- С каждого гекса, граничащего с поселением, его владелец получает 1 карту сырья, когда на кубиках выпадает результат, который соответствует номерным жетонам на гексах.
- Каждое поселение приносит владельцу 1 победное очко.

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



- Когда игрок расширяет поселение до города, он заменяет фигурку поселения на поле фигуркой города, а поселение возвращает к остальным своим фигуркам. Игрок **не может** построить город на перекрёстке, на котором до этого не построил своё поселение, даже если у вас есть нужные карты сырья. С каждого гекса, граничащего с городом, его владелец получает 2 карты сырья, когда на кубиках выпадает результат, который соответствует номерным жетонам на гексах.
- Каждый город приносит владельцу 2 победных очка.

г) Карты развития (✳): требуется руда + шерсть + зерно



- Сбросив требуемое количество сырья, игрок берёт верхнюю карту развития из колоды.
- Существует три вида этих карт, каждый — с уникальными свойствами.



Рыцарь (✳) Прорыв (✳) Победные очки (✳)

- Игрок не должен показывать соперникам купленную карту развития до тех пор, пока не применит её свойства.

4. Особые ситуации

а) 7 на кубиках (✳): перемещение разбойника

- Если игрок во время своего хода выбрасывает на кубиках 7, никто не получает сырья.
- Каждый игрок обязан сбросить половину карт сырья, если их в его руке больше 7. Сброшенные карты отправляются в резерв. При нечётном количестве округляйте в меньшую сторону (например, тот, у кого 9 карт, сбрасывает 4).
- Затем игрок перемещает разбойника (✳):
  1. Игрок обязан переместить разбойника (✳) на другой гекс ландшафта.
  2. Потом этот игрок вытягивает 1 карту сырья у соперника, который ранее основал поселение или город у гекса, куда переместился разбойник. Соперник, у которого вытягивают сырьё, не должен показывать «грабителю» карты в своей руке.
  3. После этого игрок продолжает свой ход и переходит к фазе торговли.

Важно: *если при броске кубиков выпадает номер гекса, на котором оказалась фигурка разбойника, ни один из игроков с поселениями и/или городами у этого гекса не получает сырья с этого гекса.*

б) Применение карты развития (✳)

В любой момент своего хода (в том числе до броска кубиков) игрок может сыграть карту развития. Он **не может** сыграть карту развития, если купил её в этот же ход.

Карта рыцаря (✳)



- Сыграв карту рыцаря, игрок перемещает разбойника (см. пункты 1 и 2 предыдущего раздела).
- Сыгранные карты рыцарей остаются раскрытыми перед выложившими их игроками.
- Игрок, который первым раскрыл и выложил перед собой 3 карты рыцарей, получает особую карту «Самое большое войско». Она приносит ему 2 победных очка.
- Если другой игрок раскроет и выложит перед собой больше рыцарей, чем обладатель «Самого большого войска», особую карту придётся отдать ему — вместе с 2 победными очками.



Самое большое войско

Прорыв (✳)

Применив эту карту, игрок должен выполнить указанные на ней инструкции, а затем удалить из игры.



Победные очки

Эти карты нужно держать закрытыми от соперников. Раскрыть их можно лишь в том случае, если они принесут вам столько победных очков, что в сумме получится как минимум 10.



КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается, если кто-то из участников на любом этапе своего хода набирает **10 или больше победных очков.**

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

KOSMOS

Автор игры: Клаус Тойбер · **Художник:** Михаэль Менцель · **Дизайнер:** Михаэла Кинле · **Дизайн фигурок:** Андреас Клобер · **3D-графика:** Андреас Реш · **Редакторы:** Арнд Фишер, Райнер Мюллер, Себастиан Рапп

© 1995, 2024 KOSMOS Verlag Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany.

