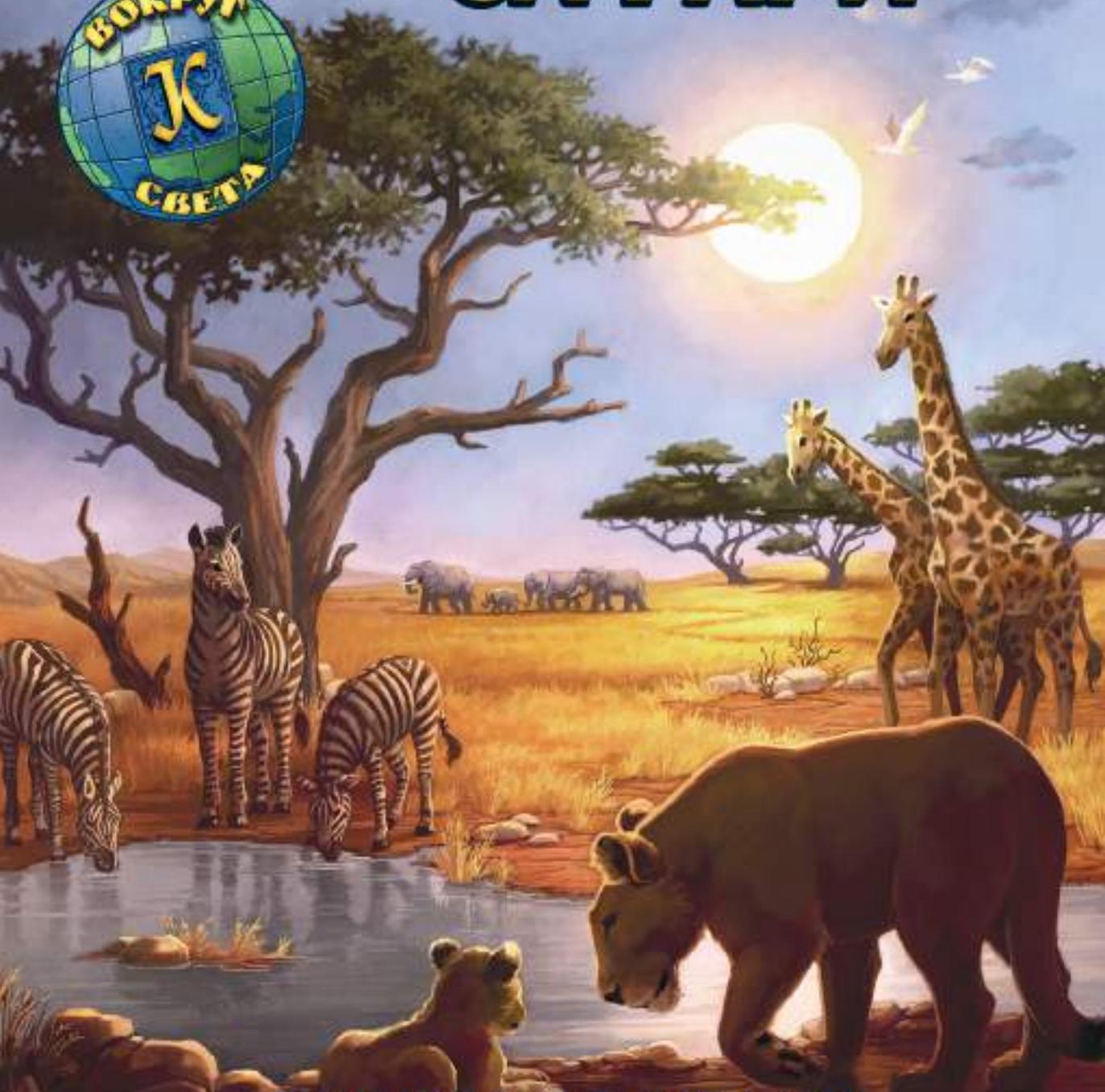


Игра Клауса-Юргена Вреде



ЖАРКАССОН САФАРИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра Клауса-Юргена Врете

Каркассон САФАРИ

Над вашей головой пылает ослепительное африканское солнце, но даже обжигающее марево над саванной не заставит вас отказаться от приключений! Обезьяны мелькают в густых зарослях, в тени баобабов отдыхают львы, а земля дрожит от громовой поступи слонов. У живописных мест водопоя собирается весь животный мир Африки, — не упустите свой шанс запечатлеть это в своей памяти и на плёнке!

