

Настольная игра Клауса Тойбера

# САТАН

## ГОРОДА И РЫЦАРИ



### Состав игры

- ▶ 24 фигурки рыцрей
- ▶ 24 фигурки шлемов
- ▶ 12 фигурок городских стен
- ▶ 12 фигурок на сдвиг док столиц
- ▶ 1 фигурка торговли
- ▶ 60 жетонов городских построек
- ▶ 4 плана городов



- ▶ 1 фигурка корабля в ров
- ▶ трек приближения флота в ров
- ▶ 4 карты цены строительства
- ▶ 54 карты развития
- ▶ 12 карт монет
- ▶ 12 карт бумаги
- ▶ 12 карт ткани
- ▶ 6 карт «Списитель Ктн»
- ▶ 1 красочный числовой кубик
- ▶ 1 кубик событий
- ▶ привилегии игры



Пожалуйста, сначала ознакомьтесь с кратким обзором игры (А). Он содержит информацию об основных изменениях, которые приносит дополнение «Города и рыцари» в базовые «Колонизаторы». Далее переходите к правилам дополнения (Б). В прилагаемом справочнике (В) вы найдёте подробное описание новых карт развития.

### (А) Обзор игры

Ни иллюстрирована игровая поле для первой игры. Рисунки снизу показывают, как сырьё и карты поступают в город.



**1** Чёрные тучи сгустились над Котом. Дикие в равнине, привлечённые богатыми островами, отправили свой флот в набег.

**2** Завтра тучи придут к богатому берегу, но сейчас ещё есть время подготовиться к наступлению. Сил армии в равнине числу городов Котом. Чтобы отбросить в равнине, игроки должны выставить серьёзных по силе рыцарей.

**3** Рыцари Котом могут победить в равнине, но если им это не удастся, в равнине смогут разграбить города, превратив в обычные поселения.

**4** Целью герцогов нет тот игрок, который выставит меньше всего рыцарей в борьбу со вторжением. Не доверяйте свою судьбу случаю, выбирайте рыцарей из числа!

**5** Угроза с моря не оставит жителей Котом, они продолжают развивать торговлю и ремесла. Теперь игроки соревнуются в развитии своих городов. Построенная столица принесёт два дополнительных победных очка.

**6** Для развития городов потребуются карты товаров. Если город граничит с горными — вам поступают монеты, если с лесом — бумажка, если с пустыней — ткань.

**7** Каждый игрок начинает игру с поселением и городом. Если на кубике ресурс выпал номер гекса, на котором стоит ваш город, вы получите 2 карты сырья или 1 карту сырья и 1 карту товаров.

**8** Города развиваются в трёх разных направлениях. Карты монет позволяют улучшить политические институты (синие постройки), карты бумаги дают возможность строить оплоты знания (зелёные постройки), карты ткани позволяют возводить торговые площади (жёлтые постройки). Город становится столицей после возведения любой постройки 4-го уровня.

**9** Каждый новый постройкой увеличивает шанс получить карту развития при броске кубиков в начале каждого хода. Три разных стопки карт развития поддают множество новых возможностей.

**10** Начинайте серьёзную игру. Для победы необходимо набрать 13 победных очков.

## СОЗДАНИЕ ОСТРОВА

### ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ

При знакомстве с этим дополнением мы рекомендуем использовать первую версию из обзорной игры. На первом поле необходимо сырьё (прежде всего зерно) будет в достатке.

- Сложите элементы морской тематики, как показано на иллюстрации, гвинтами вверх.
- Гексы на игровое поле следует выкладывать согласно иллюстрации, вместе с номерными жетонами.
- Трех приближения флота в равнине положите рядом с игровым полем.

### В ПОСЛЕДУЮЩИХ ИГРАХ

После первой игры вы можете создать игровое поле любым другим образом, руководствуясь фантазией, здравым смыслом и рекомендациями из альманаха бонусных «Колонизаторов».

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Эти компоненты бонусных «Колонизаторов» вам не потребуются:

- карты развития;
- карты цены строительства;
- карта «Самая большая армия»;
- 1 числовой кубик.



Перед своей первой игрой следует аккуратно выложить из листов картонные элементы.

- Карты сырья разделите по типу. Сложите их пятью отдельными стопками.
- Рядом положите стопку карт «Списатель Котом».

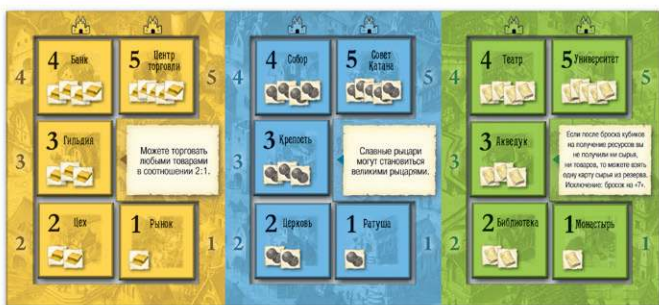


- ▶ Новые карты товаров разделите на три отдельные стопки.
- ▶ Выложите девять стопок сырья и товаров рядом с игровым полем. Разместите их так, чтобы бумажка лежала рядом с древесиной, монеты — рядом с рудой, ткань — с шерстью.
- ▶ Новые карты развития разделите на три отдельные стопки по цветам (жёлтые, зелёные и синие). Разместите их в стороне от карт ресурсов.
- ▶ Фигурку торговца, белый и чёрный числовые кубики, кубик событий, также карту «Самый длинный трек» положите рядом с полем.
- ▶ Фигурку корабля в ровов ставится на стартовое деление трека приближения флота в ровов.
- ▶ Разбойник не может играть на карте пустыни.



