



Описание игры и раскладка поля для начинающих

КОЛОНИЗАТОРЫ DIE SIEDLER VON CATAN

Для получения представления об игре прочтите сначала данное вводное описание. Чтобы облегчить игрокам вход в игру, мы используем проверенную схему правил "Колонизаторов", которая состоит из 3 частей: **A**, **B** и **C**

B После данного введения прочтите краткое руководство на обратной стороне. Затем можно сразу приступить к игре.

C Дополнительные вопросы освещены в кратком справочнике Колонизатора. Там вы найдёте примеры и дополнительные варианты правил

1. Перед Вами лежит остров Катан. Он состоит из 19 игровых гексов Суши и окружен морем. Ваша задача - заселить остров.

2. На Катане имеется пустыня и пять ви-дов ландшафта. Гекс определенного вида приносит доход в виде сырья:

Леса = Древесина (брёвна на карте сырья)

Пастбища = Шерсть (овцы)

Пашни = Зерно (снопы)

Холмы = Глина (кирпичи)

Горы = Руда (порода)

Пустыня не приносит доходов

3. Вы начинаете игру с 2 поселениями и 2 дорогами. С 2 поселениями у Вас уже есть 2 победных очка.

Выигрывает тот, кто первым наберет 10 победных очков.

4. Для получения победных очков Вам нужно строить дороги и поселения, а также превращать поселения в города. Каждый город приносит 2 победных очка. Для строительства требуются ресурсы.

5. Где их взять? Каждый ход игроки узнают, с каких гексов им поступает сырьё. Это делается бросками двух кубиков - и для этого на каждом гексе лежат номерные жетоны. Если, например, выпадает "3", то все гексы с номером "3" дают сырьё - на рисунке справа это гексы Лесов (даёт Древесину) и Пашен (Зерно).

6. Сырьё, между тем, поступает только к игрокам, чьи поселения или города граничат с "доходными" гексами. В нашем примере красное поселение (A) граничит с "доходным" гексом Пашен, оранжевое (B) - с Лесами. Поэтому при результате "3" игрок с красным цветом получает Зерно, а с оранжевым - Древесину.

7. Прекрасно, если поселение (или город) граничит со многими гексами (максимум 3) и, в зависимости от выпавшего числа, "снимает урожай" сырья. В нашем примере поселение С граничит с 3 гексами: леса, горы, холмы, в то время как поселение D на побережье получает доходы только с 2 игровых гексов (леса и пашни).

8. Теперь Вы - усердный поселенец и накапливаете сырьё. Но, поскольку поставить поселения везде невозможно, то Вам не приходится рассчитывать на поступление тех или иных видов сырья. А ведь для возведения новых построек Вам нужны совершенно определённые комбинации карт сырья.

9. Этот дефицит сырья можно одолеть торговлей с партнерами. В свой ход Вы предлагаете и принимаете или отвергаете варианты обмена одного сырья на другое. Если все удаётся, Вы можете получить карту, необходимую для строительства нового поселения.

10. Новое поселение Вы можете строить на свободном перекрёстке с условием, что туда ведет одна из Ваших дорог, а ближайшее поселение удалено как минимум на 2 перекрёстка.

11. Обдумайте, где Вы будете строить поселение. Цифры на фишках имеют различные размеры. Это означает вероятность получения на броске того или иного результата. Красные цифры 6 и 8 изображены крупнее всех и, по закону вероятности, выпадают с наибольшей частотой.

Вывод: чем чаще выпадает число, тем больше сырья Вы имеете шанс получить.

Часть **B** на другой стороне.



пашни

Зерно (сноп)



холмы

Глина (кирпич)



горы

Руда (порода)



пастбища

Шерсть (овцы)



леса

Древесина (брёвна)



дорога

город



поселение



В РУКОВОДСТВО К ИГРЕ

Эта страница с правилами содержит всю важную информацию, необходимую Вам для игры! Если во время игры Вам понадобится дополнительная информация, найдите соответствующее ключевое слово (⇒) в кратком справочнике Колонизатора

Создание острова

Начальная раскладка поля для новичков

Несмотря на многообразие игровых схем, рекомендуется взять для первых игр готовую начальную расстановку (⇒) с обратной стороны листа. Здесь все игроки имеют равные шансы. Постройте игровое поле точно по изображению. Сначала разложите шестиугольные гексы с ландшафтами, затем номерные жетоны, затем 6 рамок с участками моря. Следите за правильным местонахождением гаваней (⇒).

