

CATAN

КОЛОНИЗАТОРЫ

РУКОВОДСТВО ДЛЯ ИГРОКОВ

Если вы делаете только первые шаги на нелёгком пути колонизатора, используйте нашу систему правил, которая состоит из трёх частей.

Сперва ознакомьтесь с обзором игры **A**.

Затем прочитайте правила **B** и смело приступайте к игре. Если в процессе появятся вопросы, обратитесь к альманаху **B**. В альманахе также изложены примеры раскладов, которые пояснят вам различные этапы игры.

A Обзор игры и стартовый расклад для новичков

1 Перед вами простирется остров под названием Катан. Он окружён морем и состоит из 19 областей. В ширину — колонизировать это замечательное место.

2 На острове есть пустыня и ещё пять разновидностей ландшафта: каждый из них приносит доход в виде ценного сырья.



Из леса поступает древесина

С холмов поступает глина

С пастбища поступает овечья шерсть



С пашни поступает зерно

С гор поступает руда

Пустыня доход не приносит

3 Вы начинаете игру с 2 поселениями и 2 дорожками. Об этих поселениях сразу приносит в м 2 победных очка. Выигрывает тот, кто первым наберёт 10 победных очков.

4 Чтобы заработать победные очки, вам необходимо прокладывая дороги, основывать новые поселения и расширять их до городов. Город приносит 2 победных очка. Для его строительства, требуется сырьё.

5 Как же получить сырьё? Всё просто: каждый ход игроки за счёт броска двух кубиков определяют, какие гексы ландшафта принесут доход. Собственно, для этого на каждом гексе и лежит круглый жетон с числом. Если на кубике выпадет, скажем, 3, доход принесут все гексы с номерными жетонами «3». На иллюстрации справа это — лес (древесина) и пастбище (шерсть).



6 Одно сырьё могут получить лишь те игроки, чьи город и (или) поселения граничат с соответствующими гексами. На иллюстрации красное поселение (А) граничит с лесом, синее (Г) — с пастбищем. Следовательно, если на кубик выпадет 3, «красный» игрок получит 1 кубик древесины, «синий» — 1 карту шерсти.

7 Многие поселения граничат сразу с несколькими гексами (максимум — с тремя) и в зависимости от выпавших на кубиках результатов принесли игрокам разное сырьё. В нашем примере белое поселение (В) граничит с тремя гексами: лесом, пашней и пастбищем. В то же время оранжевое поселение (Б) получает доход лишь с двух гексов: холмов и пастбища.

8 Поскольку основать поселение у каждого гекса с номерным жетоном вы не сможете, то вам не будет хватать некоторых типов сырья. Не исключено, что именно это сырьё вам потребуется для строительства. Как быть в таких случаях?

9 Чтобы восполнить недостаток сырья, вы можете торговать с другими игроками. Предложите сопернику излишки своего сырья и договоритесь об условиях обмена их сырьём. Возможно, после сделки у вас будет достаточно материалов, чтобы начать строительство.

10 Новое поселение разрешено строить на свободном перекрестке между гексами. При условии, что один из вращающихся дорожек примыкает к этому перекрестку, три соседних перекрестка не заняты другими поселениями и (или) городами.

11 Хорошенько подумайте, где основать поселения. На номерных жетонах изображены разные числа. Чем больше размер цифр, тем больше вероятность, что на кубике выпадет соответствующий результат. Номер 6 и 8 печатными красными цветами, так как по теории вероятности чаще всего на кубиках будут выпадать именно эти результаты.

Вывод: чем больше размер цифр на жетоне, тем чаще на кубиках выпадет этот результат и тем чаще с соответствующих гексов вам поступит сырьё.



САТАН

КОЛОНИЗАТОРЫ

В этих правилах содержится вся важная информация, которая потребуется вам для игры. Если после какого-то термина напечатан символ (*), значит, ему посвящена отдельная статья в «Альманахе колонизатора». Не премините туда заглянуть.