Каждый игрок выбирает цвет и получает:

- ▶ 5 поселений;
- ▶ 4 города;
- ▶ 15 дорог;
- ▶ 6 рыцарей: 2 простых (флажок с одним хвостом), 2 средних (флажок с двумя хвостами), 2 великих (флажок с тремя хвостами);
- ▶ 6 шлемов;
- ▶ 3 городские стены;
- ▶ 3 накладки столиц;
- ▶ 1 план городов;
- ▶ 15 жетонов построек.



Жетоны построек выкладываяются на планы согласно иллюстрации.

## ЭТАП ОСНОВАНИЯ

Все игроки по очереди бросают два числовых кубика (белый и чёрный). Выбросивший наибольшую сумму

начинает строительство фишек. Он ставит новое поселение и одну дорогу (попривилегия «Колонизаторов»), затем передвигается по своей стрелке. После игроки против своей стрелки ставят карту по городу и одной дороге (таким образом, ставший последним поселением город первым).

**Важно:** следите за тем, чтобы город имел доступ к зерну, и не забывайте, что только три типа надышат из пяти дорог.

Каждый игрок получает своего гекса, геральдику его городом, одну карту соответствующего сырья. Начинать игру тот, кто последним построит город.

## ХОД ИГРЫ

Игрок в свой ход совершает следующие действия.

### I. Бросок трёх кубиков.

- ▶ Кубик событий (с символами) показывает, что происходит на карте.
- ▶ Чёрный числовой кубик показывает, есть ли возможность получить карту развития.
- ▶ Суммарная сумма числовых кубиков указывает номер гексов, с которых игроки получают ресурсы.
- ▶ Владельцы городов получают товары с гексов, если это возможно.

**Важно:** перед броском кубиков можно сыграть только карту «Алхимик». Обмениваться картами и что-либо строить нельзя.

### II. Остальные действия (необязательные).

- Торговля (с резервом или с другими игроками).
  - Строительство.
    - ▶ Дороги, поселения, город (попривилегия «Колонизаторов»).
    - ▶ Городские стены.
    - ▶ Постройки в город.
  - Прочие действия.
    - ▶ Розыгрыш карты развития.
    - ▶ Снаряжение простого рыцаря.
    - ▶ Действия с рыцарями: поход; перемещение рыцаря; изгнание рыцаря; перемещение разбойника ...
- Когда игрок закончил ход, его сосед слева бросает кубики и получает право совершить эти действия.

## ОБЗОР ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

### БРОСОК КУБИКОВ И СОПУТСТВУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

Выпавшие кубики влияют на игру в следующем порядке.

## 1) Приближение флота варваров (кубик событий)



Если на кубике событий выпало изображение корабля, то фигурка корабля в ров ров движется на одно деление вперёд (в направлении стрелки) на треке в ров ровского флота.

Когда корабль достигнет последнего деления, римляне в ров ров выживут на острове. Игроки должны призвать рыцрей на войну, чтобы отбить их шествие. Подробности ищите в разделе «Атак в ров ров» (стр. 7–8).

## 2) Получение карт развития (кубик событий)



и красной числовой кубик. Если на кубике событий выпало изображение городских ворот, каждый игрок проверяет, может ли он взять карту развития.

Чтобы получить её, игрок обязан иметь городские постройки того же цвета, что и выпавшие ворота (синий, зелёный или жёлтый), причём выпавшее значение красным числовом кубике должно быть изображено на его постройке этого цвета.

Игрок может посмотреть взятую карту развития и должен положить её перед собой, не показывая другим. Каждый игрок может иметь в своём распоряжении не более 4 карт развития. Подробности смотрите в разделе «Карты развития» (стр. 6–7).



## 3) Поступление ресурсов (красный и белый числовые кубики)

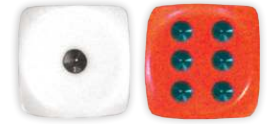


Сумма чисел, выпавших на красном и белом числовых кубиках, определяет, какие гексы приносят доход в этот ход. Гекс, на котором стоит разбойник, доход не приносит.

- ▶ Каждое поселение на границе с приносящим доход гексом даёт 1 карту сырья.
- ▶ Один город на границе с приносящим доход гексом даёт 2 карты:
  - если это гекс холмов, то владелец города получает 2 карты глины;
  - если это гекс пшеницы, то владелец города получает 2 карты зерна;
  - если это гекс горы, то владелец города получает 1 карту руды и 1 карту монет;
  - если это гекс лес, то владелец города получает 1 карту древесины и 1 карту бумаги;
  - если это гекс пустыни, то владелец города получает 1 карту шерсти и 1 карту ткани.

**Внимание!** Нельзя отходить от указанного сочетания карт и вместо двух красных карт взять две одинаковые. Игрок хранит карты той ров руке вместе с картами сырья. Разбойник может отнять их по обычным правилам.

## 4) «7» на числовых кубиках



Если на числовых кубиках выпала сумма «7», все игроки считают карты сырья и той ров своих руках. Если на руке игрок больше 7 карт, он должен сбросить половину карт, округляя вниз. Затем действующий игрок обязан переместить разбойника на другой гекс (не пустыню), после чего забрать 1 карту с руки другого игрока, имеющего поселение и/или город на новом гексе с разбойником.

**Важно:** разбойник не перемещается из пустыни, когда выпадет «7», и не может быть перемещён картами развития (например, «Епископ») или рыцрями, пока в ров ров не выйдутся. Карты не хотя бы одна карта. В этих случаях разбойник остаётся в пустыне, и все игроки, независимо от расположения гекса с разбойником, сбрасывают излишки карт, как и раньше. Выбросивший «7» игрок не получает карту с руки другого игрока.

## ТОРГОВЛЯ И СТРОИТЕЛЬСТВО

В «Городах и рыцрях» игрок может позволить торговать и заниматься строительством сколько угодно раз за ход и в любом порядке. Вы не обязаны закончить торговлю и только потом брать за возведение построек. Правила базовых «Колонизаторов», не оговорённые отдельно, распространяются на дополнение. Товары обмениваются по тем же правилам, что и сырьё. Карты развития не могут быть предметом торговли или обмена, как и раньше. Игрок всегда может обменять любые 4 одинаковые карты на 1 другую из резерва (неважно, сырьё или товар). Если этот игрок владеет гвинью или использует способность торговца, он получает преимущество при торговле.

При обмене друг с другом игроки могут установить любой курс. Единственное ограничение: нельзя делить подarki, каждый игрок должен отдать торговому партнёру хотя бы одну карту. Стоимость постройки дорог, поселений и городов не изменилась. В «Городах и рыцрях» есть две новые возможности при строительстве.

**Важно:** карты развития больше нельзя приобрести за сырьё (см. «Карты развития» на стр. 6–7).

### Городская стена

Обычно, если на числовых кубиках выпадет «7», игрок, который имеет более 7 карт сырья и той ров,

теряет половину. Городская стена увеличивает на 2 число доступных ресурсов, которыми игрок может владеть без опски. Постройка городской стены требует 2 кубика глины. При этом фигурка города вставляется в кольцо. Каждый новый город, обнесённый стеной, увеличивает максимальное безопасное количество доступных ресурсов ещё на 2 кубика. Игрок может обезопасить свой город на поле не более чем 3 городскими стенами. Поселения обносить стенами нельзя. Вокруг одного города может быть только одна городская стена.



**Пример:** игрок, который защитил городскими стенами два своих города, может оставлять на руке 11 карт ресурсов, когда выпадает «7». Но если у него на руке, например, 12 карт ресурсов, он должен сбросить 6 из них.

Если игрок теряет город, он также теряет относящуюся к нему городскую стену.

### Застройка городов

Игроки могут возводить постройки в своих городах, используя кубики товаров.



Развивать город можно в трёх различных направлениях: политика (синие здания, требуют кубики монет), знания (зелёные здания, требуют кубики бумаги) и торговля (жёлтые здания, требуют кубики ткани).

Эти три направления развития изображены на планшетах с планами городов. Каждое из трёх направлений представлено пятью жетонами построек с номерами от 1 до 5. В начале игры все жетоны лежат на планшетах лицевой стороной вниз: город всех игроков находится на нулевом уровне развития.

На каждом жетоне указана его стоимость в кубиках товаров. Например, постройка 1-го уровня любого направления обходится игроку в 1 товар, 2-го уровня — в 2 товара и т.д. Если игрок в свой ход возводит в городе постройку, он переворачивает её жетон.

На лицевой стороне жетон изображен жетон постройки и кубик с числом, отображающие значение, при выпадении которого владелец этой постройки сможет взять кубики развития (см. раздел «Кубики развития» на стр. 6–7).

**Важно:** постройки каждого направления развития можно возводить только по порядку номеров, сначала первая, затем вторая и т.д.

**Важно:** игрок может возводить городские постройки, пока у него есть хотя бы один город. Тем не менее, если у игрока остались только поселения, он сохраняет прежние постройки и продолжает получать за них кубики развития.



Постройка первых трёх построек одного цвета (с номерами 1, 2 и 3) приносит дополнительную выгоду.

- **Гильдия.** Позволяет менять кубики товаров в соотношении 2:1 (2 один ковых кубики товаров на 1 кубик сырья или 1 кубик другого товара).
- **Крепость.** Позволяет превращать слабых рыцарей в великих.
- **Акведук.** Позволяет игроку-владельцу получить любую кубик сырья, если он не получил ни одной кубики при броске числовых кубиков (исключение — бросок «7»). Если получение кубика невозможно из-за збойника, владелец акведука всё равно может взять 1 кубик сырья.

### СТОЛИЦЫ

Первый игрок, который возведёт постройку 4-го уровня (банк, собор или театр), может установить один из своих городов столицей. Город, ставший столицей, приносит 4 победных очка (2 за город + 2 за столицу). На планшетах городов постройки 4 и 5-го уровней отмечены значком столицы.



На игровом поле могут одновременно находиться три столицы: торговая, научная и политическая.

Владелец столицы может её потерять только в том случае, если другой игрок раньше него создаст постройку 5-го уровня в этом же направлении.

Если хозяин столицы достиг 5-го уровня раньше других, его столица неуязвима. Один игрок может владеть несколькими столицами, если в его владении есть достаточное количество городов и если он первым достиг 4-го уровня в нескольких направлениях развития.

Столицу не могут разорить в разрывы. Тем не менее он считается городом при подсчёте в разрывской угрозы. Планшеты с планами городов должны быть видны всем игрокам, игроки не имеют права скрывать информацию о своих постройках.

Если у игрока есть только один город, причём уже развитый до столицы, то этот игрок может развиваться в двух других направлениях только до 3-го уровня. Постройки 4-го уровня будут доступны ему только с основанием нового города.

## (Б) Правила дополнения

Если же у игрока два города, причем оба развиты до столиц, ему нужно построить ещё один город, чтобы получить возможность развиваться выше 3-го уровня.

**Пример:** игрок создал политическую столицу Катана, так как первым возвёл Собор (политическая постройка 4-го уровня). Но в дальнейшем его соперник строит Совет Катана (постройка 5-го уровня политики), и столица переезжает в его город, где и останется до конца игры. Прежний владелец должен убрать со своего города столичную насадку.

### РЫЦАРИ

Рыцари могут ходить в двух разных состояниях. Если рыцарь не носит шлем, он вольный, если недет — он рьяный и может вступить в бой и осуществлять действия.

Силу рыцаря определяют его хвосты и флажок:

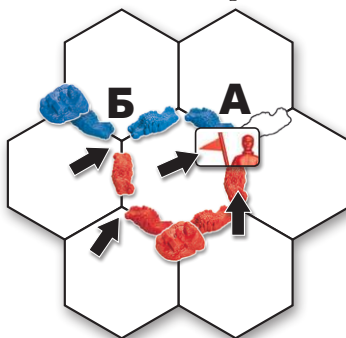
у простого рыцаря один хвост (1 очко силы), у слavnого рыцаря два хвоста (2 очка силы), у великого рыцаря три хвоста (3 очка силы).



### Снаряжение рыцаря

Игрок, который хочет ввести рыцаря в игру, должен потратить 1 кубик руды и 1 кубик шерсти. После этого игрок получит простого рыцаря и поставит его на любом свободном перекрестке, к которому подходит принадлежащая этому игроку дорога. Рыцарь становится вольным (без шлема). При входе в состояние (как в случае с поселениями) для рыцарей не применяется. Если рыцарь (вольный или рьяный, невзначай) стоит на перекрестке с дорогой противника, он запрещает ему продолжить дорогу в этом направлении. Рыцарь может разорвать даже «Самый длинный трект», если тот принадлежит другому игроку.

**Пример:** красный игрок выбирает из четырёх перекрестков (на схеме указаны стрелками), куда снарядить рыцаря. Если красный игрок снарядит рыцаря на перекрестке «А», как показано на рисунке, он заблокирует синего игрока — только красный игрок сможет прокладывать дорогу от этого перекрестка. Если красный игрок поставит своего рыцаря на перекресток «Б», он разорвёт дорогу синего игрока.



### Призыв рыцаря

Чтобы подготовить рыцаря к совершению действий и сделать его рьяным, игрок должен отдать 1 кубик зерна (независимо от силы рыцаря). При этом рыцарь надевает шлем. Можно призывать рыцарей, снаряжённых в этот же ход, однако рьяный рыцарь в любом случае не может выполнять никаких действий в ход, когда был призван (см. «Действия рыцарей» на стр. 7).

### Прославление рыцаря

Игроки могут сделать своих рыцарей сильнее. Чтобы превратить обычного рыцаря в слavnого рыцаря или слavnого рыцаря в великого рыцаря, игрок должен отдать 1 кубик руды и 1 кубик шерсти. Фигурка рыцаря на поле меняется на другую, при этом состояние рыцаря не изменяется: вольные остаются вольными, рьяные остаются рьяными. Каждый рыцаря можно прославить только 1 раз за ход (вы можете прославить рыцарей, снаряжённых в этот же ход).

**Важно:** вы не можете заменить слavnого рыцаря великим, пока у вас нет крепости (синей постройки 3-го уровня).

### КАРТЫ РАЗВИТИЯ

#### Получение карт развития

Для получения карты развития игрок должен выполнить ряд условий.

1. Владеть хотя бы одной постройкой (на плане должен быть хотя бы один перевёрнутый жетон). На жетонах построек изображены красные кубики. Каждый кубик показывает результат, выпадение которого позволяет игроку взять кубик развития.



2. На кубике событий должно выпадеть изображение ворот того же цвета, что и направление развития, к которому принадлежит постройка игрок. Если игрок ведёт застройку сразу в нескольких направлениях, он имеет больше шансов получить кубик развития. Если у игрока есть постройка цвета выпавших на кубике событий ворот и на этой постройке изображено число, выпавшее на красном числовом кубике, он может взять кубик развития из стопки соответствующего цвета. Если несколько игроков имеют это право, они берут карты по очереди ход, начиная с активного игрока.



**Пример:** Женя выбросил «6» на белом числовом кубике и «3» на красном числовом кубике, а также жёлтые ворота на кубике событий. Саша ранее построил гильдию. На жетоне гильдии изображён красный кубик со значением «3», поэтому Саша берёт жёлтую карту развития.

## Розыгрыш карт развития

В свой ход игрок может сыграть любое количество карт развития (включая полученные в этом же ходу), но только после броска кубиков (исключение — карта «Алхимик»).

**Важно:** карты победных очков должны вскрываться сразу после получения; картой «Шпион» их укрывать нельзя.

Использованные и сброшенные карты развития кладутся под низ соответствующих стопок карт развития. Карты развития нельзя обменивать, и их не может украсть разбойник. Игрок не может держать в запасе более четырёх карт развития (не считая вскрытых карт победных очков). Если он получает пятую карту развития и не может или не хочет разыграть карты, он должен сбросить одну карту развития по своему выбору.

## ДЕЙСТВИЯ РЫЦАРЕЙ

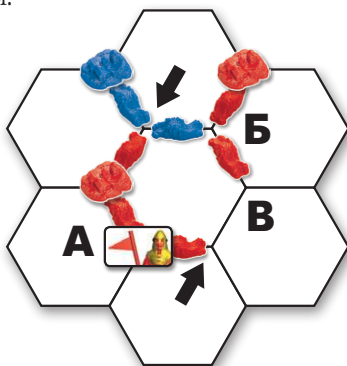
В свой ход, после броска кубиков игрок может выполнять действия своими рыцарскими рыцарями. После совершения действия рыцарь становится вольным (его шлем снимается). Игрок может тут же отдать карту зерна и снова призвать рыцаря, но уже не сможет в этот ход совершить им действие.

### Поход

Игрок выбирает рыцаря и перемещает с одного перекрёстка на другой. Из начальной точки поход в конечную должен вести игрок, и перекрёсток должен быть свободен. Рыцари других игроков блокируют передвижение.

Если игрок хочет построить поселение на перекрёстке, который занят его рыцарем, сначала он должен отослать рыцаря походом на любой другой перекрёсток по своим дорогам. Если рыцарь не может освободить перекрёсток (например, потому что он вольный), поселение там основать нельзя.

**Пример:** красный игрок может отправить рыцаря в поход с перекрёстка «А» на перекрёстки, указанные стрелками. Поход рыцаря в «Б» или «В» невозможен, так как эти перекрёстки не связаны с перекрёстком «А» дорогами игрока.



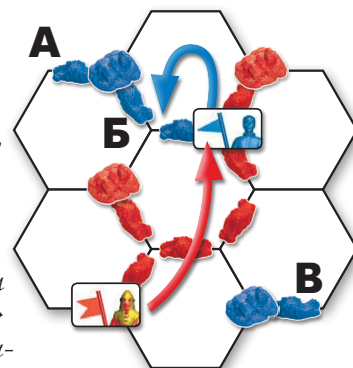
### Изгнание рыцаря

Игрок выбирает рыцаря и перемещает его на перекрёсток, занятый другим рыцарем меньшей силы

(например, синий рыцарь может изгнать простого). Владельцу этого рыцаря должен переместить его по правилу действия-поход (состояние рыцаря при этом не меняется). Если по какой-то причине передвинуть рыцаря по правилу невозможно, он убирается с поля.

**Важно:** собственных рыцарей изгонять нельзя.

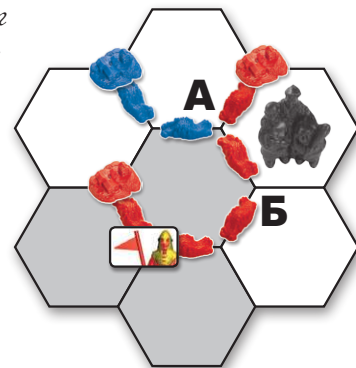
**Пример:** красный игрок может отправить рыцаря в поход на синего рыцаря, так как к занятому синим рыцарем перекрёстку ведёт красная дорога и красный рыцарь сильнее синего. Синий рыцарь отводит изгнанного рыцаря по своим дорогам на перекрёсток «А» или «Б». Перемещение в точку «В» невозможно.



### Перемещение разбойника

Рыцарь любой силы может переместить разбойника, если тот находится на одном из трёх соседних с рыцарем гексов. При этом владельцу рыцаря перемещает разбойника на любой другой гекс с номерным жетоном и забирет одну карту у любого игрока, владеющего поселениями или городами на гексе, где теперь стоит разбойник (карты при розыгрыше карт развития «Рыцарь» из бонусных «Колонизаторов»).

**Пример:** красный игрок может переместить разбойника, если бы тот находился на одном из серых гексов. А так он должен передвинуть рыцаря в точку «А» или в точку «Б» и снова сделать рыцаря рыцарем, потратив 1 карту зерна. В свой следующий ход он может подействовать этим рыцарем и прогнать разбойника с гекса.



### АТАКА ВАРВАРОВ

Корбли в равновесии неустойчиво угрожают Ктну. Каждый ход, если на кубике событий выпадет изображение корбля, флот в равновесии приближается к Ктну. Когда фигурка корбля достигнет последнего деления, в равновесии наступит острот!



## (Б) Правила дополнения

Во время т ки в рв ров поочерёдно выполняются следующие действия.

### Определение силы варваров

Сил в рв ров р вн числу городов н К т не (включая столицы). Счит ются город всех игроков.

### Определение силы рыцарей Катана

Игроки подсчитыв ют сумм рную силу всех рьяных рыц рей н поле (в счёт идут д же рыц ри игроков, не имеющих городов). Вольные рыц ри в подсчёте не уч ствуют. Простой рыц рь д ёт 1 очко силы, сл в ный — 2 очк , великий — 3 очк . Сумм рн я сил этих рыц рей определит силу рмии з щитников К т н . Возможны дв исход битвы з К т н .

### Победа варваров

Если сил в рв ров больше силы рыц рей К т н , з хв тчики побежд ют.

Победив в битве, в рв ры опустош ют город игрок , который выст вил меньше всех рыц рей н з щиту остров . Он з меняет фигурку любого своего город (не столицы) фигуркой поселения. Игроки, не выст вившие рыц рей вообще, в том тически счит ются т ковыми. Если несколько игроков выст вили рыц рей меньшей силы, к ждый из них теряет по 1 городу.

**Важно:** при определении игрок , выст вившего с мую сл бую группу рыц рей, не учитыв йте игроков, не вл деющих город ми или вл деющих только столиц ми. Н них в рв ры не н п д ют.

**Важно:** если в рв ры р зоряют город с городской стеной, он убир ется с поля вместе с фигуркой город .

**Пример:** Женья и Саша владеют двумя городами каждый. У Ани есть только столица, а Рома владеет только поселениями. Варвары атакуют с силой 5 (4 города и 1 столица). У Жени, Саши и Ромы есть по одному простому рьяному рыцарю, у Ани нет рьяных рыцарей вообще. Сила рыцарей Катана равна 3. Варвары побеждают. Аня выставила меньше всех рыцарей, но она не может потерять свою столицу, поэтому варвары нападают на следующих по силе игроков. Женья и Саша теряют по одному городу. Рома не теряет ничего.

### Победа рыцарей

Если сил рыц рей р вн или больше силы рмии в рв ров, рыц ри побежд ют. Игрок, внесший н ибольший вкл д в победу (с н ибольшей сумм рной силой рьяных рыц рей) объявляется 3 щитником К т н . Ему дост ётся



одн из б к рт «3 щитник К т н », к жд я из которых приносит 1 победное очко. Он обяз н тут же положить её перед собой лицевой стороной вверх. Если несколько игроков внесли р вный вкл д в победу, к рт «3 щитник К т н » не дост ётся никому. Вместо этого все претенденты с н ибольшим вкл дом в порядке ход , н чин я с ктивного игрок , берут по одной верхней к рте из любой стопки к рт р звития.

### Варвары уплывают

Нез висимо от исход боя фигурк в рв рского кор бля возвр щ ется н ст ртовую позицию. Все рыц ри н поле ст новятся вольными. Н чин я с ход следующего игрок , в рв ры н чнут новое путешествие к бог тым берег м К т н .

### Потеря последнего города

Если в рв ры опустош ют последний город игрок , он сохр няет все городские постройки н пл не и к рты р звития (и может получ ть к рты р звития д льше по обычным пр вил м). Этот игрок не может возвод ить новые постройки, пок у него не появится хотя бы один город.

Если у игрок кончились фигурки поселений и в рв ры опустош ют его город, фигурк город не убир ется с поля, но продолж ет счит ться поселением (положите её н бок, чтобы обозн чить это), пок у игрок не появятся в з п се фигурки поселений или он не построит город з ново.

### ТОРГОВЕЦ

Фигурк торговц вводится в игру после первого розыгрыш к рты р звития «Торговец». Игрок, р зыгр вший т кую к рту, может пост вить фигурку торговц н любой гекс и менять сырьё (не тов ры) с этого гекс в соотношении 2:1, к к будто бы он построил г в нь, позволяющую менять т кой ресурс.

**Важно:** вл делец торговц т кже получ ет 1 победное очко!

Если другой игрок использует к рту «Торговец», он получит все вышеупомянутые преимущества и сможет передвинуть фигурку торговц н другой гекс, чтобы использов ть его в своих нужд х.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Если игрок в свой ход н бир ет 13 или более победных очков, игр з к нчив ется, и этот игрок объявляется победителем.





## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Эти правила необязательные. Вы можете договориться перед игрой с остальными участниками, что будете их придерживаться во время партии.

### Вариант для опытных игроков

Это правило добавит в игру ещё больше тактики и уловок. Будьте осторожны, играстнет более гресивной и длинной!

Атак в равновесии больше не заставляет игроков выставлять всех рыцарей на защиту. Теперь, начиная с активного игрока, все игроки по очереди выбирают, сколько рыцарей они отправляют на защиту островов. Таким образом, в равновесии могут победить в тех случаях, когда раньше проигрывали.

Только выставленные в бой рыцари считаются при определении 3-хитника КТН и игрок, внесшего наименьший вклад в оборону. Остальные рыцари не считаются воевавшими с врагами и не меняют своего состояния.

### Быстрые рыцари

Это правило позволяет игрокам использовать действие рыцаря «Перемещение разбойника» до броска кубиков в свой ход.

### Лёгкое начало

Некоторым игрокам достаточно трудно начинать игру, если не кубик хотя бы выпадет «7» или в равновесии падют слишком рано. Это правило призвано помочь им.

- ▶ Если любой игрок выбросит «7» на числовых кубиках в свои первые два хода, он должен их перебрывать, пока не выпадет другое значение. Начиня с третьего хода первого игрока, «7» больше не перебрывается.
- ▶ Кубик событий не кидается первые два хода каждого игрока. Корбль в равновесии не двигается, и никто не берёт карты развития в этот период. Начиня с третьего хода первого игрока, это правило отменяется.

Эта опция позволяет игрокам успеть получить нужные ресурсы без риска тут же потерять их.

## ИГРА С ДОПОЛНЕНИЕМ «МОРЕХОДЫ»



Вы можете использовать дополнения «Мореходы» и «Город и рыцари» вместе. Лучшее для этого подойдут сценарии, где нет скрытых гексов (лежащих лицевой стороной вниз) и множеством мелких островков, потому что в таких сценариях будет трудно противостоять рмии в равновесии.

При совмещении правил следуйте нескольким правилам:

- ▶ Все правила «Городов и рыцарей», касающиеся дорог, действуют также и на корабли.
- ▶ Атак в равновесии распространяется на все острова. Рыцари на всех островах могут участвовать в защите КТН.
- ▶ Рыцари могут перемещаться с остров на остров, если на чужую и конечную точки похода соединяет линия дорог и кораблей.
- ▶ Рыцаря можно переместить (но не сменить) на перекресток морского гекса, если к этому перекрестку подходит линия кораблей. Считается, что рыцарь не ходит на корабль.
- ▶ Рыцари всегда должны быть соединены дорогами и кораблями с поселением или городом своего цвета. Вы не можете переместить корабль, если эта связь при этом нарушится. Считается, что этот путь закрыт.
- ▶ Если игроку разрешают строить его корабли чужим рыцарем (или поселением), то это может привести к потере карты «Самый длинный трект».
- ▶ Рыцарь на пересечении морских гексов может переместить пирата по правилам действия «Перемещение разбойника».
- ▶ Количество победных очков, необходимое для победы в сценарии, должно быть увеличено на 1.
- ▶ Если поселение или город уничтожит с золотоносной рекой, из резерва можно получить только сырьё, но не товар.
- ▶ Торговец не может стоять на гексе золотоносной реки.
- ▶ Непираты действуют те же ограничения, что и на разбойника.
- ▶ Правило, что разбойник не может двигаться, пока в равновесии в первый раз не выйдутся на КТН, применяется и к пиратскому кораблю.



## ЗНАНИЕ (ЗЕЛЁНЫЕ КАРТЫ)

### Алхимик (2)

Сыграйте эту карту до броска кубиков. Выберите выпавшие значения на обоих числовых кубиках. Затем бросьте кубик событий и по обычным правилам сыграйте результат на всех кубиках.

Это единственная карта, которую можно сыграть до броска кубиков. Используя «Алхимик», вы можете выбрать для себя результат и красное, и белого кубиков, чтобы получить нужную сумму, например «7». Выбрав результат, вы должны бросить кубик событий и сыграть выпавший на нём результат. Только после этого игроки получают ресурсы с гексов или перемещаются збойник. Если вы уже сделали бросок, то эту карту в текущем ходу применить уже нельзя.



### Строительный кран (2)

Одним городским строительством (монетный, рудный и т.д.) в этот ход стоит не один товар дешевле. «Строительный кран» даёт вам скидку только на один ход и только на одну постройку.

Развитие поселения до уровня города (и любые другие действия строительства) должно оплачиваться всеми положенными ресурсами без скидки. Вы не можете использовать вместе два «Строительных крана» при возведении одной городской постройки.



### Шахта (2)

Возьмите 2 карты руды из каждого гекса горной ниши которого расположено хотя бы одно в шахе поселение или город.

Вы получите 2 карты руды из каждого гекса, не считая поселения или города. Бонус города к приходу ресурсов не учитывается при розыгрыше этой карты.

**Пример:** вы владеете двумя поселениями рядом с одним горным гексом и городом около другого горного гекса. Сыграйте карту «Шахта», вы получите четыре карты руды.



### Орошение (2)

Возьмите 2 карты зерна из каждого гекса пашни, на которой расположено хотя бы одно в шахе поселение или город.

Вы получите 2 карты зерна из каждого гекса, не считая поселения или города. Бонус города к приходу ресурсов не учитывается при розыгрыше этой карты.

**Пример:** вы владеете двумя поселениями рядом с одним гексом пашни и городом около другого гекса пашни. Сыграйте карту «Орошение», вы получите четыре карты зерна.



### Книгопечатание (1)

#### 1 победное очко.

Получив эту карту, вы должны сразу же выложить её перед собой лицевой стороной вверх.



Как и все карты развития, «Книгопечатание» не считается картой в руке при выпадении «7» на числовых кубиках. Эту карту не может украсть збойник; также он не может стать целью карты «Шпион».

### Изобретатель (2)

Поменяйте местами 2 номерных жетона (кроме жетонов с номерами «2», «6», «8» и «12»).

Вы не обязаны иметь поселения или города на гексах, жетоны которых вы хотите поменять. Если вы, например, выбрали номерами «9» и «11», возьмите жетон с номером «9» и положите на его место жетон с номером «11». Жетон с номером «9» положите на освобождённое место жетона с номером «11». Если на месте жетона стоит збойник, его всё равно можно заменить.



### Инженер (2)

Постройте бесплатно городские стены в одном из своих городов по обычным правилам, но без затрат сырья.

В каждом городе можно построить только одни городские стены. Вы не можете построить больше трёх городских стен в своих городах. Поселения не могут обноситься городскими стенами.



### Медицина (2)

Улучшите одно из ваших поселений до города за 2 карты руды и 1 карту зерна.

Эта карта экономит вам 1 карту руды и 1 карту зерна. Две карты «Медицина» нельзя сыграть для улучшения одного и того же поселения.



### Кузнец (2)

Прославьте до 2 рыцарей на один уровень по обычным правилам, но без затрат сырья. Великого рыцаря прославить нельзя.

Состояние рыцаря (рыцарский или вольный) при прославлении не изменяется. Служащего рыцаря (2 очка силы) можно прославить только в том случае, если вы построили в городе крепость (синяя постройка 3-го уровня). За один ход служащий рыцаря может быть увеличен только на один уровень, т.е. даже обладая двумя картами «Кузнец», вы не можете прославить рыцаря дважды в один ход.



### Дороги (2)

Можете проложить 2 новые дороги по обычным правилам, но без затрат сырья. При игре с дополнением «Мореходы» вы можете построить 2 дороги, 2 корабля или 1 дорогу и 1 корабль.

Построенные дороги могут не ходить в разных местах поля. Все ограничения на строительство дорог действуют и на эту карту.



## ПОЛИТИКА (СИНИЕ КАРТЫ)

### Епископ (2)

Переместите р збойник и вслепую вытяните 1 к рту сырья или тов р с руки к ждого игрок , поселение/город которого примык ет к гексу с р збойником.

Когда вы перемещ ете р збойник этой к ртой, то у к ждого игрок , который вл деет городом или поселением н гексе, куд приходит р збойник, вы можете з бр ть 1 к рту. Д же если у игрок н этом гексе несколько поселений/городов, вы всё р вно можете з бр ть у него только 1 к рту.



### Дипломат (2)

Уберите с поля любую дорогу, нез мкнутую с двух сторон дорог ми и/или поселениями/город ми того же цв ет . Если вы убр ли свою дорогу, можете тут же проложить новую дорогу по обычным пр вил м, но без з тр т сырья. Н одном конце убир емой дороги не должно быть ни рыц ря, ни город , ни поселения того же цв ет , т к же не должн стоять дорог или кор бль (при игре с дополнением «Мореходы»). Убр нн я с поля дорог возвр щ ется в з п с вл дельц . Вы можете убр ть собственную дорогу и отк з ться от постройки новой.



### Полководец (2)

Беспл тно призовите всех своих рыц рей н игровом поле. Все в ши рыц ри ст новятся рьяными без з тр т зерн . Помните, что рыц ря не может совершить больше одного действия в ход, но может быть повторно призв н после совершения действия.



