

SATAN

БЫСТРАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

Настольная игра Клауса Тойбера
для 2–4 человек в возрасте от 8 лет

СОСТАВ ИГРЫ

67 карт сырья
11 карт глины
11 карт древесины
16 карт руды
15 карт шерсти
14 карт зерна
38 карт развития
9 карт «Дорога»
15 карт «Поселение/Город»
5 карт «Рыцарь»
9 карт «Здание»
4 памятки
Карта судьбы
Промо-карта «Собор»
Правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам предстоит с ним справиться с распределением сырья для основания поселений, наём рыцарей, строительства городов, дорог и зданий, а также захватом чужих дорог и переманиванием к себе на службу рыцарей соперников. Победителем станет тот, кто первым наберёт 10 очков.



Победное очко

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карты развития

Карты развития («Дорога», «Поселение/Город», «Рыцарь» и «Здание») разложите по видам в четыре стопки друг рядом с другом. Для игры вдвоём или втроём некоторые карты в игре не понадобятся.

- 2 игрок : удалите из игры все карты с символами 3 и 4 игроков в нижнем правом углу.
- 3 игрок : удалите из игры все карты с символами 4 игроков.
- 4 игрок : все карты развития участвуют в игре.

а) Перемешайте карты «Поселение/Город» и сложите в стопку поселениями вверх.

б) Выложите карты «Рыцарь» и «Дорога» рядом двумя отдельными стопками, сторонами «А» вверх.

в) Выложите карты «Здание» в стопку лицевой стороной вверх.

Карты сырья и рынок

а) Перемешайте карты сырья и сложите в стопку лицевой стороной вниз. Возьмите из стопки верхние 5 карт и выложите их в ряд лицевой стороной вверх: это рынок.

б) Теперь каждый игрок берёт себе на руку три карты из стопки сырья, не включая их соперника.

Пример стартовой раскладки



Если вы играете втроём или вчетвером, положите карту судьбы рядом со стопкой сброс, стороной с белыми стрелками вверх. При игре вдвоём она не используется.

Примечание: стрелки на карте судьбы никак не связаны с порядком ходов игроков. Подробнее об этой карте вы узнаете в разделе «Дороги и рыцари: смена хозяина».



Карта судьбы

Завершение подготовки

Перед началом партии каждый игрок выкладывает перед собой одну карту с поселением и одну карту с дорогой. Карта «Дорога» должна лежать стороной «А» вверх. Таким образом, все игроки начинают партию с одним победным очком за поселение.

Выдайте каждому игроку по памятке с ценами на строительство.

ХОД ИГРЫ

Партию начинают с рандомный игрок. В свой ход игрок выполняет следующие действия в указанном порядке.

- Торговля:** обмен своих карт с руки на карты с рынка и из стопки сырья. Также возможен обмен с соперником.
- Развитие:** выкладывает перед собой карту развития, оплатив её стоимости согласно памятке.
- Добыча:** добор двух карт сырья на руку. Затем ход переходит к соседу слева, независимо от карт судьбы. Если в ходе игры в стопке сырья закончатся карты, перетасуйте сброс и создайте новую стопку.

1. Торговля

В начале своего хода вы можете обменять карты сырья. Количество карт, которое вы вправе обменять, равно количеству дорог, лежащих перед вами стороной «А» вверх.

- Если у вас нет дорог, вы можете обменять только одну карту с руки, причём только на карту из стопки сырья.
- Если у вас есть дороги, выложенные стороной «А» вверх, вы можете обменять одну карту сырья с руки на карту с рынка, из стопки или с руки соперника (затем вы можете взять карту с рынка).



На рисунке справа перед игроком выложены три карты «Дорога», две из них лежат стороной «А» вверх. Игрок вправе обменять две карты сырья.

Обмен со стопкой: сбросьте с руки карты сырья. Возьмите из стопки сырья столько же новых карт сырья.

Обмен с рынком: возьмите на руку карты сырья с рынка. Верните на рынок столько же карт сырья.

Обмен с соперником: вытяните случайные карты с руки любого соперника. Затем верните этому сопернику столько же карт, сколько взяли. Это могут быть те же карты, которые вы только что взяли.

Важно: если вы осуществляете обмен двух карт или более, то можете пользоваться любыми возможностями торговли. Например, если у вас есть три дороги, лежащие стороной «А» вверх, то вы можете обменять одну карту сырья на рынок, поменяться картами с соперником, а также сбросив одну карту сырья, взять её заново из стопки сырья.

Внимание: если в вашем городе есть здание «Библиотека», то при обмене вы можете выбрать одну карту с руки соперника вместо того, чтобы тянуть её вслепую. Если вы меняетесь с этим же игроком второй раз за ход, этот обмен уже происходит вслепую. Перед повторным обменом дайте сопернику возможность перетасовать карты сырья.

2. Развитие

После торговли вы можете з няться р звитием. Для этого выберите интересующую в с к рту р звития, сбросьте с руки необходимое количество к рт сырь (см. п мятку), после чего положите выбр нную к рту р звития перед собой.

- Вы можете менять 3 один ковые к рты сырь н 1 к рту любого другого сырь сколько угодно р з, но только во время р звития.
- В течение одного ход нельзя тр тить сырьё н один ковые к рты р звития. Т ким обр зом, вы не сможете построить 2 дороги з один ход, з то имеете полное пр во построить 1 дорогу и н нять 1 рыц ря.



Дорога: для строительства дороги вы должны сбросить с руки 1 к рту древесины и 1 к рту глины. К рты дорог выкл дыв ются поверх друг друг . Первую свою «Дорогу» нужно положить вверх текстом (А), следующую — вверх символом (В), третью — снов вверх текстом (А), и т к д лее.

Рыцарь: для н йм рыц ря вы должны сбросить с руки 3 к рты: 1 к рту зерн , 1 к рту шерсти и 1 к рту руды. Купленных рыц рей выкл дыв йте по тому же принципу чередов ния текстов и символов, что и дороги. Первого своего «Рыц ря» нужно положить вверх текстом (А), следующего — вверх символом (В), третьего — снов вверх текстом (А), и т к д лее.



Дороги и рыцари: смена хозяина

- Если вы опла чив ете дорогу или рыц ря, когд в стопк х этих к рт уже не ост лось, з берите верхнюю к рту нужного тип усосед , в сторону которого обр щены стрелки к рты судьбы. Игрок, теряющий к рту, перевор чив ет к рту судьбы н другую сторону. Если у этого игрок нет к рты нужного в м тип , з берите к рту у следующего после него игрок .
- Если построен церковь, в ш первый рыц ря не может быть взят соперником.
- Если у в с построен цит дель, в ши первые 3 дороги не могут быть взяты соперником.



Поселение: эт к рт приносит 1 победное очко. Для основ ния поселения вы должны сбросить с руки 4 к рты сырья: 1 к рту древесины, 1 к рту глины, 1 к рту зерн и 1 к рту шерсти. Возьмите из стопки к рту «Поселение» и положите перед собой. Если к рт в стопке не ост лось, новые поселения основыв ть нельзя. Выкл дыв йте основ нные поселения в ряд. После основ ния поселения можно перевернуть к рту судьбы н другую сторону.

Город: эт к рт приносит 2 победных очк . Для строительства город вы должны сбросить с руки 5 к рт сырья: 2 к рты зерн и 3 к рты руды. После этого переверните одну из своих к рт «Поселение»: н её обороте вы увидите город. Если у в с нет поселения, вы не можете построить город! Построив город, прочит йте текст к рты: это событие, которое влияет н всех игроков. Когд строительство город вызыв ет «3 силье р збойников», не з будьте перевернуть к рту судьбы.

Важно: не опла тив строительство город , к рту поселения перевор чив ть нельзя. Вы не должны зн ть, к кие события произойдут в будущем.



Здание: особые городские постройки, которые приносят 3 или 4 победных очк . Для строительства зд ния вы должны сбросить с руки 4 к рты сырья: 3 к рты шерсти и 1 к рту руды. После этого выберите к рту из стопки зд ний и положите её поверх любого своего город . Победные очки город з меш ются победными очк ми зд ния.

У к ждого зд ния есть особое свойство, опис нное в тексте к рты. Оно вступ ет в силу ср зу после постройки зд ния. Построить дв один ковых зд ния в своих город х вы не можете. Н пример, если у в с есть церковь в одном городе, вторую вы построить не сможете ни в этом городе, ни в другом. Н конец, зд ние нельзя построить, если у в с нет город .

3. Добыча

Возьмите 2 верхние к рты из стопки сырья. 3 к ждого рыц ря, леж щего перед в ми стороной «А» вверх, берите по одной доб вочной к рте.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игр з верш ется, когд кто-то из игроков н бир ет 10 победных очков.

На иллюстрации изображён победный расклад. Игрок набрал 10 очков за счёт следующих карт: 2 очка за дороги, 1 очко за рыцаря, 2 очка за 2 поселения, 2 очка за обычный город и 3 очка за город с церковью.



ИГРА ВПЯТЕРОМ ИЛИ ВШЕСТЕРОМ

Пр вил игры позволяют сыгр ть впятером и д же вшестером, одн ко в этом случ е в м пон добится второй комплект игры. К рты сырья обеих игр объедините в одну стопку, вот количество к рт р звития в м придётся регулиров ть по числу игроков.

Для игры впятером возьмите из второго комплект к рты р звития с символом 3 игроков.

Для игры вшестером в м пон добятся к рты р звития с символ ми 3 и 4 игроков из второго комплект .