

Клаус Тойбер

КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON CATAN

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ

Ваш род ступил на недавно открытую благодатную землю, именную островам Катан. Настало время расширять и осваивать новые владения. Однако у другого богатого рода также есть виды на эти земли — истинный хозяин Катана определится в противостоянии.

В карточной игре "Колонизаторы" вы являетесь правителем растущего государства, враждующего со своим соседом. Осваивая новые земли, вам предстоит прокладывать дороги и основывать поселения в прекрасных, но неисследованных горах, холмах, лесах, полях и пастбищах. Чтобы добиться превосходства, вам надо одержать верх как над противником, так и над природными опасностями.

В начале игры вы будете располагать небольшими владениями, откуда и начнётся колонизация. В борьбе с противником вам понадобятся хорошая память, быстрая реакция и изобретательный ум. Верно избранный путь развития и рачительное использование ресурсов приведут ваших колонизаторов к победе. Удача и проицательность помогут добыть золото, зерно, шерсть, руду, кирпич и древесину — всё, что требуется для расширения ваших владений.

На месте деревень вырастут города. Воздвигните башни для защиты от губительной чумы. Постройте форты, чтобы отпугнуть вездесущих разбойников. Соорудите мельницы и мануфактуры — они увеличат ваш доход. Развивайте торговлю с помощью гаваней и торговых домов, спускайте на воду флоты. Наймите рыцарей, чтобы они бились за вас на полях сражений и турниров. Но будьте начеку: даже сильнейший из них может стать жертвой вражеского Чёрного рыцаря.

Пришло время повести свой род к победе. Ваши люди ждут от вас смелости и мудрости. Не отступайте! Наградой победителю будет слава. Правильная стратегия и немного удачи сделают вас признанным правителем Катана.

ПРАВИЛА ИГРЫ

В этом разделе вы найдёте правила карточной игры "Колонизаторы". Если у вас возникнут вопросы, касающиеся конкретных карт, обращайтесь к приложению.

Состав игры

- 120 карт;
- 1 кубик производства;
- 1 кубик событий;
- 1 фишка "Рыцарь";
- 1 фишка "Мельница".



"Мельница"



"Рыцарь"



Кубик событий

Кубик
производстваСимвол
победного очка

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Колонизируйте Катар! В начале вы располагаете небольшими владениями с двумя поселениями, что составляет 2 победных очка. Набрав 12 победных очков, вы выигрываете игру.

В начале каждого хода игрок бросает оба кубика.

Результаты броска влияют на обоих игроков. Кубик событий добавляет в игру случайности. От кубика производства зависит получение ресурсов.

Каждая область относится к тому или иному виду местности и производит соответствующий ресурс:

Область	Ресурс
Поли	Зерно
Горы	Руда
Пастбища	Шерсть
Леса	Древесина
Холмы	Кирпич
Ущелье	Золото



Поли



Горы



Пастбища



Леса



Холмы



Ущелье

Обратите внимание: Золото служит исключительно для обмена. При строительстве золото не тратится.

На каждой карте области указано, какой тип ресурсов производит данная местность. Количество квадратов в нижней части карты области указывает на количество единиц этого ресурса, которым вы располагаете (от нуля до трёх). Если вы тратите или получаете ресурс, поверните соответствующую карту области на 90 градусов так, чтобы количество квадратов внизу карты соответствовало изменившемуся количеству ресурсов.

В продолжение своего хода вы можете сыграть с руки любое количество карт.

Вы можете напасть на противника с помощью карт действий или сосредоточиться на собственном развитии. Вы можете увеличить свои владения, построив дорогу и затем – новое поселение. Новые поселения позволяют освоить новые области, что увеличит ваше производство ресурсов. Вы можете развивать свои поселения до уровня городов, каждый из которых принесёт вам два победных очка. Прочие усовершенствования также приблизят вас к победе, а некоторые из них – защитят от случайных событий и действий противника.

Торговля и рыцари могут оказать влияние на нашу стратегию. Фишки "Рыцарь" и "Мельница" приносят по одному победному очку каждая. За них может идти яростная борьба.

В конце хода пополните руку, добывая карты из пяти стопок развития. Вы должны завершить свой ход как минимум с тремя картами на руке.

Передайте кубики противнику: его очередь ходить.

На каждой карте области указано, какой тип ресурсов производит данная местность. Количество квадратов в нижней части карты области указывает на количество единиц этого ресурса, которым вы располагаете (от нуля до трёх). Если вы тратите или получаете ресурс, поверните соответствующую карту области на 90 градусов так, чтобы количество квадратов внизу карты соответствовало изменившемуся количеству ресурсов.

В продолжение своего хода вы можете сыграть с руки любое количество карт.

Вы можете напасть на противника с помощью карт действий или сосредоточиться на собственном развитии. Вы можете увеличить свои владения, построив дорогу и затем – новое поселение. Новые поселения позволяют освоить новые области, что увеличит ваше производство ресурсов. Вы можете развивать свои поселения до уровня городов, каждый из которых принесёт вам два победных очка. Прочие усовершенствования также приблизят вас к победе, а некоторые из них – защитят от случайных событий и действий противника.

Торговля и рыцари могут оказать влияние на нашу стратегию. Фишки "Рыцарь" и "Мельница" приносят по одному победному очку каждая. За них может идти яростная борьба.

В конце хода пополните руку, добывая карты из пяти стопок развития. Вы должны завершить свой ход как минимум с тремя картами на руке.

Передайте кубики противнику: его очередь ходить.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии сделайте следующее:

1. Выберите все 18 карт с гербом на рубашке.
2. Один игрок берёт себе 9 карт с одним гербом на рубашке, а другой – 9 карт с другим гербом.



Игроки кладут эти карты перед собой, образуя свои владения, следующим образом (см. иллюстрацию):

- a) в центре помещается дорога с кратким описанием результатов броска кубика событий;
- b) поселения кладутся справа и слева от дороги;
- в) шесть карт областей располагаются по углам поселений в местах от 1 до 6, в любом порядке. Поскольку в ходе игры вы будете поворачивать карты областей, не кладите их вплотную с соседними картами.

Обратите внимание: В начале игры внизу карт областей должен находиться один квадрат с символом ресурса. Каждый игрок начинает с одной единицей каждого из ресурсов.



3. Рассортируйте карты территорий в соответствии с рисунком на рубашке. У вас должно получиться четыре стопки, лежащих рубашкой вверх:

- дороги,
- поселения,
- города,
- области.

4. Перетасуйте и разложите карты развития. К ним относятся все карты с жёлтым, зелёным и красным фоном. Разложите их на пять приблизительно равных стопок развития, рубашкой вверх. Пополняя руку, игроки могут использовать любую из этих стопок.

5. Перетасуйте карты событий (с синим фоном) и положите их на стол рубашкой вверх.

Обратите внимание: У вас должно получиться 10 стопок карт: 4 стопки карт территорий (дороги, поселения, города и области), 5 стопок карт развития (в каждой из которых будут карты с жёлтым, зелёным и красным фоном) и 1 стопка карт событий (с синим фоном).



5 стопок развития



События

Дороги

Города

Поселения

Области

6. Достаньте кубики событий и производства, а также два жетона.

7. Бросьте кубик производства, чтобы определить, кто будет ходить первым. Начинает тот, чей результат будет больше.

8. Ходящий первым выбирает одну из стопок развития и, просмотрев её, берёт в руку три любые карты из этой стопки. Затем его противник делает то же самое с любой другой стопкой развития. Не показывайте противнику взятые вами в руку карты. Выбирая карты, игроки должны следить за тем, чтобы не изменить порядок карт в стопках. Просмотрев их и выбрав карты, верните стопки на стол, не перетасовывая.

Подсказка: Начинающим игрокам стоит выбирать карты развития с зелёным фоном.

Обратите внимание: Карты действий (с жёлтым фоном) можно играть только после того, как у каждого игрока будет как минимум по три победных очка.

Пример хорошо развитых владений



ОБЗОР ИГРЫ

Обратите внимание: Местоимение "он" (особенно в текстах карт) используется для экономии места и относится к игрокам вне зависимости от их пола.

Последовательность хода

Игроки, начиная с игрока, который ходит первым, делают ходы по очереди. В начале своего хода вы одновременно бросаете кубики событий и производства. Затем, в указанном ниже порядке, происходит следующее:

1. Учитывается результат броска кубика событий. Он действует на обоих игроков.
2. Все карты областей с числом на кубике (в центре карты), равным выпавшему на кубике производству, дают один соответствующий ресурс. Это также относится к обоим игрокам. См. ниже раздел "Как отметить получение или использование ресурсов".
3. Вы можете совершить любое количество указанных ниже действий в любом порядке:
 - сыграть одну или несколько карт действий (с жёлтым фоном);

- обменять ресурсы;
 - расширить владения (с помощью карт с зелёным и красным фоном).
4. Пополните руку, добрав карты до трёх.
 5. Передайте кубики сопернику. Это будет означать конец вашего хода.

Затем начинается ход вашего противника.

Как отметить получение или использование ресурсов

Результат, выпавший на кубике производства, действует на обоих игроках. Каждая карта области, число на которой совпадает с результатом броска, даёт одну единицу соответствующего ресурса. Эти карты поворачиваются так, чтобы внизу находилось следующее по счёту число (число обозначается количеством символов ресурсов на сторонах карты – 0, 1, 2 или 3).



Так отмечается получение ресурса

На карте области не может храниться более трёх единиц ресурса. Территории с тремя единицами ресурса не участвуют в его производстве. Весь излишек теряется.

Например: У вас есть две карты "Горы", в центре которых находится числа 5 и 2. На первой хранится 3 единицы руды, а на второй — 1 единица. Если вы выбросите 5, то не получите руды, поскольку на карте "Горы (5)" хранится максимально возможное число ресурсов (три). Вы не можете переместить "не помещившуюся" на эту карту единицу руды на другую карту "Горы".

Когда вы используете ресурс, поверните соответствующую карту так, чтобы внизу оказалось предыдущее по счёту число.

Дополнительные победные очки

1. На протяжении игры оба игрока должны следить за тем, кто из них собрал крупнейшую армию. На картах рыцарей присутствует символ латной перчатки. Находящееся рядом с ним чёрное число – это величина силы рыцаря. Игрок, сумма сил рыцарей которого больше, получает фишку "Рыцарь", которая приносит ему 1 победное очко. Эта фишка помещается на одну из деревень или один из городов игрока.



Фишка "Рыцарь"



Фишка
"Мельница"

2. Также на протяжении игры оба игрока должны следить за тем, кто из них контролирует торговлю. Символом торговли является мельница в круте (присутствует на некоторых картах). Если у игрока есть хотя бы один город, и больше символов торговли, чем у противника, он получает фишку "Мельница", которая приносит ему 1 победное очко. Эта фишка помещается на один из городов во владениях игрока.

Игроки могут по очереди обладать этими фишками (и приносимыми ими победными очками). Если фишка переходит от одного игрока к другому, первый теряет победное очко вместе с фишкой (а второй получает), и наоборот.

Общее правило: Если у обоих игроков равная суммарная сила (или равное количество символов торговли и имеются города), соответствующий фишка не присуждается ни одному из них. Если до этого один из игроков обладал соответствующей фишкой, последний временно выводится из игры. Подобные спорные ситуации, относящиеся к одной из фишек, не влекут за собой другую фишку (она остаётся в игре).

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

1. Учёт результата на кубике событий

Результат броска этого кубика влияет на обоих игроков.

А. Турнир (голова рыцаря)



Если выпал символ турнира, оба игрока подсчитывают сумму турнирных очков (красные числа) своих рыцарей в игре. Игрок с большей суммой выигрывает. Он получает одну единицу ресурса по своему выбору, поворачивая соответствующую карту области до следующего по счёту числа. Если суммы турнирных очков одинаковы, никто из игроков не выигрывает.

Б. Прибыльная торговля (мельница)



Если при выпадении этого символа один из игроков обладает фишкой "Мельница", он может взять у противника одну единицу ресурса по своему выбору, но только если сам обладает достаточным местом для его хранения. Оба игрока поворачивают соответствующие карты областей. Если жетон "Мельница" не принадлежит ни одному из игроков, ничего не происходит.

В. Нападение разбойников (дубина)



При выпадении этого символа оба игрока подсчитывают сумму "незащищённых" фортов ресурсов на своих картах областей.

Форт защищает от нападения разбойников прилегающие карты областей. Ресурсы, хранящиеся на таких картах, называются "защищёнными" и не учитываются при нападении разбойников.

Если у вас больше семи единиц незащищённых ресурсов, вы теряете все свои запасы шерсти и руды на всех своих картах гор и пастбищ (в том числе защищённых гарнизонами).

Г) Год изобилия (солнце)



Если выпадает символ солнца, каждый игрок получает одну единицу ресурса по своему выбору.

Д) Карта события (вопросительный знак)



При выпадении вопросительного знака игрок, который бросил кубики, берёт верхнюю карту из стопки событий (карты с синим фоном) и зачитывает вслух то, что на ней написано. После этого игроки выполняют эти инструкции, и карта (лицом вниз) помещается под низ стопки событий.

Если в результате эффекта карты события вы превысили своё предельное количество карт на руке, немедленно сбросьте лишнюю карту или карты. Поместите сброшенные карты под низ любой стопки развития.

2. Как играть карты действий (с жёлтым фоном)

В стопках развития встречаются карты с жёлтым фоном. Это карты действий.



Карты действий играют бесплатно.

Вы не можете играть карты действий, пока каждый из игроков не наберёт по 3 победных очка.

Исключение: Вы можете играть карту действия "Разведка" вне зависимости от набранных игроками победных очков.

В течение своего хода вы можете играть несколько карт действий. Помещайте их перед собой лицом вверх. Они действуют немедленно (в порядке, в котором были сыграны).

Если на карте не указано, когда она может быть сыграна, вы можете сыграть её в любой момент своего хода после броска кубиков.

Сыгранные карты действий выводятся из игры.



Обратите внимание: Две карты действий, "Епископ" и "Травница", позволяют игроку немедленно ответить на действия его противника. Вы можете играть эти карты во время чужого хода.

Если в результате эффекта карты действий вы превысили своё предельное количество карт на руке, немедленно сбросьте лишнюю карту или карты. Поместите сброшенные карты под низ любой стопки развития.

3. Обмен ресурсами и расширение владений

А. Обмен ресурсами

Вы можете меняться ресурсами с противником в любое время хода после того, как закончили все действия, вызванные броском кубиков. Обмен производится на основе взаимного согласия игроков. Вы можете меняться, пока у вас есть, где хранить получаемые ресурсы.

Обратите внимание: Вы можете произвести обмен, построить карту, затем снова произвести обмен и т.д., пока ваш ход не закончится.

Вы не можете перераспределять одинаковые ресурсы внутри своих владений с карты на карту.

Вы можете воспользоваться услугами независимых торговцев и произвести обмен с ними. За три единицы одного и того же ресурса (не обязательно взятых с одной и той же карты области) вы получаете одну единицу ресурса по своему выбору.

Для улучшения торгового курса (от 3:1 до 2:1) вы можете построить купеческий флот.

Например: Если у вас есть "Лесной флот", вы можете менять две единицы древесины на одну единицу любого ресурса.

Б. Расширение владений

Вы можете играть карты, в левом верхнем углу которых присутствуют символы ресурсов, только если вы в состоянии заплатить указанные там ресурсы. Вы кладёте карту на стол, после чего тратите нужное количество соответствующих ресурсов.

Например: Если вы хотите включить в свои владения рыцаря Гоца Железного Кулака, вы должны заплатить 2 единицы зерна, 2 единицы шерсти и 2 единицы руды, став их с соответствующих карт областей.

Вы можете добавлять новые карты в свои владения в течение своего хода, пока в состоянии оплатить их.

Если вы хотите построить дорогу, поселение или город, вам следует взять соответствующую карту с верха одной из стопок территорий. Стоимость строительства указана на обложках этих карт.

Дороги

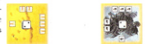
Дорога всегда строится рядом с поселением или городом. Рядом с дорогой впоследствии может появиться поселение. Вы не можете строить две дороги рядом.

Вы можете построить дорогу в тот же ход, в который вы построили прилегающее поселение или город.



Области

Вы кладёте две новые карты областей всякий раз (и только тогда), когда строите новое поселение (см. пример справа). Новые карты областей начинают с нуля ресурсов на хранении.



Поселения

Каждое поселение приносит 1 победное очко.

Вы не можете строить поселение рядом с другим поселением или городом. Каждое поселение должно быть отделено от соседних поселений и городов картами дорог.





Когда вы строите поселение, немедленно возьмите две верхние карты из стопки областей. Поместите их диагонально (то есть, по углам) от карты нового поселения: одну ниже, а другую выше. Вы сами решаете, куда какую карту положить.



Города

Каждый город приносит 2 победных очка.



Карты городов кладутся поверх существующих карт деревень. Карта поселения остаётся лежать под картой города.

Обратите внимание: В отличие от настольной игры “Колонизаторы”, в карточной игре города не удваивают производство ресурсов.

Развитие городов и деревень

Карты развития (с зелёным и красным фоном) располагаются сверху или снизу соответствующих карт деревень и городов.

К каждому поселению может относиться до двух карт развития: одна непосредственно сверху, другая – непосредственно снизу. Это могут быть только карты с зелёным фоном.

К каждому городу может относиться до четырёх карт развития: две сверху и две снизу. Это могут быть карты с зелёным или красным фоном (в том числе и те, и другие). Карты развития, влияющие на прилегающие области, воздействуют на области, соседние как по горизонтали, так и по диагонали. Так, карта, находящаяся снизу от города (в позиции 1 или 2), влияет на обе карты областей снизу от этого города.



Например: Вы строите город. “Пастбища” находятся слева и сверху от города. “Поля” находятся справа и сверху от города. Обе эти карты являются соседними относительно города. Непосредственно над городом находится “Водопровод”. Затем вы строите “Мельницу” сверху от “Водопровода”. Несмотря на то, что у “Мельницы” нет общей границы с “Полями”, она удваивает производство ресурсов этой областью.

2

1

1

2

Если в её тексте не указано обратного, карта, помещённая сверху от города, не влияет на карты, помещённые снизу от него, и наоборот.

Например: В ситуации из предыдущего примера “Мельница” не удваивает производство ресурсов любых “Полей”, находящихся снизу от города.

4. Карты развития с зелёным фоном

Карты развития с зелёным фоном могут быть сыграны в поселениях и городах. В их число входят отряды (рыцари, флоты) и здания (“Кирпичный завод”, “Лесовилка” и т. п.).

Сыгранные карты развития с зелёным фоном не могут быть впоследствии перемещены. Если они будут выведены из игры (например, в результате эффекта карты “Поджигатель”), их можно сыграть в другом поселении или другом городе.

Некоторые карты развития действуют на прилегающие области и должны находиться рядом с ними.

Например: Чтобы “Мельница” удваивала производство ресурсов карты “Поля”, она должна находиться рядом с этой картой. Будучи помещённой между двумя “Полями”, “Мельница” удваивает производство ресурсов каждой из этих областей.

Если в её тексте не указано обратного, карта развития, помещённая сверху или снизу другой карты в городе, влияет на все прилегающие карты, в том числе — по диагонали.

5. Карты развития с красным фоном

Карты развития с красным фоном могут быть сыграны только в городах. Они приносят вам либо символы торговли, либо 1–2 победных очка. Все карты развития с красным фоном являются зданиями.

Сыгранные карты развития с красным фоном не могут быть впоследствии перемещены. Если они будут выведены из игры (например, в результате эффекта карты “Поджигатель”), их можно сыграть в другом городе.

6. Пополнение руки

Вы всегда добираете руку как минимум до трёх карт (предельное количество карт на руке по умолчанию), прежде чем передать кубики противнику в конце хода. Если в ваших владениях есть карты, позволяющие держать на руке больше трёх карт (увеличивающие ваше предельное количество карт

на руке, например, “Аббатство” или “Библиотека”), вы можете взять дополнительные карты до этого количества.

Есть два способа добирать карты в руку. Первый – взять карту с верха одной из стопок развития. Второй – потратить две единицы ресурса (не обязательно одного и того же), выбрать одну из стопок развития, просмотреть её и взять карту на свой выбор. После этого, не перетасовывая стопку и не изменяя порядок карт в ней, положите её на место.

Если вы добираете в руку более одной карты, вы можете использовать любой из описанных выше способов для каждой из них.

Например: Вам надо добрать три карты. Вы тратите две единицы ресурса и выбираете карту из стопки А. Затем вы тратите ещё две единицы ресурса и выбираете карту из стопки Б. Затем вы берёте верхнюю карту стопки А (не тратя при этом ничего).

После пополнения руки вы не можете совершать никаких действий (то есть вы не можете сыграть карту, которую взяли, добирая руку). Вы просто передаёте кубики противнику, завершая этим свой ход.

7. Обмен карт

Если в конце хода вам не надо пополнять руку (у вас и так имеется предельное количество карт), вы можете поместить любую карту с руки под низ любой из стопок развития. Затем вы добираете одну карту, пользуясь любым из описанных выше способов.

После обмена карт вы не можете совершать никаких действий. Вы просто передаёте кубики противнику, завершая этим свой ход.

8. Конец игры

Как только сумма победных очков одного из игроков (по время его хода) становится равной 12 (или больше), он выигрывает игру.

Подсказка: Чтобы быстрее закончить свою первую игру, вы можете сыграть до маленького количества очков.

ПРИЛОЖЕНИЕ

В этом приложении вы найдёте подробное описание эффектов всех карт. Просмотрите его перед своей первой игрой, чтобы ознакомиться с картами. Если в процессе игры у вас возникнут вопросы касательно эффекта той или иной карты, вы можете найти разъяснение здесь.

Все карты перечислены в алфавитном порядке и разбиты на четыре группы:

- карты действий (жёлтый фон);
- карты событий (синий фон);
- общие карты развития (зелёный фон);
- карты развития городов (красный фон).

Карты развития, в левом нижнем углу которых находится герб Катана, служат для защиты ваших владений.

Обратите внимание: В тексте карт ради экономии места выражения “1 единица ресурса” заменены на “1 ресурс” и т. п. Если это будет вызывать затруднения, обратитесь к толкованию в приложении.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ (ЖЁЛТЫЙ ФОН)

После того, как карта действия сыграна, она выводится из игры. Если в результате эффекта карты действий вы взяли карту в руку и превысили своё предельное количество карт в руке, немедленно избавьтесь от лишних карт.



1. АЛХИМИК

Позволяет вам выбрать результат броска кубика производства.

Играйте эту карту **перед** тем, как бросите кубики. Вместо того, чтобы бросать кубик производства, выберите число (от 1 до 6) и положите его на стол соответствующей гранью вверх.

Этот результат относится к обоим игрокам.

Бросьте кубик событий, как обычно.



2. Грабители

С помощью этой карты вы можете украсть ресурсы у противника.

Защитная карта: "Епископ".

Если у вашего противника только одна единица ресурса, вы не можете украсть больше.

Вы можете украсть разные виды ресурсов. На ваших картах областей должно иметься место для хранения украденных ресурсов.



3. Епископ

Эта карта используется для отражения нападений "Поджигателя" или "Грабителей".

Нападающий подвергается воздействию собственной карты, если выпадает 3, 4, 5 или 6 (а не только 6). Другими словами, шанс победы "Поджигателя" или "Грабителей" становится равным 33%.

Эта карта играет до броска кубика нападающим игроком.

Когда игрок возвращает в руку карту уничтоженного здания, он должен учитывать предельное количество карт в руке и сбросить лишние карты.



4. Караван

Произведите обмен ресурсами по выгодному курсу.

Игрок может обменять две свои единицы ресурса (не обязательно одного и того же) на другие две единицы ресурса (возможно, разных ресурсов).

Например: Игрок может снизить количество древесины, хранящейся в "Лесах", с 3 до 1, и увеличить ресурсы, хранящиеся на одной карте "Горы" и на одной карте "Поля", на 1 единицу.



5. Купец

Заставьте противника обменяться с вами ресурсами по курсу 2:1.

Вы берёте одну или две единицы ресурса по своему выбору у противника. Затем вы даёте ему одну единицу ресурса по своему выбору.

Оба игрока должны располагать ресурсами для обмена. Игрок, использующий "Купца", должен обладать достаточным местом на картах областей для хранения получаемых ресурсов.

Например: Если на всех картах "Леса" игрока хранится по 3 единицы древесины, он не может выменивать дополнительные единицы древесины.



6. Лазутчик

С помощью этой карты нападения вы можете украсть карту у противника.

Когда вы играете эту карту, противник должен показать вам все карты в своей руке. Затем вы выбираете одну из них и берёте её в свою руку. Вы можете сыграть её немедленно.

Например: Вы можете сыграть "Лазутчика" и, просмотрев руку противника, забрать его "Лазутчика". Затем вы можете сыграть этого "Лазутчика" и украсть у противника ещё одну карту (которую также можете немедленно использовать).



7. Поджигатель

С помощью этой карты нападения вы можете уничтожить одно из зданий вашего противника.

Защитная карта: "Епископ".

Игрок может использовать "Поджигателя", даже если у него нет своих зданий. Если такой игрок выбрасывает б, ничего не происходит.

Когда игрок возвращает в руку карту уничтоженного здания, он должен учитывать предельное количество карт на руке и сбросить лишние карты.

Обратите внимание: Флоты и рыцари не являются зданиями.



8. Разведка

Эта карта позволяет вам присоединять к карте поселения выбранные вами карты областей. Играйте эту карту сразу после того, как постройте поселение. Просмотрите стопку карт областей и выберите две карты для размещения их по углам этого поселения. Затем перетасуйте стопку карт областей и верните её на место лицом вниз.

Вы можете играть эту карту, даже если вы (и/или ваш противник) ещё не набрали 3 победных очка. Вы можете играть её в любое время, когда строите новое поселение.



9. Травница

Эта карта используется для отражения нападения "Чёрного рыцаря".

Нападающий подвергается воздействию собственной карты, если выпадает 3, 4, 5 или 6 (а не только 6). Другими словами, шанс победы "Чёрного рыцаря" становится равным 33%.

Эта карта играет до броска кубика нападающим игроком.

Когда игрок возвращает в руку карту изгнанного рыцаря, он должен учитывать предельное количество карт на руке и сбросить лишние карты.



10. Чёрный рыцарь

С помощью этой карты нападения вы можете изгнать одного из рыцарей вашего противника.

Защищенная карта: "Травница".

Игрок может использовать "Чёрного рыцаря", даже если у него нет своих рыцарей. Если такой игрок сбрасывает 6, ничего не происходит.

Когда игрок возвращает в руку карту изгнанного рыцаря, он должен учитывать предельное количество карт на руке и сбросить лишние карты.

КАРТЫ СОБЫТИЙ (Синий Фон)



11. Зодчий

Игроки могут обменивать одну карту с руки на карту из любой стопки развития. Это относится к обоим игрокам.

Игроки помещают по одной карте с руки под низ любой стопки развития. Тот игрок, чей ход, первым выбирает стопку развития. Он просматривает её и берёт одну карту по своему выбору.

Затем его противник берёт одну карту по своему выбору из другой стопки развития.

Игроки не должны изменять порядок карт в стопках развития.

Вы можете играть взятые таким образом карты на этом ходу.



12. Изобретения

Увеличивает производство ресурсов, действует на обоих игроках. Каждый игрок получает одну дополнительную единицу ресурса (по своему выбору, не обязательно одного и того же) за каждые "Аббатство" и "Библиотеку" в своих владениях.

Например: Игрок с двумя "Аббатствами" и одной "Библиотекой" немедленно получает три дополнительные единицы ресурса. Он подбираживает соответствующие карты областей.



13. Конец года

Перетасуйте стопку карт событий.



14. Поединок

Эту карту может использовать только тот игрок, у которого находится фишка "Рыцарь".

Просмотрите руку противника. Возьмите оттуда две карты по своему выбору и положите их рубашкой вверх под низ любой стойки развития.

Противник пополняет руку только в конце своего следующего хода.



15. Смута

Уничтожает флот или рыцаря в обоих владениях. Каждый игрок должен вернуть одну карту рыцаря или флота по своему выбору в руку. Первым возвращает тот из игроков, чей ход.

Если у игрока нет ни рыцарей, ни флотов, эта карта не действует на него.

Когда игрок возвращает в руку карту, он должен учитывать предельное количество карт на руке и сбросить лишние карты.

Защитная карта: "Церковь".



16. Урожайный год

Каждая область, к которой прилегает "Форт" (в том числе по диагонали), производит одну дополнительную единицу ресурса. Области, к которым прилегают два "Форта", производят две дополнительные единицы ресурса.

Если на карте области уже хранится три ресурса, она не производит дополнительных ресурсов.



17. Чума

Действует на обоих игроках, затрагивает только города.

Все четыре области, прилегающие к каждому городу, теряют по одной единице ресурса (если таковой хранится на них). Если область прилегает к двум городам, она теряет только одну единицу ресурса (а не две, за каждый город).

Защитные карты: "Бани", "Водопровод".

ОБЩИЕ КАРТЫ РАЗВИТИЯ (ЗЕЛЁНЫЙ ФОН)



18. Аббатство (здание)

Когда вы строите "Аббатство", в конце хода вы можете взять одну дополнительную карту из любой стопки развития. Ваше предельное количество карт в руке увеличивается до четырёх. Если у вас два "Аббатства", вы можете взять две дополнительные карты в конце хода, а ваше предельное количество карт в руке увеличивается до пяти.

Дополнительные карты, которые вы получаете от "Аббатства", суммируются с теми, которые вы можете получить, построив "Библиотеку".

Если вы лишаетесь "Аббатства", вы должны немедленно положить лишнюю карту под низ одной из стопок развития.



19. Кузница (здание)

Увеличивает значение силы каждого рыцаря в ваших владениях на единицу.

Например: Если в ваших владениях есть два рыцаря (с силой 2 и 3), после строительства вами "Кузницы" их суммарная сила станет равной 7.



20. Купеческие флоты: рудный, кирпичный, зерновой, шерстяной, лесной и золотой (отряды)

Делает более выгодным обмен с независимыми торговцами. Купеческий флот не обязательно помещать рядом с соответствующей картой области.

Например: Если у вас есть "Шерстяной флот", вы можете обменять 2 единицы шерсти на любой другой ресурс, даже если эта карта флота находится между двумя "Горами".

При обмене вы не обязаны платить ресурсы из одной области (тем не менее, это должны быть одинаковые ресурсы).

В ваших владениях может быть более одной карты одного из флотов, однако второй однопольный флот не улучшает курс обмена.



21. Мельница, лесопилка, кирпичный завод, шахта, овчарня (здания)

Эти карты увеличивают производство того или иного вида ресурса.

"Мельница" увеличивает производство зерна. "Лесопилка" увеличивает производство древесины. "Кирпичный завод" увеличивает производство кирпича. "Шахта" увеличивает производство руды. "Овчарня" увеличивает производство шерсти.

Каждая из этих карт развития удваивает производство ресурсов соответствующей прилегающей областью, но только в тех случаях, когда увеличение ресурсов вызвано результатом броска кубика производства.

Например: "Мельница" прилежит к двум "Полям". Если на кубике производства выбрасывается число, находящееся в центре одной из этих карт "Полей", эта область производит две единицы зерна. Если до этого в ней уже хранилось две единицы зерна, она производит зерно до максимума — до трёх единиц.



22. Рыцарь (отряд)

У рыцарей есть две количественные характеристики, каждая из которых обозначена символом и числом.

Латинская перчатка – символ силы рыцаря. Значение силы рыцаря равно чёрному числу. Рыцарь, на карте которого рядом с перчаткой стоит "3", обладает силой 3. Сила используется для борьбы за жетон "Рыцарь".

Голова рыцаря – символ турнирной доблести. Красное число указывает на количество турнирных очков рыцаря. Рыцарь, на карте которого рядом с красным шлемом стоит "2", обладает 2 турнирными очками. Турнирные очки используются во время турнира (выпадение головы рыцаря на кубике событий).



23. Форт (здание)

Карта, защищающая от нападения разбойников.

Форт защищает ресурсы, производящиеся в прилегающих областях, от нападения разбойников. Тем не менее, если после выпадения символа "дубинка" у вас хранится более семи единиц ресурсов на всех незащищённых фортах областей, вы теряете все свои руду и шерсть (в том числе в защищённых областях).

КАРТЫ РАЗВИТИЯ ГОРОДОВ (КРАСНЫЙ ФОН)



24. Бани (здание)

Карта, защищающая от "Чумы". Привносит 1 победное очко.

На все четыре области, прилегающие к этому городу, не действует эффект "Чумы". Когда открывается карта "Чума", ни одна из этих областей не теряет ресурсов.

Обратите внимание: Эта карта защищает области между двумя городами, даже если только в одном из этих городов есть "Бани".



25. Библиотека (здание)

Когда вы строите "Библиотеку", в конце хода вы можете взять одну дополнительную карту из любой стопки развития. Ваше предельное количество карт в руке увеличивается до четырёх. Если у вас две "Библиотеки", вы можете взять две дополнительные карты в конце хода, а ваше предельное количество карт в руке увеличивается до пяти.

Дополнительные карты, которые вы получаете от "Библиотеки", суммируются с теми, которые вы можете получить, построив "Аббатство".

Если вы лишаетесь "Библиотеки", вы должны немедленно положить лишнюю карту под низ одной из стопок развития.



26. Водопровод (здание)

Карта, защищающая от "Чумы". Приносит 1 победное очко.

На все области в ваших владениях не действует эффект "Чумы". Когда открывается карта "Чума", ни одна область в ваших владениях не терит ресурсов.



27. Гавань (здание)

Добавляет один символ торговли на каждый флот.

Например: Если игрок с тремя флотами строит "Гавань", сумма символов торговли на его флотах становится равна 6 (а не 3).



28. Городской совет (здание)

Уменьшает стоимость выбора карты развития. Приносит 1 победное очко.

Если в ваших владениях есть "Городской совет", при пополнении руки "платным" способом вы платите только один ресурс за выбор карты из стопки развития.

Эффект от нескольких "Городских советов" не суммируется (вы всегда платите как минимум одну единицу ресурса за выбор карты).



29. Колосс Катанский (здание)

Приносит 2 победных очка.



30. Монетный двор (здание)

Улучшает курс обмена золота.

Вы можете менять золото на другие ресурсы по курсу 1:1 (то есть, за 1 единицу золота получить 1 единицу ресурса по своему выбору).



31. Рынок, торговый дом, купеческая гильдия (здания)

Эти карты приносят вам дополнительные символы торговли.



32. Церковь (здание)

Карта, защищающая от "Смуты". Приносит 1 победное очко.

На всех рыцарей и все флоты в этом городе не действует эффект "Смуты".

КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON CATAN

ЛУЧШАЯ СЕМЕЙНАЯ ИГРА МИРА

Оторвитесь от телевизора, вязания и интернета. За большим игровым столом вашу семью ждут переживания иного порядка. Стратегическое состязание для игроков любого возраста изменит ваше представление о настольных играх. «Колонизаторы» возрождают семейные традиции.

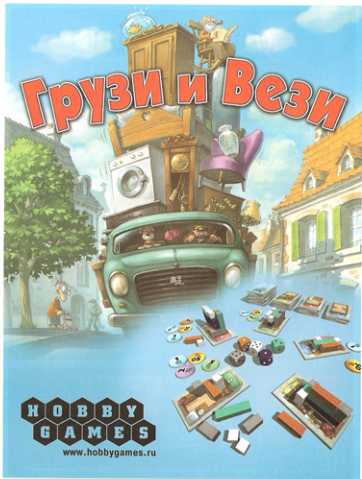


Лучшая игра Германии
 Лучшая игра США
 Зал Славы «Origins»
 Лучшая игра России

<http://www.hobbygames.ru>



Уникальная игра - покорила мир! Продано свыше 20 000 000 экземпляров!



КОЛОНИЗАТОРЫ

Карточная игра

Авторский коллектив

Автор игры: Клаус Тойбер

Иллюстрации на картах: Франц Фовинкель.

© 1995 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co., all rights reserved.

© Клаус Тойбер, правила игры.

Торговые знаки и логотипы Kosmos и Die Siedler von Catan являются собственностью компании Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. и используются по лицензии.

Русская редакция

ООО «Смарт»

Общее руководство: Акулов М.В.

Подготовка к печати: Морозов А.А.

Перевод: Тюленев П.

Редактура: Перерва А.В.

Особая благодарность выражается Карпинскому И.С.

© 2003–2009 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены. Логотип «Колонизаторы» является торговой маркой ООО «Смарт».

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

KOSMOS®



www.hobbygames.ru

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Игроки, начиная с игрока, который ходит первым, делают ходы по очереди. В начале своего хода вы одновременно бросаете кубики событий и производства. Затем, в указанном ниже порядке, происходит следующее:

1. Учитывается результат броска кубика событий. Он действует на обоих игроках.
2. Все карты областей с числом (в центре), равным выпавшему на кубике производства, дают один соответствующий ресурс. Это также относится к обоим игрокам.
3. Вы можете совершить любое количество указанных ниже действий в любом порядке:
 - сыграть одну или несколько карт действий (с жёлтым фоном);
 - обменять ресурсы;
 - расширить владения (с помощью карт с зелёным и красным фоном).
4. Пополните руку, добрав карты до трёх.
5. Передайте кубики сопернику. Это будет означать конец вашего хода.

Затем начинается ход вашего противника.