СОСТАВ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Основные компоненты игры — **72 квадрата местности**. На них изображена саванна со звериными тропами, баобабам и зарослями, в которых обитают дикие животные.



Квадрат со звериной тропой и львом



Квадрат со слоненком в зарослях и баобабом



Квадрат с зарослями (с двумя символами птиц), зеброй и львом на звериных тропах



Оборот квадратов местности

Обратная сторона у всех квадратов одинаковая.

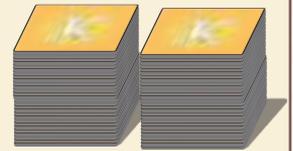
Также в игре есть **50 жетонов животных** с изображениями 5 видов животных. Каждое животное встречается на 10 жетонах.



4 жетона животных можно объединить в 1 место водопоя.



Тщательно перемешайте все 72 квадрата местности и сложите их лицевой стороной вниз несколькими стопками. Разместите **стартовое поле** (прямоугольник размером в 3 квадрата местности) в центре стола. Рядом со стартовым полем разместите 2 фишки **внедорожников**, как показано на примере справа. Эти фишки не принадлежат никому из игроков. Перемешайте **50 жетонов животных** и раздайте всем игрокам по 2 жетона. Игроки должны положить свои жетоны животных в открытую перед собой. Сложите оставшиеся жетоны животных в стопку рядом со стопками квадратов лицевой стороной вниз.



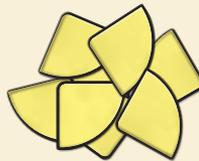
Выложите **5 жетонов 50/100** рядом с дорожкой подсчёта очков. Они понадобятся, когда кто-нибудь наберёт больше 50 очков.



Лицевая сторона



Оборот



Наконец, **деревянные компоненты**. Всего у вас **30 фишек фотоохотников**: по 6 фишек каждого цвета — **жёлтого, красного, зелёного, синего и чёрного**. А ещё по **1 слону** каждого из 5 цветов.

Каждый игрок получает 6 фотоохотников и 1 слона своего цвета. Если игроков меньше пяти, фишки не участвующих в игре цветов уберите обратно в коробку.

Положите дорожку подсчёта очков рядом с игровой зоной и поставьте слона каждого игрока на нулевое деление.



Слоны



Фотоохотники

ОБ ИГРЕ

Участники по очереди выкладывают на стол квадраты: тем самым они постепенно открывают просторы саванны, исследуют густые заросли и извилистые звериные тропы, находят одиноко стоящие баобабы. Свои фишки фотоохотников игроки ставят на звериные тропы и заросли. Не менее важно находить и разведывать новые места водооя. Всё это приносит игрокам очки — как во время игры, так и в конце партии при финальном подсчёте. А фишки, поставленные на баобабы, позволяют взять новые жетоны животных, которые можно дополнительно выложить на завершённые звериные тропы и заросли и получить за них дополнительные очки.

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 выполнить 1 из следующих действий: <ul style="list-style-type: none">Разместить на только что выложенном квадрате свою фишку фотоохотника.Передвинуть один из внедорожников.Найти или разведать место водооя. 	3 Игрок должен получить очки за все объекты, завершённые с помощью выложенного квадрата. 
--	---	---

Звериные тропы

1. Как сыграть квадрат со звериной тропой

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 звериная тропа переходит в тропу, саванна — в саванну).



2. Как отправить фотоохотника исследовать звериную тропу

Выложив квадрат со звериной тропой, вы можете выставить на эту тропу одного своего фотоохотника из запаса. Вы не можете выставить фотоохотника на звериную тропу, если где-то на этой же тропе уже находится какой-то другой фотоохотник (ваш или соперника).

Если на выложенном квадрате несколько звериных троп, вы должны выбрать, на какую из них выставить фотоохотника.



Вы ставите фишку на только что выложенный квадрат, так как звериная тропа не занята другим фотоохотником.

3. Как подсчитать очки за завершённую звериную тропу

Звериная тропа считается завершённой, если она замкнулась в кольцо или оба её конца уперлись в заросли/саванну. В этом случае начинается подсчёт очков. *На примере квадрат размещает ваш соперник, но несмотря на это ваша звериная тропа всё равно становится завершённой.* Если на звериной тропе находятся фотоохотники только одного игрока, **разные виды животных**, изображённые на ней, приносят очки владельцу выставленных на тропу фотоохотников.

Количество очков, которое вы получите за количество разных видов животных на звериной тропе, указано в таблице ниже и в нижней части дорожки подсчёта очков.

Количество видов животных	1	2	3	4	5
Очки	1	3	6	10	15

Неважно, сколько всего животных изображено на звериной тропе, учитывается только количество разных видов животных. Начислив очки за завершённый объект, вы возвращаете находившихся на нём фотоохотников обратно в запас.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОЧКИ ЗА ЖЕТОН ЖИВОТНОГО

Перед подсчётом очков за завершённую звериную тропу вы можете выложить на неё из личного запаса 1 жетон животного, изображения которого на ней ещё нет. На такой звериной тропе видов животных становится на 1 больше, и **вы получаете столько очков, сколько положено за новое количество видов животных.**



На **вашей** звериной тропе 3 разных вида животных, значит, **вы** получаете 6 очков.



На **вашей** звериной тропе уже есть слон, зебра и жираф. **Вы** выкладываете жетон льва из личного запаса. Теперь на тропе есть 4 разных вида животных, и **вы** получаете 10 очков вместо 6.



Как подсчитываются очки за завершённую звериную тропу, если на ней находятся фотоохотники нескольких игроков, описано на стр. 7.

Игроки отмечают набранные очки, передвигая свои фишки слонов по дорожке подсчёта очков. Деления дорожки пронумерованы от 0 до 49. Когда наберёте больше 50 очков (и таким образом пересечёте нулевое деление), положите перед собой жетон 50/100 очков стороной с числом 50, чтобы показать, что вы прошли полный круг. Если вы пересечёте нулевое деление ещё раз, переверните жетон стороной со 100 очками вверх.

Сбросьте все жетоны животных, выложенные на тропу. Если игрок должен взять жетон животного, но стопка жетонов закончилась, перемешайте сброшенные жетоны и соберите из них новую стопку жетонов животных.

■ Заросли

1. Как сыграть квадрат с зарослями

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он хотя бы одной стороной соприкасался с уже выложенными ранее. Поскольку рисунок должен совпадать, область с зарослями можно присоединить только к другим зарослям (или разместить квадрат так, чтобы появились новые заросли).



2. Как отправить фотоохотника исследовать заросли

Как и в случае с звериной тропой, вы первым делом проверяете, нет ли в зарослях других фотоохотников. Если заросли не заняты, вы можете поставить в них фишку своего фотоохотника из запаса.



Выложив этот квадрат, вы увеличиваете заросли. Поскольку эти заросли не заняты, вы можете поставить туда свою фишку.

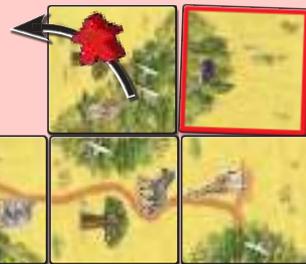


3. Как подсчитать очки за заросли

Заросли считаются завершёнными, если они со всех сторон окружены саванной, а внутри них нет пустых мест. В этом случае начинается подсчёт очков. Если в зарослях находятся фотоохотники только одного игрока, он получает очки в зависимости от количества видов животных, изображённых на ней. Неважно, сколько всего животных в зарослях, учитывается только количество **разных видов**. Количество очков, которое вы получите за разные виды животных в зарослях, указано в таблице на стр. 3 и в нижней части дорожки подсчёта очков.

