



Клаус Тойбер

КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON CATAN

Города и Рыцари

‘ERRATA’

Исправления и дополнения к правилам игры

ОГЛАВЛЕНИЕ

Исправления к правилам игры	Страница 2-10
Обзор игры и сценарий первых игр	Страница 2
Ход игры – обзор	Страница 2
Торговля	Страница 2
Строительство	Страница 3
Застройка городов	Страница 3
Война с армией варваров	Страница 3
Торговец	Страница 4
Игра с мореходством	Страница 4
Ученость (зеленые карты)	Страница 5+6
Политика (синие карты)	Страница 7+8+9
Торговля (желтые карты)	Страница 10
Дополнения к правилам игры	Страница 11
Карты развития	Страница 11
Война с армией варваров	Страница 11
Правила комбинации сценария «Города и рыцари» с другими сценариями «Колонизаторов»	Страница 12
«Рыбаки Катана»	Страница 12
«Катан на двоих»	Страница 12+13
«Катанские реки»	Страница 13
«Караванный путь»	Страница 13
«Нашествие варваров»	Страница 14+15
«Купцы и варвары»	Страница 15

Примечание

Данный текст составлен усилиями фанатов игры. Он содержит исправления правил (неточностей, опечаток и ошибок перевода) а также дополнения к правилам игры, поставляющемся в комплекте со сценарием «Города и Рыцари».

Первая часть – Исправления к правилам игры – содержит разделы, соответствующие разделам оригинальных правил. В левой колонке представлен оригинальный текст правил, в правой – исправленный.

Жирным выделены добавленные или исправленные слова текста, а особенно важные исправления помечены специальными символами (✘ и ✔) и выделены **жирным с подчеркиванием**.

Вторая часть – Дополнения к правилам игры – содержит некоторые упущенные или добавленные после выпуска уточнения и дополнения, касающиеся правил игры, которые важно знать каждому.

Третья часть – правила комбинации сценария «Города и Рыцари» с другими сценариями. Эти правила разработаны игроками совместно с автором игры, и позволяют вам играть в «Города и Рыцари» совместно со сценариями из «Мореходов» или «Купцов и Варваров».

В основу исправлений и дополнений легли ответы автора игры на вопросы от игроков, взятые с официального сайта игры www.catan.com, а также оригинальные правила игры на английском языке.

Обзор игры и сценарий первых игр

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- Большой рисунок показывает подготовленное игровое поле, **которым вы должны располагать при начале первой игры.** Рисунки внизу перечисляют **сырьё**, поступающее в города.
- Пожалуйста, прочтите сначала этот обзор, из которого вы сможете узнать о важных изменениях в игре **«Поселенцы Катана»**
- 7. Каждый игрок начинает игру с поселением и с городом. Если вы получаете **сырьё** из города, который граничит с горами, лесом или пастбищем, с такого гекса вы получаете 1 карту **ресурса** и 1 карту товара.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- Большой рисунок показывает подготовленное игровое поле. **С такого расположения гексов рекомендуется начинать первую игру.** Рисунки внизу перечисляют **сырьё и товары**, поступающее в города **(в отличие от базовых Колонизаторов).**
- Пожалуйста, прочтите сначала этот обзор, из которого вы сможете узнать о важных изменениях в игре **«Колонизаторы»**
- 7. Каждый игрок начинает игру с поселением и с городом. Если вы получаете **доход** из города, который граничит с горами, лесом или пастбищем, с такого гекса вы получаете 1 карту **сырья** и 1 карту товара.

Ход игры - обзор

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- Владельцы городов проверяют, не граничат ли их города с гексами гор, лесов или пастбищ; город, стоящий на таком гексе, **может получить товар**, если выпал номер гекса.
- торговля - с **резервом** или с другими игроками

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- Владельцы городов проверяют, не граничат ли их города с гексами гор, лесов или пастбищ; город, стоящий на таком гексе, **получает сырьё и товар**, если выпал номер гекса.
- торговля - с **банком** или с другими игроками

Торговля

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- ✘ И сырьё можно обменивать на товары (например, 4 Глины на 1 Ткань, а то и **1 Глину** на 1 Бумагу в Глиняной гавани).
- Картами развития **у нас не торгуют**

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- ✔ И сырьё можно обменивать на товары (например, 4 Глины на 1 Ткань, а то и **2 Глины** на 1 Бумагу в Глиняной гавани).
- Картами развития **торговать нельзя.**

Строительство

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- Есть только новые объекты строительства:
- Рыцарь может **перекрыть** даже "Самый длинный торговый путь", если путь принадлежит другому игроку.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- В сценарии доступны новые объекты для строительства:
- Рыцарь может **разорвать** даже "Самый длинный торговый путь", если путь принадлежит другому игроку.

Застройка городов

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- ✘ Акведук (зелёная постройка): с этого момента **игрок можете брать любое сырьё, если бросок кубиков приносит доход с бесхозного гекса.** Исключение: бросок на "7". Если получение ресурсов невозможно из-за разбойника на гексе, игрок всё равно может взять карту сырьё.).

