

# 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 дорогами. 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 основатель поселения 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 за сырьё. 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 вших дорог 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 цветом, 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 получает 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 обя з сбросить половину к рт сырья, если их в его руке больше 7. Сброшенные к рты овпр вяются 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 обя з 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 , куда 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 мого большого войск », особую к рту придётс я 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 етс я, 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 ря 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 етс я 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