Вы также получаете **1 очко** за каждый символ птицы (🐦) в завершённых зарослях с вашим фотоохотником.

Полученные вами очки отмечайте на дорожке подсчёта очков слонем вашего цвета. Как и в случае со звериной тропой, после завершения зарослей все находившиеся в них фотоохотники возвращаются в личный запас своих владельцев.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОЧКИ ЗА ЖЕТОН ЖИВОТНОГО

Перед подсчётом очков за завершённые заросли вы можете выложить в них из личного запаса 1 жетон животного, изображения которого на ней ещё нет. В таких зарослях общее количество видов животных становится на 1 больше, и **вы получаете столько очков, сколько положено за новое количество видов животных**. Сбросьте этот жетон после подсчёта очков за эти заросли.

Как подсчитываются очки за завершённые заросли, если в них находятся фотоохотники нескольких игроков, описано на стр. 7.

В занятых **вами** зарослях уже есть жираф и обезьяна. **Вы** добавляете к ним жетон зебры. Теперь в зарослях 3 вида животных, и **вы** получаете за них 6 очков. 3 символа птицы в зарослях приносят **вам** ещё 3 очка. Всего за эти заросли **вы** получаете 9 очков.



■ Баобаб

1. Как сыграть квадрат с баобабом

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он хотя бы одной стороной соприкасался с уже выложенными ранее. Разумеется, на стыке квадратов саванна должна переходить в саванну, заросли — в заросли, а звериная тропы — в звериную тропу.



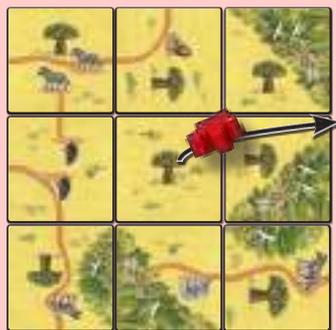
2. Как отправить фотоохотника к баобабу

Выложив квадрат с баобабом, вы можете **положить** на баобаб фишку фотоохотника, **взять 2 жетона животных** из стопки и **в открытую** положить их перед собой.



3. Как вернуть фотоохотника с квадрата баобаба

Когда квадрат, на котором расположен баобаб, со всех сторон (по горизонтали, вертикали и диагонали) окружён другими квадратами, фишка фотоохотника возвращается в запас владельца. При этом владелец этой фишки снова берёт 2 жетона животных из стопки жетонов (положите их в открытую перед собой, как обычно). Победных очков баобаб не приносит.



Квадрат баобаба с **вашим** фотоохотником со всех сторон окружён другими квадратами. Фишка фотоохотника возвращается в **ваш** запас, и **вы** берёте 2 дополнительных жетона животных.

■ Внедорожник

В свой ход вы можете использовать внедорожники одним из двух способов (а и б):

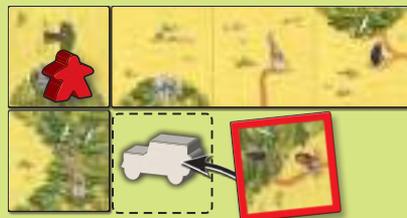
1а. Выложить квадрат

Вы выкладываете квадрат (отмечен **красной рамкой**) на место, **не занятое** внедорожником, по обычным правилам.



1б. Выложить квадрат на место, занятое внедорожником

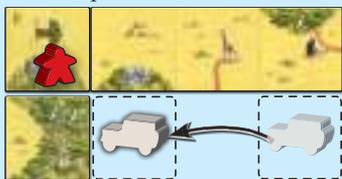
Вы выкладываете квадрат (отмечен **красной рамкой**) на место, **занятое** внедорожником, по обычным правилам. Затем вы забираете фишку внедорожника и ставите её перед собой.



Вы выложили квадрат на место, где стоял внедорожник. Поставьте его фишку перед собой.

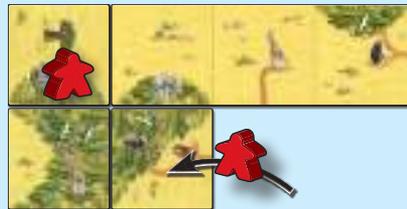
2а. Не ставить фишку фотоохотника

Вместо того чтобы выставить фотоохотника на новый квадрат, вы можете переместить один из внедорожников на пустое место рядом с любым выложенным квадратом.



2б. Поставить фишку фотоохотника

Вы можете поставить фишку фотоохотника на звериную тропу или в заросли только что выложенного квадрата по обычным правилам.



Вы ставите фишку фотоохотника на свободную звериную тропу.

3а. Подсчитать очки

Подсчитайте очки за все завершённые новым квадратом объекты. Перемещение внедорожника **не приносит** очков.

3б. Подсчитать очки

Подсчитайте очки за все завершённые новым квадратом объекты. При этом фишка внедорожника, стоящая перед вами, **приносит вам 3 очка**.



После подсчёта очков вы должны выставить внедорожник на пустое место рядом с любым выложенным квадратом.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы можете переместить только **1** внедорожник за ход. Если вы забрали внедорожник, выложив квадрат (1б), вы не можете передвинуть другой внедорожник, даже если репаете не ставить фишку фотоохотника на выложенный квадрат (2а). Таким образом, после того как вы выбрали способ использования внедорожника (а или б), оставшийся способ становится недоступным для вас в этот ход.

Внедорожники не могут одновременно находиться в одном месте!

■ Места водопооя

Жетоны животных не только приносят дополнительные очки при завершении звериной тропы или зарослей, — с их помощью вы также можете найти в саванне новые места водопооя.

1. Как начать поиски нового места водопооя

Как обычно, сначала вы открываете новый квадрат и присоединяете его так, чтобы он хотя бы одной стороной соприкасался с уже выложенными ранее. Разумеется, на стыке квадратов саванна должна переходить в саванну, заросли — в заросли, а звериная тропа — в звериную тропу.

2. Как найти и разведать место водопооя

НАЙТИ НОВОЕ МЕСТО ВОДОПОЯ

Вместо того чтобы поставить фишку фотоохотника на выложенный вами квадрат, вы можете **найти в саванне новое место водопооя**. Для этого положите жетон животного из вашего запаса в угол любого выложенного квадрата (**необязательно только что выложенного**). На этом углу квадрата должна быть изображена саванна (не заросли). Затем поставьте фишку фотоохотника на этот жетон животного и немедленно получите **3 очка**.

РАЗВЕДАТЬ НАЙДЕННОЕ МЕСТО ВОДОПОЯ

Вместо того чтобы ставить фишку фотоохотника на новый квадрат, вы можете разведать уже найденное место водопооя (вне зависимости от того, кто из игроков его нашёл). Для этого положите жетон животного из вашего запаса в угол выложенного квадрата, продолжая начатый круг водопооя.

Разведать найденное ранее место водопооя можно только жетоном животного, которое **не было представлено на месте водопооя**. Фишка фотоохотника при этом **не выставляется**.

Выложив жетон, вы получаете победные очки в зависимости от того, какой по счёту жетон добавили к месту водопооя.

Второй жетон животного: 4 очка

Третий жетон животного: 5 очков

Четвёртый жетон животного: 6 очков

Примечание: если вы хотите найти новое место водопооя, вы **обязаны** поставить на выложенный жетон животного фишку фотоохотника.

Исключение: вы можете найти место водопооя на квадрате, лежащем по диагонали от уже найденного места водопооя. Поскольку 2 жетона не касаются друг друга, вы можете поставить на новое место водопооя фишку фотоохотника. Когда вы разведаете такое место водопооя целиком, на нём будут стоять фишки двух игроков. Это единственный случай, когда на водопоое могут находиться 2 одинаковых животных.