Стартовый расклад для новичков

Для озн комительной игры рекомендуем сост вить игровое поле, к к пок з но н предыдущей стр - нице. Первым делом сложите б элементов морской р мки, потом з полните простр нство внутри неё шестиугольными гекс ми л ндш фтов, н которых з тем р зместите номерные жетоны. Убедитесь, что г в ни р сположены пр вильно.

Стартовый расклад для опытных игроков

После одной или двух игр поле можно скл дыв ть произвольным обр зом. Подробнее об этом чит йте в альм н хе.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Стартовый расклад для новичков

- ▶ К ждый уч стник п ртии берёт себе к рту цены строительства и все пла стиковые фигурки одного цвета : 5 поселений (*), 4 город (*) и 15 дорог (*). К ждый игрок выст вляет н поле по 2 дороги и 2 поселения, ост льные фигурки скл дыв ет перед собой. При игре втроём кр сные фигурки в п ртии не з действий ны.
- ▶ Положите рядом с полем об кубик , т кже особые к рты «С мый длинный тр кт» (*) и «С мое большое войско».



- ▶ Отсортируйте к рты сырья по типу в 5 колод и тоже сложите рядом с полем. Это будет резерв.



- ▶ Сложите к рты р звития (*) в отдельную колоду, перемеш йте и р зместите лицевой стороной вниз.



- ▶ Н конец, к ждый уч стник п ртии получит н ч льный доход. З к ждый гекс, с которым гр ничит его поселение (отмеченное белой звездой н иллюстр ции с предыдущей стр ницы), игрок берёт из резерв соответствующие к рты сырья.

Пример: «синий» игрок получает за своё верхнее поселение по 1 карте древесины, руды и шерсти.

- ▶ Полученные к рты сырья игроки держ т в руке и не пок зыв ют соперник м.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

П ртию н чин ет ст рший игрок. В свой ход к ждый уч стник соверш ет в ук з нном порядке следующие действия:

- 1. Сбор сырья (обязательно):** нужно бросить 2 кубик , чтобы определить, с к ких гексов игрок м поступит сырьё.
- 2. Торговля (*):** можно обменив ть к рты сырья у соперников или через резерв.
- 3. Строительство (*):** можно прокл дыв ть дороги (*), основыв ть поселения (*) и р шширять их до городов (*), т кже покуп ть к рты р звития (*).

Дополнительно: н любом эт пе своего ход (д же перед броском кубиков) к ждый уч стник п ртии может сы гр ть одну из своих к рт р звития (*). После совершения всех действий пр во ход перед ётся сопернику слев .

ДЕТАЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

1. Сбор сырья

К ждый свой ход игрок н чин ет с броск двух кубиков: сложите полученные результ ты — гексы с соответствующими номерными жетон ми приносят сырьё.

- ▶ К ждый игрок, основ вший поселение у гекс с соответствующим номерным жетоном, берёт з это поселение 1 к рту того сырья, которое поступ ет с этого гекс . Если игрок основ л несколько поселений у гексов с соответствующими номерными жетон ми, з к ждое из них он получ ет по 1 к рте сырья. Если игрок вл деет городом у гекс с соответствующим номерным жетоном, он получ ет з этот город 2 к рты сырья.

Пример: если на кубиках выпадет 8, «красный» игрок получит 2 руды за оба своих поселения, а «белый» игрок — 1 руду. Если выпадет 10, «белый» игрок получит карту шерсти. Если белое поселение расширить до города, его владеец получит 2 шерсти, когда на кубиках выпадет 10.



2. Торговля

Чтобы обменять излишки и получить нужные ресурсы сырьём, игроки могут с ним торговать. Существует два её вида:

а) Внутренняя торговля (обмен с соперниками) (*):

Игроку разрешено обмениваться ресурсами сырьём со всеми соперниками. Соперники могут сообщать, в каком ресурсе нуждаются, а также к чему готовы отдать. Также игрок может выслушать запросы и сделать встречные предложения.