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- ✔ Акведук (зелёная постройка): с этого момента **игрок может взять любое сырьё (не товар) из банка, если бросок кубиков на этом ходу не принес ему доход.** Исключение: бросок на "7". Если получение ресурсов невозможно из-за разбойника на гексе, игрок всё равно может взять карту сырьё.).

Война с армией варваров

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- ✘ **Даже без города** игрок сохраняет свои постройки и, вместе с ними, возможность получать карты развития. **В любом случае, он должен продолжать застройку, ведь рано или поздно он снова станет хозяином города.**
- ✘ Важно: если игрок, который основал все свои поселения, теряет город, то этот город отныне будет считаться поселением, хоть и не может быть отображен на поле фишкой поселения. Его фишка кладётся на бок, как знак того, что он теперь считается поселением (одно победное очко, простое поступление сырьё). Если игрок после этого захочет **ещё строить город, то сначала он должен превратить в нормальный город именно это поселение.** Он должен отдать 3 карты Руды и **1 карту** Зерна, а затем может поставить фишку города в обычное положение.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- ✔ **Потеряв последний город,** игрок сохраняет свои постройки и, вместе с ними, возможность получать карты развития **и прочие преимущества. Однако игрок не может продолжать застройку, пока снова не станет хозяином города.**
- ✔ Важно: если игрок, который основал все свои поселения, теряет город, то этот город отныне будет считаться поселением, хоть и не может быть отображен на поле фишкой поселения. Его фишка кладётся на бок, как знак того, что он теперь считается поселением (одно победное очко, простое поступление сырьё). Если игрок после этого захочет **превратить это поселение обратно в город, он должен "починить" его.** Он должен отдать 3 карты Руды и **2 карты** Зерна, а затем может поставить фишку города в обычное положение.

Торговец

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- Фигурка торговца вводится в игру только тогда, когда разыгрывается карта развития "Торговец". Игрок ставит фигурку на гекс рядом со своим поселением или городом. Этот игрок может обменивать **ресурс** этой местности в соотношении 2:1 так долго, пока торговец стоит на этом гексе. Фигурка торговца может быть перемещена только при розыгрыше карты "Торговец". С помощью "Торговца" игрок может производить обмен даже тогда, когда Разбойник стоит на том же самом гексе. **Фигурка торговца приносит одно победное очко.**

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- Фигурка торговца вводится в игру только тогда, когда разыгрывается карта развития "Торговец". Игрок ставит фигурку на гекс рядом со своим поселением или городом. Этот игрок может обменивать **сырьё** этой местности в соотношении 2:1 так долго, пока торговец стоит на этом гексе. Фигурка торговца может быть перемещена только при розыгрыше карты "Торговец". С помощью "Торговца" игрок может производить обмен даже тогда, когда Разбойник стоит на том же самом гексе. **Фигурка торговца приносит одно победное очко своему владельцу (игроку, который сыграл карту развития 'Торговец'). В случае если другой игрок играет карту развития 'Торговец', он забирает как возможность торговли, так и победное очко**

Игра с мореходством

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- ✘ **Когда рьяный рыцарь игрока становится вольным на перекрёстке рядом с гексом пирата, игрок должен переместить пирата.**
- В случае **города** на гексе с золотоносной рекой, игрок получает только сырьё, но не товар.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- ✔ **Рьяный рыцарь может изгонять пирата аналогично изгнанию разбойника, в соответствии с правилами изгнания разбойника.**
- В случае **если город или поселение игрока стоит** на гексе с золотоносной рекой, игрок получает на **свой выбор** только сырьё, но не товар.

Ученость (зеленые карты) (часть 1)

