

Свистать всех наверх — земля прямо по курсу! Ваша brave флотилия открыла тропический остров — пора обосноваться и построить пиратский лагерь. Собирайте древесину и спускайте на воду новые корабли; добывайте золото, шерсть и фрукты; пускайтесь в странствия и открывайте новые острова. Станьте самым лихим пиратом в настольной игре «Колонизаторы. Junior»!

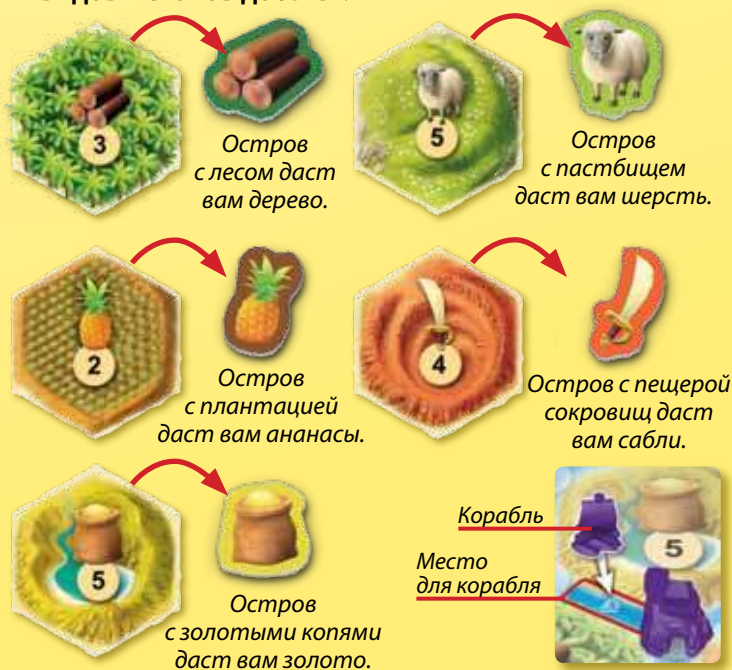


## СОСТАВ ИГРЫ

- ✗ Двустороннее игровое поле
- ✗ Кубик
- ✗ 28 пиратских лагерей (по 7 каждого цвета)
- ✗ 28 пиратских кораблей (по 7 каждого цвета)
- ✗ Фигурка капитана Клауса (с подставкой)
- ✗ 90 жетонов добычи (по 18 жетонов шерсти, золота, ананасов, сабель и дерева)
- ✗ 16 жетонов «Помощь Коко»
- ✗ 4 памятки
- ✗ Правила игры

## ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ

- ✗ Аккуратно выдавите игровые компоненты из картонных блоков.
- ✗ Вставьте **фигурку капитана Клауса** в подставку.
- ✗ Внимательно рассмотрите игровое поле: на нём есть **острова 5 разных видов**. В игре есть **столько же видов жетонов добычи**:

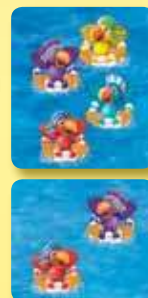


- ✗ Изучите свои игровые фигурки: это **корабли** и **пиратские лагеря**. Эти фигурки можно выставлять на поле в специально отведённые места.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ✗ Разложите игровое поле посередине стола. Если вы играете **вчетвером или втроём**, поле должно лежать той стороной вверх, на которой нарисованы **четыре попугая** (в левом верхнем углу).



Та сторона, на которой изображены **два попугая**, понадобится для **игры вдвоём**.

- ✗ Каждый игрок выбирает цвет, которым будет играть, и берёт себе **памятку** своего цвета.



- ✗ **Кубик** положите рядом с полем.



- ✗ Возьмите **7 фигурок пиратских лагерей** и **7 фигурок кораблей** своего цвета.



Если вы играете **вдвоём**, уберите жёлтые и синие фигурки обратно в коробку. Вам понадобятся только **фиолетовые и красные**.

- ✗ Найдите на игровом поле **два кружка** и **два символа корабля** вашего цвета — это места для ваших **стартовых лагерей и кораблей**. Поставьте на каждое из них по фигурке пиратского лагеря и по фигурке корабля вашего цвета. Оставшиеся 5 лагерей и 5 кораблей положите перед собой.



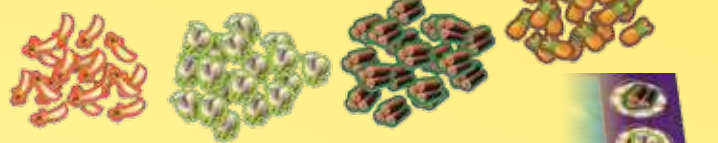
- ✗ Фигурку **капитана Клауса** поставьте на изображение **крепости**.



- ✗ **16 жетонов «Помощь Коко»** перемешайте и положите рядом с полем. Жетоны должны лежать вверх той стороной, на которой изображён зелёный попугай.



