

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 ться р спределением сырья для основ ния поселений, н йм рыц рей, строительства городов, дорог и зд ний, т кже з хв том чужих дорог и перем нив нием к себе н службу рыц рей соперников. Победителем станет тот, кто первым наберёт 10 очков.



Победное очко

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карты развития

К рты р звития («Дорог », «Поселение/Город», «Рыц рь» и «Зд ние») р зложите по вид м в четыре стопки друг рядом с другом. Для игры вдвоём или втроём некоторые к рты в м не пон добятся.

- 2 игрок : уд лите из игры все к рты с символ ми 3 и 4 игроков в нижнем пр вом углу.
- 3 игрок : уд лите из игры все к рты с символ ми 4 игроков.
- 4 игрок : все к рты р звития уч ствуют в игре.

- а) Перемеш йте к рты «Поселение/Город» и сложите в стопку поселениями вверх.
- б) Выложите к рты «Рыц рь» и «Дорог » рядом двумя отдельными стопк ми, сторон ми «А» вверх.
- в) Выложите к рты «Зд ние» в стопку лицевой стороной вверх.

Карты сырья и рынок

- а) Перемеш йте к рты сырья и сложите в стопку лицевой стороной вниз. Возьмите из стопки верхние 5 к рт и выложите их в ряд лицевой стороной вверх: это рынок.
- б) Теперь к ждый игрок берёт себе н руку три к рты из стопки сырья, не пок зыв я их соперник м.

Пример стартовой раскладки



Если вы игр ете втроём или вчетвером, положите к рту судьбы рядом со стопкой сброс , стороной с белыми стрелк ми вверх. При игре вдвоём он не используется. **Примечание:** стрелки н к рте судьбы ник к не связ ны с порядком ход игроков. Подробнее об этой к рте вы узн ете в р зделе «Дороги и рыц ри: смен хозяин ».



Карта судьбы

Завершение подготовки

Перед н ч лом п ртии к ждый игрок выкл дыв ет перед собой одну к рту с поселением и одну к рту с дорогой. К рт «Дорог » должн леж ть стороной «А» вверх. Т ким обр зом, все игроки н чин ют п ртию с одним победным очком з поселение.

Выд йте к ждому игроку по п мятке с цен ми строительства .

ХОД ИГРЫ

П ртию н чин ет ст рший игрок. В свой ход игрок выполняет следующие действия в ук знном порядке.

- 1. Торговля:** обмен своих к рт с руки н к рты с рынок и из стопки сырья. Т кже возможен обмен с соперник ми.
- 2. Развитие:** выкл дыв ние перед собой к рт р звития, опл т их стоимости согл сно п мятке.
- 3. Добыча:** подбор двух к рт сырья н руку. З тем ход перед ётся по ч совой стрелке соседу слев , нез висимо от к рты судьбы. Если в ходе игры в стопке сырья з конч тся к рты, перет суйте сброс и созд йте новую стопку.

1. Торговля

В н ч ле своего ход вы можете обменять к рты сырья. Количество к рт, которое вы впр ве обменять, р вно количеству дорог, леж щих перед в ми стороной «А» вверх.

- Если т ких дорог у в с нет, вы можете обменять только одну к рту с руки, причём только н к рту из стопки сырья.
- Если у в с есть дороги, выложенные стороной «А» вверх, вы можете обменять одну к рту сырья с руки н к рту с рынок , из стопки или с руки соперник з к ждую т кую дорогу.



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 к рты сырья. Возьмите из стопки сырья столько же новых к рт сырья.

Обмен с рынком: возьмите н руку к рты сырья с рынок . Верните н рынок столько же к рт сырья.

Обмен с соперником: вытяните случ йные к рты с руки любого соперник . З тем верните этому сопернику столько же к рт, сколько взяли. Это могут быть те же к рты, которые вы только что взяли.

Важно: если вы осуществляете обмен двух к рт или более, то можете только ться р зными возможностями торговли. Например, если у в с есть сырь дорог, леж щие стороной «А» вверх, то вы можете обменять одну к рту сырья н рынок, поменяться к рт ми с соперником, т кже, сбросив одну к рту сырья, взять ей з мену из стопки сырья.

Внимание: если в в шем городе есть зд ние «Библиотек », то при обмене вы можете выбр ть одну к рту с руки соперник вместо того, чтобы тянуть её вслепую. Если вы меняетесь с этим же игроком второй р з з ход, этот обмен уже происходит вслепую. Перед повторным обменом д йте сопернику возможность перет сов ть к рты сырья.

2. Развитие

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

- Вы можете менять 3 один ковые к рты сырья н 1 к рту любого другого сырья 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 опл 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 црковь, в ш первый рыц рь 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. Когда строительство город вызыв ет «3 силье р збойников», не з будьте перевернуть к рту судьбы.

Важно: не опл 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 црковь 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 .

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

Автор игры: Кд ус Тойбер
Художник: Мих эль Менцель
Дизайнер: Мих эл Кинле
Copyright © 2022 CATAN GmbH,
CATAN, the CATAN sun and the
„CATAN Sun“ mark are trademark
properties of CATAN GmbH (catan.com).

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Мих ил Акудов
Руководство производством: В дентин М Попов
Директор издательского департамента: Алекс ндр Киселев
Главный редактор: В дентин М тюш
Переводчик: Алексей Перелерв
Старший дизайнер-верстальщик: Ив н Суховой
Дизайнер-верстальщик: Д ряя Великс р
Корректор: Ольг Португ лоз
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придум ли н стольную игру и жел ете, чтобы он быа изд н , пишите н newgame@hobbyworld.ru

Обсуждение и публикация пр вил, компонентов и иллюстр ций игры

без р зрешения пр вооб д теля з прещены.
© 2022 ООО «Мир Хобби». Все пр в з щиплены.

Версия пр вил 2.0

hobbyworld.ru

KOSMOS

HOBBY WORLD
Играть интересно