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- Алхимик (2 штуки)
Играйте эту карту перед вашим броском кубиков и выберите результаты числовых кубиков. После этого бросьте кубик события и выполните его.
С этой карточкой вы можете выбрать **для себя** результаты красного и белого кубиков, чтобы получить нужную сумму, например, "7".
Только выбрав результаты, вы должны бросить кубик событий и осуществить Событие. И только после этого **вы получаете ресурсы с гекса, который вы назначили выбором**. Если вы уже сделали бросок, то вы больше не можете играть эту карту.
- Строительный кран (2 штуки)
Городская постройка (монастырь, ратуша, и т.д.) стоит вам в этот ход на один товар меньше.
"Строительный кран" даёт вам эту скидку только в тот ход, в котором вы играете эту карту. Скидка распространяется только на одно действие застройки (рынок, ратуша, и т.д.). Таким образом, скидка позволяет перевернуть только один жетон постройки на плане вашего города за один розыгрыш этой карты. **Развитие поселения до уровня города должно оплачиваться всеми положенными ресурсами без скидки.**
- ✘ Изобретатель (2 штуки)
Поменяйте два номерных жетона местами; **никогда не обмениваются жетоны 2, 12, 6 и 8**
Улучшите ваши поступления ресурсов! Вы можете выбрать два любых номерных жетона (кроме 2,12, 6 и 8) и поменять их местами друг с другом. **На этих местах у вас не должно быть ни города, ни поселения.** Если вы, например, выбрали "9" и "11", возьмите жетон с цифрой "9" и положите на его место жетон с цифрой "11". Жетон с цифрой "9" положите на освободившееся место жетона с цифрой "11". Если на месте жетона стоит разбойник, жетон всё равно можно обменять.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- Алхимик (2 штуки)
Играйте эту карту перед вашим броском кубиков и выберите результаты числовых кубиков. После этого бросьте кубик события и выполните его.
С этой карточкой вы можете выбрать **перед своим ходом** результаты красного и белого кубиков, чтобы получить нужную сумму, например, "7". **После того, как вы выберете результаты этих двух кубиков**, вы должны бросить кубик событий и осуществить Событие. И только после этого **вы и другие игроки получаете ресурсы с гексов в соответствии с выбранным результатом**. Если вы уже сделали бросок, то вы больше не можете играть эту карту.
- Строительный кран (2 штуки)
Городская постройка (монастырь, ратуша, и т.д.) стоит вам в этот ход на один товар меньше.
"Строительный кран" даёт вам эту скидку только в тот ход, в котором вы играете эту карту. Скидка распространяется только на одно действие застройки (рынок, ратуша, и т.д.). Таким образом, скидка позволяет перевернуть только один жетон постройки на плане вашего города за один розыгрыш этой карты. **Можно также снизить цену постройки здания 1 уровня (рынка, ратуши или монастыря) до нуля (построить здание бесплатно). Скидка не распространяется на развитие поселения до уровня города.**
- ✔ Изобретатель (2 штуки)
Поменяйте два номерных жетона местами; **нельзя обменивать жетоны 2, 12, 6 и 8.**
Улучшите ваши поступления ресурсов! Вы можете выбрать два любых номерных жетона (кроме 2,12, 6 и 8) и поменять их местами друг с другом. **Не имеет значения, есть ли у вас на этих местах поселение или город.** Если вы, например, выбрали "9" и "11", возьмите жетон с цифрой "9" и положите на его место жетон с цифрой "11". Жетон с цифрой "9" положите на освободившееся место жетона с цифрой "11". Если на месте жетона стоит разбойник, жетон всё равно можно обменять.

Ученость (зеленые карты) (часть 2)

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- Инженер (1 штука)
Постройте для своего города бесплатно городскую стену.
Ещё лучшая защита от разбойника!
Приобретите городскую стену и защитите ею свой город. В ход разбойника вы сможете иметь на руках на две карты ресурсов больше. Для одного города допускается только одна городская стена. Вы не можете построить больше трёх городских стен. Поселения не могут обноситься городской стеной.
- Медицина (2 штуки)
За 2 карты Руды и 1 карту Зерна вы можете сделать ваше поселение городом. Благодаря использованию этой карты вы сэкономите 1 карту Руды и 1 карту Зерна. **Две карты "Медицина" нельзя сыграть одновременно.**
- Дороги (2 штуки)
Постройте бесплатно 2 дороги (в игре "Мореходы" - 2 корабля или 1 дорогу и 1 корабль).
Вы можете бесплатно построить две дороги, даже в разных местах. Право на строительство кораблей используется, если вы разыгрываете сценарий из "Мореходов Катана". Тогда вы сможете построить **2 корабля или 1 дорогу и 1 корабль.**

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- Инженер (1 штука)
Постройте для своего города бесплатно городскую стену.
Сделайте вашу защиту от разбойника ещё лучше! Приобретите городскую стену и защитите ею свой город. В ход разбойника вы сможете иметь на руках на две карты ресурсов больше. Для одного города допускается только одна городская стена. Вы не можете построить больше трёх городских стен. Поселения не могут обноситься городской стеной.
- Медицина (2 штуки)
За 2 карты Руды и 1 карту Зерна вы можете сделать ваше поселение городом. Благодаря использованию этой карты вы сэкономите 1 карту Руды и 1 карту Зерна. **К одному строящемуся городу может быть применена только одна карта "Медицина".**
- Дороги (2 штуки)
Постройте бесплатно 2 дороги (в игре "Мореходы" - 2 корабля или 1 дорогу и 1 корабль).
Вы можете бесплатно построить две дороги, даже в разных местах. Право на строительство кораблей используется, если вы разыгрываете сценарий из "Мореходов Катана". Тогда вы сможете построить **2 дороги или 2 корабля или 1 дорогу и 1 корабль.**

Политика (синие карты) (часть 1)

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- Дипломат (2 штуки)
Вы можете удалить любую конечную дорогу (которая не упирается в дорогу или фигурку того же цвета). При этом вы можете сразу же установить свою собственную дорогу (согласно правилам).
Термин "конечная" означает в данном случае дорогу, которая представляет собой начало или конец пути. На этом открытом конце не должен стоять ни рыцарь, ни город или поселение того же цвета, а также не должна стоять дорога или корабль (при игре "Мореходы"). **Удаленная дорога другого игрока возвращается владельцу.** Дороги, обозначенные стрелками, являются конечными. **Затем игрок может бесплатно проложить новую собственную дорогу (согласно правилам строительства - впритык к собственной дороге или к поселению/городу), если удалит участок своей ранее проложенной дороги.**
Комбинация "удалить чужую дорогу/проложить свою собственную дорогу" не допускается.