### Свадьба (2)

Все игроки, у которых победных очков больше, чем у в с, должны выбр ть и отд ть в м по 2 к рты с руки (сырьё и/или тов ры). Если игрок, н которого влияет «Св дьб », имеет всего лишь одну к рту н руке, он должен отд ть в м эту к рту. Только тот, у кого н рук х нет к рт, освобожд ется от обяз нности отд ть к рты. Игроки, у которых р вное с в ми число победных очков, не поп д ют под воздействие этой к рты.



### Интрига (2)

Изгоните одного любого рыц ря соперник с перекрестк , к которому подходит в ш до-рог или строй кор блей.



С помощью этой к рты вы можете изгн ть рыц ря дру-гого игрок без перемещения н это место в шего рыц ря. Вы можете использов ть эту к рту, не имея рыц рей вообще. Изгн нный рыц ря перемещ ется вл дельцем по обычным пр вил м. Н месте, с которого был изгн н рыц ря, можно построить поселение или сн рядить нового рыц ря.

### Саботажник (2)

Все соперники, у которых победных очков больше или столько же, сколько у в с, сбр сыв ют половину к рт с руки (сырьё и/или тов ры), округляя вниз.

Игроки, н которых влияет «С бот жник», с ми реш ют, к кие к рты будут сброшены.



### Шпион (3)

Посмотрите ещё не сыгр нные к рты р звития любого соперник . Возьмите одну из них себе.

Вы можете при помощи этой к рты укр сть другую к рту «Шпион» и ср зу её р зыгр ть. К рты победных очков воров ть нельзя.



### Перебежчик (2)

Выберите соперник . Он должен убр ть с поля одного своего рыц ря (по своему выбору). Вы можете пост вить н место убр нного рыц ря своего рыц ря т кой же или меньшей силы.

Соперник с м выбир ет, к кой рыц ря будет убр н с поля. Если вы не можете пост вить вз мен рыц ря той же силы, вы можете пост вить рыц ря меньшей силы. Если вы не можете сдел ть и этого, зн чит, в ш противник всё р вно должен убр ть своего рыц ря, вы рыц ря не выст вите. Если в ш противник убир ет великого рыц ря, вы можете вместо него пост вить своего великого рыц ря, д же если вы не достигли третьего уровня р звития в политике. Рыц ря, которого вы вы-ст вляете, получ ет тот же ст тус (вольный или рьяный), что и рыц ря, которого убр л в ш противник.



### Основной закон (1)

#### 1 победное очко.

Получив эту к рту, вы должны ср зу же выло-жить её перед собой лицевой стороной вверх. К к и все к рты р звития, «Основной з кон» не счит ется к ртой в руке при вып дении «7» н числовых кубик х. Эту к рту не может укр сть р збойник; т к же он не может ст ть целью к рты «Шпион».



## ТОРГОВЛЯ (ЖЁЛТЫЕ КАРТЫ)

### Торговец (6)

Поставьте фигурку торговца на гекс рядом с вашим поселением или городом. Пока фигурка остаётся на этом месте, можете обменивать сырьё соответствующего гекса тип по курсу 2:1. Вы можете обменивать сырьё гекса с торговцем и наоборот. Торговец также приносит победное очко своему владельцу. Если к рточку «Торговец» играет соперник, он может переместить торговца, чтобы получить от предыдущего его владельца преимущество при обмене и победное очко. Разбойник не оказывает никакого влияния на торговца.



### Торговый порт (2)

Можете один раз предложить каждому игроку по карте сырья. Затем игроки должны отдать по карте любого товара (если у игрока товара нет — обмен с ним невозможен).

Вы можете произвести обмен с каждым из игроков только один раз, и выбранный вами игрок сам выбирает карту, которую отдаст. Если вы предлагаете карту для обмена игроку, который не имеет товара, то обмен не состоится. При этом вы не должны отдавать ему предложенную карту сырья.



### Торговый флот (2)

После розыгрыша этой карты до конца своего хода вы можете обменивать сырьё и товары по курсу 2:1 любое количество раз. Эффект карты позволяет вам обменивать



только карты по 2 одинаковые карты сырья или товаров. Комбинации из карт не разрешаются. Например, вы можете любое число раз отдать по 2 карты бумаги и брать за каждую карту по 1 карту сырья или 1 карту товара любого типа.

### Мастер торговли (2)

Выберите игрока, у которого победных очков больше, чем у вас. Посмотрите карты сырья и товаров в его руке и заберите себе 2 карты сырья или товаров (в любой комбинации).

Ваше соперники никак не могут защититься от этой карты. «Торговля» происходит, даже если у игрока только 1 победное очко больше, чем у вас. Если у игрока в руке только 1 карта, вы забирете её.



### Монополия на товар (2)

Выберите 1 тип товара (бумагу, ткань, или монеты). Каждый игрок должен отдать вам 1 карту товара этого типа, если она у него есть.

Если у игрока нет выбранного товара, он ничего вам не отдаёт.



### Монополия на сырьё (4)

Выберите 1 тип сырья (древесину, глину, шерсть, зерно или руду). Каждый игрок должен отдать вам 2 карты сырья этого типа, если она у него есть.

Если у соперника только одна карта выбранного сырья, он обязан отдать её вам. Если у игрока нет этого сырья вообще, он ничего вам не отдаёт.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Клаус Тойбер • Иллюстрации: Тина Доннер

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев • Выпускающий редактор: Валентин Митюш

Переводчик: Алексей Перерв • Редактор: Павел Ильин

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Смирнова, Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова • Креативный директор: Николай Пегов

По вопросам издания игр пишите на адрес: [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Корпинскому. Перепечатки и публикация прайвов, компонентов и иллюстраций игры без разрешения преемства запрещены.