

# КОЛОНИЗАТОРЫ

## Die Siedler von Catan

### Купцы и варвары

Расширение для 5–6 игроков

#### Состав игры

53 пластиковые фигурки

- ▶ 12 рыцарей, по 6 на игрока



- ▶ 6 мостов, по 3 на игрока



- ▶ 12 варваров бронзового цвета



- ▶ 11 верблюдов бронзового цвета



- ▶ 10 монет — 5 по одному золотому, 5 по пять золотых



- ▶ 2 обоза, по 1 на игрока



24 карты

4 листа картонных  
компонентов

Правила игры



#### Содержание

- Кампания для 5–6 игроков стр. 1
- Рыбаки Катана стр. 2
- Катанские реки стр. 2
- Караванный путь стр. 3
- Нашествие варваров стр. 3–5
- Купцы и варвары стр. 5–6

## РЫБАКИ КАТАНА

### Дополнительные материалы:



### ПОДГОТОВКА

Два озера заменяют гексы пустынь. Озёра нельзя размещать на краю (берегу) острова. Жетоны улова из набора для 3–4 игроков смешиваются с жетонами из этого набора. На каждом свободном участке морской рамки размещается одна отмель.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При внеочередной фазе строительства нельзя отдавать жетоны улова. В остальном действуют правила игры для 3–4 участников.

## КАТАНСКИЕ РЕКИ

### Дополнительные материалы:



### ПОДГОТОВКА

Соберите рамку и выложите три реки, как показано на рисунке.

Из набора гексов базовой

игры и расширения для 5–6 игроков уберите 3 горы, 2 холма, 3 пастбища, 2 пустыни. Оставшимися гексами заполните другие части острова по своему усмотрению. Выложите на гексы все номерные жетоны из базового расширения для 5–6 игроков. Согласно правилам, жетоны с номерами 2 и 12 в игре не задействованы.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При внеочередной фазе строительства нельзя использовать золото для покупки сырья.

## КАРАВАННЫЙ ПУТЬ

### Дополнительные материалы:



### ПОДГОТОВКА

Соберите рамку, как показано на рисунке. В остальном действуют правила игры для 3–4 участников.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Если игрок в свой ход основывает одно или несколько поселений или расширяет их до городов, по окончании его хода и **до внеочередной фазы строительства** на поле нужно поставить 1 верблюда.

Если один или несколько игроков строят поселения или расширяют их до городов **при внеочередной фазе строительства, после окончания** этой фазы на поле нужно поставить ещё 1 верблюда.

При размещении на поле верблюда **после внеочередной фазы строительства** голосование начинается игрок, который последним закончил ходить. Этот же игрок может определить, куда поставить верблюда, если по установленным правилам один или несколько участников партии не получат большинства голосов.

На поле теперь есть два оазиса, из которых игроки могут начать вести в общей сложности 6 караванов. При выставлении на поле нового верблюда игрок волен сам решать, из какого оазиса начать караван или какой караванный путь продолжить.

## НАШЕСТВИЕ ВАРВАРОВ

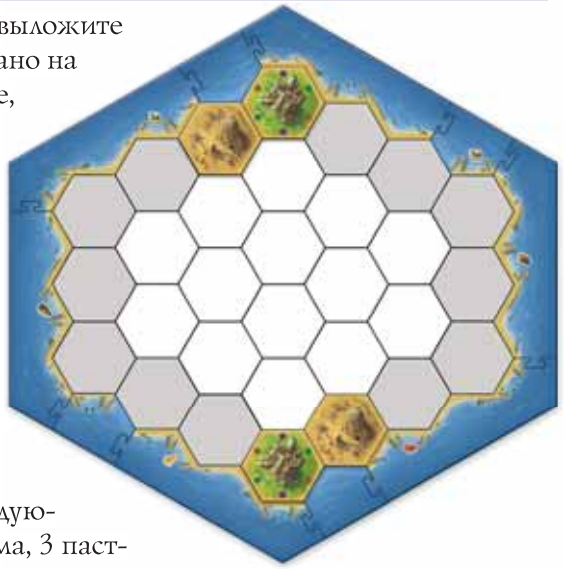
### Дополнительные материалы:





## ПОДГОТОВКА

- ▶ Размещение гексов: сначала выложите замки и пустыни, как показано на рисунке. Обратите внимание, что замки необходимо расположить так, чтобы цветные круги были на одних и тех же сторонах обоих гексов. Заполните серые участки в произвольном порядке следующими гексами: 3 леса, 3 холма, 2 пастбища, 2 горы, 2 пашни. Следом заполните белый участок в произвольном порядке следующими гексами: 2 леса, 2 холма, 3 пастбища, 3 горы, 4 пашни. Один гекс леса и один гекс пастбища остаются вне игры.
- ▶ Размещение номерных жетонов: после расстановки гексов ландшафта выложите на них номерные жетоны, как показано на рисунке. Один жетон с номером 2 и один жетон с номером 12 остаются вне игры.
- ▶ Цветной кубик поместите на любой гекс замка.
- ▶ В остальном действуют правила игры для 3–4 участников.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Высадка варваров

- ▶ На берегах острова лежат по два гекса с номерными жетонами 5 и 9. Если при броске кубиков за варваров выпадает 5 или 9, на оба гекса с соответствующими номерными жетонами ставится варвар. Кубики нужно бросить 3 раза. Таким образом, за одну высадку на Катане могут оказаться до 5 варваров.

### Действия рыцарей / изгнание варваров

- ▶ Игрок может двигать своего рыцаря в конце своего хода после фаз торговли и строительства. Внеочередная фаза строительства начинается после проверки выполненных условий победы в битве рыцарей и варваров.

### Внеочередная фаза строительства

- ▶ Карты хроник / рыцари: как и в игре для 3–4 участников, карты хроник вскрываются и разыгрываются сразу после их покупки. Если в ходе внеочередной фазы строительства участник партии разыграл карту «Посвящение в рыцари», чтобы ввести в игру рыцаря, этот участник должен увести рыцаря от замка, когда завершит всю свою деятельность во внеочередной фазе. Только после этого следующий игрок может приступить к выполнению действий во внеочередной фазе строительства. Игрок может купить больше карт «Посвящение в рыцари», но тогда он должен выставить к замку всех рыцарей, пре-

жде чем двигать их. Двигать можно только новых рыцарей, поставленных на поле за счёт карты «Посвящение в рыцари». В итоге последовательность действий игрока во внеочередной фазе строительства такова:

- Игрок строит дороги, поселения, города (варвары наступают!), покупает и разыгрывает карты.
  - Игрок уводит рыцарей, поставленных на поле за счёт карты «Посвящение в рыцари» (до максимально возможного расстояния, для ускорения процесса разрешено использовать зерно).
  - Игрок участвует в битвах, которые спровоцированы появлением его рыцаря на поле или движением его рыцаря.
- Золото: при внеочередной фазе строительства нельзя использовать золото для покупки сыра.

## Победа над варварами

- После хода каждого игрока и после этапа строительства каждого игрока во время внеочередной фазы необходимо проверить, выполнены ли условия победы над варварами. Начать следует с гекса слева от одного из замков, затем — двигаться по часовой стрелке. Когда закончится проверка в этой части острова, нужно продолжить её в другой части, начиная с гекса, который расположен слева от второго замка. С какого замка начнётся проверка, неважно.

## КУПЦЫ И ВАРВАРЫ

### Дополнительные материалы:



### ПОДГОТОВКА

- Соберите рамку, как показано на рисунке, — используйте оба дополнительных фрагмента.
- Выложите на игровое поле 3 каменоломни, 3 стекольных завода, 2 пустыни и замок, как показано на рисунке. Новые гексы каменоломен и стекольных заводов выглядят несколько иначе, чем в версии игры для 3–4 участников. Новые гексы позволяют игрокам строить дороги и поселения даже на берегу острова.



В противном случае некоторые гавани будут недостижимы. Обратите внимание, что эти гексы необходимо положить рядом с гаванями, как показано на иллюстрации.

- ▶ Заполните гексами остальные части острова. Вам потребуются все гексы из базовой игры для 3–4 участников и расширения для 5–6 участников.
- ▶ Выложите номерные жетоны, как показано на рисунке. Из-за большого количества гексов алфавитный принцип раскладки не применяется. Вам потребуются все номерные жетоны из базового расширения для 5–6 участников.
- ▶ Выложите карточки грузов рядом с полем. Карточки камня сложите в 3 примерно равные стопки и разместите по одной рядом с каждой каменоломней. Так же поступите с карточками стекла. Если в течение игры на заводе закончится стекло или на каменоломне — камень, можете тянуть оставшиеся на других двух заводах или в двух каменоломнях карточки грузов. Одиночные колоды не привязаны к гексу назначения.
- ▶ В этой версии сценария для 5–6 игроков задействованы только 3 варвара. Поставьте их на пути, отмеченные чёрными крестами.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Гексы назначения

- ▶ На каждом пути можно строить дороги по обычным правилам. В версии игры для 3–4 участников у каменоломен и заводов предусмотрено 7 путей для строительства, а в версии на 5–6 участников у этих гексов предусмотрено 12 путей. Как обычно, основывать поселения на центральных перекрёстках гексов назначения запрещено. В версии игры для 3–4 участников можно строить поселения и города на 4 перекрёстках, смежных с гексом назначения (с учётом правила расстояния), а в партиях на 5–6 игроков строить поселения и города можно на любом из 6 смежных перекрёстков (с учётом правила расстояния).

### Когда выпадает 2 или 12

- ▶ Если выпадает результат 2 или 12, не перебрасывайте кубики: на острове есть гексы с такими номерными жетонами.

### Фаза внеочередного строительства

- ▶ При внеочередной фазе строительства нельзя использовать золото для покупки сырья.
- ▶ При внеочередной фазе строительства нельзя передвигать обозы или как-то ещё их использовать. Однако можно повышать ценность обозов.

**KOSMOS**



Играть интересно

© 1997, 2010 Kosmos Verlag

Автор игры: Клаус Тойбер  
[www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)

Лицензия: Catan GmbH  
[www.catan.com](http://www.catan.com)

Графика: Fine Tuning, Михаэла Кинле  
Иллюстрации: Михаэль Менцель  
Дизайн фигурок: Андреас Клобер

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

Русское издание: ООО «Мир Хобби»  
[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов  
Перевод: Алексей Перерва, Олег Гаврилин  
Редактура: Олег Гаврилин  
Верстка: Дарья Смирнова, Иван Суховой  
Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru)).

Особая благодарность выражает Илья Карпинскому.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.