





# 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 ознакомительной игры рекомендуем составить игровое поле, как показано на предыдущей странице. Первым делом сложите 6 элементов морской рамки, потом заполните пространство внутри неё шестиугольными гексами ландшафтов, на которых затем разместите номерные жетоны. Убедитесь, что гавани расположены правильно.

### Стартовый расклад для опытных игроков

После одной или двух игр поле можно складывать произвольным образом. Подробнее об этом читайте в альманахе в разделе «Альтернативный метод создания поля».

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

### Стартовый расклад для новичков

- ▶ Каждый участник партии берёт себе карту цены строительства и все пластиковые фигурки одного цвета: 5 поселений (\*), 4 города (\*) и 15 дорог (\*). Каждый игрок выставляет на поле по 2 дороги и 2 поселения, а остальные фигурки складывает в свою коробочку для фигурок. При игре втроем красные фигурки в партии не задействованы.
- ▶ Положите рядом с полем оба кубика, а также особые карты «Самый длинный тракт» (\*) и «Самое большое войско».



- ▶ Разделите карты сырья по типу на 5 колод и тоже положите рядом с полем лицевой стороной вверх. Это резерв.



- ▶ Сложите карты развития (\*) в отдельную колоду, перемешайте и положите рядом с полем лицевой стороной вниз.



- ▶ Наконец, каждый участник партии получает начальный доход. За каждый гекс, с которым граничит его поселение (отмеченное белой звездой на иллюстрации с предыдущей страницы), игрок берёт из резерва соответствующие карты сырья.

**Пример:** «синий» игрок получает за своё верхнее поселение по 1 карте древесины, руды и шерсти.

- ▶ Полученные карты сырья игроки держат в руке и не показывают соперникам.

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Партию начинает старший игрок. В свой ход каждый участник совершает в указанном порядке следующие действия:

- 1. Сбор сырья (обязательно):** нужно бросить 2 кубика, чтобы определить, с каких гексов игрокам поступит сырьё.
- 2. Торговля (\*):** можно обменивать карты сырья у соперников или через резерв.
- 3. Строительство (\*):** можно прокладывать дороги (\*), основывать поселения (\*) и расширять их до городов (\*), а также покупать карты развития (\*).

**Дополнительно:** на любом этапе своего хода (даже перед броском кубиков) каждый участник партии может сыграть одну из своих карт развития (\*). После совершения всех действий право хода передаётся сопернику слева.

## ДЕТАЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

### 1. Сбор сырья

Каждый свой ход игрок начинает с броска двух кубиков: сложите полученные результаты и получите сырьё с гексов с соответствующими номерными жетонами.

- ▶ Каждый игрок, основавший поселение у гекса с соответствующим номерным жетоном, берёт за это поселение 1 карту того сырья, которое поступает с этого гекса. Если игрок основал несколько поселений у гексов с соответствующими номерными жетонами, за каждое из них он получает по 1 карте сырья. Если игрок владеет городом у гекса с соответствующим номерным жетоном, он получает за этот город 2 карты 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 1 карту шерсти. Если белое поселение расширить до города, его владелец получит 2 шерсти, когда на кубиках выпадет 10.



### 2. Торговля

Чтобы обменивать излишки и получать нужные карты сырья, игроки могут заниматься торговлей. Существует два её вида:

#### а) Внутренняя торговля (обмен с соперниками) (\*):

Игроку разрешено обмениваться картами сырья со всеми соперниками. Соперники могут сообщать, в каком сырье нуждаются и какое готовы отдать. Также игрок может выслушать запросы и сделать встречные предложения.

**Важно:** соперникам разрешено меняться картами сырья лишь с игроком, который получил право хода. Обмениваться друг с другом в это время запрещено!

#### б) Заморская торговля (обмен с резервом) (\*):

Обмениваться сырьём можно не только с соперниками!

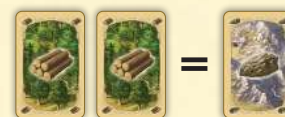
- ▶ Вам разрешено менять сырьё по курсу 4:1. То есть вы должны вернуть в резерв 4 одинаковых карты сырья, а потом взять оттуда 1 карту на свой выбор.
- ▶ Если игрок основал поселение у гавани (\*), он может торговать на более выгодных условиях. У гаваней «3:1» можно обменять 3 одинаковых карты сырья на любую другую карту сырья. У особой гавани можно обменять 2 указанные карты сырья на другую карту сырья.



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. карту цены строительства) сырья, а затем поставить одну из своих фигурок дорог, поселений или городов на разрешённый участок поля. Сброшенные карты сырья поместите в соответствующие колоды резерва.

#### а) Дорога (\*):



- ▶ Дороги можно прокладывать на путях между гексами. На каждом пути (\*) можно проложить только одну дорогу.
- ▶ Вы можете проложить дорогу от перекрёстка, к которому примыкает другая ваша 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 карту «Самый длинный тракт» (\*). Если другой игрок выложит ещё больше дорог при тех же условиях, особую карту придётся отдать ему. Владелец карты «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 (\*):



- ▶ Игроку разрешено основать поселение на перекрёстке, к которому примыкает его же дорога. При этом необходимо учитывать правило расстояния.
- ▶ **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 важно, 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.