- ✘ Полководец (2 штуки)
Вы призываете всех своих рыцарей бесплатно.
Ваш рыцарь становится рьяным, а вы не отдаёте за это карту Зерна.

- Свадьба (2 штуки)
Любой из игроков, у которого больше победных очков, чем у вас, должен отдать вам 2 карты по своему усмотрению (сырьё и/или товары).
Если такой игрок имеет всего лишь одну карту на руках, он должен отдать эту карту. **Только тот, у кого на руках нет карт, освобождается от обязанности отдать карты.**

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- Дипломат (2 штуки)
Вы можете удалить любую конечную дорогу (которая не упирается в дорогу или фигурку того же цвета). При этом вы можете сразу же установить свою собственную дорогу (согласно правилам).
Термин "конечная" означает в данном случае дорогу, которая представляет собой начало или конец пути. На этом открытом конце не должен стоять ни рыцарь, ни город или поселение того же цвета, а также не должна стоять дорога или корабль (при игре "Мореходы"). **Удаленная дорога другого игрока возвращается в резерв владельца.** Дороги, обозначенные стрелками, являются конечными. **Если игрок удаляет свою дорогу, он может затем бесплатно проложить новую собственную дорогу (согласно правилам строительства - впритык к собственной дороге или к поселению/городу). Если игрок удаляет чужую дорогу, проложить затем свою дорогу он не может.** В «Мореходах» можно также применять эту карту к кораблям. При этом строить корабль взамен дороги (удалить свой корабль и построить свою дорогу) и наоборот нельзя.

- ✔ Полководец (2 штуки)
Вы можете призвать всех своих рыцарей бесплатно.
Каждый ваш рыцарь может стать по вашему желанию рьяным. За это вам не нужно отдавать карты Зерна.

- Свадьба (2 штуки)
Любой из игроков, у которого больше победных очков, чем у вас, должен отдать вам 2 карты по своему усмотрению (сырьё и/или товары).
Карты отдаёт каждый игрок, у которого больше победных очков, чем у вас. Если такой игрок имеет всего лишь одну карту на руках, он должен отдать эту карту. **Если такой игрок не имеет карт на руках, он ничего не должен**

Политика (синие карты) (часть 2)

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- Интрига (2 штуки)
Вы можете изгнать любого рыцаря любого игрока с того перекрёстка, к которому подходит ваша дорога или строй кораблей. С помощью этой карты вы можете изгнать чужого рыцаря, **заблокировать место под основание поселения или же разорвать дорогу/строй кораблей**. Естественно, **на месте, с которого был изгнан рыцарь, можно снарядить нового рыцаря**. Чтобы разыграть эту карту, **вы можете и не владеть рыцарями**. Изгнанный рыцарь должен быть перемещён. Если для него нет свободного места, он удаляется с поля.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- Интрига (2 штуки)
Вы можете изгнать любого рыцаря любого игрока с того перекрёстка, к которому подходит ваша дорога или строй кораблей. С помощью этой карты вы можете изгнать чужого рыцаря **без участия собственного рыцаря**. Естественно, **место, с которого был изгнан рыцарь, можно сразу использовать в соответствии с правилами: для постройки поселений, снаряжения нового рыцаря и так далее**. Чтобы разыграть эту карту, вы можете и не владеть рыцарями. Изгнанный рыцарь должен быть перемещён, **как если бы он был изгнан походом вашего рыцаря**. Если для него нет свободного места, он удаляется с поля.

Политика (синие карты) (часть 3)