- ✗ **Жетоны добычи** (сабли, шерсть, дерево, ананасы, золото) разложите по видам в 5 кучек рядом с полем — это будет общий **резерв добычи**.



- ✗ Возьмите **по 1 жетону добычи из каждой кучки** и положите их на поле в ячейки спасательных кругов — здесь будет **рынок**.

- ✗ Каждый игрок берёт **по 1 жетону дерева и сабли** из резерва добычи и кладёт перед собой.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель — первым основать **7 пиратских лагерей**. Чтобы основать новый лагерь, вам понадобятся жетоны добычи: по 1 жетону сабли, ананаса, леса и шерсти. А добычу вы будете получать на тех островах, рядом с которыми уже есть ваши лагеря.

## КАК ИГРАТЬ

Игру начинает самый младший из вас, а от него ход передаётся по часовой стрелке. Получив право хода, **бросьте кубик** и посмотрите, какое значение выпало. Игроки, у которых есть пиратские лагеря на островах с выпавшим значением, берут жетоны добычи. Когда все взяли жетоны, можете строить лагеря и корабли, меняться добычей и просить помощи у попугая Коко. Закончив, передайте ход (и кубик) вашему соседу слева.

### Из чего состоит ваш ход:

#### ВСЕГДА:

**1. Бросок кубика и сбор добычи**

#### ПО ЖЕЛАНИЮ:

**2. Строительство**

и/или

**Помощь Коко**

и/или

**Обмен добычей**

### 1. Бросок кубика и сбор добычи



- ✗ Кубик бросает только тот игрок, кто делает ход, но **добычу получают все, у кого есть лагерь** на островах с выпавшим значением (по одному жетону добычи за лагерь). Лучше всего, если один из вас возьмёт на себя обязанность раздавать добычу.



**Пример:** играющий фиолетовыми фигурками бросает кубик. Выпало «1»! Это значение присутствует на острове с пастбищем, острове с пещерой сокровищ и острове с лесом. У играющего фиолетовыми есть пиратский лагерь на острове с пастбищем и острове с лесом, за что он получает жетон шерсти и жетон дерева. У играющего красными целых 3 пиратских лагеря на острове с пастбищем и 1 лагерь на острове с лесом, за что он получает 3 жетона шерсти и 1 жетон дерева. У играющего синими 2 лагеря на острове с пещерой сокровищ, и он берёт 2 жетона сабель. Ещё 1 жетон сабли достаётся играющему жёлтыми, у которого 1 лагерь на острове с пещерой сокровищ.

- ✗ Если вы выбросили «6», никто не получает жетонов добычи. Вместо этого вы переставляете **капитана Клауса** с его места на любой другой остров, а затем берёте из резерва **2 жетона добычи**, соответствующей этому острову.



### Внимание: остерегайтесь капитана Клауса!

Остров, на котором стоит капитан Клаус, не даёт добычи, когда выпадает его значение. Например, если на кубике выпало «3», то играющий красными не получит 2 жетона дерева за 2 своих лагеря на лесном острове, потому что на нём стоит капитан Клаус (смотрите иллюстрацию выше).

### Собирайте жетоны добычи!

Получив жетоны добычи, складывайте их перед собой. На них вы сможете строить новые пиратские лагеря и корабли, а ещё — покупать жетоны «Помощь Коко»!

### 2. Строительство, и/или Помощь Коко, и/или Обмен добычей

В свой ход вы можете строить пиратские лагеря и корабли или покупать жетоны «Помощь Коко». Для этого вам придётся возвращать в резерв полученные ранее жетоны добычи. Также вы сможете меняться добычей с резервом или с рынком.



## Строительство

- ✗ Чтобы построить пиратский лагерь, верните в резерв:



- 1 жетон **дерева**
- 1 жетон **шерсти**
- 1 жетон **ананаса**
- 1 жетон **сабли**

- ✗ Чтобы построить корабль, верните в резерв:



- 1 жетон **дерева**
- 1 жетон **шерсти**

### Как правильно строить

- ✗ Построить пиратский лагерь можно только на пустом месте для лагеря и только когда рядом уже построен один из ваших кораблей.
- ✗ Построить корабль можно только на пустом месте для корабля и только когда рядом уже построен один из ваших лагерей.
- ✗ Построить два корабля один за другим нельзя. Между ними всегда должен находиться пиратский лагерь.

### Пример: как правильно строить!



### Пример: как строить нельзя!



Здесь должен быть  
ваш корабль

Здесь должен быть  
ваш пиратский лагерь

## Помощь Коко

Мудрый зелёный попугай Коко всегда готов прийти на помощь. Чтобы купить жетон «Помощь Коко», верните в резерв:



- 1 жетон **ананаса**
- 1 жетон **сабли**
- 1 жетон **золота**

После этого возьмите из резерва 1 случайный жетон «Помощь Коко». Помощь может быть самой разнообразной: вы сможете бесплатно построить корабль или лагерь, взять из резерва жетоны добычи или переставить грозного капитана Клауса.



