



КОЛОНИЗАТОРЫ

ДIE SIEDLER VON CATAN

ПЕРВОПРОХОДЦЫ И ПИРАТЫ

ОБЗОР РАСШИРЕНИЯ

Расширение «Колонизаторы. Первопроходцы и пираты» состоит из нескольких сценариев. Вам и другим игрокам предстоит отправлять корабли для исследования морских просторов. Вы сможете открыть новые острова, освоить ранее неизведанные земли и основать на них поселения. Открытие и заселение новых земель — это главное новшество первого сценария, оно не утратит значения и в последующих.

В других сценариях вы будете выполнять задания Совета Катана. Вам предстоит штурмовать пиратские базы и искать места для рыболовного промысла, заниматься дипломатией и договариваться с туземцами о поставках пряностей на Катан.

Для успешного исследования таинственных вод и островов вам понадобятся некоторые компоненты из базового комплекта «Колонизаторов» и новые игровые элементы из этого расширения.

Победные очки начисляются за создание обычных поселений и поселений с гаванью.

Добавочные победные очки вы получите, выполняя задания. Первый игрок, набравший указанное в сценарии количество победных очков, побеждает.

Партия по первому сценарию «Земля!» займёт около получаса. Вы освоите первую порцию новых правил этого расширения: особенности поселений с гаванью, основы применения кораблей и колонистов. Вторая часть правил вводится в сценарии «Пиратские базы»: он научит вас игре с пиратскими базами и моряками. Это основные правила, они будут применяться во всех остальных сценариях, которые тоже содержат нововведения. Так, шаг за шагом, от сценария к сценарию, вы освоите все правила и будете готовы к последнему сценарию «Первопроходцы и пираты», в котором применяются **все** правила расширения.

Мы рекомендуем проходить сценарии именно в том порядке, в котором они изложены в книге правил, чтобы вам не пришлось разбираться во всех тонкостях разом.



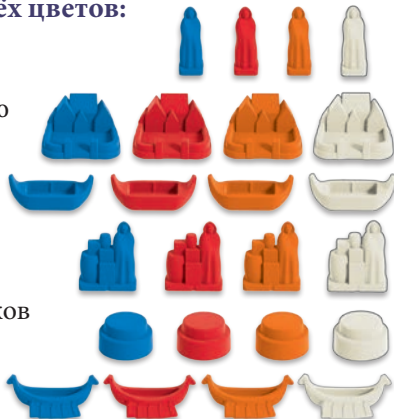
СОСТАВ ИГРЫ



Фигурки

Набор фигурок четырёх цветов:

- 36 моряков (по 9 каждого цвета)
- 16 поселений с гаванью (по 4 каждого цвета)
- 12 кораблей (по 3 каждого цвета)
- 8 колонистов (по 2 каждого цвета)
- 12 фишек подсчёта очков (по 3 каждого цвета)
- 4 пиратских корабля (по 1 каждого цвета)



Нейтральные фигурки серого цвета:

- 6 фишек улова
- 24 мешочка с пряностями



Жетоны

- 40 золотых монет номиналом 1
- 36 золотых монет номиналом 3



Элементы морской рамки

- Элементы А1, А2, В1, В2, Г1, Г2, Д, Е, Ж (по 1)
- Элементы Б1, Б2, Б3 (по 2)

Гексы

- 6 золотых копей
- 6 рыбных отмелей
- 6 плантаций
- 8 стандартных гексов с зелёным оборотом
- 8 стандартных гексов с оранжевым оборотом

Прочие компоненты

- 6 номерных жетонов пиратских баз
- 6 номерных жетонов с зелёным оборотом
- 6 номерных жетонов с оранжевым оборотом
- 3 карты задания
- 3 карты победных очков
- 4 новые карты цены строительства
- 10 сортировочных жетонов

Сортировка компонентов игры

Начните выдавливать картонные компоненты из рамок с **блока 12** и продолжайте так, как описано ниже.

1. Из **блока 12** выдавите 10 сортировочных жетонов и положите каждый в отдельный пакет для компонентов.
2. Из **блока 11** выдавите 4 новые карты цен строительства. Положите по одной такой карте в пакеты с сортировочными жетонами «Красные фигурки»,

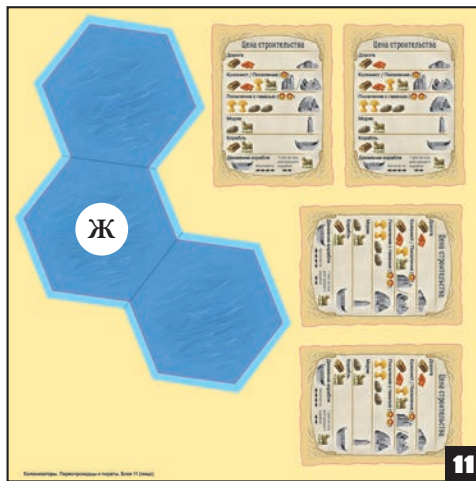
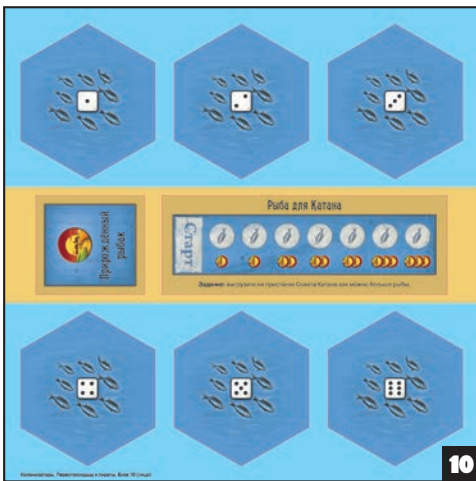
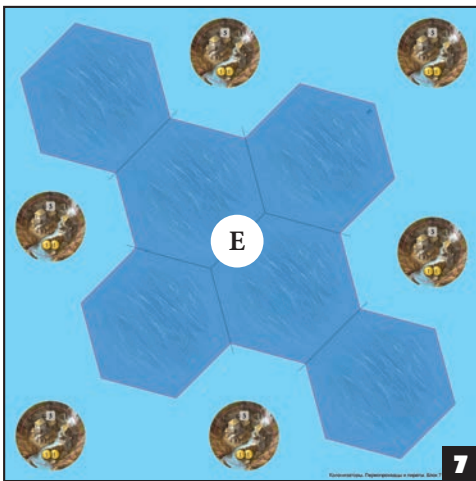
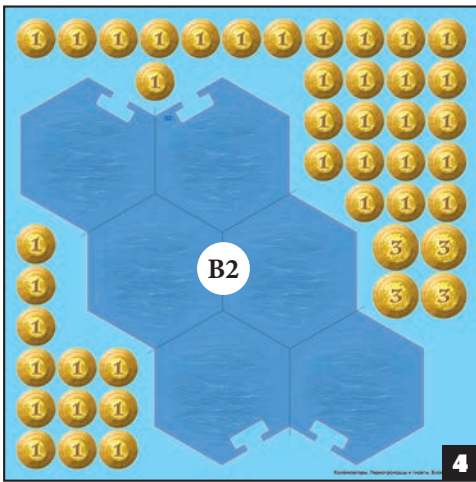
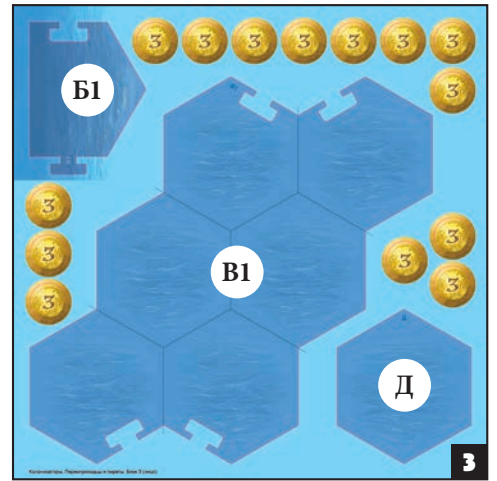
«Синие фигурки», «Белые фигурки» и «Оранжевые фигурки». Кроме того, в каждый из этих пакетов сложите фигурки поселений с гаванью, моряков, кораблей, колонистов, пиратских кораблей и фишек подсчёта очков соответствующих цветов.

3. Из **блоков 1–11** выдавите 15 элементов морской рамки, обозначенных символами А1, А2, В1, В2, В3, В1, В2, Г1, Г2, Д, Е и Ж, и сложите их в коробку.
4. Из **блока 5** выдавите 8 стандартных гексов и 6 номерных жетонов с зелёным оборотом. Сложите их в пакет с сортировочным жетоном «Стандартные гексы и номерные жетоны с зелёным оборотом / Стандартные гексы и номерные жетоны с оранжевым оборотом».
5. Из **блока 6** выдавите 8 стандартных гексов и 6 номерных жетонов с оранжевым оборотом. Сложите их в пакет с сортировочным жетоном «Стандартные гексы и номерные жетоны с зелёным оборотом / Стандартные гексы и номерные жетоны с оранжевым оборотом».
6. Из **блоков 7–8** выдавите карту задания, карту победных очков, 6 гексов золотых копей и 6 номерных жетонов пиратских баз. Сложите их в пакет с сортировочным жетоном «Пиратские базы».
7. Из **блока 9** выдавите карту задания, карту победных очков и 6 гексов плантаций. Сложите их в пакет с сортировочным жетоном «Пряности для Катана». Туда же сложите 24 фишки мешочков с пряностями.
8. Из **блока 10** выдавите карту задания, карту победных очков и 6 гексов рыбных отмелей. Сложите их в пакет с сортировочным жетоном «Рыба для Катана». Туда же сложите 6 фишек улова.
9. Из **блоков 1–4** выдавите все монеты номиналом 1 и 3 и сложите их в пакет с сортировочным жетоном «Золотые монеты».

Необходимые компоненты из базовых «Колонизаторов»

1. 14 гексов суши: 3 × горы; 4 × лес; 3 × пастбище; 2 × пашня; 2 × холмы.
2. Номерные жетоны 3, 3, 4, 4, 5, 6, 8, 8, 9, 10, 10, 11, 11, 12.
3. Все дороги и поселения. Города не понадобятся.
4. Все карты сырья. Карты развития не понадобятся.
5. 2 кубика и все 6 элементов морской рамки.

Важно: если вы планируете сыграть несколько партий в «Первопроходцев и пиратов», прежде чем вернуться к базовым «Колонизаторам», мы советуем вам сложить указанные компоненты из базовой игры в отдельный пакет с сортировочным жетоном «Гексы и номерные жетоны из базовой игры», а все фигурки дорог и поселений — в пакеты с сортировочными жетонами «Красные фигурки», «Синие фигурки», «Белые фигурки» и «Оранжевые фигурки». Это сократит время на подготовку к следующей партии.



СЦЕНАРИЙ 1: «ЗЕМЛЯ!»

Необходимые компоненты

Возьмите следующие компоненты из базового набора «Колонизаторов»:

- все гексы и номерные жетоны из пакета с сортировочным жетоном «Компоненты из базовой игры»;
- 6 элементов морской рамки;
- все дороги и поселения;
- 2 кубика;
- все карты сырья.

