



***МОСИГРА***

**Всероссийская сеть магазинов настольных игр**

**[www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)**

# КОЛОНИЗАТОРЫ

## DIE SIEDLER VON CATAN



### Обзор игры и стартовый расклад для первых игр

Вы попали в мир «Колонизаторов». Познакомьтесь с его законами просто. Обзорная экскурсия **А** расскажет, зачем вы здесь. Краткие правила **Б** покажут, как принято себя вести и что надо делать для победы. Прочитав их, смело приступайте к колонизации Катана. Если в этом процессе вас что-то смутит или насторожит, полистайте альманах колонизатора **В**.



Хотите узнать больше о том, как играть в «Колонизаторов»? Тогда посетите веб-сайт [www.profeasy.de](http://www.profeasy.de) Марлен, Вики и Зигфрид покажут класс! Ваш профессор Иззи

- 1** Добро пожаловать на Катан! Окруженный теплым морем, Катан состоит из девятнадцати областей. Вот здесь вам и предстоит основать свое колониальное государство.
- 2** Катан может похвастаться шестью видами ландшафта. Из них только пустыня не приносит пользы, а с областей любого другого вида можно получить ценное сырье.



Леса поставляют древесину. В холмах копают глину. На пастбищах стригут с овец шерсть. Пашни богаты зерном. В горах добывают руду. Бесплодная пустыня.

- 3** Вы начинаете игру с двумя дорогами и двумя поселениями. Последнее значит, что в вашей копилке уже есть два победных очка. Когда их будет 10, вы победите.
- 4** Города приносят самое большое количество очков, но не возникнут, если не основывать поселения, которые, в свою очередь, нельзя заложить без дорог. И на все эти действия нужны ресурсы.
- 5** Где их взять? Каждый ход в игре начинается со сбора сырья. Тот, кто делает ход, бросает два кубика и складывает выпавшие результаты. Полученное число покажет на области, которые дают сырье на этом ходу. Для упрощения процесса при создании игрового поля на каждую область острова (гекс) кладется жетон с номером. Например, если сырье дают гексы с номером 3, игроки получают древесину из лесов и зерно с пашен.



- 6** Сырье, между тем, поступает только к игрокам, чьи поселения или города граничат с доходными гексами. В нашем примере красное поселение (А) граничит с «нужными» лесами, синее (Г) — с пастбищами. Поэтому при результате «3» «красный» игрок получает лес, а «синий» — шерсть.
- 7** Чем больше гексов рядом с вашим поселением/городом, тем лучше: вы будете чаще получать сырье разных видов. В нашем примере поселение В граничит с лесом, пастбищами и пашнями, а поселение Б на побережье получает доходы только с холмов и пастбищ.
- 8** Усердные поселенцы принимают копить сырье, подготавливая почву для строительных проектов. Но получить доступ ко всем необходимым ресурсам игрок может далеко не всегда.
- 9** Дефицит сырья можно преодолеть торговлей. В свой ход предложите вашим соперникам варианты обмена излишков вашего сырья на их избыточные ресурсы.
- 10** Новое поселение можно основать на свободном перекрестке с условием, что туда ведет одна из ваших дорог, а три соседних перекрестка не заняты поселениями или городами любого игрока.
- 11** Обдумайте, где заложить поселение. Цифры на фишках имеют различные размеры. Чем крупнее цифра, тем больше вероятность того, что на этапе сбора сырья будет получен именно этот результат. Чаще всего, согласно закону вероятности, результат будет равен 6 или 8, что показано не только величиной цифр, но и красным цветом. Вывод: чем крупнее и краснее цифра на жетоне, тем чаще ваше поселение у гекса с этим жетоном будет приносить вам сырье.

# КОЛОНИЗАТОРЫ

## DIE SIEDLER VON CATAN

**Б** На страницах этих правил содержатся все сведения, необходимые вам для игры. Если после какого-то термина или словосочетания стоит символ (\*), то ему посвящена отдельная статья в «Альманахе колонизатора».

### Создание поля для новичков

Вам будет проще сойтись с игрой, если в первых партиях поле будет соответствовать схеме с первой страницы этих правил. Соберите «морскую» рамку из шести деталей, затем заполните ее шестиугольными плитками — гексами. Поверх каждого гекса положите жетон с номером. Особое внимание уделите размещению гаваней.

### Создание поля для опытных колонизаторов

После одной или двух игр поле можно создавать так, как душе угодно. Об этом читайте в разделах «Этап основания» и «Тактика» (\*).

## ПОДГОТОВКА

### Начало партии в игре с новичками

• Возьмите карту цены построек. Выберите цвет фишек; возьмите 5 поселений (\*), 4 города (\*) и 15 дорог (\*) одного цвета, сложите их перед собой, а на поле разместите 2 дороги и 2 поселения. То же делают все ваши соперники.

При игре вдвоем красные фишки не используются.

• Сложите рядом с полем кубики и особые карты «Самый длинный тракт» (\*) и «Самое большое войско» (\*).



• Разделите на пять колод карты сырья (\*) и разместите их рядом с полем.



• Карты развития (\*) перетасуйте и отдельной колодой сложите рядом с полем. Карты должны лежать рубашкой вверх.



• Наконец, получите первые доходы. Поселение каждого игрока, отмеченное звездой на схеме (см. стр. 1), приносит карты сырья: все гексы, граничащие с таким поселением, дают хозяину по одной карте сырья в соответствии с их ландшафтом.

**Пример:** «синий» игрок получает за свое поселение на самом верху по одной карте древесины, руды и шерсти.

• Полученные карты сырья забирайте на руку и не показывайте соперникам.

## ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ

Партию начинает старший игрок. В свой ход вы в указанном порядке осуществляете обязательные и произвольные действия:

**1. Сбор сырья** (обязательно): бросьте два кубика, чтобы понять, какие гексы приносят свои плоды всем игрокам в этом ходу.

**2. Торговля** (\*): можете обмениваться картами сырья с другими игроками или с резервом.

**3. Строительство** (\*): можете прокладывать дороги (\*), основывать поселения (\*), возводить города (\*) и/или покупать карты развития (\*).

**ВАЖНО:** на любом этапе своего хода (даже перед сбором сырья) можете сыграть одну из своих карт развития (\*).

Завершив строительство, передайте ход соседу слева: он продолжит игру своим первым действием.

## ПОЭТАПНЫЙ РАЗБОР ИГРЫ

### 1. Сбор сырья

Каждый ваш ход начинается с броска двух кубиков. Сложите выпавшие на них результаты: гексы под полученным номером приносят всем жителям острова урожай, доход и пользу!

• Если ваше поселение стоит на перекрестке, смежном с гексом под выпавшим номером, возьмите за него одну карту. Если в таком месте стоит город, за него вам причитаются две карты сырья. Помните, что вы получаете сырье за все ваши поселения и города на границах «доходного» шестиугольника.

**Пример.** 8-й гекс даст 2 карты руды «красному» игроку и одну «белому», по одной за каждое поселение. Пастбище под 10-м номером принесет «белому» игроку карту шерсти. Если бы там вместо поселения стоял город, владелец получил бы две карты шерсти.



## 2. Торговля

Собрав сырье, вы обнаружили излишки одного вида и нехватку другого. Как поправить дело? Торгуйте! Есть два вида торговли.

### а) Внутренняя торговля (обмен с другими игроками) (\*):

Вы вправе выставить на торг любые карты сырья. Сообщите соперникам, в чем вы нуждаетесь и что предлагаете. Они могут выступить со своими предложениями. Постарайтесь выторговать наиболее выгодные условия сделки.

**ВАЖНО:** в ваш ход соперники не могут торговать ни с кем, кроме вас. Сделки между собой без вашего участия им запрещены.

### б) Заморская торговля (обмен сырья в резерве) (\*):

Если товарищи не жаждут поделиться с вами необходимым сырьем, для вас есть и другой путь: торгуйте с далекой родиной.

- Всегда можно обменять сырье по курсу 4:1; сдайте в резерв 4 карты одного сырья и возьмите одну карту другого, нужного!
- Более выгодная заморская торговля возможна, если ваше поселение стоит в гавани (\*). Обычная гавань позволит три карты обменять на одну любую по вашему выбору (3:1), а особая обменяет ваши две карты определенного сырья на одну любую (2:1).



Заморская торговля без гавани (4:1)



Заморская торговля через обычную гавань (3:1)



Заморская торговля через особую гавань (дерево, 2:1)

## 3. Строительство

Наконец, можете заняться строительством, чтобы увеличить доход сырья и получить больше победных очков (\*).

- Строительные проекты обходятся недешево (см. карту цен), но сам процесс прост: верните нужное для постройки сырье в резерв, а из своего запаса фишек возьмите оплаченный объект и поставьте его на поле. Потраченные карты сырья разложите по соответствующим колодам резерва.

а) На то, чтобы проложить участок **дороги** (\*), вам придется потратить карту глины + карту древесины.



• Дороги прокладываются по путям (\*). Каждый путь можно занять только одной фишкой дороги.

• Новую дорогу можно проложить от любого перекрестка, к которому выходит ваша ранее построенная дорога и на котором нет города или поселения соперника.

«Оранжевый» игрок может проложить дорогу по любому пути, отмеченному синим цветом. На пути красного цвета дорогу проложить нельзя — мешает красное поселение.



• Если вам удастся выложить в ряд как минимум пять дорог (без учета ответвлений), и в нем не будет чужих поселений или городов, получите особую карту «Самый длинный тракт» (\*). Однако карту придется отдать тому сопернику, кто сможет собрать еще больше фишек в одном непрерывном ряду. Владелец карты «Самый длинный тракт» получает 2 победных очка.



«Красный» игрок проложил дорогу из шести участков (без учета ответвлений) и заслуженно награжден картой «Самый длинный тракт». А ведь карта и титул вполне могли принадлежать «оранжевому»: его цепь из семи фишек была бы самым длинным трактом, не будь разорвана красным поселением.

б) Основать **поселение** (\*) не в пример дорожке: потратите по одной карте глины, древесины, шерсти и зерна.



• Основать поселение вы можете на перекрестке, к которому подвели хотя бы одну свою дорогу. При этом учитывайте правило расстояния.

• **Правило расстояния:** у каждого перекрестка на поле есть три соседних. Только когда эти «соседи» свободны от любых поселений и городов, на центральном перекрестке можно заложить новую деревушку.



«Оранжевый» игрок может основать новое поселение только на перекрестке, обведенном синим кольцом. Колонизировать пересечения с красными кольцами ему мешает правило расстояния: в двух случаях слишком близко стоит его собственная деревня, в третьем мешает форт «красного» игрока.

- Поселение приносит владельцу по одной карте сырья с каждого смежного гекса, номер которого определен на этапе сбора сырья.

- Каждое поселение приносит **1 победное очко**.

в) чтобы сделать из поселения **город (\*)**, заплатите **3 руды и 2 зерна**.



**Город нельзя возвести с нуля, на пустом перекрестке. Вам необходимо расширить ранее основанное поселение!**

- Если игрок расширяет одно из своих поселений, он забирает фишку с поля к себе в запас, а на место поселения ставит свою фишку города.

- Город приносит вдвое больше ресурсов по сравнению с поселением. Если ваш город стоит на границе гекса, номер которого определен на этапе сбора сырья, получите две карты. Будь это поселение, вы довольствовались бы одной.

- Каждый город приносит **2 победных очка**.

г) Если вы задумались об усовершенствовании ваших владений на острове, заплатите по карте **руды, шерсти и зерна**, чтобы



приобрести **карту развития (\*)**

- Уже заплатили? Возьмите верхнюю карту из стопки.
- Развитие приобретает самые разные формы, но в итоге нам удалось разбить карты развития на три категории:



**рыцари(\*) прорывы(\*) победные очки (\*)**

- Купив карту развития, не показывайте ее соперникам, пока не придет пора ее применить

## 4. Особые ситуации

а) «Семерка» (\*): нападения разбойника

- Если на этапе сбора сырья сумма выпавших результатов равна семи (выпадает 3 и 4, 2 и 5 или 1 и 6), карт не получает никто.
- Те игроки, у кого на руке больше семи карт сырья, сбрасывают половину в резерв. При нечетном количестве округляйте в меньшую сторону (например, из девяти карт сбросьте четыре).
- Затем игрок, которому выпала семерка, выполняет действия за разбойника (\*):

1. Сначала надо переставить разбойника (\*) с его гекса на любой другой.

2. Если на том гексе, куда встал разбойник, есть поселение или город, игрок отбирает у владельца одну карту сырья. Грабеж идет вслепую: тот, кого грабят, держит карты в руке, не показывая их соперникам.

3. Этап сбора сырья закончен. Переходите к торговле.

**ВАЖНО:** если при сборе сырья выпадает номер гекса с фишкой разбойника, владельцы поселений и городов **НЕ ПОЛУЧАЮТ** доходов с этого бандитского шестиугольника.

б) Розыгрыш карты развития (\*)

На любом этапе вашего хода, даже до сырьевого броска, можете разыграть любую карту развития с руки, **ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ** карты, купленной в этот ход.

**Рыцари (\*):**



- Разыграв карту рыцаря, выполните 1-е и 2-е действия разбойника.

- Сыгранную карту рыцаря оставляйте на столе перед собой: такими людьми не разбрасываются.

- Если вы первым выложили на стол третьего рыцаря, получите особую карту «Самое большое войско», которая приносит **2 победных очка**.

- Тот, кто выложит на стол больше рыцарей, чем у текущего владельца «Самого большого войска», сразу же забирает себе эту особую карту и вместе с ней **2 победных очка**.



Самое большое войско

**Прорыв (\*):**



Карты средневековых прорывов в науке и технике приносят тому, кто их применит, определенные выгоды. Выполните инструкции сыгранной карты прорыва и удалите ее (сбросьте в коробку).

**Победные очки (\*):**



Карты победных очков держатся в секрете от соперников. Только когда вы уверены, что накопили **10 победных очков**, раскройте все ваши карты.

## КОНЕЦ ИГРЫ (\*)

Игра завершается, когда любой из игроков набирает **10 или больше победных очков**. Для победы вам надо набрать эти 10 очков в любой момент своего хода.

Impressum

© 1995, 2010 Kosmos Verlag

Автор: Клаус Тойбер

[www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)

Лицензия: Catan GmbH

[www.catan.com](http://www.catan.com)

Графика: Михаэла Шельк/Fine Tuning

Иллюстрации: Михаэль Менцель

Фишки: Андреас Клобер

Редактура: Райнер Мёллер, Себастиан

Рапп

Русское издание 2011

ООО СМАРТ в составе:

М. Акулов, Е. Авраменко,

А. и В. Комарницкие,

А. Перерва, В. Серпова.

Особая благодарность

Илье Карпинскому.