Купив жетон «Помощь Коко», тут же переверните его и выполните указание.

### ✗ Добыча!

Можете взять из резерва жетоны добычи, изображённые на жетоне «Помощь Коко». В этом примере: 2 жетона ананасов и 2 жетона дерева.



### ✗ Строительство

Можете бесплатно (не тратя добычу) построить 1 пиратский лагерь **или** 1 корабль.



### ✗ Перемещение капитана Клауса

Можете переставить капитана Клауса на любой остров и взять из резерва 2 жетона добычи, соответствующей этому острову.



**Внимание:** купленные жетоны «Помощь Коко» остаются лежать перед вами лицевой стороной вверх.

### У жетонов «Помощь Коко» есть ещё одно полезное свойство.

Если вы первым купили жетон «Помощь Коко», возьмите из резерва пиратский лагерь вашего цвета и поставьте его на **крепость**. Тратить для этого добычу не нужно.



Лагерь в крепости не принесёт вам добычи, зато приблизит к победе: ведь ваша цель — построить 7 пиратских лагерей!

## В крепости может быть только один пиратский лагерь!

Когда позже ваш соперник купит жетон «Помощь Коко», уберите лагерь из крепости. Ведь жетонов «Помощь Коко» у вас теперь поровну и никто не получает преимущества.

Вы сможете снова поставить свой лагерь в крепость, если позже купите ещё один жетон «Помощь Коко». Запомните главное: **если у вас жетонов «Помощь Коко» больше, чем у соперников, в крепости должен стоять ваш лагерь.**

### Обмен добычей

Довольно часто вам будет не хватать нужных жетонов добычи для строительства. Поэтому есть **2 способа обменять добычу:**

- ✗ **Один раз в ход обменять 1 жетон добычи на 1 жетон добычи с рынка**

и/или

- ✗ **Обменять 2 жетона добычи на 1 жетон добычи из резерва**

Если хотите, вы можете меняться добычей в любом порядке: например, сначала поменяться жетонами с резервом, затем с рынком, затем снова с резервом, — и между делом ещё построить пиратский лагерь и корабль. И всё это за один ход!

- ✗ **Один раз в ход обменять 1 жетон добычи на 1 жетон добычи с рынка**

В свой ход вы можете поменять жетон добычи на любой жетон с рынка. Заберите с рынка нужный вам жетон и положите на его место тот, который вам не нужен. Таким образом, на рынке всегда лежит 5 жетонов добычи.



**Помните, что брать жетон добычи с рынка можно только один раз в ход!**

- ✗ **Обменять 2 жетона добычи на 1 жетон добычи из резерва**

В свой ход вы можете обменять 2 жетона одного вида добычи на 1 любой жетон добычи из резерва.

**Пример:**



Обмен 2 жетонов дерева на 1 жетон сабли из резерва.

Меняться с резервом в свой ход можно сколько угодно раз.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только вы построите **седьмой пиратский лагерь** (пиратский лагерь в крепости, конечно, тоже учитывается), игра тут же завершается вашей победой.

## А ЧТО ПРОИЗОЙДЁТ, ЕСЛИ...

- ✗ **Если на рынке оказывается 5 одинаковых жетонов**, все они убираются с рынка в резерв. Затем, как в начале игры, на рынок кладётся по одному жетону добычи каждого вида.

- ✗ **Если закончились жетоны «Помощь Коко»**, игроки больше не могут обращаться за помощью к этому мудрому попугаю.

### Правило для опытных игроков

Не размещайте жетоны добычи на рынке. Вместо этого игроки обмениваются добычей друг с другом.

В свой ход вы можете обмениваться жетонами добычи с любым соперником. Предположим, вы хотите построить корабль, для которого вам необходимо 1 дерево и 1 шерсть. Шерсть у вас есть, но нет запаса дерева. Зато у вас есть ненужные в данный момент сабли. Вы спрашиваете других игроков, хочет ли кто-нибудь обменять дерево на сабли. Если кто-то не прочь совершить такой обмен, вы меняетесь жетонами. Сколько именно жетонов обменять — зависит только от вас и от соперника, с которым вы меняетесь.

## АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

**Разработка:** Клаус Тойбер

**Редактура:** Сандра Дохтерманн

**Иллюстрации:** Аннетт Нора Кара

**Оформление:** Fine Tuning, Михаэла Кинле

**3D-графика:** Клаус Рейле, Андреас Клобер

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG, Pfizerstrasse 5 – 7, 70184 Stuttgart, Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199, info@kosmos.de, kosmos.de

Lizenz: Catan GmbH © 2014

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководитель редакции:** Владимир Сергеев

**Перевод на русский язык:** Валентин Матюша

**Вёрстка:** Дарья Смирнова

**Корректурa:** Ольга Португалова

**Вопросы издания игр:** Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.