

CATAN**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

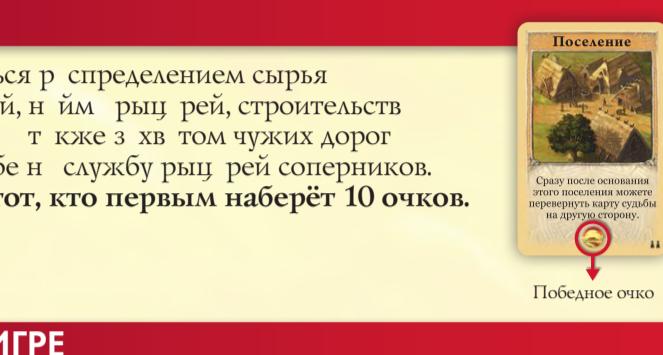
**38 карт развития**

9 карт «Дорога»

15 карт «Поселение/Город»

5 карт «Рыцарь»

9 карт «Здание»

**4 памятки**

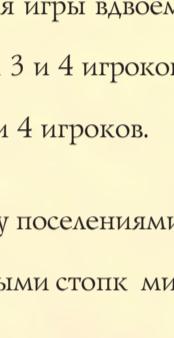
Карта судьбы

Промо-карта «Собор»

Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам предстоит заложить основу для поселений, накопить ресурсы, строить города, дороги и здания, а также заботиться о своем населении. Победителем станет тот, кто первым наберет 10 очков.



Победное очко

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**Карты развития**

Карты развития («Дорога», «Поселение/Город», «Рыцарь» и «Здание») расположите по виду в четыре стопки друг рядом с другом. Для игры вдвоем или втроем некоторые карты в игре не понадобятся.

2 игрока: удалите из игры все карты с символами 3 и 4 игроков в нижнем правом углу.

3 игрока: удалите из игры все карты с символами 4 игроков.

4 игрока: все карты развития участвуют в игре.

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

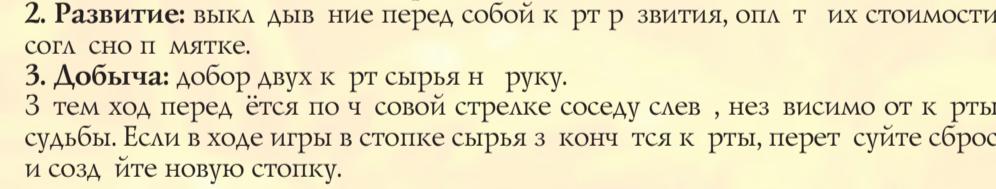
2) Выложите карты «Рыцарь» и «Дорога» рядом двумя отдельными стопками, сторонами «А» вверх.

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

Карты сырья и рынок

1) 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.

2) Теперь каждый игрок берет себе на руку три карты из стопки сырья, не покидая их соперников.

Пример стартовой раскладки

Если вы играете втроем или вчетвером, положите карту судьбы рядом со стопкой сброса, стороной с белыми стрелками вверх. При игре вдвоем 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. Кarta «Дорога» должна лежать стороной «А» вверх. Таким образом, все игроки начинают с одним победным очком за поселение.

Выкладывайте карты с рынка с ценами строительства.

ХОД ИГРЫ

Приступает первый игрок. В свой ход игрок выполняет следующие действия в указанном порядке.

1. **Торговля:** обмен своих карт с руками на карты с рынка и из стопки сырья. Так же возможен обмен с соперниками.

2. **Развитие:** выкладываете перед собой карты развития, определяя их стоимости согласно мячке.

3. **Добыча:** добор двух карт сырья на руку.

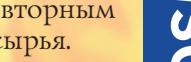
Затем ход передается по часовой стрелке соседу слева, независимо от количества карт сырья. Если в ходе игры в стопке сырья закончатся карты, переставьте сброс и создайте новую стопку.

1. Торговля

В начале своего хода вы можете обменять две карты сырья.

Количество карт, которое вы можете обменять, равно количеству дорог, лежащих перед вами стороной «А» вверх.