Начальная расстановка для опытных игроков

Естественно, большее удовольствие принесет игра с меняющимся полем. Это значит, что поле игры строится по случайному принципу и при каждой игре выглядит иначе. Желающие сейчас (или позднее) играть по данной схеме, получают всю информацию по ключевым словам "Варианты раскладки игрового поля" (⇒). Полезные советы Вы найдёте в пунктах "Фаза основания" и "Тактика" (⇒).

Подготовка

Начальная расстановка для новичков

- Каждый игрок выбирает цвет и получает 5 поселений (⇒), 4 города (⇒) и 15 дорог (⇒) - не больше и не меньше! Каждый игрок ставит на игровое поле по 2 поселения и по 2 дороги (см. рис., обратная сторона). Лишние поселения, дороги и города игрок кладёт перед собой. Если в игре участвуют только 3 игрока, убираются все красные фигуры.
- Каждый игрок получает карту цены строительства (⇒).
- Особые карты Самый длинный торговый путь (⇒) и Самая большая армия (⇒), а также 2 кубика, кладутся рядом с игровым полем.
- Карты сырья (⇒) разбираются на 5 колод сырьевого резерва и кладутся открыто рядом с игровым полем.
- Карты развития (⇒) перемешиваются и кладутся в закрытом виде (рубашкой вверх) рядом с игровым полем.
- Наконец, каждый игрок получает с поселения, отмеченного звездой ★ (см. обр. сторону), первые поступления сырья (⇒): за каждый гекс, который граничит с этим поселением, игрок берёт из стопки одну соответствующую гексу карту сырья. Пример: синий игрок получает за свое поселение на самом верху 2 карты Дровесины и 1 карту Зерна.
- Свои карты сырья каждый игрок держит в руке закрытыми.**

Общий ход игры

Начинает старший игрок. Игрок в свой ход имеет возможность в указанном далее порядке производить следующие действия:

- Поступление сырья** (⇒): игрок бросает два кубика для определения того, с гексов под каким номером поступит сырьё (результат действует для всех игроков).
- Торговля** (⇒) картами сырья, т.е. обмен "лишних" карт сырья у соперников или в сырьевом резерве на нужные карты.
- Строительство** (⇒): игрок прокладывает дороги (⇒), основывает поселения (⇒), отстраивает города (⇒) и /или покупает карты развития (⇒).

Дополнительно: очередной игрок может сыграть одну из своих карт развития (⇒) - на любом этапе своего хода.

Затем на очереди его сосед слева; он продолжает игру с действия 1.

Ход игры в деталях

1. Поступление сырья (⇒)

- Игрок начинает свой ход, бросая два кубика: сумма очков, выпавших на кубиках, равна номеру гексов, приносящих доход!
- Каждый игрок, имеющий поселение на перекрёстке (⇒), смежном с гексом под выпавшим номером, берёт за него одну карту сырья этого гекса. См. пример:(⇒) Сырьё, поступление Если он имеет 2 или 3 поселения вокруг выпавшего поля, он получает, естественно, по 1 карте сырья с поселения.

Прочитайте сначала описание игры А на обратной стороне. Затем изучите краткое руководство В на данной странице - после этого можно отважиться на игру. Рекомендуем, однако, найти час свободного времени для спокойного изучения правил перед первой игрой. Советы и примеры с

2. Торговля (⇒)

Затем в свой ход игрок может вести торговлю (обоих видов) для получения необходимых ему карт сырья!

а) Внутренняя торговля (⇒)

В свой ход игрок может обмениваться картами сырья со всеми игроками. Он может сообщить, какие виды сырья ему необходимы и что он готов за них предложить. Он может также выслушивать предложения партнёров и делать контрпредложения.

Важно: соперники могут производить обмен только с игроком, выполняющим ход. Игроки не могут торговать между собой без участия игрока, выполняющего ход.

б) Морская торговля

- Игрок может торговать в свой ход и без партнёров! Он может произвести обмен по курсу 4:1; при этом он возвращает в резервную колоду 4 одинаковые карты сырья и взамен берёт одну карту по своему выбору.
- Если он построил поселение в гавани (⇒), он может произвести более выгодный обмен - по курсу 3:1 в обычной гавани или 2:1 в особых гаванях (продавая сырьё через особую гавань со знаком этого сырья).

Важно: обмен 4:1 возможен всегда, даже без поселения в гавани.

3. Строительство (⇒)

Наконец, для получения победных очков игрок может заняться в свой ход строительством!

- Для строительства игрок должен отдать определённые карты сырья (см. карту цен строительства), за что может взять из своего запаса несколько дорог, поселений или городов и поставить их на игровое поле.
- Игрок не может построить больше зданий, чем он имеет - то есть, 5 поселений, 4 города, 15 дорог.