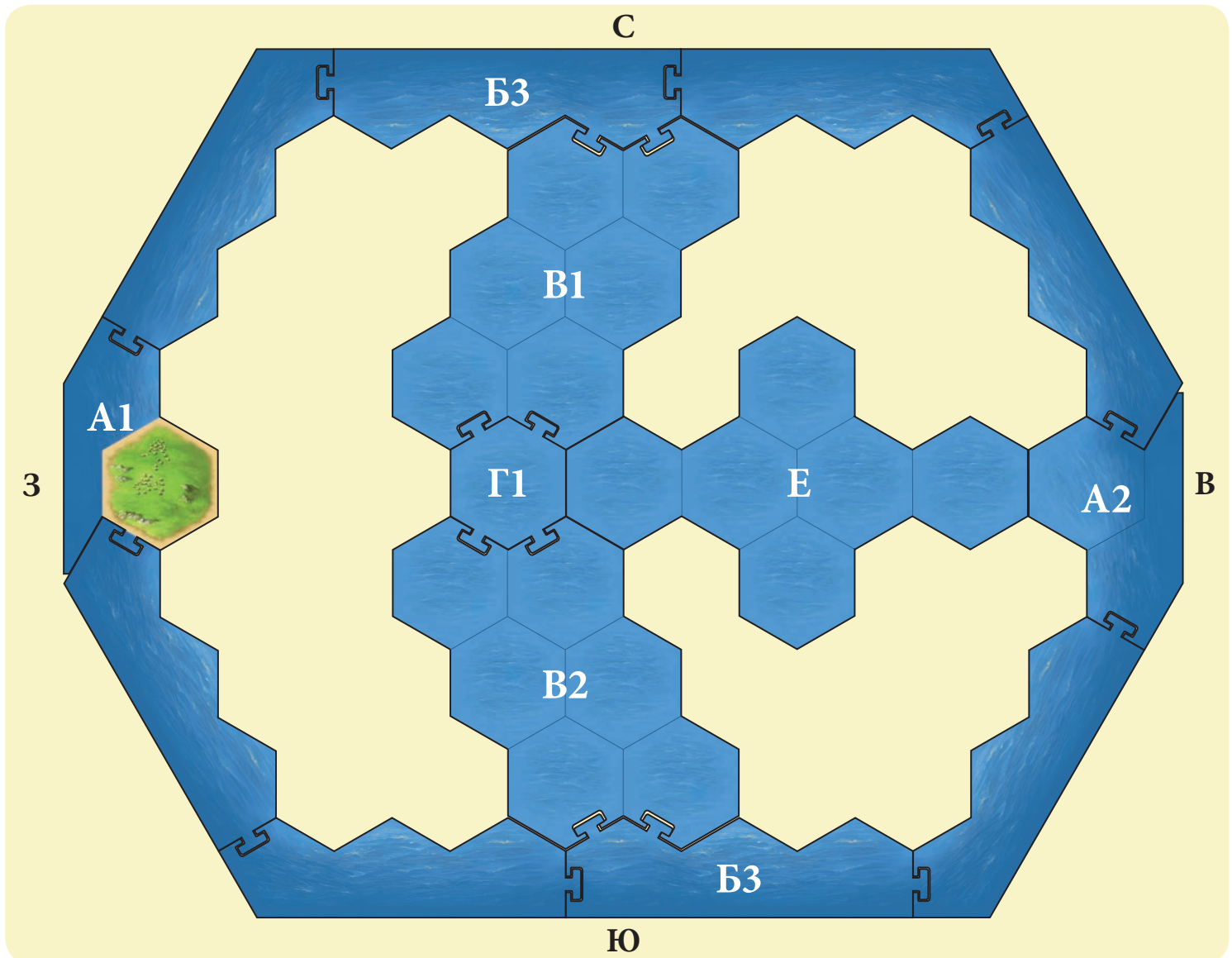
Возьмите следующие компоненты из расширения «Первопроходцы и пираты»:

- элементы рамки А1, А2, В1, В2, Г1, Е и два элемента Б3,
- фигурки поселений с гаванью, колонистов и кораблей четырёх цветов,
- гексы из пакета «Стандартные гексы и номерные жетоны с зелёным оборотом / Стандартные гексы и номерные жетоны с оранжевым оборотом»,
- все золотые монеты.

Подготовка поля

Сбор рамки

Соберите рамку из компонентов базовой игры и расширения, как показано на иллюстрации. Детали без маркировки на иллюстрации принадлежат базовой игре: **расположите их гаванями вниз**. Завершённая рамка делит поле на три части. В западной части располагается первый остров (с гексом пастбища). К востоку, через пролив от него, — две неисследованные земли (северная и южная). Они разделены другим проливом (деталь Е).



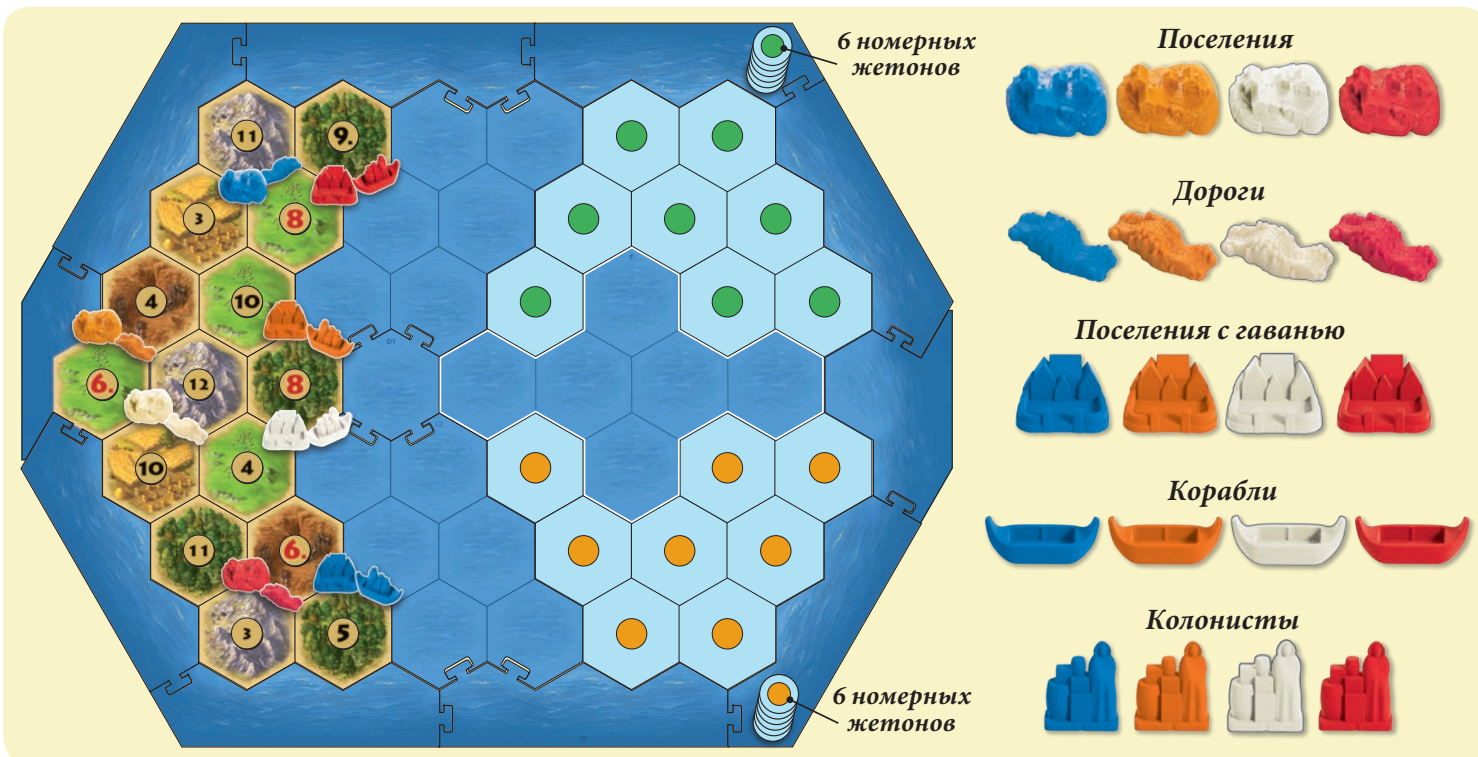
Создание первого острова

Создайте первый остров из гексов базовых «Колонизаторов» в точности как показано на иллюстрации. Затем выложите на первый остров номерные жетоны — опять же следуя иллюстрации.

Создание неисследованных земель

Перед тем как заполнить неисследованные земли гексами, разделите гексы на две стопки: с зелёным оборотом и с оранжевым. Перемешайте гексы в каждой стопке.

Разложите гексы лицевой стороной вниз, как показано на иллюстрации. Гексы с зелёным оборотом относятся к северной земле, с оранжевым оборотом — к южной. Разделите номерные жетоны на две кучки согласно цвету на оборотах, после чего каждую из них перемешайте. Выложите стопки лицевой стороной вниз на рамку рядом с соответствующими неисследованными землями.



Подготовка

Каждый игрок выбирает цвет и берёт следующие компоненты:

- 5 поселений из базовых «Колонизаторов»;
- 15 дорог из базовых «Колонизаторов»;
- 4 поселения с гаванью из расширения;
- 3 корабля из расширения;
- 2 колониста из расширения;
- 2 золотых монеты из расширения;
- 1 карту цены строительства из расширения.

Выложите перечисленные компоненты перед собой. Оставшиеся фигурки из «Первопроходцев и пиратов» в этом сценарии не используются.

Сложите рядом с полем колоды карт сырья и кубики из базовых «Колонизаторов», а также создайте резерв из оставшихся золотых монет.

Этап основания

В этом сценарии стартовые позиции игроков определены заранее. Каждый игрок ставит обычное поселение, поселение с гаванью, корабль с колонистом на борту и 1 дорогу на позиции, указанные на иллюстрации.

Если в игре 3 участника, не выставляйте на поле фигурки четвёртого цвета.

Начальное сырьё: за каждый гекс, примыкающий к обычному поселению игрока (но НЕ к поселению с гаванью), этот игрок получает соответствующую карту сырья.

Особые правила для двух игроков: каждый игрок выбирает один цвет. На поле выставляются стартовые фигурки **всех** цветов, кроме кораблей с колонистами «лишних» цветов. Компоненты неиспользуемых цветов будут помехами для развития игроков на первом острове.

Базовые правила

Правила базовых «Колонизаторов» применяются во всех сценариях этого расширения с несколькими исключениями:

- не применяются карты развития;
- не применяются карты «Самый длинный тракт» и «Самое большое войско»;

СЦЕНАРИЙ 1: «ЗЕМЛЯ!»

- поселения нельзя перестраивать в города;
- разбойника нет, так что источники сырья не блокируются. Однако при каждом броске на «7» каждый игрок, у которого на руках больше 7 карт сырья, по-прежнему теряет половину сырья (округляя вниз). Со второго сценария («Пиратские базы») в игре появляются пиратские корабли, которые с некоторыми отличиями заменяют разбойника.

Фазы хода

1. Сбор сырья

В свой ход игрок совершает обычный бросок двух кубиков. По результатам броска все игроки собирают сырьё.

Компенсация: при броске, который не приносит игроку сырья (кроме «7»), этот игрок получает 1 золотую монету из резерва в качестве компенсации.



2. Торговля и строительство

После фазы сбора сырья игрок, делающий ход, может торговать и строить в любой последовательности. Например, игрок может построить что-либо, затем обменять сырьё, построить ещё что-то и т. д.

Торговля 3:1: в «Первопроходцах и пиратах» нет гаваней «3 к 1» и «2 к 1», как в базовой игре. Однако в свой ход каждый игрок может обменять сырьё по курсу 3 к 1. Игрок возвращает в резерв три карты одинакового сырья и берёт себе одну любую карту другого типа. Также за три карты одинакового сырья можно получить 1 золотую монету.

Покупка сырья за золотые монеты (2 к 1): дважды в свой ход игрок может сбросить в резерв 2 золотые монеты и взять любую карту сырья из резерва.

Кроме того, в свой ход игрок может обмениваться монетами и сырьём с другими игроками на тех условиях, на которых они договорятся.

3. Мореплавание

После завершения фазы строительства и торговли наступает фаза мореплавания.

В этой фазе:

- игрок может двигать свои корабли и выполнять ими действия;
- игрок не может торговать или строить (даже после завершения фазы).

Исключение: основание поселения кораблём с колонистом.

После фазы мореплавания ход игрока завершается.

Морские пути

Водные границы гексов называются морскими путями. Морские пути отделяют гексы моря друг от друга, а также гексы суши от гексов моря. По морским путям движутся корабли.

Корабли

Колонистов, моряков, улов и пряности можно перевозить по морю на кораблях. Борт вмещает **только одну большую фигурку** (колониста, улов рыбы) или **две маленькие фигурки** (моряк, мешок с пряностью).

Важно: улов, моряки и пряности будут описаны в других сценариях.

Строительство кораблей

Для постройки корабля требуется сбросить 1 карту древесины и 1 карту шерсти. Построенный корабль ставится на любой морской путь, примыкающий к одному из поселений с гаванью игрока. Важно соблюдать следующие условия:

- нельзя поставить корабль на морской путь, примыкающий к неоткрытому гексу, потому что в этом случае строительство корабля приведёт к открытию этого гекса;

- если игрок желает построить новый корабль, когда все его корабли уже на поле, он может снять один корабль с поля и построить новый корабль рядом со своей гаванью за обычную цену (1 карта древесины, 1 карта шерсти). При этом все фигурки на борту снятого корабля удаляются в резерв.

Движение корабля

- Игрок может двигать свои корабли только в фазе мореплавания своего хода.
- У каждого корабля 4 единицы движения. На переход с морского пути на соседний морской путь тратится единица движения.
- Игрок может переместить корабль по морским путям в любом направлении, а также менять направление движения в любой точке (т. е. корабль может перейти с одного морского пути на другой и тут же вернуться на исходный путь).
- Игрок должен завершить движение одного корабля до начала движения следующего.
- В свой ход игрок может купить 2 добавочные единицы движения за 1 карту шерсти. Это можно сделать только один раз в ход для каждого корабля.
- На одном морском пути может стоять не больше двух кораблей одновременно. Корабли могут принадлежать одному или двум разным игрокам.
- На береговом пути (границе между гексом моря и гексом суши), занятом дорогой, **можно** размещать корабли (также не больше двух).
- Корабль игрока может **пройти** по морскому пути, занятому одним или двумя кораблями. Нельзя **завершать** движение корабля на морском пути, который уже занят двумя кораблями.

Погрузка и разгрузка

Борт каждого корабля вмещает две маленькие фигурки (моряки или мешочки с пряностями) или одну большую (колонист или улов). Улов, моряки и мешочки с пряностями в этом сценарии не участвуют. Игрок может в любой момент снять фигурку с корабля и вернуть её в резерв. Это имеет смысл в том случае, если вам нужно место на борту для более ценного груза.

Погрузка и разгрузка не расходуют единиц движения. Корабль может продолжать движение после погрузки/разгрузки, если у него ещё есть единицы движения.

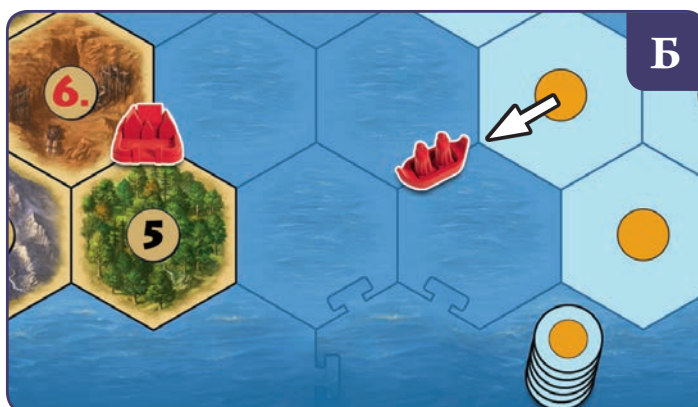
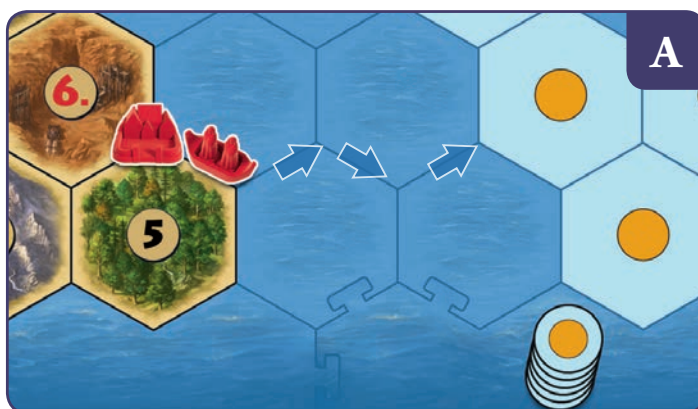
Открытие новых земель

Игроки направляют корабли к неисследованным областям поля для открытия новых земель (иллюстрация А).

Если корабль, совершив перемещение, указывает носом или кормой на угол неоткрытого гекса, владелец корабля должен открыть этот гекс (Б). Открытый гекс переворачивается лицевой стороной вверх. Если это гекс суши (с сырьём), игрок берёт из соответствующей стопки (с оранжевым или зелёным оборотом) номерной жетон и кладёт его на гекс номером вверх (В).

Вознаграждение за открытие: если игрок открыл гекс суши (с сырьём), в награду он получает карту сырья соответствующего типа (Г). За открытие гекса моря игрок получает 2 монеты.

Открытие завершает движение корабля: после открытия игрок не имеет права перемещать корабль на этом ходу. Оставшиеся единицы движения сгорают.



СЦЕНАРИЙ 1: «ЗЕМЛЯ!»

Поселения с гаванью

За 2 карты руды и 2 карты зерна игрок может преобразовать обычное поселение **на побережье** в поселение с гаванью. Для этого игрок сдаёт в резерв указанные карты сырья, снимает с поля фигурку поселения и на её место ставит фигурку поселения с гаванью.

- Поселение с гаванью приносит 2 победных очка.
- Поселение с гаванью может содержать на своих складах 1 большую фигурку (колонист или улов) или 2 маленькие фигурки (моряки, мешочки с пряностью).

Важно: когда на броске выпадает номер гекса, который граничит с поселением с гаванью, игрок получает только одну карту сырья. Поселения с гаванью не приносят 2 карты сырья, как города из базовой игры.



Колонисты

Основать поселение игрок может двумя способами: в конце дороги, как в базовых «Колонизаторах», или отправкой корабля с колонистом (см. ниже). В обоих случаях игрок должен соблюдать правило расстояния (нельзя основать два поселения на двух соседних углах одного гекса).



Наём колониста

- Наём колониста обходится в то же количество сырья, что и основание простого поселения.
- Нанятый колонист ставится на пустой склад поселения с гаванью или на борт одного из кораблей игрока, если этот корабль стоит на морском пути, примыкающем к поселению с гаванью того же цвета. Нанятого колониста ни при каких обстоятельствах нельзя ставить на землю.
- Если все места и на складах поселений с гаванью, и на борту кораблей заняты, игрок может нанять колониста, только если вернёт в резерв со склада (или с борта) нужное количество фигурок, освободив место под колониста.
- Игрок не может перемещать колонистов по суше. Только корабли перевозят колонистов.
- Нанятый колонист не приносит победных очков. Чтобы получить победное очко, необходимо этим колонистом основать поселение.

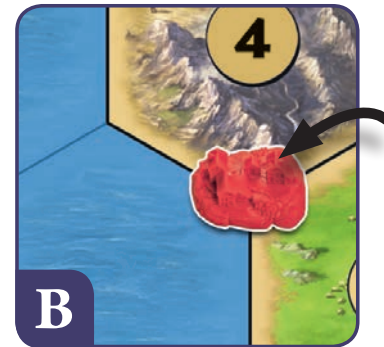
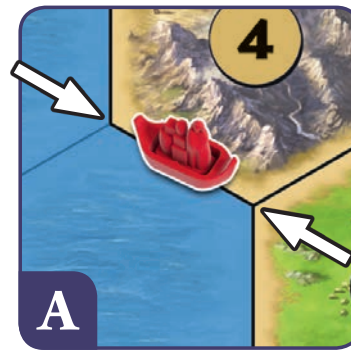
Погрузка колониста в фазе мореплавания

Если корабль игрока примыкает носом или кормой к его поселению с гаванью, на складе которого есть колонист, колониста можно перевести на корабль. Затем корабль с колонистом можно перемещать как обычный. Загрузив колониста на борт, корабль может продолжить движение

(если у него остались единицы движения).

Основание поселения кораблём с колонистом

Если в фазе мореплавания корабль с колонистом примыкает носом или кормой к углу гекса суши (иллюстрация А), на этом месте можно основать поселение (есть некоторые исключения, но о них будет рассказано в описании других сценариев). При основании нового поселения и корабль, и колонист возвращаются в резерв (Б). Новое поселение ставится на угол гекса с номером (В). Карты сырья при этом не расходуются.



На каждом из неисследованных островов игрового поля игроки могут основать свои первые поселения только при помощи кораблей с колонистами. Как только игрок поставит первое поселение в одних неисследованных землях, он сможет строить дороги и основывать другие поселения по обычным правилам в этих землях. Между тем игрок может продолжать основывать поселения и при помощи кораблей с колонистами.

Важно: дороги нельзя прокладывать по путям вдоль неоткрытых гексов. Поселения на перекрёстках рядом с неоткрытыми гексами основывать также запрещено. Если игрок прокладывает дорогу так, что она концом выходит к неоткрытому гексу, гекс остаётся неоткрытым. Открытие новых земель возможно только с помощью кораблей.

Конец игры

В сценарии «Земля!» побеждает игрок, который первым набирает в свой ход 8 победных очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ПОСЛЕДУЮЩИХ СЦЕНАРИЕВ

Пройдя сценарий «Земля!» и изучив его правила, вы можете перейти к сценарию №2 — «Пиратские базы». Его правила будут применяться и во всех следующих сценариях.

Начиная со сценария №2 вы сможете нанимать моряков. Также вы получите первое задание от Совета Катана. Кроме того, бросок на «7» вызывает появление или передвижение пиратского корабля. Перед началом сценария №2 познакомьтесь с изложенными ниже правилами.

Моряки

Моряки — наёмные работники, помогающие игрокам решать сложные задачи. В зависимости от задания моряки могут играть роль купцов, воинов, либо и тех и других.



Наём и погрузка моряков

- Наём моряка обойдётся в 1 карту руды и 1 карту шерсти.
- Нанятый моряк ставится на пустой склад поселения с гаванью или на борт одного из кораблей игрока, если этот корабль стоит на морском пути, примыкающем к поселению с гаванью того же цвета.
- Если моряк поставлен на склад, в фазе мореплавания его можно переставить на корабль, перевезти к месту назначения и посадить.
- На складе или на борту корабля может находиться до двух моряков.
- Загрузив моряка на борт, корабль может продолжить движение (если у него остались единицы движения).

Движение моряков

Игрок не может перемещать моряков по суше. Только корабли перевозят моряков.

Перемещение груза и пассажиров

А) Перемещение фигурок с кораблей в гавань и наоборот

Если корабль игрока с грузом или пассажирами соприкасается носом или кормой с поселением с гаванью, на складе которого есть фигурки, игрок может поменять местами содержимое корабля и склада.

Б) Перемещение фигурок между кораблями

Игрок не имеет права перемещать фигурки с корабля на корабль. Однако возможен не прямой перевод фигурок, если оба корабля соприкасаются носом/кормой с одним и тем же поселением с гаванью, склад которого будет использоваться для временного хранения.

Обратите внимание: если поселение с гаванью игрока размещено стратегически выгодно, вы можете применять систему из двух кораблей и гавани для оперативной переброски фигурок.



Пример: корабль с двумя моряками причаливает к гавани, в которой находится колонист (1). Игрок меняет местами моряков и колониста (2). Затем перемещает моряков на другой корабль (3).

Пиратские корабли

Размещение пиратского корабля



Пиратский корабль можно поставить на любой гекс моря (не на морской путь) за двумя исключениями:

- Пираты никогда не появляются на гексах, граничащих с первым островом.
- Пираты никогда не появляются на внешней рамке (детали А1, А2, В1, В2, В3 и шесть деталей из базовой игры).

У каждого игрока есть в резерве 1 пиратский корабль. Первый игрок, выбросивший «7», ставит свой пиратский корабль на разрешённый гекс моря. Его корабль остаётся на гексе, пока кто-то ещё не выбросит «7» или не прогонит корабль (см. «Битва с пиратами»).

«7» на кубиках: размещение или перемещение пиратского корабля

- Если кто-то выбрасывает «7», каждый игрок, у которого на руках больше 7 карт, должен сбросить половину карт, округляя в меньшую сторону (как в базовых «Колонизаторах»).

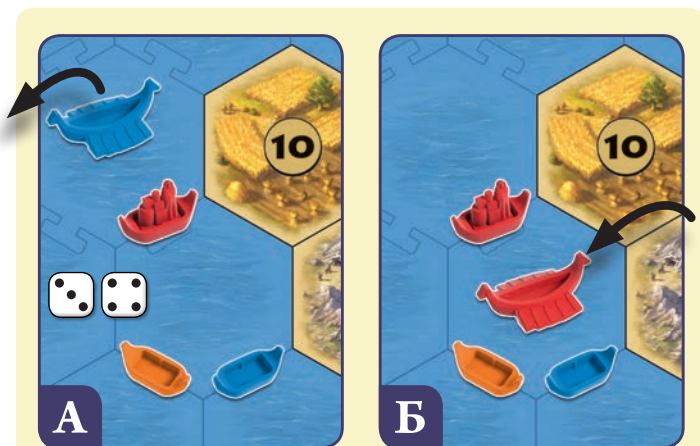
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Если игрок выбросил «7», а его пиратский корабль уже на поле, игрок должен переставить корабль на другой доступный гекс моря.
- Если игрок выбросил «7», а на поле пиратский корабль соперника, этот корабль уходит в резерв, а бросавший кубики игрок ставит свой пиратский корабль на любой разрешённый гекс моря (включая гекс, который был занят пиратским кораблём соперника). В любой момент игры на поле может находиться не больше одного пиратского корабля.

Кража сырья

Если игрок поставил пиратский корабль на гекс моря, он может вслепую забрать одну карту сырья с руки соперника, чей корабль стоит на морском пути этого гекса. На поселения и поселения с гаванью пиратский корабль никак не влияет.

Если у соперника нет карт сырья (и только в этом случае), игрок может забрать у него золотую монету.



Пример: играющий **красными** выбрасывает на кубиках «7». Пират играющего **синими** переставляется в резерв (А). Играющий **красными** выставляет свой пиратский корабль (Б). Он может вслепую украсть на выбор карту сырья у играющего **оранжевыми** или у играющего **синими**. Если у кого-то из них нет сырья, играющий **красными** может украсть у этого игрока золотую монету.

Дань пиратам

Если игрок перемещает корабль морским путём в **пиратских водах** (по границе гекса с пиратским кораблём), игрок обязан платить дань.

- Дань (1 золотая монета) отдаётся в резерв.
- Игрок платит дань за **каждый корабль**, который движется в пиратских водах (т. е. один корабль — 1 монета, два корабля — 2 монеты и т. д.).
- Выплата дани за корабль позволяет провести его по любому количеству морских путей гекса с пиратом в течение одного хода (можно выйти из пиратских вод и, если надо, вернуться в них, и всё за одну золотую монету).
- На морской путь гекса с пиратом можно поставить только что построенный корабль, и тогда платить дань не надо, так как строительство не считается движением.

Однако, если игрок захочет переместить построенный корабль, дань придётся заплатить.

- Игрок должен платить дань, даже если уже потратил 4 золотые монеты на покупку 2 карт сырья в фазе торговли и строительства.
- Если у игрока нет золота, он не может вести корабль через гекс с пиратом.
- Игрок **не платит** дань, если ведёт корабль через гекс с пиратом **своего** цвета.

Битва с пиратами

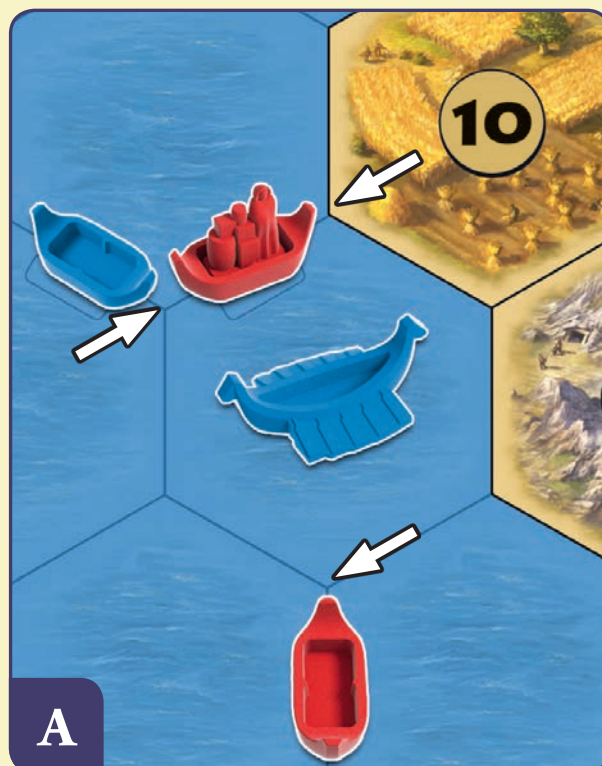
Чтобы потопить пиратский корабль соперника, игрок должен задействовать хотя бы один **боевой** корабль. Корабль считается боевым, если соответствует двум условиям:

- он не перемещался в этот ход;
- носом или кормой он направлен на один из углов гекса с пиратским кораблём.

В фазе мореплавания у каждого боевого корабля игрока есть по одной попытке потопить пирата.

Чтобы потопить пирата, за каждый направленный на него свой боевой корабль игрок бросает кубик. Если выпадает «6», пиратский корабль потоплен — владелец забирает его в резерв. Затем игрок, победивший пирата, ставит собственный пиратский корабль на любой доступный гекс моря и крадёт 1 карту сырья с руки владельца корабля на смежном морском пути (см. «Кража сырья»).

Пример: на момент начала фазы мореплавания у играющего **красными** имеются два боевых корабля: они в этот ход ещё не двигались и указывают носами на углы гекса с пиратом. Игрок бросает по кубику за каждый боевой корабль (А).



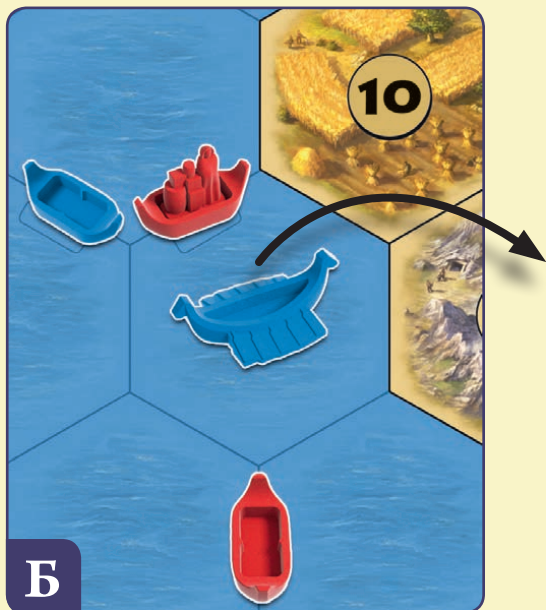
Первый кубик:
промах.



Второй кубик:
точное попадание.



Играющий **синими** убирает свой пиратский корабль в резерв (Б).



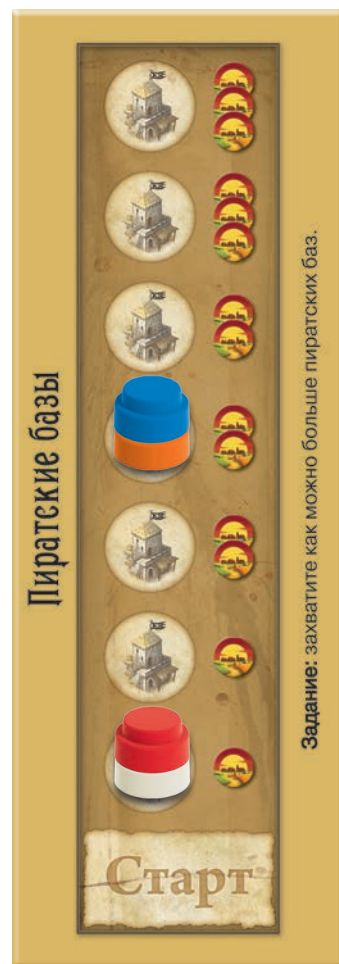
Играющий **красными** ставит свой пиратский корабль на гекс рядом с **синим** кораблём и получает право забрать у играющего **синими** карту сырья. Таким образом, у играющего **синими** в его фазе мореплавания будет один боевой корабль. (В).



Важно:

- Корабль, сражавшийся с пиратом, затем (в тот же ход) может двигаться по обычным правилам.
- Если игрок не смог потопить пирата, за движение через гекс с пиратом ему придётся платить дань.

Общие правила заданий



Все сценарии, кроме первого, позволяют выполнять от одного до трёх заданий. Если в сценарии несколько заданий, игрок может выполнять все задания параллельно. Игровые компоненты для заданий хранятся в отдельных пакетах и содержат карту задания с картой победных очков. На иллюстрации выше показаны карты задания и победных очков для задания «Пиратские базы».

- В начале партии каждый игрок должен поставить свою фишку подсчёта очков на стартовое деление каждой карты задания в сценарии.
- Свой прогресс в выполнении задания игрок отмечает, продвигая фишку вперёд по карте задания.
- Если фишка игрока дошла до деления с фишкой соперника, она ставится поверх этой фишки.
- Число кружков рядом с каждой фишкой показывает, сколько победных очков накопил её владелец. На иллюстрации выше играющие **красными** и **белыми** заработали по 1 победному очку каждый. У играющих **оранжевыми** и **синими** по 2 победных очка.
- Если фишка игрока продвинулась дальше других по карте задания, игрок получает карту победных очков, приносящую ещё 1 победное очко. Если фишки лидирующих игроков стоят друг на друге, карту победных очков получает тот, чья фишка ниже, так как она дошла до этого деления первой. На примере выше карта «Гроза пиратов» принадлежит играющему **оранжевыми**.

СЦЕНАРИЙ 2: «ПИРАТСКИЕ БАЗЫ»

СЦЕНАРИЙ 2: «ПИРАТСКИЕ БАЗЫ»

В этом сценарии игроки должны отыскать золотые копии в неисследованных землях, затем собрать команду моряков и разгромить пиратов, захвативших копии.

Подготовка поля

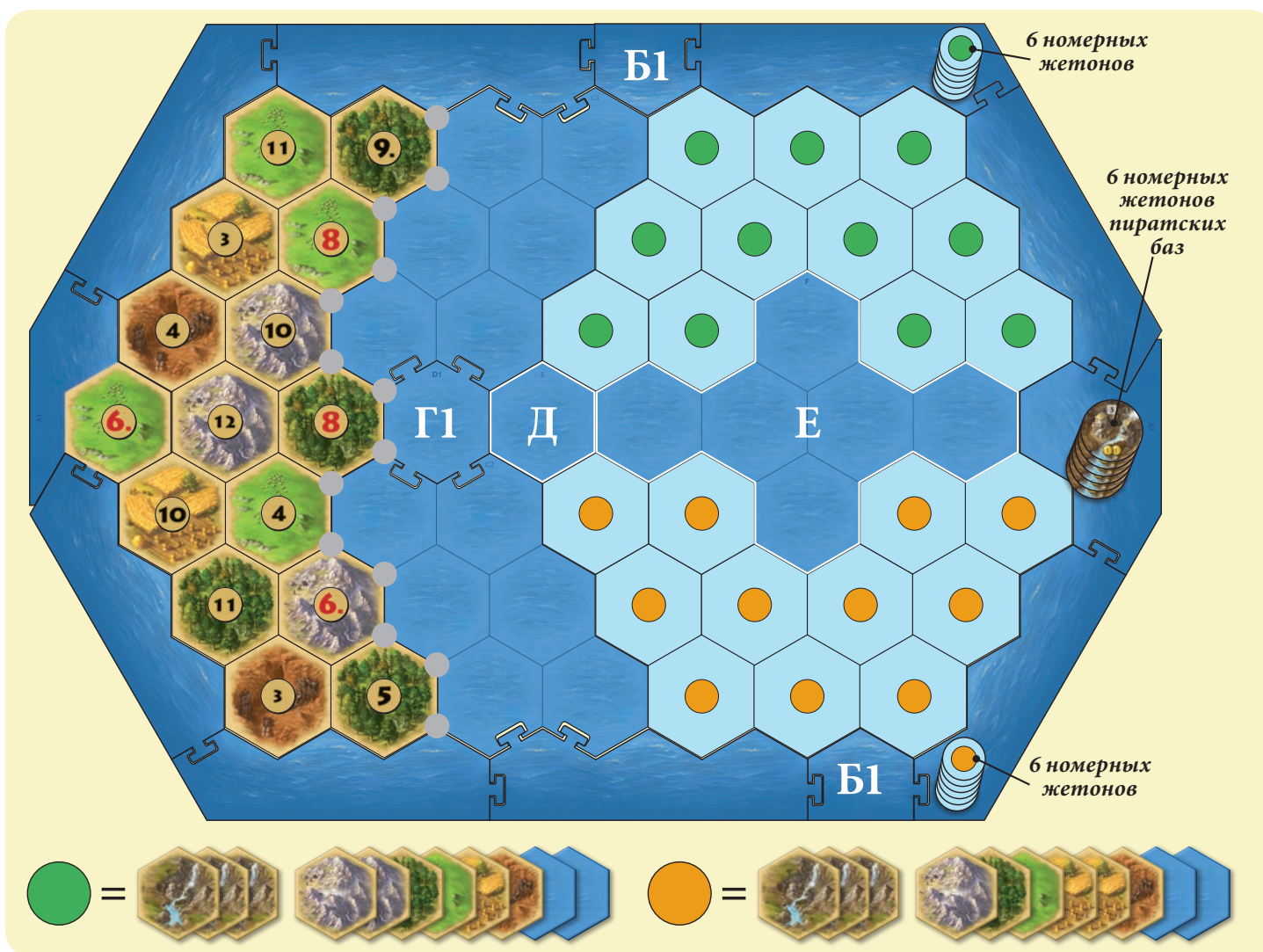
Сбор рамки

Если у вас есть собранное поле сценария 1, расширьте рамку добавлением участков Б1. Для заполнения образовавшегося пробела между гексами Г1 и Е возьмите гекс Д. В остальном следуйте иллюстрации ниже.

Создание первого острова

Выложите гексы суши и номерные жетоны из базовых «Колонизаторов», собрав первый остров так, как показано на иллюстрации.

Совет: когда будете проходить этот сценарий второй раз, можете добавить разнообразия: перемешайте гексы лицевой стороной вниз и заполните первый остров гексами в случайном порядке. Расположение номерных жетонов менять нельзя.



Создание неисследованных земель

Возьмите пакет с компонентами задания «Пиратские базы». Добавьте 3 гекса золотых копий с зелёным оборотом к обычным гексам с зелёным оборотом, перемешайте их вместе в закрытую и создайте северные неисследованные земли, как показано на иллюстрации. Аналогичным образом поступите с гексами, имеющими оранжевый оборот, и выложите из них южный остров. Затем сложите рядом с игровым полем номерные жетоны, как показано на иллюстрации.

Дополнительные приготовления

- Каждый игрок берёт тот же набор фигурок, что и в первом сценарии, и плюс к ним по 9 моряков, одному пиратскому кораблю и одной фишке подсчёта очков своего цвета.
- Для этого сценария игрокам понадобятся компоненты из пакета «Пиратские базы». Карта задания и карта «Гроза пиратов» выкладываются рядом с полем. Каждый игрок ставит свою фишку подсчёта очков на стартовое деление карты задания.

- 6 номерных жетонов пиратских баз перемешиваются номером вниз и выкладываются стопкой рядом с полем.
- Каждый игрок берёт по 2 золотые монеты.



Этап основания

Броском кубика определите, кто из игроков будет ходить первым. Первый игрок ставит на первый остров поселение с гаванью и передаёт ход по часовой стрелке. Другие игроки по очереди ставят свои поселения с гаванью. Последний игрок, поставивший поселение с гаванью, первым ставит обычное поселение и передаёт ход против часовой стрелки. Другие игроки по очереди ставят свои обычные поселения.

Поселение с гаванью должно стоять на одном из перекрёстков, отмеченных серым кружком (●) на рисунке. Обычные поселения можно ставить на любом перекрёстке, включая и отмеченные серыми кружками. При этом игроки обязаны соблюдать правило расстояния и для обычных поселений, и для поселений с гаванями. Начальное сырьё: за каждый гекс, примыкающий к обычному поселению игрока (но НЕ к поселению с гаванью), этот игрок получает соответствующую карту сырья.

Последний игрок, поставивший обычное поселение, первым прокладывает от этого поселения дорогу. Затем этот же игрок размещает корабль с колонистом на одном из морских путей, отходящих от его поселения с гаванью. Потом по часовой стрелке то же самое делают остальные игроки. Когда все фигурки расставлены, первый игрок начинает игру броском кубиков.

Особые правила для двух игроков: после того как оба игрока поставили свои поселения с гаванями, каждый игрок, начиная с первого, ставит поселение с гаванью нейтрального цвета. Когда оба нейтральных поселения с гаванями установлены, игроки в том же порядке хода устанавливают по одному обычному нейтральному поселению. Нейтральные поселения будут помехами для развития игроков на первом острове.

Поставив все нейтральные поселения, оба игрока, начиная со второго, ставят свои обычные поселения. Вслед за этим игроки, начиная с первого, размещают на игровом поле свои дороги и корабли, а уже после того (в том же порядке хода) — дороги нейтральных цветов (нейтральные корабли не нужны).

Задание «Пиратские базы»

Обнаружение пиратской базы

Как только игрок открывает гекс с золотыми копейками, на него тут же необходимо выложить жетон пиратской базы. За открытие базы игрок получает 2 золотые монеты (иллюстрация А), затем берёт жетон базы из стопки (Б) и выкладывает, не переворачивая, на гекс золотых копеек (В).

Важно: пока на гексе золотых копеек находится пиратский жетон, он считается гексом пиратской базы. По его границам нельзя прокладывать дороги, на перекрёстках рядом с ним нельзя основать поселение. Когда пиратская база захвачена, запрет на строительство поселений и прокладку дорог снимается.

Захват пиратской базы

Высадка моряков

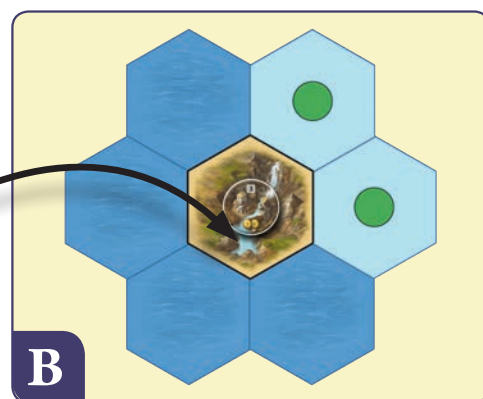
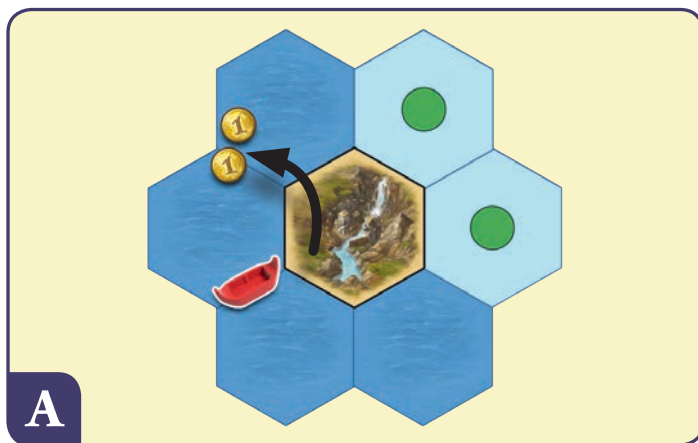
Если корабль несёт на борту одного или двух моряков и носом или кормой указывает на угол гекса пиратской базы, игрок может высадить моряков с корабля на базу. Жетон пиратской базы вмещает до трёх моряков.

Важно: игрок может высаживать моряков только на определённые сценарием цели. В этом сценарии такими целями будут базы пиратов. Игрок не имеет права высаживать моряков на какие-то другие гексы, не содержащие целей.

Захват

Как только на пиратскую базу высаживается третий моряк (три моряка не обязаны принадлежать одному игроку), она захвачена. После завершения фазы мореплавания вычисляются результаты захвата.

Каждый игрок, участвовавший в захвате, тут же получает 2 золотые монеты в награду. Кроме того, каждый игрок-участник захвата продвигает свою фишку на одно деление вперёд по треку победных очков на карте задания. Первым передвигает фишку тот игрок, в чей ход база была захвачена. Остальные игроки делают это по часовой стрелке.



СЦЕНАРИЙ 2: «ПИРАТСКИЕ БАЗЫ»

Определение героя

Каждый участник захвата бросает 1 кубик и добавляет к результату броска количество своих моряков на захваченной базе. Тот, чей итоговый результат окажется больше, объявляется героем битвы. Он продвигает свою фишку ещё на одно деление вперёд по карте задания «Пиратские базы». В то же время он возвращает с захваченной базы в резерв одного своего моряка.

При ничейном результате героем становится тот, кто высадил больше моряков на базу. Если ничья сохраняется, претенденты делают повторный бросок. Если игрок захватил пиратскую базу только своими силами, он автоматически передвигает фишку на 1 добавочное деление вперёд и убирает в резерв с захваченной базы одного своего моряка.

После захвата

Переворачивание жетона пиратской базы

Чтобы показать, что пиратская база захвачена, переверните жетон пиратской базы номером вверх. Моряки,

уцелевшие в бою, остаются на гексе с жетоном. Забрать моряков на корабль игрок сможет в следующем ходу.

Добыча золота на золотых копей

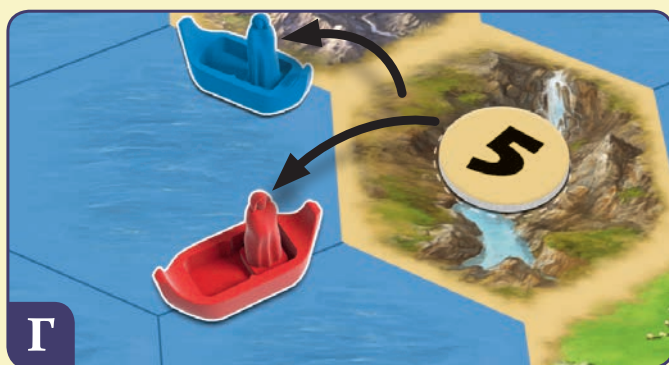
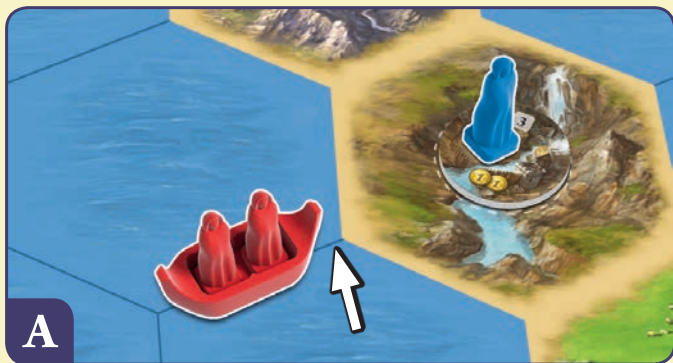
Теперь на гексе освобождённых золотых копеек можно основывать поселения, поселения с гаванями и прокладывать дороги. Если номер золотых копеек выпал на броске кубиков в фазе сбора сырья, каждый игрок, у которого есть поселение или поселение с гаванью на золотых копейках, получает по 2 золотые монеты за каждое из них.

Важно: если при броске кубика в фазе сбора сырья вы получили 2 монеты с гекса золотых копеек, но при этом не получили карт сырья с других гексов суши, вы всё равно получаете компенсацию — 1 золотую монету.

Конец игры

В сценарии «Пиратские базы» побеждает игрок, который первым набирает в свой ход 12 победных очков.

Пример захвата пиратской базы



СЦЕНАРИЙ 3: «РЫБА ДЛЯ КАТАНА»

СЦЕНАРИЙ 3: «РЫБА ДЛЯ КАТАНА»

В этом сценарии используются компоненты заданий «Пиратские базы» и «Рыба для Катана».

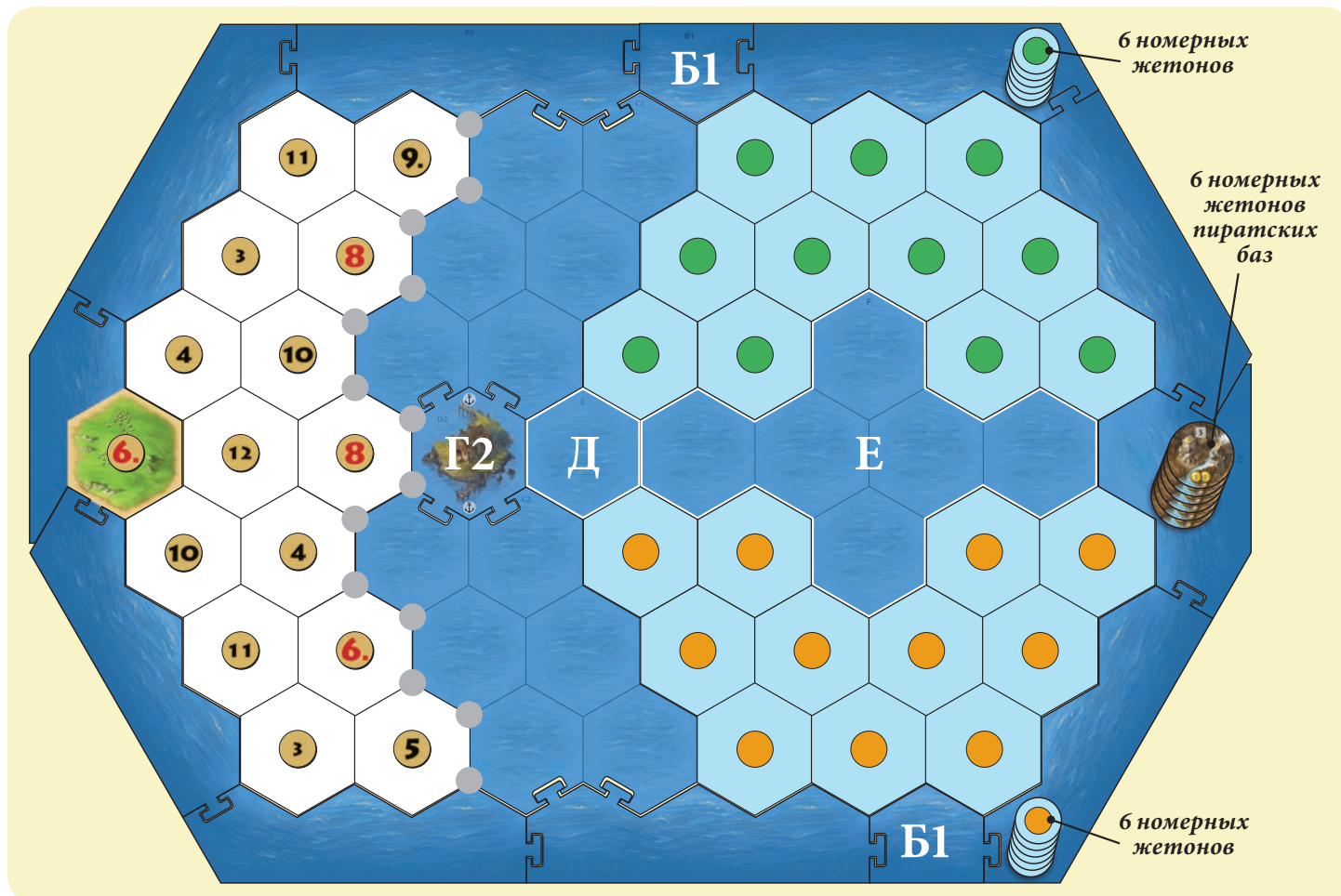
Подготовка поля

Сбор рамки

Если у вас есть собранное поле сценария 2, соберите все гексы первого острова и неисследованных земель и сложите их отдельными стопками. Гекс Г1 заменяется гексом Г2 («Совет Катана»). В остальном следуйте рисунку ниже.

Создание первого острова

Гексы суши перемешиваются. Затем игроки заполняют гексами первый остров в случайном порядке. Поверх гексов выкладываются номерные жетоны так, как показано на иллюстрации.



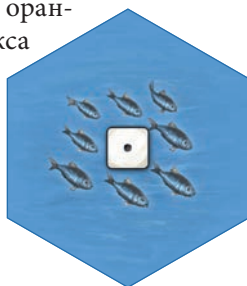
Создание неисследованных земель

Из стандартных гексов случайным образом удаляются 4 гекса (2 с зелёным оборотом и 2 с оранжевым оборотом).

Перемешайте взакрытую 11 гексов с зелёным оборотом: 6 стандартных, 3 гекса золотых копей и 2 случайно выбранные рыбные отмели (не смотрите на лицевую сторону), — заполните ими северный остров.

Перемешайте взакрытую 11 гексов с оранжевым оборотом: 6 стандартных, 2 гекса золотых копей и 3 случайно выбранные рыбные отмели, — и заполните ими южный остров.

Не подглядывая, уберите неиспользованные гексы золотых копей и рыбных отмелей в соответствующие пакеты.



Подготовка

- Каждый игрок берёт тот же набор фигурок, что и в сценарии 2, и плюс к ним по одной дополнительной фишке подсчёта очков своего цвета.
- Для этого сценария игрокам понадобятся компоненты из пакетов «Пиратские базы» и «Рыба для Катана». Две карты заданий и две карты победных очков («Гроза пиратов» и «Прирождённый рыбак») выкладываются рядом с полем. Каждый игрок ставит по одной фишке подсчёта очков на стартовые деления обеих карт заданий.
- 6 номерных жетонов пиратских баз перемешиваются номером вниз и выкладываются стопкой рядом с полем.
- 6 фишек улова кладутся в резерв рядом с полем.
- Каждый игрок берёт по 2 золотые монеты.

СЦЕНАРИЙ 3: «РЫБА ДЛЯ КАТАНА»

Этап основания

Аналогичен этапу основания из сценария 2.

Задание 1: «Пиратские базы»

Описано в сценарии 2.

Задание 2: «Рыба для Катана»

Чтобы обеспечить Катан продовольствием, Совет Катана посылает игроков на поиски мест, пригодных для лова рыбы. Игроки должны разведать рыбные места, выловить как можно больше рыбы и доставить улов к пристаням Совета Катана.

Совет Катана

Совет Катана заседает в доме на островке у восточного побережья первого острова. Этот гекс считается морским. Нельзя прокладывать дороги по его границам с другими гексами моря. Нельзя основывать поселения или поселения с гаванью на углах гекса Совета Катана, не имеющих контакта с сушей. Какое-либо строительство возможно только в тех местах, где гекс Совета Катана граничит с первым островом. Пиратский корабль не может заплыть на этот гекс, так как Совет Катана примаывает к первому острову.



Обнаружение рыбной отмели

Открыв гекс рыбной отмели, игрок тут же получает 2 монеты. Обратите внимание, что на каждом таком гексе нарисована одна из плоскостей кубика: от 1 до 6.

Бросок кубика для размещения улова

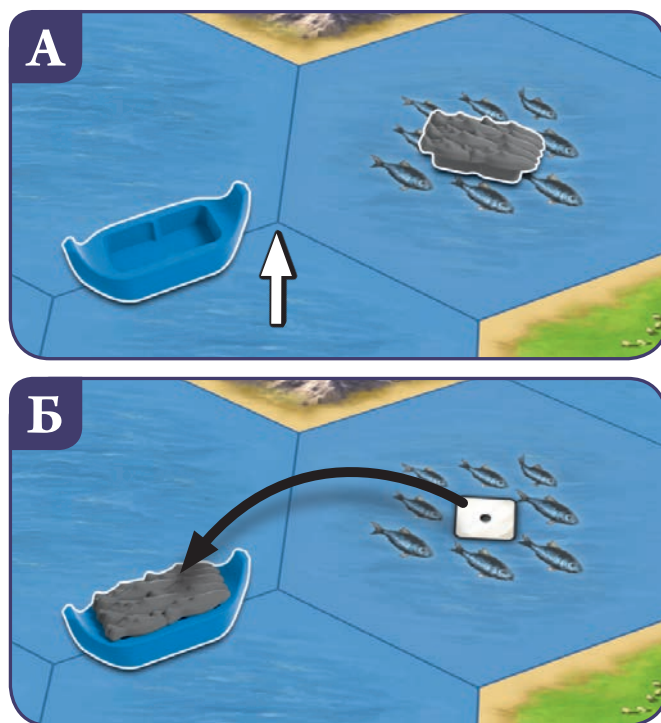
В фазе мореплавания своего хода игрок может бросить кубик, чтобы на одной из найденных рыбных отмелей появился косяк рыбы, в перспективе — улов, которого ждёт Совет. Игрок может сделать этот бросок как до движения любого своего корабля, так и после. Броском кубика нельзя прерывать движение корабля. Такой бросок игрок может сделать только раз в ход.

Бросьте 1 кубик. Если выпавший результат есть на гексе любой из открытых отмелей, возьмите из резерва 1 фишку улова и поставьте её на этот гекс. Однако игрок не может ставить фишку улова на гекс, если на отмели уже есть улов или на гексе стоит пиратский корабль.

Если при броске выпал номер отмели, которая ещё не открыта, улов нигде не появляется. Кроме того, если все фишки улова выставлены на поле, новые не выставляются.

Ловля рыбы

Забрать фишку улова с гекса может игрок, пустой корабль которого направлен носом или кормой на один из углов гекса отмели с уловом (иллюстрация А). Игрок переставляет фишку улова с гекса на борт корабля (Б). Игрок не сможет взять на борт корабля какие-либо другие грузы или пассажиров, пока не доставит улов на пристани Совета Катана. Загрузив улов на борт, корабль может продолжить движение (если у него остались единицы движения).



Важно: если вы бросили кубик для размещения улова и косяк рыбы появился на отмели, с которой граничит ваш пустой корабль, вы можете немедленно забрать улов на борт.

Доставка улова

На гексе Совета Катана есть две пристани, где можно выгрузить улов (ориентир — знак якоря). Корабль с уловом, находящийся на углу с якорем, может выгрузить улов. Фишка улова возвращается в резерв, а фишка подсчёта очков игрока сдвигается на 1 деление вперёд на карте задания «Рыба для Катана». Выгрузив улов на пристани, корабль может продолжить движение (если у него остались единицы движения).

Пираты-рыболовы

Если пиратский корабль оказался на отмели с уловом, фишка улова тут же возвращается в резерв. Однако у кораблей с уловом, проходящих через пиратские воды, пираты рыбу не отнимают.

Конец игры

В сценарии «Рыба для Катана» побеждает игрок, который первым набирает в свой ход 15 победных очков.

СЦЕНАРИЙ 4: «ПРЯНОСТИ ДЛЯ КАТАНА»

СЦЕНАРИЙ 4: «ПРЯНОСТИ ДЛЯ КАТАНА»

В этом сценарии используются компоненты заданий «Рыба для Катана» и «Пряности для Катана».

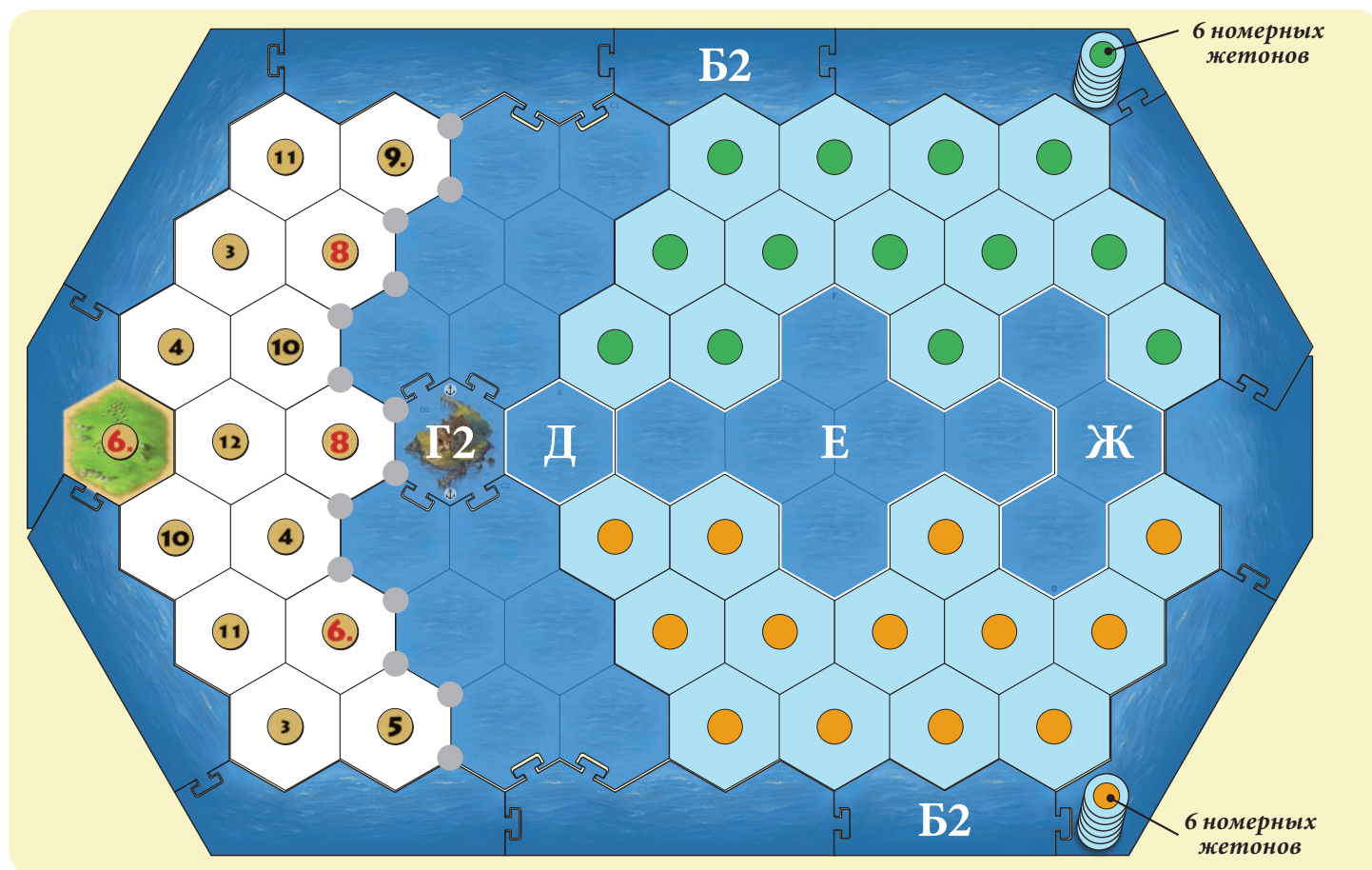
Подготовка поля

Сбор рамки

Если у вас есть собранное поле сценария 3, удалите из него все гексы и номерные жетоны, относящиеся к заданию «Пиратские базы» (уберите в соответствующий пакет). Затем разложите по отдельным стопкам гексы первого острова, гексы с зелёным оборотом и гексы с оранжевым оборотом. Детали Б1 заменяются деталями Б2. Гекс Д заполняет пробел между гексом Г2 и морским участком Е. Ещё один пробел правее участка Е закрывается элементом Ж, как показано на рисунке ниже.

Создание первого острова

Аналогично созданию первого острова в сценарии 3.



Создание неисследованных земель

Из стандартных гексов с зелёным оборотом удаляется один гекс моря. Семь оставшихся стандартных гексов в закрытую замешиваются вместе с тремя гексами рыбных отмелей с зелёным оборотом и тремя гексами плантаций с зелёным оборотом. Заполните ими северный остров, после чего раскройте. Аналогичным образом поступите с гексами, имеющими оранжевый оборот, выложив из них южный остров.



- Для этого сценария игрокам понадобятся компоненты из пакетов «Пряности для Катана» и «Рыба для Катана». Две карты заданий и две карты победных очков («Король пряностей» и «Прирождённый рыбак») выкладываются рядом с полем. Каждый игрок ставит по одной фишке подсчёта очков на стартовые деления обеих карт заданий.
- 6 фишек улова и 24 фишки мешочков с пряностями кладутся в резерв рядом с полем.
- Каждый игрок берёт 2 золотые монеты.

Подготовка

- Каждый игрок берёт тот же набор фигурок, что и в сценарии 3.

Этап основания

Аналогичен этапу основания из сценария 2.



СЦЕНАРИЙ 4: «ПРЯНОСТИ ДЛЯ КАТАНА»

Задание 1: «Рыба для Катана»

Описано в сценарии 3: «Рыба для Катана».

Задание 2: «Пряности для Катана»

В этом задании моряки будут играть роль купцов. Им предстоит отыскать на неисследованных землях плантации, выторговать у их владельцев ценные пряности и доставить груз к пристаням Совета Катана.

Обнаружение плантации

Открыв своим кораблём гекс с плантацией, игрок тут же получает 2 монеты и выставляет на гекс плантации столько мешочков с пряностями из резерва, сколько участников в игре.

Высадка моряка и погрузка пряностей

Если один из кораблей игрока с моряком на борту подошёл к гексу плантации (иллюстрация А), он может высадить на плантацию одного моряка и забрать вместо него один мешочек с пряностями (Б). Кроме того, с этого момента у игрока появляются некоторые преимущества, которые действуют до конца игры (см. «Преимущества плантаций»).



Доставка пряностей

На гексе Совета Катана есть две пристани, где можно выгрузить пряности (ориентир — знак якоря). Корабль с грузом пряностей, находящийся на углу с якорем, может выгрузить пряности на пристань. Фишка мешочка возвращается в резерв, а фишка игрока сдвигается на 1 деление вперёд на карте задания «Пряности для Катана».

Дополнительные правила

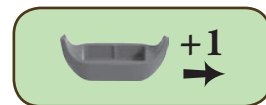
- Игрок может высадить только одного моряка на каждую плантацию и забрать только один мешочек пряностей взамен.
- Высаженный на плантацию моряк остаётся там до конца игры: снова взойти на корабль он не сможет.
- Пока на плантацию не высажен моряк игрока, этот игрок не может прокладывать дороги по границе гекса плантации или основывать поселения на его углах.
- Если у корабля остались единицы движения, он может продолжить движение после погрузки или доставки пряностей.
- Уловы и мешочки с пряностями можно перемещать с кораблей на склады поселений с гаванью точно так же, как и колонистов, и моряков.

Преимущества плантаций

Плантация, на которую игрок высадил моряка, даёт игроку преимущество. Им можно воспользоваться немедленно, то есть в течение текущего хода. Суть преимущества определяется по символу на гексе плантации. В игре будет по две плантации с каждым преимуществом: одна в северных неисследованных землях, другая — в южных.

1. Попутный ветер.

Хозяева двух плантаций с таким знаком, как на иллюстрации, — старые и опытные навигаторы.



Они научат игрока, как пересекать моря ещё быстрее.

Каждый корабль игрока, высадившего моряка на плантацию со знаком «Попутный ветер», немедленно получает добавочную единицу движения. У всех его кораблей теперь по 5 единиц движения. Если игрок заручится поддержкой хозяев обеих плантаций со знаком «Попутный ветер», его флот станет двигаться ещё быстрее (6 единиц движения в ход у каждого корабля). И ещё 2 единицы движения по-прежнему можно купить за 1 шерсть. При таких достижениях корабли игрока смогут использовать до 8 единиц движения.

Примечание: если корабль, истративший все единицы движения, высаживает моряка на такую плантацию, он получает единицу движения и тут же может её использовать.

2. Охота на пиратов.

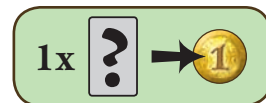
Хозяева двух плантаций с таким знаком, как на иллюстрации, — закалённые в боях воины, которые могут поделиться своим опытом в истреблении пиратов.



На гексах двух плантаций изображён кубик: один — с выпавшей цифрой 5, другой — с цифрой 4. Если игрок высадил моряка на такой плантации, то в сражениях с пиратами он топит пиратский корабль не только броском на шестёрку, но и при результате, указанном на гексе плантации. Если моряки игрока высадились на обеих плантациях со знаком «Охота на пиратов», игрок топит пиратский корабль бросками на «6», «5» и «4».

3. Выгодный курс.

Хозяева двух плантаций с таким знаком, как на иллюстрации, — известные купцы. Они могут покупать у игрока сырьё за золотые монеты.



Если игрок установил отношения с одной такой плантацией, один раз в свой ход в фазе торговли и строительства он может продать 1 карту любого сырья в резерв и получить за неё 1 золотую монету. Если игрок дружит с хозяевами обеих плантаций со знаком «Выгодный курс», он может провернуть такую операцию дважды за ход.

Конец игры

В сценарии «Пряности для Катана» побеждает игрок, который первым набирает в свой ход 15 победных очков.

СЦЕНАРИЙ 5: «ПЕРВОПРОХОДЦЫ И ПИРАТЫ»

Последний сценарий этого расширения. Он включает в себя все три задания: «Пиратские базы», «Рыба для Катана» и «Пряности для Катана».

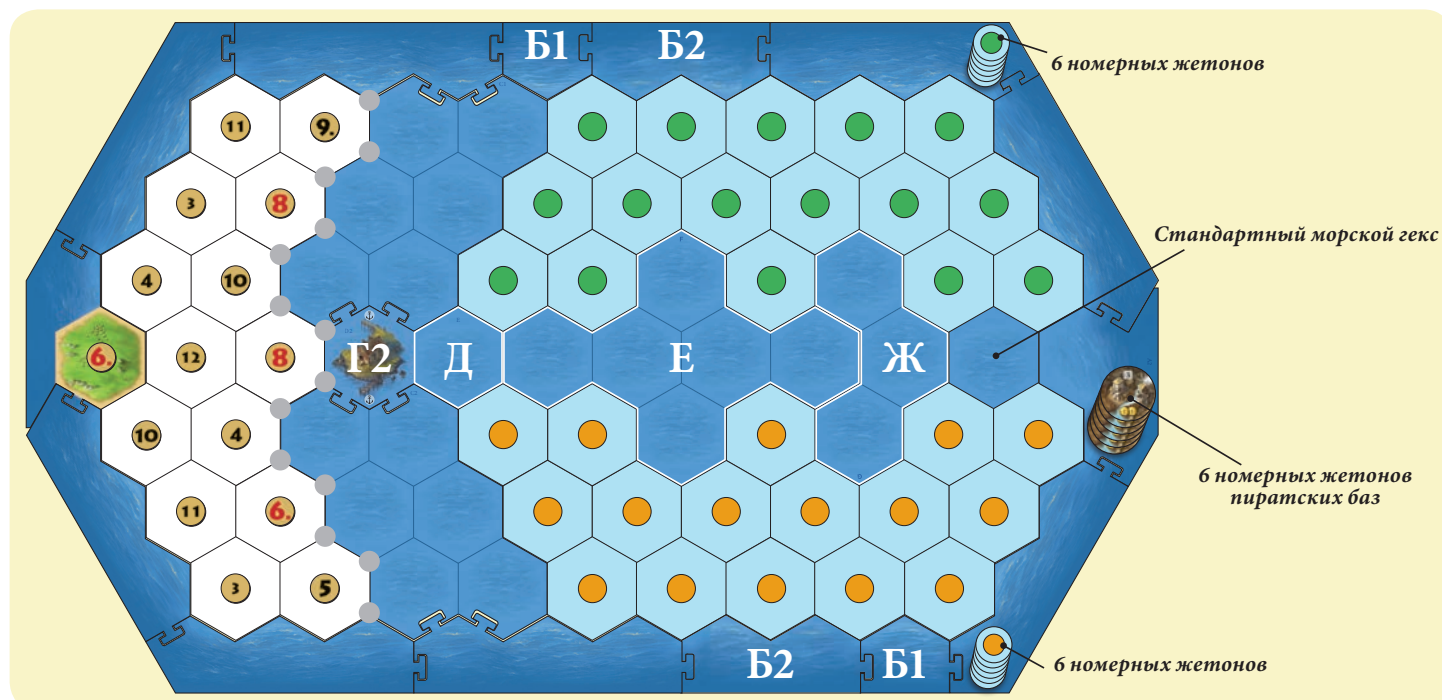
Подготовка поля

Сбор рамки

Если у вас есть собранное поле сценария 4, его надо расширить так, как показано на рисунке. По краям добавляются детали Б1. Гекс Д заполняет пробел между гексом Г2 и морским участком Е. Справа от этих участков ещё один пробел закрывает участок Ж. Морской гекс с зелёным оборотом (положенный лицевой стороной вверх) закроет разрыв между участком Ж и морской рамкой справа. В остальном игроки собирают рамку в строгом соответствии с рисунком ниже.

Создание первого острова

Аналогично созданию первого острова в сценарии 3.



Создание неисследованных земель

Из стандартных гексов с зелёным оборотом удаляется один гекс моря (тот самый, который закрыл разрыв между участком Ж и морской рамкой). Семь оставшихся стандартных гексов взакрываются замешиваются вместе с тремя гексами золотых копей, тремя гексами рыбных отмелей и тремя гексами плантаций (все — с зелёным оборотом). Из них выкладывается лицом вниз северный остров.

Аналогичным образом поступите с гексами, имеющими оранжевый оборот, выложив из них южный остров.

Подготовка

- Каждый игрок берёт тот же набор фигурок, что и в сценарии 3, и плюс к ним по одной дополнительной фишке подсчёта очков своего цвета.
- Для этого сценария игрокам понадобятся компоненты из пакетов «Пиратские базы», «Рыба для Катана» и «Пряности для Катана». Три карты заданий и три карты победных очков выкладываются рядом с полем. Каждый игрок ставит по одной фишке подсчёта очков на стартовые деления всех трёх карт заданий.
- 24 фишки мешочков с пряностями кладутся в резерв рядом с полем.

- 6 фишек улова кладутся в резерв рядом с полем.
- 6 номерных жетонов пиратских баз перемешиваются номером вниз и выкладываются стопкой рядом с полем.
- Каждый игрок берёт по 2 золотые монеты.

Этап основания

Аналогичен этапу основания из сценария 2.

Задание 1: «Пиратские базы»

Описано в сценарии 2.

Задание 2: «Рыба для Катана»

Описано в сценарии 3.

Задание 3: «Пряности для Катана»

Описано в сценарии 4.

Конец игры

В сценарии «Первопроходцы и пираты» побеждает игрок, который первым набирает в свой ход 17 победных очков.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Клаус Тойбер

Редактура: TM-Spiele и Себастьян Рапп

Иллюстрации: Михаэль Менцель

Графический дизайн и производство: Михаэла Кинле / Fine Tuning

Дизайн компонентов: Андреас Клобер

Автор и издатели благодарят всех, кто помог в тестировании игры:

Штефана Вивиору, Штефани Домен, Бенджамина Тойбера,

Гвидо Тойбера, Клаудию Тойбер, Геро Зана, Арнда Беенена,

Петера Густава Бартшата, доктора Райнера Дюрена, Кристофа Ротера.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод на русский язык: Алексей Перерва

Редактура: Павел Ильин, Александр Киселев, Валентин Матюша

Вёрстка: Дарья Смирнова, Иван Суховей

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2014 ООО «Мир Хобби»

правообладатель на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru