода у вас и у играющего синими фишки стояли на двух разных притоках. Вы выкладываете квадрат (отмечен красной рамкой) и соединяете оба притока. Сначала срабатывают символы лодок: ваша лодка спускается вниз по реке на 2 деления (плюс ещё на 1 деление за то, что вы в этот ход решили не ставить фишку исследователя или стоянку). Лодка играющего синими спускается на 1 деление (только за 1 новый символ лодки). Также приток становится завершённым, и вы оба получаете по 5 очков (4 очка за 4 квадрата с притоком и 1 очко за символ фруктов).



Перед началом вашего хода все три фишки стояли в разных деревнях. Вы выкладываете квадрат (отмечен красной рамкой), который соединяет все три деревни в одну. Таким образом, возникает большая завершённая деревня. Поскольку в этой деревне у вас фишек больше, очки получаете только вы, а играющий синими остаётся ни с чем. Вы получаете 13 очков (10 очков за 5 квадратов с деревней и 3 очка за 3 символа фруктов).

## 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 оставшиеся на поле фишки исследователей, стоянок и за спуск по Амазонке.

### ■ Притоки

Владелец каждого незавершённого притока получает 1 очко за каждый квадрат, по которому проходит этот приток, и 1 очко за каждый символ фруктов на этом притоке. Владелец незавершённого притока считается игрок, чьих исследователей на этом объекте больше. Если у нескольких претендентов на владение поровну исследователей на объекте, они все получают присуждаемые за этот объект очки.

### ■ Деревни

Владелец каждой незавершённой деревни получает 1 очко за каждый квадрат, на котором находится эта деревня, и 1 очко за каждый символ фруктов в этой деревне.

### ■ Стоянки

Владелец каждых джунглей (тот, у кого больше стоянок в этих джунглях) получает 1 очко за каждый символ животного в этих джунглях.

### ■ Амазонка

Спуск по Амазонке тоже приносит очки в конце игры. Приложите плашку устья (выбрав сторону с вашим числом игроков) к открытому концу Амазонки. Возьмите ближайшую к устью лодку (или лодки, если таких несколько) и поставьте её (или их) на деление плашки с самым высоким значением, а потом сделайте то же самое с остальными лодками, пока не заполнятся все деления плашки устья.

Если игроков четверо или пятеро: первое место — 7 очков, второе место — 4 очка, третье место — 1 очко.

Если игроков двое или трое: первое место — 6 очков, второе место — 3 очка.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ДВОИХ ИЛИ ТРОИХ ИГРОКОВ

Если игроков **двое или трое**: используйте ту сторону стартового поля и плашки устья, где есть отметка «для 2 и 3 игроков».

Если игроков **только двое**: игрок на втором месте получает очки за второе место, только если его лодка стоит на делении сразу за первым местом. Если его лодка отстаёт сильнее, второй игрок не получает очков, а вместо этого продвигает свою лодку на 1 деление вниз по реке (как обычно). Это правило действует как при начислении очков за Амазонку по ходу игры, так и при финальном подсчёте очков.



Игрок с красной лодкой получает 3 очка. Игрок с синей лодкой не получает очков, потому что его лодка не находится сразу за красной. Вместо этого синяя лодка спускается вниз по реке на 1 деление.

Играющий синими получает 3 очка за свою стоянку (3 символа животных в джунглях).

Играющий красными получает 3 очка за свой приток (2 квадрата + 1 символ фруктов).



Играющий красными получает 5 очков за свою стоянку (5 животных в джунглях).

Играющий синими получает 4 очка за свою деревню (2 квадрата + 2 символа фруктов).



Исходя из своего текущего места на реке игроки размещают лодки на плашке устья следующим образом:

Играющий красными получает 7 очков.

Играющие синими и зелёными получают по 4 очка.

Играющий чёрными получает 1 очко.

А вот играющий жёлтыми очков не получает.



# КАРКАССОН. АМАЗОНКА (65 ОБЫЧНЫХ КВАДРАТОВ, 15 РЕЧНЫХ КВАДРАТОВ, 4 ДВОЙНЫХ КВАДРАТА, 1 СТАРТОВОЕ ПОЛЕ)



Иллюстрации на квадратах могут незначительно отличаться (изображениями животных, лодок и фруктов).



**Примечание:** река Амазонка простирается на тысячи километров, и её русло постоянно изгибается. В «Каркассоне. Амазонка» мы решили сгладить её течение, так как сильно извилистая река создала бы определённые трудности для игроков (в том числе связанные с размещением квадратов). Надеемся, вас не расстроит это дизайнерское решение. Приятных открытий!

## АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде

Художник: Вики Далтон

Дизайнер-верстальщик: Кристоф Типп

3D-графика: Андреас Репп

За ценные правки благодарим Грегора Абрахама, Марион Хааке, Дитера Хаусдорфа и Майка Нойманн.

Особая благодарность Удо Шмитцу за долгие часы, проведённые за тестированием игры.

© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH

[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

[www.carcassonne.de](http://www.carcassonne.de)



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Наталия Щедрина

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите

на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Остались вопросы по правилам?

Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).