а) Дорога (⇒) требуется: глина + дровесина

- Новая дорога всегда должна примыкать к собственной дороге игрока либо к его поселению или городу. На каждом пути можно построить только 1 дорогу.
- Если игрок построил непрерывную дорогу (ответвления не считаются) минимум из пяти отдельных участков, он получает особую карту "Самый длинный торговый путь" (⇒), приносящую 2 победных очка. Если другому игроку удаётся построить более длинную дорогу, он немедленно получает особую карту (и прилагаемые к ней 2 победных очка).

б) Поселение (⇒) требуется: глина + дровесина + шерсть + зерно

- Правило расстояния (⇒): поселение можно строить на перекрёстке, если три соседних перекрёстка НЕ заняты поселениями (неважно, кому они принадлежат).
- Поселение должно примыкать к одной собственной дороге.
- За каждое поселение владелец получает со смежных гексов по одной карте сырья, если с гексов поступает сырьё.
- Каждое поселение приносит 1 победное очко.

в) Город (⇒) требуется: 3 руды + 2 зерна

- Город можно построить только путём расширения поселения!
- Если очередной игрок преобразует одно из своих поселений в город, он кладет поселение в резерв и заменяет его городом.
 - За город владелец получает вдвое больше карт сырья за смежные гексы: по две карты сырья с гекса, если с него поступает сырьё.
 - Каждый город приносит по 2 победных очка.

объяснениями Вы найдёте по расположенным в алфавитном порядке ключевым словам в кратком справочнике Колонизатора С. Если возникают вопросы, обратитесь к краткому справочнику: ? такая стрелка означает, что ключевое слово имеется в справочнике.

г) Покупка карты развития (⇒): требуется руда + шерсть + зерно

- Приобретающий карту развития игрок берёт верхнюю карту из стопки.
- Имеются три вида карт развития различного действия: Рыцарь (⇒), Прорыв (⇒), Победное очко(⇒).
- Приобретенные карты развития держат в тайне до их использования, лучше всего так, чтобы соперники не сумели сделать соответствующих выводов.

4. Особые случаи

а) 7 на кубиках (⇒) ход Разбойника

- Если очередной игрок выбрасывает "7", то ни один из игроков не получает сырья.
- Все игроки, имеющие более 7 карт сырья, отбирают половину всех своих карт сырья и возвращают их в соответствующие колоды резерва. При нечетных числах производится округление в меньшую сторону (так, из 9 карт следует отдать 4).
- Затем игрок должен переставить Разбойника (⇒). Действуйте по описанию далее под пунктами 1)+ 2).

- Игрок немедленно должен переставить Разбойника (⇒) на номерной жетон (⇒) любого другого игрового гекса.
- Затем он отбирает у игрока, имеющего поселение или город на этом гексе, одну карту сырья. Игрок, которого грабит Разбойник, держит при этом карты (без карт развития!) в руке и не показывает их игроку-Разбойнику.

Если на гексе с Разбойником находятся поселения или города нескольких игроков, он выбирает одного игрока и грабит его.

Важно: если в фазе поступления сырья доход приносит гекс, на котором стоит Разбойник, владельцы соседних поселений и городов НЕ получают материальных доходов. Разбойник продолжает стоять.

б) Розыгрыш карты развития (⇒)

Очередной игрок может на любом этапе своего хода разыграть (открыть) карту развития - в том числе и перед броском. Но это не может быть карта, которую он купил в этот ход!

Рыцарские карты (⇒)

- Разыгрывающий карту рыцаря игрок должен немедленно переставить Разбойника. См. пункты 1) + 2) выше.
- Сыгранная карта рыцаря остается лежать открытой перед игроком.
- Игрок, первым сыгравший три карты рыцарей, получает особую карту "Самая большая армия", которая приносит 2 победных очка.
- Если другой игрок выложит большее количество карт рыцарей, чем первоначальный владелец Самой большой армии, он сразу же получает эту особую карту и вместе с ней 2 победных очка.

Прорыв (⇒)

Разыгрывающий эту карту игрок выполняет указания карты. Затем карта удаляется из игры (откладывается в коробку).

Победные очки (⇒)

Карты с победными очками держатся в тайне. Они открываются лишь тогда, когда игрок уверен в том, что у него есть 10 победных очков, и что он заканчивает игру победителем.

Окончание игры (⇒)

Игра завершается ходом, на котором один игрок набирает в сумме 10 или более победных очков. Чтобы выиграть, игрок должен в начале или в течение своего хода достичь уровня в 10 победных очков или превзойти его.

Локализация в России выполнена ООО "СМАРТ".

Общее руководство: Михаил Акулов. Вёрстка и предпочтательная подготовка: Андрей Морозов. Редактура: Алексей Перерва.

Перевод с немецкого: бюро переводов "Норма-ТМ". Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.