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- ✘ Перебежчик (2 штуки)
Назначьте одного игрока, который должен убрать любого своего рыцаря с игрового поля. На его место вы можете поставить своего рыцаря того же уровня силы.
Когда вы разыгрываете эту карту, а ваш противник должен убрать рыцаря по своему выбору, **и вы** при этом не можете поставить взамен равноценного рыцаря (ваш противник удаляет славного рыцаря, а вы уже выставили обоих своих славных рыцарей), вы должны поставить **простого** рыцаря. Если вы не можете сделать и этого, значит, ваш противник всё равно должен убрать своего рыцаря, а вы рыцаря неставляете. Если ваш противник убирает великого рыцаря, вы **должны** вместо него поставить также великого рыцаря, даже если вы не достигли третьего уровня развития в Политике. Рыцарь, которого выставляете, получает тот же статус (вольный/рьяный), что и рыцарь, которого убрал ваш противник.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- ✔ Перебежчик (2 штуки)
Выберите одного игрока. Он должен убрать любого своего рыцаря с игрового поля. Затем поставьте на поле своего рыцаря того же уровня силы.
Когда вы разыгрываете эту карту, **ваш** противник должен убрать рыцаря по своему выбору. **Если вы** при этом не можете поставить взамен равноценного рыцаря (ваш противник удаляет славного рыцаря, а вы уже выставили обоих своих славных рыцарей), вы должны поставить **рыцаря уровнем ниже (простого, если удаляется славный рыцарь, славного или простого, если удаляется великий)**. Если вы не можете сделать и этого, значит, ваш противник всё равно должен убрать своего рыцаря, а вы рыцаря неставляете. Если ваш противник убирает великого рыцаря, вы можете вместо него поставить также великого рыцаря, даже если вы не достигли третьего уровня развития в Политике. Рыцарь, которого выставляете, получает тот же статус (вольный/рьяный), что и рыцарь, которого убрал ваш противник. **Если у противника нет рыцарей, то он ничего не делает, а вы можете выставить простого рыцаря. Вы ставите рыцаря на поле в соответствии с правилами ввода в игру вновь снаряженного рыцаря. Вы также можете поставить рыцаря на то место, где стоял рыцарь противника, если к этому месту у вас подходит дорога (или строй кораблей). В случае если вам некуда поставить нового рыцаря, карту "Перебежчик" разыграть нельзя (даже если есть теоретическая возможность, что соперник выберет такого рыцаря, взамен которого вы не сможете поставить своего).**

Торговля (желтые карты)

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- Торговый порт (2 штуки)
Каждому игроку вы можете один раз предложить карту сырья. В обмен на это, если он обладает такой картой, он должен дать вам любой товар.
Это преимущество вы имеете право использовать **в свой ход**. **Разумеется, вы можете производить обмен с каждым из игроков только один раз**, и выбранный вами игрок сам выбирает карту, которую хотел бы отдать. Если вы предлагаете карту для обмена игроку, который не имеет товара, то обмен не состоится. **Вы также не должны отдавать ему предложенную карту сырья.**
- ✘ Торговый флот (2 штуки)
До конца вашего хода вы можете обменивать **один вид сырья или один товар** в соотношении 2:1.
При этом обмене вы должны всегда отдавать одинаковые карты сырья или товаров. Комбинации из карт не разрешаются. Таким образом, например, вы можете любое число раз отдавать **по 2** карты Бумаги и брать за каждую партию Бумаги 1 сырьё или 1 товар любого типа.
- Мастер торговли (2 штуки)
Выберите одного игрока, у которого больше победных очков, чем у Вас. **Найдите в его картах и заберите себе 2 карты** (сырьё и/или товар).
Ни один из игроков не может быть защищен от этого изъятия, **даже если имеет преимущество всего в 1** победное очко.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- Торговый порт (2 штуки)
Каждому игроку вы можете один раз предложить карту сырья. В обмен на это, если он обладает такой картой, он должен дать вам любой товар.
Это преимущество вы имеете право использовать **только в этот ход**. **Вы можете производить обмен с каждым из игроков по одному разу**. Выбранный вами игрок сам выбирает карту, которую хотел бы отдать. Если вы предлагаете карту для обмена игроку, который не имеет товара, то обмен не состоится, **и вы не отдаете ему предложенную карту сырья.**
- ✔ Торговый флот (2 штуки)
Назовите сырьё или товар. До конца вашего хода вы можете обменивать **названный вид сырья или товара** в соотношении 2:1.
Вы как бы получаете порт 2:1 во временное пользование на 1 ход. Менять в соотношении 2:1 можно только названное сырьё или товар. Например, если вы назвали Бумагу, вы можете любое число раз **отдать в этот ход 2** карты Бумаги и брать за каждую партию Бумаги 1 сырьё или 1 товар любого типа.
- Мастер торговли (2 штуки)
Выберите одного игрока, у которого больше победных очков, чем у Вас. **Просмотрите его карты сырья и товаров и заберите себе 2 из них** (сырьё и/или товар).
Ни один из игроков не может быть защищен от этого изъятия, **если имеет преимущество хотя бы в 1** победное очко.
Если у игрока 2 или меньше карт, вы забираете то, что есть. Вы можете смотреть и забирать только карты сырья и товаров (не карты развития).

Дополнения к правилам

КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Получение карт развития

- Если карт развития недостаточно, чтобы каждый игрок, который имеет на это право, получил по карте, игроки берут карты в обычном порядке, пока карты не закончатся. Оставшиеся без карт ничего не получают.