Вы выкладываете новый квадрат, проделывая свою звериную тропу. *Вы* решаете не выставлять на него фотоохотника, вместо этого *вы* находите новое место водопооя.



Вы выкладываете новый квадрат и не ставите на него фишку фотоохотника. Вместо этого *вы* разведываете найденное ранее место водопооя (жетоны зебры и жирафа), добавляя к нему жетон животного другого вида (обезьяны). *Вы* добавили третий жетон и получаете за это 5 очков.



Вы выкладываете квадрат и находите новое место водопооя. Поскольку *ваше* место водопооя пока ещё не соединено с местом водопооя играющего синими, *вы* можете выложить жетон с изображением жирафа, чтобы отметить его на квадрате.

3. Как подсчитать очки за место водопооя

Место водопооя считается завершённым, когда все 4 составляющие его части разведаны игроками, т. е. **после добавления к нему четвёртого жетона животного**. Если на месте водопооя стоят фишки 2 игроков, каждый из них получает **3 очка**. Если один игрок выставил на место водопооя двух фотоохотников, он всё равно получит только 3 очка.

Затем фишки фотоохотников с водопооя возвращаются в личный запас своих владельцев.



Вы выкладываете новый квадрат и решаете не ставить на него фишку фотоохотника. Вместо этого *вы* заканчиваете разведывать место водопооя. *Вы* получаете 6 очков. *Играющий синими* получает 3 очка и возвращает фишку фотоохотника в запас.

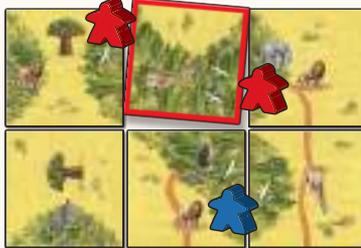
■ Несколько фотоохотников на одном объекте

Может так случиться, что одну и ту же звериную тропу или заросли займут сразу несколько фотоохотников. Когда такая тропа или заросли 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 положительное число очков.

После завершения объекта все игроки, получающие за него очки, могут независимо друг от друга сыграть по одному жетону животного. Дополнительные победные очки за жетон получает только игрок, сыгравший его.



На начало хода у вас и у играющего синими фишки фотоохотников стояли на двух разных звериных тропах. Вы выкладываете квадрат (отмечен красной рамкой) и соединяете эти тропы. Звериная тропа оказывается завершённой. На ней 4 разных вида животных. Вы добавляете жетон с изображением пятого животного и получаете 15 очков. Играющий синими не добавляет жетон животного и получает 10 очков.



на заросли дополнительный жетон животного и получаете 11 очков (6 за 3 вида животных и 5 за символы птиц).

Перед началом вашего хода 3 фишки фотоохотников стоят в разных зарослях. Вы соединяете их квадратом (отмечен красной рамкой) в одни большие заросли. Поскольку в этих зарослях у вас фишек больше, очки получаете только вы, а играющий синими остаётся ни с чем. Вы не выкладываете

■ Краткий обзор основных правил

- Откройте квадрат и положите его так, чтобы он продолжал уже выложенные.
 - В редком случае, когда новый квадрат выложить некуда, уберите его в коробку и откройте ещё один.
 - Если вы выкладываете квадрат на место, занятое внедорожником, заберите себе его фишку.
- Размещайте фотоохотника только на том квадрате, который вы только что открыли и сыграли.
 - Нельзя ставить фишку фотоохотника на звериную тропу или в заросли, где уже есть другие фотоохотники.
 - Вы можете положить фишку фотоохотника на баобаба и взять 2 жетона животных.
 - Вы можете не ставить фишку фотоохотника и вместо этого найти новое место водоёма, разведать найденное ранее или переместить фишку внедорожника.
- Очки за завершённые объекты подсчитываются в конце каждого хода. После подсчёта очков фишки фотоохотников с завершённых объектов возвращаются в запас своих владельцев.
 - Завершённая звериная тропа приносит очки в зависимости от количества разных видов животных на ней.
 - Очки за завершённые заросли считаются так же, как за звериную тропу. Кроме этого, каждый символ птицы в зарослях дополнительно приносит 1 очко.
 - Когда все 8 мест вокруг баобаба будут заняты квадратами, вы сможете взять 2 дополнительных жетона животных.
 - Если на завершённом объекте стоят фотоохотники нескольких игроков, очки получает тот, чьих фотоохотников больше. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество фотоохотников, каждый из них получает очки в полном объёме.

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 и определить победителя. В конце игры очки начисляются следующим образом:

■ ЗВЕРИНЫЕ ТРОПЫ И ЗАРОСЛИ

Все игроки получают 1 очко за каждое животное и каждый символ птицы на всех незавершённых объектах, где стоят их фотоохотники (неважно, у кого из игроков больше фишек на объекте). Количество разных видов животных не имеет значения.

■ ЖЕТОНЫ ЖИВОТНЫХ

Все игроки получают 1 очко за каждый жетон животного в личном запасе.

■ БАОБАБЫ И МЕСТА ВОДОПОЯ

Фишки фотоохотников на баобабах и местах водоёма не приносят очков своим владельцам.

Получая очки, вы, как обычно, двигаете вперёд своего слона по дорожке подсчёта очков.

Игрок, набравший больше всего очков, побеждает в игре. В случае ничьей претенденты делят победу.

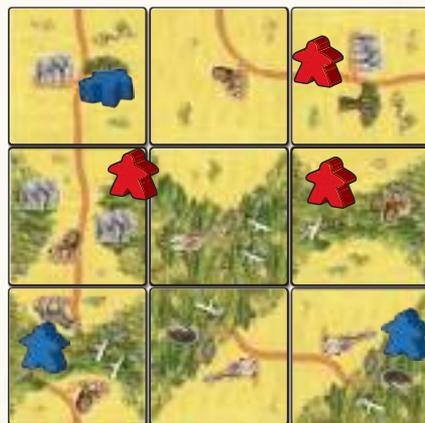
Играющий синими не получает очки за фотоохотника на квадрате с баобабом.

Вы получаете 2 очка за двух животных на звериной тропе.



Вы получаете 3 очка за оставшиеся у вас в запасе 3 жетона животных.

В больших зарослях стоят ваши фишки фотоохотников и фишка играющего синими. Всего здесь 4 животных и 6 символов птиц, вы и играющий синими получаете 10 очков каждый.



Играющий синими получает 2 очка за 1 животное и 1 символ птицы в маленьких зарослях.

КАРКАССОН. САФАРИ (72 квадрата местности, 50 жетонов животных, 1 стартовое поле, 5 жетонов «50/100»)



На изображённых выше квадратах в левом верхнем углу указано количество таких квадратов. Под каждым квадратом перечислены виды животных, изображённых на нём. Буквы, обозначающие животных на разных квадратах, разделены чертой.
 О = Обезьяна | С = Слон | Ж = Жираф | Л = Лев | З = Зебра | «-» = Нет животного. Наличие и количество символов птиц на квадратах в перечне не указано.



КССтартовый ОСЖ

Примечание к названию игры: термин «сафари» в наши дни означает наблюдение за дикими животными в естественной среде обитания. Мы используем его именно в этом значении.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчик: Клаус-Юрген Вреде
Художник: Анна Хайдсик
Дизайнер-верстальщик: Кристоф Типп
3D-графика: Андреас Репш
 Особая благодарность Удо Шмиггу за долгие часы, проведённые за тестированием игры.
 © 2018 Hans im Glück Verlags-GmbH
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de



Остались вопросы по правилам?
 Мы с радостью вам поможем!
 Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Заместитель главного редактора: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Анастасия Егорова
Переводчик: Павел Ильин
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
 © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
 Версия правил 1.0



hobbyworld.ru