Copyright © 2024 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: Михаил Акулов · **Руководство производством:** Иван Попов · **Директор издательского департамента:** Александр Киселев · **Главный редактор:** Валентин Матюша · **Заместитель главного редактора:** Анастасия Егорова · **Выпускающий редактор:** Олег Гаврилин · **Переводчики:** Алексей Перерва, Олег Гаврилин · **Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей · **Дизайнеры-верстальщики:** Дарья Великсар, Кристина Соозар, Антон Русин · **Корректор:** Ольга Португалова

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

HOBBY WORLD
Играть интересно

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.3

www.hobbyworld.ru

CATAN

КОЛОНИЗАТОРЫ

РУКОВОДСТВО ДЛЯ ИГРОКОВ

Если вы делаете только первые шаги на нелёгком пути колонизатора, используйте нашу систему правил, которая состоит из трёх частей.

Сперва ознакомьтесь с обзором игры А.

Затем прочитайте правила Б и смело приступайте к игре. Если в процессе появятся вопросы, обратитесь к альманаху В. В альманахе также изложены примеры раскладов, которые поясняют вам различные этапы игры.

А Обзор игры и стартовый расклад для новичков

1 Перед вами простирается остров под названием Катан. Он окружён морем и состоит из 19 областей. Ваша задача — колонизировать это замечательное место.

2 На острове есть пустыня и ещё пять разновидностей ландшафта: каждый из них приносит доход в виде ценного сырья.

3 Вы начинаете партию с 2 поселениями и 2 дорогами. Каждое из этих поселений сразу приносит вам 1 победное очко (таким образом на начало игры у вас сразу есть 2 победных очка). Выиграет тот, кто первым наберёт 10 победных очков.

4 Чтобы зарабатывать победные очки, вам необходимо прокладывать дороги, основывать новые поселения и расширять их до городов. Город приносит 2 победных очка. Для его строительства, разумеется, нужно сырьё.

5 Как же получить сырьё? Всё просто: каждый ход игроки за счёт броска двух кубиков определяют, какие гексы ландшафтов приносят доход. Собственно, для этого на каждом гексе и лежит круглый жетон с числом. Если на кубиках выпадает, скажем, 3, доход приносят все гексы с номерными жетонами «3». На иллюстрации справа это — лес (древесина) и пастбище (шерсть).

6 Однако сырьё могут получить лишь те игроки, чьи города и/или поселения граничат с соответствующими гексами. На иллюстрации красное поселение (А) граничит с лесом, а синее (Г) — с пастбищем. Следовательно, если на кубиках выпадет 3, «красный» игрок получает 1 карту древесины, а «синий» — 1 карту шерсти.

7 Многие поселения граничат сразу с несколькими гексами (максимум — с тремя) и в зависимости от выпавших на кубиках результатов приносят игрокам разное сырьё. В нашем примере белое поселение (В) граничит с тремя гексами: лесом, пашней и пастбищем. В то же время оранжевое поселение (Б) получает доход лишь с двух гексов: холмов и пастбища.

8 Поскольку основать поселение у каждого гекса с номерным жетоном вы не сможете, то вам не будет хватать некоторых типов сырья. Не исключено, что именно это сырьё вам потребуется для строительства. Как быть в таких случаях?

9 Чтобы восполнить недостаток сырья, вы можете торговать с другими игроками. Предложите сопернику изишки своего сырья и договоритесь об условиях обмена на их запасы. Возможно, после сделки у вас будет достаточно материала, чтобы начать строительство.

10 Новое поселение разрешено строить на свободном перекрестке между гексами и при условии, что одна из ваших дорог примыкает к этому перекрёстку, а три соседних перекрёстка не заняты другими поселениями и/или городами.

11 Хорошенько обдумайте, где основать поселения. На номерных жетонах изображены разные числа. Чем больше размер цифр, тем больше вероятность, что на кубиках выпадет соответствующий результат. Номера 6 и 8 напечатаны красным цветом, так как будут выпадать именно такие результаты.

Вывод: чем больше размер цифр на жетоне, тем чаще на кубиках выпадает этот результат и тем чаще с соответствующих гексов вам поступает сырьё.



KOSMOS



CATAN
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 втроём 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 обменяться 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 (✳): требуется глина + древесина



- 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. Обладатель 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 (✳): требуется глина + древесина + шерсть + зерно



- 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.