Розыгрыш карт развития

- Нельзя сбрасывать карты развития, не разыграв их (за исключением случая, когда вы не можете разыграть ни одну из них, а у вас их более 4, только в этом случае, согласно правилам, вы должны сбросить одну карту по вашему выбору)
- Нельзя разыграть карту развития, если вы знаете заранее, что она не будет иметь никакого эффекта (например, нельзя играть «Шахту», не имея пограничных гексов гор, или «Свадьбу», не имея соперников с большим количеством победных очков). Если карта не будет иметь никакого эффекта лишь при некотором стечении обстоятельств, тогда вы можете её играть (например, можно играть «Монополию на товар» и назвать товар, которого ни у кого нет, в этом случае карта будет считаться сыгранной, но никакого эффекта не произведет)

ВОЙНА С АРМИЕЙ ВАРВАРОВ

Определение силы варваров

- Если к моменту прибытия варваров на Катан, городов и столиц у игроков нет (только поселения), сила варваров равна нулю. В этом случае, даже не выставив ни одного рыцаря на бой с варварами, поселенцы Катана считаются победителями

Победа рыцарей

- Даже если карты «Спаситель катана» закончились, игрок всё равно получает победное очко за то, что он выставил больше всех рыцарей. Вы можете сделать об этом запись на бумаге или же использовать любую форму фишки или жетона, что-либо подручное для учета таких победных очков.

Комбинации

РЫБАКИ КАТАНА

- Игрательно
- За 3 рыбы вы можете вытащить из руки оппонента как карту сырья, так и карту товара
- За 4 рыбы вы можете взять из банка карту сырья, но не карту товара
- Рыба не считается ни сырьем, ни товаром
- Версия 1.0 на английском языке от 12 декабря 2007 составлена Себастьяном Раппом и Клаусом Тойбером

КАТАН НА ДВОИХ

- Игрательно

1. Снаряжение рыцарей

- Если вы снаряжаете рыцаря для одного из двух игроков-людей, вы также должны снарядить рыцаря для нейтрального игрока.
- Если вы снаряжаете нескольких рыцарей одновременно, вы должны поставить столько же рыцарей для нейтральных игроков.
- Если вы не можете поставить рыцаря для нейтральных игроков (ни у одного из них нет свободного места или все рыцари уже выставлены), вы должны за каждого одного рыцаря, которого вы не можете поставить, взамен поставить одну дорогу нейтральному игроку. Нельзя вместо дороги поставить поселение.
- Рыцари, принадлежащие нейтральным игрокам, не становятся рьяными и не вступают в бой с варварами. Они только блокируют места для постройки. Посему, постройка города, городской стены или превращение рыцаря из вольного в рьяного не оказывает никакого эффекта на нейтральных игроков.

2. Прославление рыцарей

- Если вы прославляете рыцаря для одного из двух игроков-людей, вы также должны прославить одного из рыцарей нейтральных игроков. Рыцари нейтральных игроков могут быть прославлены только до «Славных рыцарей» - два хвоста на флажке.
- Если прославление рыцаря для нейтральных игроков невозможно, ничего не происходит.

- Если вы прославляете нескольких рыцарей одновременно – вы можете прославлять нескольких рыцарей для различных нейтральных игроков.

3. Действия, совершаемые рыцарями

- Можно походом своего рыцаря изгонять нейтрального рыцаря. В соответствии с правилами игры, если рыцаря некуда переместить, он удаляется с поля.

4. Пополнение запаса расходных жетонов

- Как и в обычной игре «Катан для двоих», вы получаете расходные жетоны за поселения на границе с пустыней или на берегу.
- Вы можете добровольно убрать своего рыцаря с игрового поля, и получить:
 - 1 жетон за обычного рыцаря (1 флажок)
 - 2 жетона за славного рыцаря (2 флажка)
 - 3 жетона за великого рыцаря (3 флажка)
- Состояние рыцаря (рьяный или вольный) не имеет значения.
- Если вы убираете рыцаря с игрового поля под действием внешних обстоятельств (карта развития, поход вражеского рыцаря, и т.д.) то расходный жетон вы не получаете.
- Если запас расходных жетонов закончился, нельзя получать новые жетоны, пока игроки не потратят их (и не возвратят в резерв).

5. Действия за расходные жетоны

- Правила сценария «Катан для двоих» остаются в силе. Изменения касаются только принудительной торговли.
- Для принудительной торговли только ресурсами, игрок платит обычную цену (в соответствии с правилами сценария «Катан для двоих»). В этом случае карты товаров на время принудительной торговли откладываются в сторону, игрок берет и отдает только карты сырья.
- Для принудительной торговли ресурсами и товарами, игрок должен заплатить двойную цену относительно цены, которую он бы заплатил согласно правилам сценария «Катан для двоих».
- Перед началом принудительной торговли игрок-инициатор объявляет, какой вид принудительной торговли он желает произвести.
- Правило относительно одного действия в ход за расходные жетоны остается в силе.

6. Бросок кубика

- Игроки бросают три кубика, как в сценарии «Города и Рыцари». Если результат второго броска (по сумме значений) совпадает с первым, бросок повторяется. Событие происходит моментально при каждом броске, и кубик события не перекидывается в случае совпадения результата броска.

7. Поправки к картам развития

- **Дезертир**
Может быть сыграно в отношении рыцаря нейтрального игрока. Если вы хотите сыграть эту карту в отношении нейтрального игрока, вы выбираете, какого из двух. Вы можете выбрать только самого слабого рыцаря выбранного нейтрального игрока (если таковых два – вы выбираете, какого из двух). Если при розыгрыше карты «Дезертир» выставляете рыцаря на игровое поле, вы не выставляете при этом рыцаря для нейтрального игрока (как в случае со снаряжением нового рыцаря).
- **Дипломат**
Если вы удаляете свою дорогу и строите новую, вы не строите новую дорогу для нейтрального игрока.
- **Интрига**
Может применяться к рыцарю нейтрального игрока согласно правилам.
- **Алхимик**
Можно играть карту только перед первым броском кубиков (не перед вторым).
- **Кузнечество**
Если вы играете карту «Кузнечество» для прославления своих рыцарей, также, по возможности, прославьте рыцарей нейтральных игроков.
- **Дороги**
Две дороги также строятся и для нейтральных игроков.

8. Конец игры

- Игра заканчивается, как обычно, когда один из игроков в свой ход имеет 13 очков победы
- Версия 1.3 на английском языке создана совместными усилиями форумчан www.siedeln.de. Участие принимали Андреас Эглер (Egi), Грегор Кобиела (Grzegorz), Карл Франк (kilrah), Хельмут Мадер (pi8ch), Джонас Милк (Catanist), д. Рейнер Дорен (RedPiranha) и Алаин Милтген (milli).

КАТАНСКИЕ РЕКИ

- Игрательно
- В фазе основания город (и только в ней), построенный на реке, приносит 1 золотой.
- Золото можно обменивать только на сырье, не на товар. Товар можно менять на золото, как и сырье.
- Золото не является ни сырьем, ни товаром.
- Мосты для рыцарей работают, как дороги.
- Есть возможность откупиться от варваров, заплатив 5 золотых. Если в результате битвы с варварами вы теряете город, вы можете отдать 5 золотых в банк и не потерять его. Правда, 5 золотых это довольно большая сумма, и пользоваться этой возможностью стоит с умом.
- Карта развития «Дипломат» не может быть применена к мостам. Если вы удаляете свою дорогу, построенную около гекса реки, вы должны заплатить один золотой в банк. Если вы потом постройте новую дорогу вновь на реке, вы получите один золотой как за постройку новой дороги на реке. Таким образом, перемещать дорогу по реке можно бесплатно, поскольку вы тут же получаете золотой обратно.
- Карта развития «Интрига» может применяться к рыцарю, который стоит на перекрестке, к которому подходит ваш мост.
- Версия 1.0 от 12 декабря 2007 составлена Себастьяном Раппом и Клаусом Тойбером

КАРАВАННЫЙ ПУТЬ

- Игрательно
- Караван собирает глину и дерево вместо шерсти и зерна. Это сбалансирует потребность в ресурсах.
- Игра заканчивается, когда один из игроков в свой ход имеет 15 очков победы.
- Версия 1.0 на английском языке от 12 декабря 2007 составлена Себастьяном Раппом и Клаусом Тойбером

ПРОИСШЕСТВИЯ НА КАТАНЕ

- При розыгрыше «Алхимика» карта события не вскрывается и события с карты не происходит.
- Не имеет значения, в каком порядке происходят события на карте и на кубике событий. В любом случае, оба события происходят до получения дохода с гексов.

НАШЕСТВИЕ ВАРВАРОВ

- Непростая затея, но 100% играбельно

1. Фаза основания

- Фаза основания проходит по правилам «Нашествия варваров»
- Варварский флот не понадобятся
- Рыцари из «Нашествия варваров» не понадобятся
- Карты хроник из «Нашествия варваров» не понадобятся

2. Ход игры

- За исключением перечисленного, правила «Городов и рыцарей» и «Нашествия варваров» остаются в силе. Варвары действуют в соответствии с правилами «Нашествия варваров». Вы даёте им отпор рыцарями из «Городов и рыцарей», которые также действуют в соответствии с правилами «Нашествия варваров».

3. Бросок кубиков

- Бросок кубиков происходит по правилам «Городов и рыцарей». Если выпадает символ «Корабль варваров», поставьте варвара на гекс на побережье с номером, соответствующим выпавшему числу, если конечно число варваров на гексе не равно трем.

4. Торговля

- Золото можно обменивать только на сырье, не на товар. Товар можно обменивать на золото.

5. Строительство

- Городская стена не защищает город от захвата варварами
- Снаряжение и призыв рыцарей вы оплачиваете по правилам «Городов и рыцарей», но устанавливаете их на игровое поле на свободный путь около замка по правилам «Нашествия варваров». Рыцари устанавливаются на пути, а не на перекрестки.

6. Застройка городов

- Каждый раз, когда строится городская постройка, нужно бросить кубики и поместить нового варвара на гексе с соответствующим номером, если конечно число варваров на гексе не равно трем.

7. Столица

- Столица неуязвима для варваров. Она может перестать производить ресурсы, если полностью окружена, но не перестает приносить очки победы. Если у игрока нет другого, не захваченного города или столицы, кроме таких окруженных столиц, он не может продолжать застройку своих городов.

8. Действия рыцарей/Сражение с варварами

- Поход:
Каждый рыцарь может передвигаться на расстояние до трех путей в ход (после стадии торговли и постройки), не зависимо от того, рьяный он или вольный. Рьяный рыцарь может дополнительно пройти до двух путей и стать вольным.
- Поход и изгнание:
Рьяный рыцарь может изгнать более слабого рыцаря. Это также делает более слабого рыцаря вольным. Рыцарь не может перемещаться на расстояние более 3 путей вместе с изгнанием чужого рыцаря.
- Для боя с варварами, каждый рьяный рыцарь соответствует количеству очков победы, равному его силе. Участие в бою делает рьяного рыцаря вольным. Для победы над варварами, рьяные рыцари, участвовавшие в бою, должны иметь больше очков силы, чем варвары на гексе.
- Распределение пленных после победы:
Происходит по правилам «Нашествия варваров». Если остается лишний пленный, он достается игроку, который предоставил наибольшее количество очков силы своими рыцарями для победы над варварами.
- Потери после победы:
если бросок кубика указывает на простого рыцаря, он удаляется с поля. Если бросок кубика указывает на славного рыцаря, он превращается в простого. Если у игрока уже есть два простых рыцаря, то рыцарь удаляется с поля. Если бросок указывает на великого рыцаря, он превращается в славного, если у игрока уже есть два славных рыцаря, то в простого, если у игрока уже есть два простых рыцаря, то он удаляется с поля. Игрок получает компенсацию в 3 золотых вне зависимости от того, удаляется ли рыцарь с поля или превращается в более слабого.

9. Варвары

- Каждые три пленника приносят одно победное очко.
- Количество варваров не ограничено 36 фигурками. Если фигурки заканчиваются, игрок должен обменять 3 варваров на карточку «Спаситель катана» или вести любой иной учет набранных очков победы.

10. Карты развития

- Изобретатель:
В добавок к ограничению на обмен жетонов 2, 12,6,8, также нельзя менять местами жетоны с прибрежных гексов.
- Епископ:
Выберите гекс. Вытяните по одной карте у каждого из игроков, имеющих не захваченное варварами поселение или город на границе с этим гексом.
- Интрига:
Уберите 1 варвара с любого гекса и добавьте его к вашим пленным.
- Дезертир:
Новый рыцарь устанавливается на то место, где стоял удаляемый рыцарь до этого.
- Торговец:
Если гекс с торговцем захватывают варвары, вы теряете торговца.

11. Конец игры

- Игра заканчивается, когда один из игроков имеет 13 очков победы в свой ход
- Версия 1.0 на английском языке от 12 мая 2008 составлена Себастьяном Раппом и Клаусом Тойбером

КУПЦЫ И ВАРВАРЫ

- Игрательно

1. Фаза основания

- Фаза основания проходит по правилам «Купцов и варваров» за исключением следующего: из игры исключается гекс пустыни, пашен и леса.
- Карты развития «Купцов и варваров» не понадобятся.
- Разбойник и «Самый длинный торговый путь» не понадобятся.
- Все остальные компоненты выставляются на поле согласно правилам.

2. Ход игры

- За исключением следующих изменений, в правилах обоих сценариев остаются силе.
- В игре есть два типа «варваров» - те, что нападают на катан на корабле, и те, что блокируют дороги.

3. Торговля

- Золото можно обменять только на сырье, не на товар. Товар можно обменивать на золото.

4. Действия рыцарей/Сражение с варварами

- Рыцари сохраняют свои свойства и возможности из «Городов и рыцарей».
- В отсутствие разбойника рыцари могут прогонять варваров с прилегающих к перекрестку путей. Рыцарь при этом становится вольным, как и при изгнании разбойника. Варвар перемещается на любой другой путь по выбору игрока. При этом игрок может вытащить одну карту из руки игрока, которому принадлежит дорога, на которую встает варвар.

5. Карты развития

- Алхимик:
Нельзя применить эту карту, чтобы определить результат броска при попытке обзом прогнать варвара с пути.

6. Конец игры

- Игра заканчивается, когда один из игроков имеет 15 очков победы в свой ход
- Версия 1.0 на английском языке от 23 марта 2008 составлена Себастьяном Раппом и Клаусом Тойбером

Все права на игру, торговые марки и проч. принадлежат правообладателям.

Автор игры: Клаус Тойбер, www.klausteuber.de

Лицензия: Катан ГмбХ, www.catan.com

Локализация в России выполнена ООО "СМАРТ" smartboardgames@mail.ru

Автор данного текста:

Алексей Андронов starsabre@mail.ru

Версия 0.2 от 1 августа 2009г.

При поддержке:

Андрея Мартынова www.lavkaigr.ru

Владимира Максимова www.igroved.ru

Дарьи Бузмаковой www.ledenland.com