- Если таких дорог нет, вы можете обменять только одну карту с руки на карту из стопки сырья.
- Если есть дороги, выложенные стороной «А» вверх, вы можете обменять одну карту сырья с руки на карту с рынка, из стопки или с руки соперника из любой стороны.



Можно обменять 1 карту сырья с руки на карту из стопки сырья, с рынка или с руки соперника.



Можно обменять 1 карту сырья с руки на карту из стопки сырья, с рынка или с руки соперника.

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

Игрок вправе обменять две карты сырья.

Можно обменять 1 карту сырья с руки на карту из стопки сырья, с рынка или с руки соперника.

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

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

Обмен с соперником: вытяните случайные две карты сырья с руки любого соперника. Затем верните этому сопернику столько же карт сырья, 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 разными 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,бросив одну карту сырья, взять ее из меню из стопки сырья.

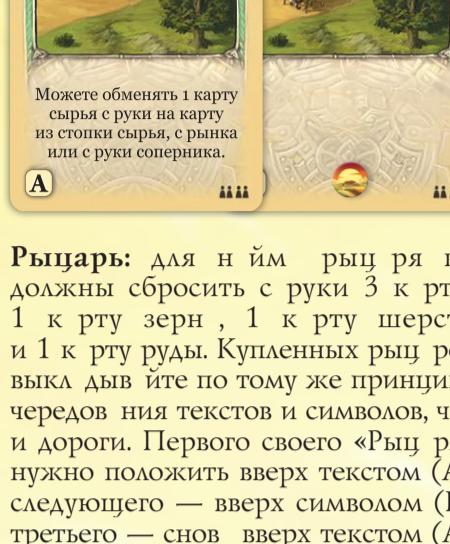
Внимание: если в вашем городе есть здание «Библиотека», то при обмене вы можете выбрать одну карту с руки соперника вместо того, чтобы тянуть ее вслепую. Если вы меняетесь с этим же игроком второй раз за ход, этот обмен уже происходит вслепую. Перед повторным обменом дайте сопернику возможность перетащить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

2. Развитие

После торговли вы можете заняться развитием. Для этого выберите интересующую вас карту развития, сбросьте с руки необходимое количество карт сырья (см. п. мякту), после чего положите выбранную карту в руку в звития перед собой.

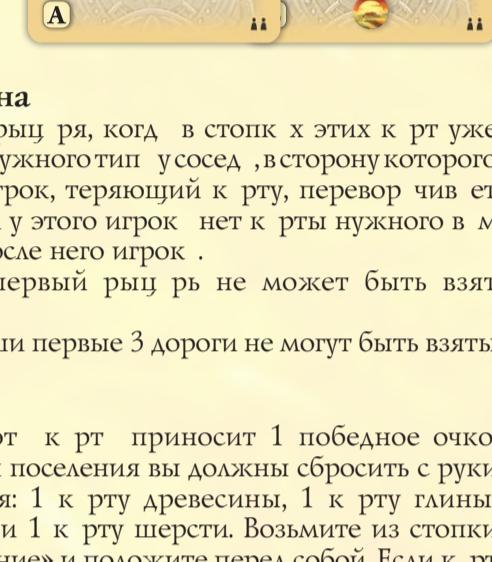
• Вы можете менять 3 одинковые карты сырья на 1 карту любого другого сырья сколько угодно раз, но только во время развития.

• В течение одного хода нельзя трогать сырьё на одинковые карты в звития. Таким образом, вы не сможете построить 2 дороги за один ход, если имеете полное право построить 1 дорогу и занять 1 рыцаря.



Дорога: для строительства дороги вы должны сбросить с руки 1 карту древесины и 1 карту глины. Карты дорог выкладывются поверх друг друга. Первую свою «Дорогу» нужно положить вверх текстом (A), следующую — вверх символом (B), третьью — снова вверх текстом (A), и так далее.

Рыцарь: для занятия рыцаря вы должны сбросить с руки 3 карты сырья: 1 карту зерна, 1 карту шерсти и 1 карту руды. Купленных рыцарей выкладывайте по тому же принципу чередованием текстов и символов, что и дороги. Первого своего «Рыцаря» нужно положить вверх текстом (A), следующего — вверх символом (B), третьего — снова вверх текстом (A), и так далее.



Дороги и рыцари: смена хозяина

• Если вы оплатили дорогу или рыцаря, когда в стопке этих карт уже не осталось, заберите верхнюю карту руки нужного типа у соседа, в сторону которого обращены стрелки карты судьбы. Игрок, теряющий карту руки, переворачивает её к руке судьбы на другую сторону. Если у этого игрока нет карты нужного вида, заберите её из руки у следующего после него игрока.

• Если построен церковь, в которой первый рыцарь не может быть взят соперником.

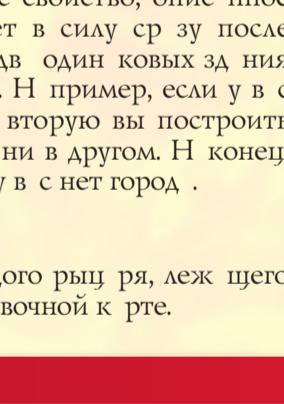
• Если у вас построен цитадель, в которой первые 3 дороги не могут быть взяты соперником.



Поселение: эта карта приносит 1 победное очко. Для основания поселения вы должны сбросить с руки 4 карты сырья: 1 карту древесины, 1 карту глины, 1 карту зерна и 1 карту шерсти. Возьмите из стопки карты «Поселение» и положите перед собой. Если в стопке не осталось карты, новые поселения основывать нельзя. Выкладывайте основанные поселения в ряд. После основания поселения можно перевернуть карту судьбы на другую сторону.

Город: эта карта приносит 2 победных очка. Для строительства города вы должны сбросить с руки 5 карт сырья: 2 карты зерна и 3 карты руды. После этого переверните одну из своих карт «Город» на её оборотную сторону. Если у вас нет поселения, вы не можете построить город! Построив город, прочтите карту руки: это событие, которое влияет на всех игроков. Когда строительство города вызывает «3 силы разбойников», не будьте перевернуты к руке судьбы.

Важно: не оплачивайте строительство города, если рука поселения переворачивается на другую сторону.



Здание: особые городские постройки, которые приносят 3 или 4 победных очка. Для строительства здания вы должны сбросить с руки 4 карты сырья: 3 карты шерсти и 1 карту руды. После этого выберите карту из стопки зданий и положите её поверх любого своего города. Победные очки города засчитываются победными очками здания.

У каждого здания есть особое свойство, описанное в тексте карты. Оно вступает в силу сразу после постройки здания. Построить два одинаковых здания в своих городах вы не можете. Например, если у вас есть церковь в одном городе, вторую вы построить не сможете ни в этом городе, ни в другом. И конец, здания нельзя построить, если у вас нет города.

3. Добыча

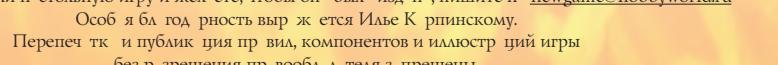
Возьмите 2 верхние карты из стопки сырья: 3 карты каждого рыцаря, лежащего перед вами на стороне «A» вверх, берите по одной добывочной карте руки.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда кто-то из игроков набирает 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.



© 2011, 2015 KOSMOS Verlag Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart

Автор игры: Клаус Тойбер
Художник: Михаэль Менцель
Дизайнер: Михаэль Кинслер
Copyright © 2022 CATAN GmbH, CATAN, the CATAN sun and the „CATAN Sun“ mark are trademarks properties of CATAN GmbH (catan.com).

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александра Киселева
Главный редактор: Валентин Митюш
Переводчик: Алексей Переводчик
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Альберт Великов
Корректор: Ольга Портнова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

KOSMOS

Если вы придумали новую игру и хотите, чтобы она была издана, напишите на newgame@hobbyworld.ru

Сообщите, что вы хотите использовать нашим партнером KOSMOS.

Перепечатка и публикация пресс-релизов, компонентов и иллюстраций из этой игры без разрешения прессы являются нарушением авторских прав.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия пресс-релиза 2.0

hobbyworld.ru

НОВЫЙ
WORLD

Играйте интересно!