Важно: соперник может разрешено меняться ресурсами сырьём лишь с игроком, который получил предложение. Обмениваться друг с другом это время запрещено!

б) Заморская торговля (обмен с резервом) (*):

Обмениваясь сырьём можно не только с соперниками!

- ▶ В разрешено менять сырьё по курсу 4:1. То есть вы должны вернуть в резерв четыре одинаковых ресурса сырьём, потом взять оттуда 1 ресурс по своему выбору.
- ▶ Если игрок основал поселение у гавани (*), он может торговать в более выгодных условиях. У гавани «3:1» можно обменять 3 одинаковых ресурса сырьём на любую другую ресурс сырьём. У особой гавани можно обменять 2 различных ресурса сырьём на другую ресурс сырьём.



Заморская торговля 4:1 без гаваней



Заморская торговля через гавань «3:1»



Заморская торговля через особую гавань (древесина, 2:1)

3. Строительство

Наконец, каждый игрок может заняться строительством, чтобы увеличить поступление сырья и количество победных очков (*).

- ▶ Для строительства игроку необходимо сбросить определённое количество (см. ресурсы цены строительства) сырья, затем построить одну из своих фигурок дорог, поселений или городов на разрешённый участок поля. Сброшенные ресурсы сырьём поместите в соответствующие колоды резерва.

а) Дорога (*): требуется глина + древесина



- ▶ Дороги можно прокладывать только на путях между гексами. На каждом пути (*) можно проложить только одну дорогу.
- ▶ Вы можете проложить дорогу от перекрёстка, к которому примыкает другая дорога, или на котором вы ранее основали поселение или город. На этом перекрёстке не должно находиться поселений или городов соперников.

Оранжевому игроку разрешено прокладывать дороги на путях с синими отметками, но не на пути с красной отметкой.



- ▶ Если игрок сумел выложить как минимум 5 дорог (ответвления не учитываются) в ряд, который не прерывается городами или поселениями соперников, он получает особую ресурс «Самый длинный тракт» (*). Если другой игрок выложит ещё больше дорог при тех же условиях, особую ресурс придётся отдать ему. Обладатель ресурс «Самый длинный тракт» получает 2 победных очка.



Самый длинный тракт



«Красный» игрок выложил на поле 6 фигурок дорог в непрерывный ряд (ответвление не учитывается) и получил за это карту «Самый длинный тракт». Ряд из 7 дорог «оранжевого» игрока прерван красным поселением и разбит на ряды из 2 и 5 дорог.

б) Поселение (*): требуется глина + древесина + шерсть + зерно



- ▶ Игроку разрешено основать поселение на перекрёстке, к которому примыкает его же дорога. При этом необходимо учитывать при этом состояние.
- ▶ **Правило расстояния:** вокруг каждого перекрёстка на поле есть 3 соседних перекрёстка. Так вот, на перекрёстке можно основать поселение, только если на соседних перекрёстках нет городов или поселений — и не в том, кому они принадлежат.



«Оранжевый» игрок может основать поселение на перекрёстке с синей отметкой. По правилу расстояния ему запрещено основывать поселения на перекрёстках с красными отметками.

- ▶ С к ждого гекс , гр нич шего с поселением, его ва делец получ ет 1 к рту сырья, кога н кубик х вып д ет результат , который соответствует номерным жетон м н гекс х.
- ▶ К ждое поселение приносит ва дельцу 1 победное очко.

в) Город (*): требуется 3 руды + 2 зерн



- ▶ Когда игрок р шириает поселение до город , он з меняет фигурку поселения н поле фигуркой город , поселение возвращ ет к ост льным своим фигурк м. С к ждого гекс , гр нич шего с городом, его ва делец получ ет 2 к рты сырья, кога н кубик х вып д ет результат , который соответствует номерным жетон м н гекс х.
- ▶ К ждый город приносит ва дельцу 2 победных очк .

г) Карты развития (*): требуется руда + шерсть + зерно



- ▶ Сбросив требуемое количество сырья, игрок берёт верхнюю к рту р звития из колоды.
- ▶ Существует три вид этих к рт, к ждый — с уника льными свойствами.



Рыцарь (*)

Прорыв (*)

Победные очки (*)

- ▶ Игрок не должен пок зыв ть соперник м купленную к рту р звития до тех пор, пок не применит её свойств .

4. Особые ситуации

а) 7 на кубиках (*): перемещение разбойника

- ▶ Если игрок во время своего ход выбр сыв ет н кубик х 7, никто не получ ет сырья.
- ▶ К ждый игрок обяз н сбросить половину к рт сырья, если их в его руке больше 7. Сброшенные к рты вяжутся в резерв. При нечётном количестве округляйте в меньшую сторону (н пример, тот, у кого 9 к рт, сбр сыв ет 4).
- ▶ 3 тем игрок перемещ ет р збойник (*):
 1. Игрок обяз н переместить р збойник (*) н другой гекс л ндш фт .
 2. Потом этот игрок вытягив ет 1 к рту сырья у соперник , который р нее основ л поселение или город у гекс , куд переместился р збойник. Соперник, у которого вытягив ют сырьё, не должен пок зыв ть «гр бителю» к рты в своей руке.
 3. После этого игрок продолж ет свой ход и переходит к ф зе торговли.

Важно: если при броске кубиков выпадает номер гекса, на котором оказалась фигурка разбойника, ни один из игроков с поселениями и (или) городами у этого гекса НЕ получает сырьё с этого гекса.

б) Применение карты развития (*)

В любой момент своего ход (в том числе до броск кубиков) игрок может сыгр ть к рту р звития. Он НЕ может сыгр ть к рту р звития, если купил её в этот же ход.

Карта рыцаря (*)

- ▶ Сыгр в к рту рыц ря, игрок перемещ ет р збойник (см. пункты 1) и 2) предыдущего р здел).
- ▶ Сыгр нные к рты рыц рей ост ются р скрытыми перед выжившими их игрок ми.
- ▶ Игрок, который первым р скрыл и выложил перед собой 3 к рты рыц рей, получ ет особую к рту «С мое большое войско». Он приносит ему 2 победных очк .
- ▶ Если другой игрок р скроет и выложит перед собой больше рыц рей, чем обл д тель «С моего большого войск », особую к рту придётся отд ть ему — вместе с 2 победными очк ми.



Самое большое войско

Прорыв (*)

Применив эту к рту, игрок должен выполнить ук з нные н ней инструкции, з тем уд лить из игры.



Победные очки

Эти к рты нужно держ ть з крытыми от соперников. Р скрыть их можно лишь в том случ е, если они принесут в м столько победных очков, что в сумме получится к к минимуму 10.



КОНЕЦ ИГРЫ

Прття зк нчив ется, если кто-то из её уч стников н любом эт пе своего ход н бир ет 10 или больше победных очков.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Кл ус Тойбер

Иллюстрации: Мих эль Менцель

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Мих ил Акулов, Ив н Попов

Руководство редакцией: Вл димир Сергеев

Выпускающий редактор: Алекс ндр Киселев

Переводчики: Алексей Перерв , Олег Г врилин

Редактор: Олег Г врилин

Дизайнеры-верстальщики: Д рья Смирнов , Кристин Сооз р

Корректор: Ольг Португ лов

Предпечатная подготовка: Ив н Суховой

Вопросы издания игр: Никола й Пег сов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особ я бл год рность вып рж ется Илье К рпинскому.

Перепеч тк и публик ция пр вил, компонентов и иллюстр ций игры без р зрешения пр вообл д теля з прецены.

© 2016 ООО «Мир Хобби».

Все пр в з щиплены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно