

Клаус Тойбер

КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON CATAN



На кубиках

КОСМОС

ПРАВИЛА ИГРЫ

Материалы для игры

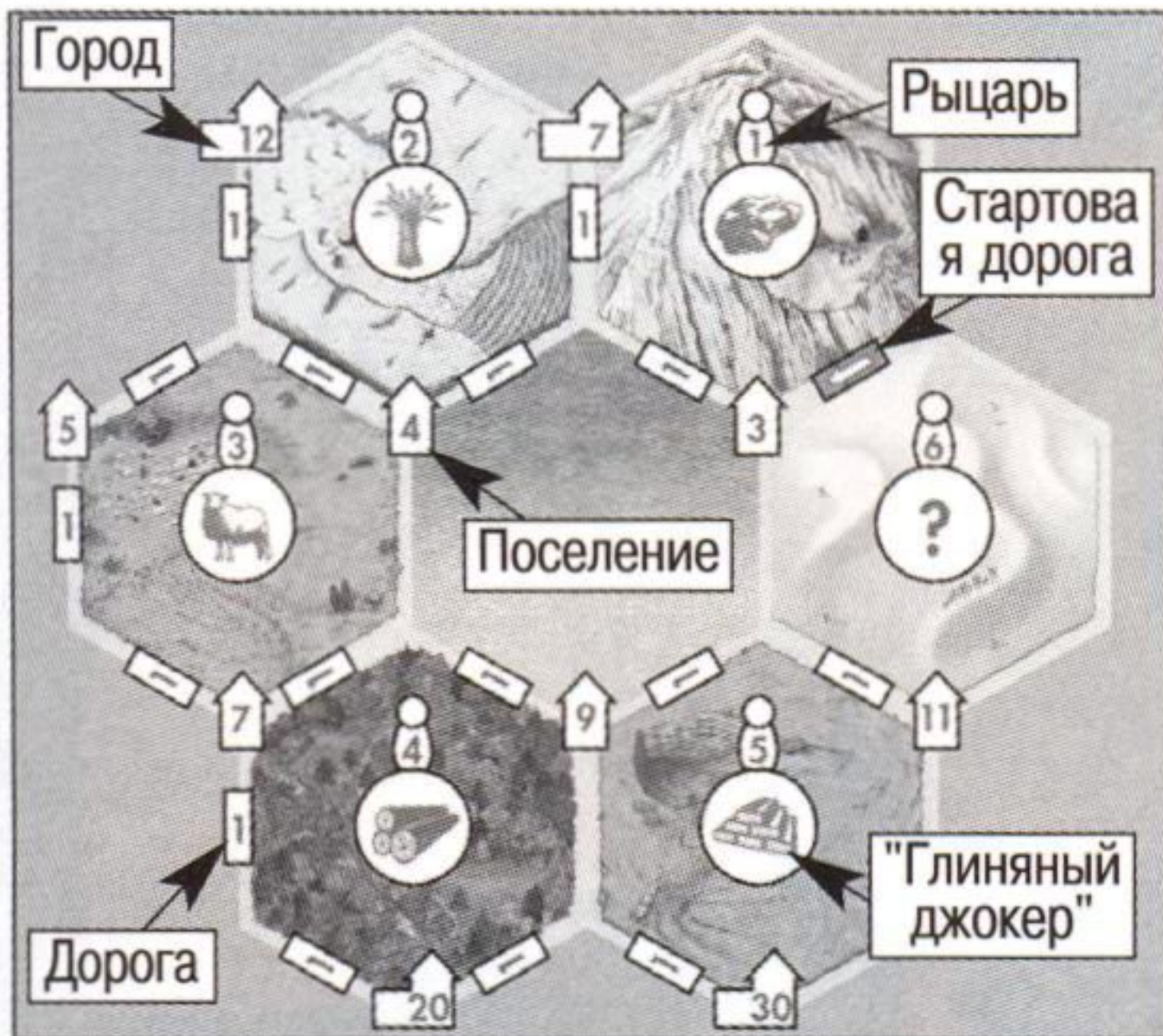
- 6 игровых кубиков с символами разных видов сырья
- 60 листов с картой острова

Подготовка к игре

Каждый игрок берет по 1 листу с картой острова. Вынимаются 6 кубиков. Каждому игроку нужна ручка или карандаш. Игроки выбирают, кто ходит первым.

О чём эта игра

На карте вы видите остров Катан с его дорогами, поселениями, городами и рыцарями.



В ходе игры каждый игрок должен построить на своем острове как можно больше дорог, поселений, городов и рыцарей, т.е. заштриховать на карте соответствующий символ или отметить его любым знаком.



Зерно Дерево Металл Золото Глина Шерсть

Строительство оплачивается сырьем. Сырье разыгрывается с помощью 6 кубиков. На каждом кубике стоят символы глины, дерева, шерсти, зерна, металла и золота. Например, за строительство одной дороги нужно заплатить 1 единицу глины и 1 единицу дерева. Только после

того как игроку выпадут знаки обоих видов сырья, он может построить дорогу. Игрок, который построил какой-либо объект и отметил его на карте, записывает на свой счет столько очков, сколько указано рядом с этим объектом.

Выигрывает тот, кто к концу игры набирает наибольшее количество очков.

Ход игры

Выбранный игрок делает первый ход. Он может бросить кубики до трех раз подряд. После этого игрок использует выпавшие виды сырья для строительства какого-либо объекта и записывает на свой счет соответствующее количество очков. Затем в игру вступает следующий по часовой стрелке игрок.

1. Как бросать кубики

Игрок, чья очередь ходить, может бросить кубики до трех раз. В первый раз он бросает все 6 кубиков и после броска откладывает в сторону любое число кубиков, устраивающих его по результату. Оставшиеся кубики он бросает еще раз. После второго броска он может отложить новые кубики, а также взять отложенные ранее кубики и использовать их для своего последнего броска. Результат третьего броска - окончательный. Естественно, игрок может попросить засчитать ему результат первого или второго броска и больше не бросать кубики в этот ход. Окончательный результат можно изменить только при использовании сырьевого джокера (см. с. 5) или при обмене золота на сырьё (см. с. 6).

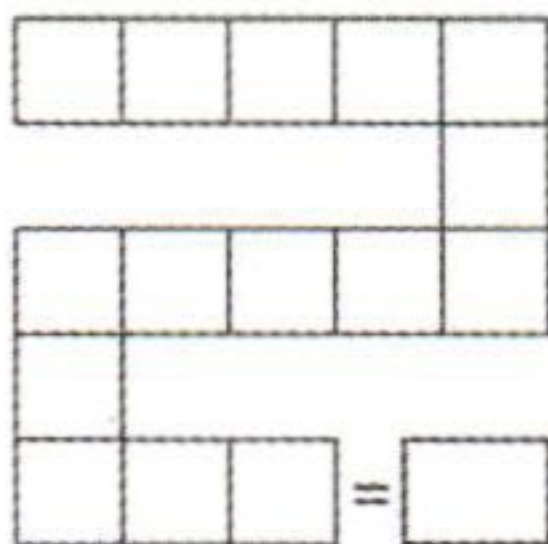
2. Строительство

Памятка строителя показывает, какие виды сырья нужны, чтобы построить дорогу, поселение, город или создать рыцаря. Так, для создания рыцаря нужно отложить по одному кубику с металлом, шерстью и зерном и отметить на карте символ рыцаря. Таким же образом строятся дороги,

Памятка строителя

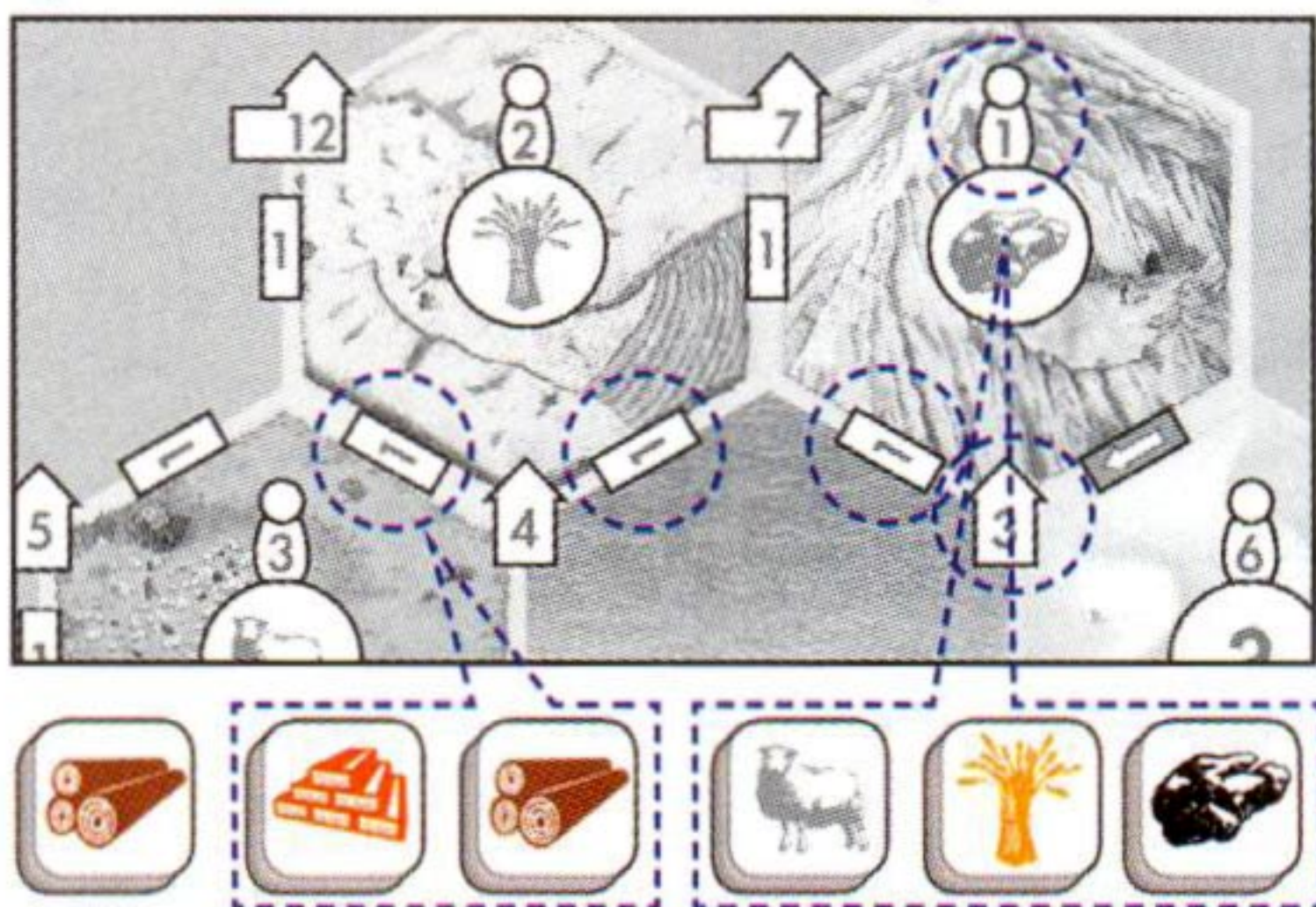
поселения или города. За один ход можно построить несколько объектов, если на это хватает выпавших видов сырья.

После строительства игрок вносит в свой список очков то число, которое указано рядом с отмеченным объектом. Для этого он использует первую свободную клеточку в списке очков (клеточки заполняются от первой клеточки слева в верхнем ряду). Если игрок за один ход построил несколько объектов, он суммирует очки, соответствующие отмеченным объектам, и записывает в первую свободную клеточку общую сумму очков.



Список очков

Внимание! Если на каком-то ходу игрок не может ничего построить, он ставит в своем списке очков крестик. Это засчитывается как минус 2 очка.



Пример. На первом ходу игрок построил поселение и за это записал себе на счет 3 очка. Затем на втором ходу он построил две дороги и за это записал себе 2 очка.

Обозначения дорог и поселения он в каждом случае помечал кругом. На третьем ходу ему выпали виды сырья, изображенные на рисунке. Он откладывает в сторону кубики с деревом и металлом и отмечает кружочком обозначение дороги. Затем он откладывает по одной единице шерсти, металла и зерна и отмечает на карте рыцаря. За рыцаря и за



дорогу начисляется по 1 очку - игрок записывает очка в третью клеточку своего списка очков.

Правила строительства: где что строить?

Дорога. За строительство одной дороги нужно заплатить 1 единицу глины и 1 единицу дерева. За любую построенную дорогу начисляется 1 очко. Первая дорога (стартовая дорога) уже построена, за нее платить не нужно. Дороги строятся по порядку, то есть каждая следующая дорога должна смыкаться с построенной ранее дорогой. Поселение или город, уже построенные или еще нет, не мешают строительству дороги.

Поселение. За строительство одного поселения нужно заплатить по 1 единице глины, дерева, шерсти и зерна. Поселение можно строить только тогда, когда к нему подходит уже построенная дорога. Также действует правило: поселения нужно строить в порядке возрастания количества очков, которые за них начисляются: сначала поселение стоимостью 3 очка, потом стоимостью 4 очка и т. д.

Город. За строительство одного города нужно заплатить 3 единицы металла и 2 единицы зерна. Город, как и поселение, можно строить только тогда, когда к нему подходит уже построенная дорога. Города нужно строить в порядке возрастания количества очков, которые за них начисляются.

Рыцарь. За создание одного рыцаря нужно заплатить по 1 единице металла, шерсти и зерна. Рыцарей нужно создавать в порядке возрастания количества очков, которые за них начисляются. Если игрок создал рыцаря, он может один раз за игру использовать в качестве джокера то сырье, которое изображено под этим рыцарем (см. следующий абзац). Рыцаря можно создать только тогда, когда с его полем граничит дорога, поселение или город.

Сырьевой джокер

Если игрок создал рыцаря, он может один раз за игру использовать изображенное под рыцарем сырье в качестве так называемого сырьевого

джокера. Для этого игрок бросает кубики и затем поворачивает любой из них той стороной, на которой изображено то же сырье, что и под созданным (отмеченным на карте) рыцарем. После этого значок сырьевого джокера отмечается на карте как использованный.

Пример. Игрок создал первого рыцаря (стоимостью 1 очко, с изображением металла). После третьего броска у него отложены 2 единицы металла, 2 - зерна, 1 - золота и 1 - шерсти. Игрок хочет построить город, поэтому он вводит в игру джокера и поворачивает кубик с шерстью той стороной, где изображен металл. Теперь, имея 3 единицы металла и 2 единицы зерна, игрок может построить город. После этого он зачеркивает значок "металл" под рыцарем. Создав последнего рыцаря (стоимостью 6 очков), игрок может взамен какой-либо 1 единицы сырья использовать 1 единицу любого другого сырья по своему выбору. Поскольку всего в игре 6 рыцарей, игрок может использовать до 6 сырьевых джокеров за игру - в том случае, если он создал всех рыцарей. За один ход можно использовать двух и более сырьевых джокеров.

Обмен золота на сырьё

Золото нельзя напрямую использовать для строительства. Золото - это чисто обменный товар, за который можно получить любой другой вид сырья. Иногда это может принести большую пользу, хотя обходится недешево. После того как засчитан окончательный результат броска, игрок может обменивать каждые 2 единицы золота на 1 единицу любого другого сырья. Для этого он поворачивает один из двух кубиков с золотом той стороной, на которой изображен нужный вид сырья. Вторым кубиком использовать в этот ход уже нельзя.

Пример. Игрок снова хочет построить город. На этот раз ему выпали 2 единицы металла, 2 - зерна, и 2 - золота. Поскольку он может обменивать 2 единицы золота на 1 единицу любого другого сырья, он поворачивает один из двух кубиков с золотом той стороной, где изображен металл, а второй кубик с золотом откладывает в сторону.

Теперь у него 3 единицы металла и 2 - зерна, и он может построить город.

Поскольку для обмена на 1 единицу сырья обязательно нужны 2 единицы золота, то когда выпадает только 1 единица золота, она сгорает.

Конец игры

Игра заканчивается, когда все игроки по очереди сделали по 15 ходов и у каждого игрока заполнены все 15 клеточек его списка очков. Каждый игрок подсчитывает набранные очки. За каждый крестик в списке очков вычитается два очка. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Автор: Клаус Тойбер

Сайт автора: www.klausteuber.de

Иллюстрации Тани Доннер

Лицензия: Catan GmbH ©2007

www.catan.de

© 2007 KOSMOS Verlag

Pfizerstrasse 5-7, D-70184 Stuttgart

Тел.: +49 (0)711-2191-0

Факс: +49 (0)711-2191-199

info@kosmos.de, www.kosmos.de

Все права защищены.

Издание игры на русском языке
осуществлено ООО "СМАРТ"

Общее руководство: Акулов М.В.

Верстка и предпечатная подготовка: Морозов А.А.

Редактура: Перерва А.В.

Особая благодарность выражается Илье
Карпинскому и Елене Петриковой.

Колонизаторы на кубиках © 2008 ООО СМАРТ,
издание на русском языке.

129 085, Москва, пр-т Мира, д. 101, оф.520-А.

Тел. +7 (499) 408 59 83

e-mail: smartboardgames@mail.ru

www.hobbygames.ru