



Клаус Тойбер

# КОЛОНИЗАТОРЫ

## DIE SIEDLER VON CATAN

# Города и Рыцари

### Игровые компоненты:

- 3 листа деталей:
  - 4 плана городов
  - 4 x 15 жетонов построек
  - карта приближения флота варваров
  - 4 карты цены строительства
- 1 набор карт из 96 штук:
  - 3 x 12 карты Товара
  - 6 карт с очками победы
  - 3 x 18 карты развития
- 4 комплекта игровых фигур, в каждом комплекте:
  - 6 рыцарей
  - 6 шлемов
  - 3 городские стены
  - 3 насадки столиц
- Прочие игровые фигуры:
  - 1 торговец
  - 1 красный числовой кубик
  - 1 кубик с символами
  - 1 флот варваров
- Правила игры

### ОГЛАВЛЕНИЕ

Обзор игры и сценарий первых игр	Страница 2+3
Создание острова: для первой игры	Страница 4
Для последующих игр	Страница 4
Подготовка игры	Страница 4
Фаза основания	Страница 4
Ход игры - обзор	Страница 5
Ход игры - разбор	Страница 5
Бросок кубиков и действия игрока	Страница 5
Торговля	Страница 6
Строительство (городские стены, снаряжение рыцаря, призыв рыцаря, прославление рыцаря)	Страница 6
Застройка городов	Страница 7
Столицы	Страница 7
Карты развития	Страница 7
Действия рыцарей	Страница 8
Поход	Страница 8
Поход + изгнание	Страница 8
Изгнание разбойников	Страница 8
Борьба с армией варваров	Страница 8
Победа варваров	Страница 9
Победа рыцарей	Страница 9
Торговец	Страница 9
Конец игры	Страница 9
Игра с "мореходством"	Страница 9
Справочник карт развития	Страница 10
Ученость (зелёные карты)	Страница 10
Политика (синие карты)	Страница 10
Торговля (жёлтые карты)	Страница 11
Выходные данные	Страница 11

### Примечание к новой редакции "Колонизаторов"

В 2003 году серия игр Клауса Тойбера о поселенцах острова Катан была полностью переработана, от базовой игры до новейших расширений. Поскольку в ходе этой переработки деревянные компоненты игр были заменены пластиковыми, новая редакция совместима с прежней лишь частично либо несовместима вовсе - что указано на коробке. В России "Колонизаторы" переходят на новый формат с 2008 года, но, поскольку уже и в прежних редакциях игра выпускалась с пластиковыми фигурками, жесткой несовместимости не существует. Если Вас смущает какой-либо пункт правил, или Вы не можете совместить "старую" версию игры с новым расширением, свяжитесь с нами по электронной почте [smartboardgames@mail.ru](mailto:smartboardgames@mail.ru), и вместе мы найдём решение Вашей проблемы.

## А Обзор игры и сценарий первых игр

Большой рисунок показывает подготовленное игровое поле, которым вы должны располагать при начале первой игры. Рисунки внизу перечисляют сырьё, поступающее в города.

**1** Катан в опасности - чёрные тучи сгущаются над мирными жителями острова. Дикие варвары, привлечённые богатствами Катана, плывут покорять страну.

**2** Всё ещё есть достаточно времени, чтобы отвратить опасность. Сила армии варваров соответствует числу городов на Катане. Чтобы отбросить варваров, рыцари всех игроков должны как минимум иметь силу, равную силе варваров.

**3** Если удастся победить варваров, то опасность можно считать устранённой. Но если рыцари Катана слишком слабы, то варвары нападут на город, разграбят его и низведут до поселения.

**4** Такая потеря города ждёт того игрока, который для защиты Катана не предоставил рыцарей вовсе или предоставил слишком мало рыцарей. Не доверяйте свою судьбу случаю, выставляйте рыцарей на защиту!

**5** Несмотря на действия внешнего врага, игроки должны также соревноваться в строительстве трёх столиц! Чтобы построить столицу (которая даёт два дополнительных очка победы), игроки должны расширять свои города.

**6** Расширение городов возможно только при помощи новых карт товаров. Эти товары игрок получает только в городах, которые граничат с горами, лесом или пастбищем.

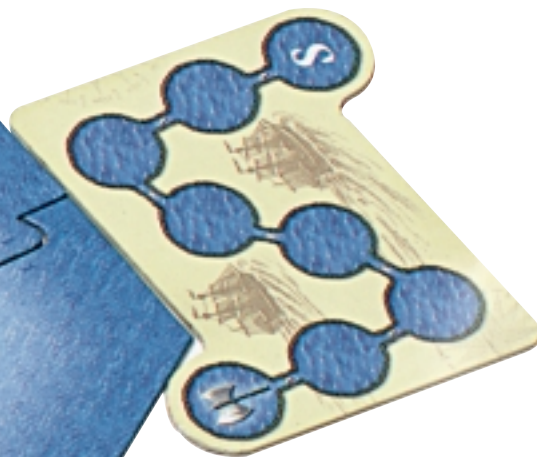


- A** Пожалуйста, прочтите сначала этот обзор, из которого вы сможете узнать о важных изменениях в игре "Поселенцы Катана".
- B** Затем прочтите первую часть **B** на следующих ниже страницах 3 - 9, где указаны новые, дополнительные правила игры.
- C** В прилагаемом справочнике (со страницы 10) вы найдете советы касательно карт развития.



**7** Каждый игрок начинает игру с поселением и с городом. Если вы получаете сырьё из города, который граничит с горами, лесом или пастбищем, с такого гекса вы получаете 1 карту ресурса и 1 карту товара.

**8** Расширение городов возможно в 3 направлениях, а в итоге расширения возникает столица. С помощью карт Монет вы возводите институты Политики (синие постройки);



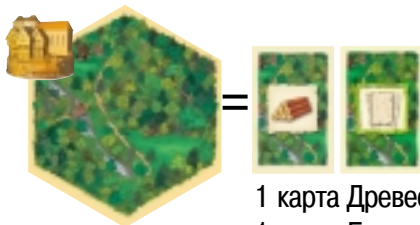
Бумага даст возможность строить оплоты Учёности (зелёные постройки), а Ткань позволит вашему городу обогатиться за счёт заведений Торговли (жёлтые постройки). Город станет столицей (+ 2 победных очка), как только его хозяин первым создаст постройку четвёртого уровня.

**9** Благодаря постоянному улучшению городов у вас повышается шанс (при подходящей комбинации красного числового кубика и кубика события) получить новые карты развития, которые дадут вам возможность более глубокого участия в игре.

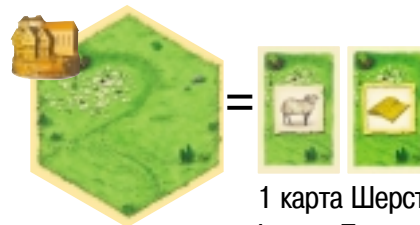
**10** Настройтесь на суровую жизнь в Катане и на долгую игру. Кто первый наберёт 13 победных очков, тот выиграл!



1 карта Руды  
1 карта Монет



1 карта Древесины  
1 карта Бумаги



1 карта Шерсти  
1 карта Ткани

На этих страницах подробно представлен комплекс правил. Изучите эти правила, перед тем как начать первую игру - ваши партнеры по игре будут вам благодарны. В прилагаемом ниже справочнике вы найдете информацию по новым картам развития

## В Инструкция к игре

### ПОСТРОЙКА ОСТРОВА

#### Для первой игры

Несмотря на множество возможных вариантов игрового поля, мы рекомендуем вам использовать для первой игры стартовую расстановку, показанную на стр. 2-3 данных правил. При таком поле необходимое сырьё (прежде всего, зерно) с самого начала будет в достатке.

- Сначала сложите "морскую" рамку поля, как показано на рисунке. Кладите её детали напечатанными гаванями вверх.
- Гексы на игровое поле следует выкладывать так, как показано на рисунке: гекс, на нем номерной жетон. Наконец, карту приближения варварского флота установите рядом с игровым полем.

#### В последующих играх:

После первой игры вы можете создавать любые поля для игр, руководствуясь фантазией, здравым смыслом и рекомендациями из краткого справочника Колонизатора из комплекта базовых "Колонизаторов" (см. пункт "Варианты раскладки игрового поля").

### ПОДГОТОВКА ИГРЫ

#### Эти компоненты из базовых "Колонизаторов" вам не потребуются:

- карты развития
- карты цены строительства
- карта "Самая большая армия"
- 1 числовой кубик

#### Перед самой первой игрой:

- жетоны построек следует аккуратно выдавить из листа; также следует отделить план города. Пустые картонные рамы и детали, отмеченные значком мусорного бака, можно выбросить.



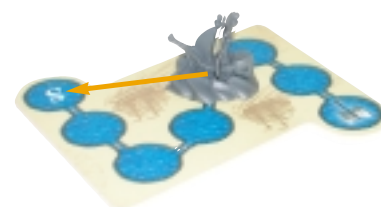
#### Подготовьте к игре остальные компоненты.

Карты сырья разделите по типу. Сложите их пятью отдельными колодами.

Рядом сложите отдельной стопкой карты победных очков "Спаситель Катана".

Новые **карты товаров** разделяются по типам и раскладываются на три отдельных колоды.

- Выложите девять этих колод рядом с игровым полем. Разместите их так, чтобы Бумага лежала рядом с Древесиной, Монеты рядом с Рудой, а Ткань - рядом с Шерстью
- Новые карты развития делятся по типам. Сложите карты развития в три стопки рубашкой вверх: торговые (жёлтые) карты в одну стопку, политику (синие карты) в другую, карты учёности (зелёные) - в третью. Эти стопки карт выложите с другой стороны поля от карт ресурсов.
- Фигурка торговца, белый и красный числовой кубики выкладываются рядом с полем, как и особая карта "Самый длинный торговый путь" и кубик событий.
- Фишка корабля, обозначающая варварский флот, ставится на стартовое поле карты приближения флота варваров.
- Разбойник начинает игру с гекса пустыни



#### Каждый игрок выбирает цвет и получает:

- 5 поселений, 4 города, 15 дорог
  - 6 рыцарей
    - 2 простых рыцаря (флажок с одним хвостом)
    - 2 славных рыцаря (флажок с двумя хвостами)
    - 2 великих рыцаря (флажок с тремя хвостами)
  - 6 шлемов
  - 3 городские стены
  - 3 насадки столицы
  - 1 план города плюс 15 жетонов построек
- 15 жетонов раскладываются на плане следующим образом:



## Фаза основания

- Все игроки по очереди бросают оба числовых кубика (белый и красный).
- Тот, кто выбросит максимальное число, начинает игру. Сначала он основывает одно поселение и прокладывает одну дорогу (по правилам из базовых "Колонизаторов"), затем передаёт право действия по часовой стрелке.
- Затем, на втором этапе, игрок строит город и прокладывает дорогу. Важно: следите за тем, чтобы город имел доступ к Зерну, и не забудьте, что только три типа ландшафта дают новые товары!
- Каждый игрок получает с каждого гекса, граничащего с его городом, одну карту соответствующего сырья.
- Начинает игру тот, кто последним поставил город.

## ХОД ИГРЫ - ОБЗОР

Игрок в свой ход имеет право на следующие действия.

### 1. Бросок кубиков: игрок бросает три кубика.



• Кубик событий (с символами) показывает, какое событие произойдёт.



• Красный числовой кубик показывает, есть ли возможность получить карту развития.

- Сумма чисел на числовых кубиках равна номеру гексов, с которых к игрокам поступают ресурсы.
- Владельцы городов проверяют, не граничат ли их города с гексами гор, лесов или пастбищ; город, стоящий на таком гексе, может получить товар, если выпал номер гекса.

**Важно:** перед броском кубиков в качестве отдельного действия можно разыграть только карту "Алхимик". До броска кубиков нельзя обмениваться картами или что-то строить.

### 2. После броска кубиков в любом порядке:

#### а) торговля - с резервом или с другими игроками

#### б) строительство

- дороги, поселения, города (так же, как и раньше)
- новая возможность: возведение городских стен
- новая возможность: снаряжение простого рыцаря и (по желанию) призыв его к действиям.
- новая возможность: застройка города с помощью товаров.

#### в) дополнительные действия

Игрок в течение своего хода, но только после броска кубиков, может

- сыграть карты развития и/или
- произвести действия со своими рыцарями: прославлять собственных рыцарей; передвигать собственных рыцарей; изгонять чужих рыцарей (походом своего рыцаря); изгонять разбойника.

После этого ход игрока закончен, и теперь его сосед слева делает свой ход, начиная с броска кубиков.

## ХОД ИГРЫ - РАЗБОР

### Бросок кубиков и действия игрока

После того, как игрок бросил три кубика, результаты броска воплощаются в жизнь в следующем порядке.



#### 1) Кубик событий. Флот варваров приближается.

Если на кубике событий выпал "корабль", то варварский корабль сдвигается по карте приближения флота на

одно деление вперёд в направлении стрелки.

Когда корабль достигает последнего деления (с топором), армия варваров высаживается на остров Катан. Игрок должен призвать рыцарей на войну, чтобы у него была возможность отбивать нападение варваров. Подробности смотри в разделе "Война с армией варваров".

### 2) Кубик событий и красный числовой кубик.

#### Получение карты развития.



Если на кубике событий выпали "городские ворота", то каждый игрок проверяет, может ли он взять карту развития. Это зависит от цвета выпавших "ворот" и от числа, выпавшем на красном кубике. Чтобы получить карту развития, игрок должен владеть городскими постройками того же цвета, что и на выпавших "воротах" (синий, зелёный, жёлтый).

Число, выпавшее на красном кубике, должно быть показано на жетоне принадлежащей игроку постройке цвета выпавших "ворот".

Каждый игрок, для которого оба условия верны, может взять верхнюю карту из колоды развития цвета выпавших ворот.

Игрок может посмотреть свою карту и должен положить её перед собой, не показывая другим. Каждый игрок может иметь в своём распоряжении не более 4 карт развития.

Подробности смотри в разделе "Карты развития".

### 3) Красный и белый числовой кубики. Поступление ресурсов.

Как обычно, сумма чисел, выпавших на красном и белом числовых кубиках, говорит, какие гексы приносят доход.

- Одно поселение даёт, как обычно, 1 карту сырья
- Один город даёт 2 карты. Это либо:

#### 2 карты сырья

- Холмы дают 2 карты Глины;
- Пашни дают 2 карты Зерна, либо

#### 1 карта сырья и 1 карта товара, а именно:

- Горы приносят 1 Руду + 1 карту Монет;
- Леса дают 1 карту Дровесины + 1 карту Бумаги;
- Пастбища дают 1 Шерсть + 1 карту Ткани.

Нельзя отказаться от указанного сочетания карт и вместо них взять 2 одинаковых сырья или 2 одинаковых товара. Игрок хранит товары на руке вместе с сырьём, и товар может быть отнят Разбойником.

### 4) "7" на кубиках - ход Разбойника

В начале игры Разбойник не может перемещаться до тех пор, пока варвары не высадутся на Катане:

- если выпало 7, проверьте, нет ли излишка карт на руках у игроков; игрок, у которого больше 7 карт на руках, должен сбросить половину карт (при этом Разбойник остаётся в пустыне, и ни у кого из игроков карта не отнимается);

- до высадки варваров Разбойник не может быть перемещён картами развития ("Епископ") или рыцарями - он остаётся в пустыне, что бы ни происходило;

- есть вероятность, что 7 выпадет в раунде прибытия флота варваров на Катан. Так как атака варваров происходит до расходования ресурсов, разбойник в данном случае должен быть перемещён первым.

## ТОРГОВЛЯ

Правила торговли базовых "Колонизаторов" остаются в силе и распространяются теперь и на товары. Товары свободно обмениваются между игроками и банком.

- Товары сдаются игроком в банк в соотношении 4:1 в обмен на 1 карту другого товара или 1 карту сырья. 4 карты, сданные на обмен в банк, должны быть товаром одного типа.
- Игрок, владеющий простой гаванью, может менять товары в соотношении 3:1 на 1 карту ресурса или 1 карту товара.
- И сырьё можно обменивать на товары (например, 4 Глины на 1 Ткань, а то и 1 Глину на 1 Бумагу в Глиняной гавани).
- Ко всем сделкам по обмену и торговым сделкам применяется общее правило: игрок сам решает, карта какого ресурса или товара ему нужна, но обязан отдать за неё положенное число карт положенного типа.
- Картами развития у нас не торгуют.

## СТРОИТЕЛЬСТВО

Как и прежде, игроки могут строить дороги, поселения и города, когда приходит их очередь делать ход. Есть только новые объекты строительства:

### Городская стена

Как правило, если выпало "7", игрок, который имеет на руках более 7 карт ресурсов, теряет карты.

- Городская стена на 2 увеличивает число карт ресурсов, которыми игрок может владеть без опаски.
- Городская стена строится за 2 Глины. Фишка Города вставляется в кольцо городской стены. Городской стеной могут обноситься только города.
- Каждый другой город, который получил 1 городскую стену, увеличивает количество "безопасных" карт ресурсов ещё на 2.





**Пример:** игрок, который 2 своих города защитил городской стеной, может оставлять на руках 11 карт ресурсов, когда выпадает "7". Если у игрока 12 карт ресурсов на руках, он должен сбросить 6 из них.

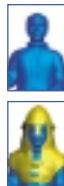
- Если игрок теряет город, он также теряет относящуюся к нему городскую стену.

### Рыцари

Рыцари имеют два состояния, которые показываются с помощью шлемов:

 - если рыцарь не носит шлем, он вольный, то есть, рыцарь не может предпринять какие-либо действия;

 - если рыцарь носит шлем, он рьяный и может вступать в бой и осуществлять действия.



Сила рыцаря имеет 3 уровня, которые отображаются хвостами флажка:

- если у флажка только 1 хвост, это "простой рыцарь" (1 очко силы).
- Если у флажка 2 хвоста, это "славный рыцарь" (2 очка силы).
- Если у флажка 3 хвоста, это "великий рыцарь" (3 очка силы)

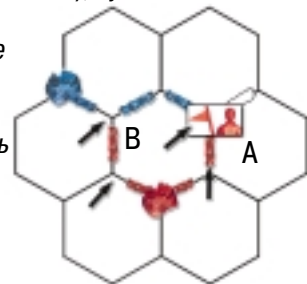


### Снаряжение рыцаря (ввод фигурки в игру)

Игрок, который хочет снарядить рыцаря, должен отдать 1 Руду и 1 Шерсть. После этого игрок получает простого рыцаря (флажок с 1 хвостом). Снаряжённый рыцарь встаёт на поле вольным, т.е. на нём нет шлема.

- Снаряжённый простой вольный рыцарь встает на свободном перекрёстке во владениях игрока, т.е. на этот перекрёсток должна приводить дорога, принадлежащая игроку.
- Правило расстояния (как в случае с поселениями) для рыцарей не применяется.
- Если любой рыцарь наступает на дорогу противника, он перекрывает дорогу и не даёт противнику продолжать строительство.
- Рыцарь может перекрыть даже "Самый длинный торговый путь", если путь принадлежит другому игроку.

**Пример:** красный игрок имеет выбор из четырёх перекрёстков (на схеме указаны стрелками), куда можно призвать рыцаря. Если красный игрок ставит рыцаря на перекрёстке "А", как показано на рисунке, он заблокирует синего игрока - только красный игрок сможет прокладывать дорогу от этого перекрёстка. Если красный игрок поставит своего рыцаря на перекрёсток "В", он разорвет дорогу синего игрока.



### Призыв рыцаря (подготовка к действиям)

Чтобы призвать вольного рыцаря к действиям и сделать его рьяным, игрок должен отдать 1 Зерно (независимо от силы рыцаря): это относится также к рыцарям, которые только снаряжаются.

- Игрок надевает на рыцаря шлем, и рыцарь становится рьяным.
- Рьяный рыцарь не может выполнять никакие действия в этот ход игрока. Рыцарь сможет действовать только на следующий ход игрока, не ранее. Смотри "Действия рыцарей".



### Прославление рыцаря (увеличение силы)

Силу рыцаря можно увеличить в тот же ход, в котором он был снаряжён (или в любой следующий ход) прославлением.

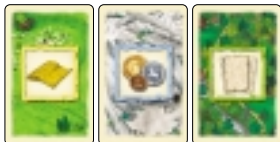
- Если отдать 1 Руду и 1 Шерсть, простого рыцаря станет славным рыцарем (флажок с 2 хвостами). Игрок снимает простого рыцаря с игрового поля и ставит на его место славного рыцаря.
- Прославлять можно как рьяных, так и вольных рыцарей. Прославление не изменяет состояние рыцаря: если вольный простой рыцарь стал славным рыцарем, он не становится от этого рьяным. Если он был рьяным, прославление не сделает его вольным. За один ход одного рыцаря можно прославить только один раз.
- Подобным же образом славный рыцарь может стать великим рыцарем. Великие рыцари доступны только тому игроку, в городе которого есть крепость (третий уровень политического расширения города).

**Важно:** у каждого игрока всего по 2 рыцаря каждого уровня силы. Если у игрока на поле, например, 2 простых рыцаря, и он хочет призвать ещё одного простого рыцаря, ему придётся сначала сделать одного из простых рыцарей славным, чтобы высвободить фигурку простого рыцаря.



## ЗАСТРОЙКА ГОРОДОВ

Если у игрока есть товары, он может с их помощью застраивать города. Застройка основанного города может идти в трёх направлениях развития: Торговля = жёлтый цвет = Ткань; Политика = синий = Монеты; Ученость = зелёный = Бумага.



Развитие городов осуществляется с помощью плана города, который лежит перед каждым игроком. На трёх отдельных полях плана показаны три линии развития. В каждой линии есть пять построек, представленные жетонами с уровнем с 1го по 5й. В начале игры все жетоны лежат на плане лицом вниз, города всех игроков находятся на нулевом уровне развития.

- Застройка 1го уровня по любому направлению обходится игроку в 1 товар. На каждом жетоне показано, какие товары и в каком количестве нужны для застройки. Игрок, начинающий торговую застройку города, отдаёт 1 карту Ткани, как бы "разбивает рыночную площадь" в своем городе и переворачивает жетон Рынка на жёлтой части плана лицом вверх. На обороте жетона нарисован рынок и красные кубики с числами 1 и 2. Числа на нарисованных кубиках показывают результаты, которые дадут игроку право взять карту развития. Смотри раздел "Карты развития".



- Каждая городская постройка 2го уровня (т.е. право игрока перевернуть второй жетон в линии) стоит 2 товара, 3й уровень застройки требует 3 товара, и так далее. Каждое действие застройки повышает шанс игрока получить карту развития (следите за красным кубиком).
- Когда игрок построил город до 3го уровня, он получает существенную дополнительную помощь до конца игры:

**Гильдия** (жёлтая постройка): с этого момента игрок может менять товары в соотношении 2:1 (2 карты одного и того же товара на 1 карту сырья или на 1 карту другого товара).

**Крепость** (синяя постройка): с этого момента игрок может действием прославления делать из славных рыцарей великих рыцарей.

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

### Столицы

Первый игрок, который создаст любую постройку 4го уровня (банк, собор или театр), может установить на один из своих городов насадку столицы. Город, став столицей, приносит в итоге четыре



победных очка (2 за город + 2 за столицу). На планах городов постройки 4го и 5го уровней отмечены значком столицы.

- Всего может быть три столицы: торговая, научная и политическая. Владелец столицы может её потерять только в том случае, если другой игрок раньше него создаст постройку 5го уровня в этой же сфере. Если хозяин столицы достиг 5го уровня раньше других, его столица неуязвима. Один игрок может владеть несколькими столицами, если в его владении есть достаточно городов и если он первым достигает 4го уровня на нескольких линиях развития.

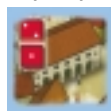
- Чтобы помнить, кто какую столицу построил, план города каждого игрока должен быть открыт и хорошо виден.
- Если какой-либо игрок владеет только одним городом, который он уже развил до столицы, то он сможет развиваться в двух других направлениях только до 3го уровня. Постройки 4го уровня будут доступны ему только с основанием нового города.

**Пример:** игрок создал политическую столицу Катана, так как первым создал Собор (политическая постройка 4го уровня). Но далее по ходу игры его противник первым успеваеет построить Совет Катана (5й уровень политики), и политическая столица переезжает в его город, где и останется до конца игры. Прежний владелец должен убрать со своего города столичную насадку.

## КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Получение карт развития

Карты развития получает игрок, выполняющий ряд условий:



1. Игрок должен хотя бы раз застроить город - на его плане должен быть хотя бы один вскрытый жетон. На постройке 1го уровня в городе 2 красных кубика, на 2м уровне число их вырастает до 3, и так далее. Каждый кубик показывает результат, который позволит игроку взять карту развития.



2. Кубик событий должен показать "ворота" того же цвета, что и часть города, в которой есть постройка игрока. Если игрок уже вел застройку в нескольких частях города, он имеет больше шансов на получение "карты развития".



3. Каждый игрок, в городе которого есть постройка цвета выпавших "ворот" с результатом, выпавшем на красном кубике, получает карту развития.

- Карты развития берутся с верха колоды вслепую.

- Если несколько игроков получают право на карту, первым берет карту игрок, совершавший бросок, другие тянут карты в порядке очереди по часовой стрелке.



**Пример:** игрок "А" получил на белом кубике "6", на красном "3", а на событиях - жёлтые "ворота". Игрок "В" уже построил Рынок и Цех и может взять жёлтую карту развития, так как в жёлтой части плана его города есть красный кубик с результатом "3".

## Розыгрыш карты развития

В свой ход игрок может разыграть любое количество карт развития, но только после броска кубиков. Исключение: "Алхимик".

Особенности:

- Карты победных очков должны вскрываться сразу же после получения; шпион не может их украсть.
- Игрок не может держать в запасе более четырёх карт развития (не считая вскрытые карты победных очков). Если игрок получил пятую карту развития и не может разыграть ни одну из них, так как, например, идёт не его ход, он должен сбросить (положить под стопку карт развития) одну карту развития по своему выбору.
- Если игрок получает карту развития в свой ход, то он может тут же её использовать.
- Карты развития не могут быть предметом обмена.
- Разыгранные карты развития сбрасываются под стопку карт развития.

## ДЕЙСТВИЯ РЫЦАРЕЙ

В свой ход и после броска кубиков игрок может выполнить нужные ему действия каждым своим рьяным рыцарем. После действия рыцарь становится вольным (шлем снимается). Игрок может тут же отдать карту Зерна и снова призвать рыцаря, но уже не сможет в этот ход совершить им какое-либо действие.

### Поход

- В свой ход игрок может отправить в поход тех рьяных рыцарей, которые были призваны не в этом ходу. При этом от перекрёстка, с которого начинается поход, до точки назначения похода (свободный перекрёсток) должна идти дорога, принадлежащая игроку.
- На одном перекрёстке может стоять только один рыцарь.
- Поход мимо чужого рыцаря невозможен.
- После похода рыцарь становится вольным.

- Если игрок хочет поставить поселение на перекрёстке, занятом его рыцарем, сначала он должен отослать рыцаря походом на любой другой перекрёсток по своим дорогам. Если рыцарь не может освободить перекрёсток (нет свободного перекрёстка или рыцарь вольный), на перекрёстке основать поселение пока нельзя.

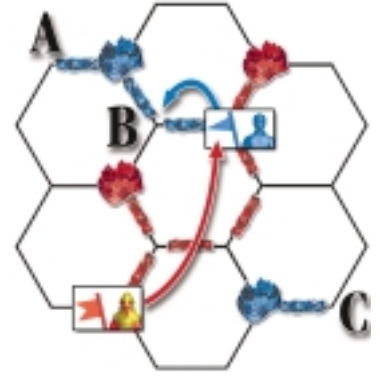


**Пример:** красный игрок может отправить рьяного рыцаря в поход с перекрёстка "А" на перекрёстки, указанные стрелками. Поход рыцаря на "В" или "С" невозможен, так как эти точки не связаны с перекрёстками "А" дорогами игрока.

### Поход и Изгнание

- В свой ход игрок может направить рьяного рыцаря в поход на перекрёсток с чужим рыцарем. Если сила чужого рыцаря меньше силы рыцаря игрока, чужой рыцарь будет изгнан с перекрёстка.

- Изгнанного рыцаря его хозяин отводит на свободный перекрёсток на его дорогах. Состояние изгнанного рыцаря не меняется: рьяные и после изгнания остаются рьяными, вольные - вольными.
- Если для отхода изгнанного рыцаря нет перекрёстка, он снимается с игрового поля.
- В походе или при отходе после изгнания рыцарь не может пройти через перекрёсток с чужим рыцарем.
- Запрещается изгонять собственного рыцаря.
- После похода или изгнания напавший рыцарь станет вольным (снимите с него шлем).



Пример: красный игрок может отправить рьяного рыцаря в поход на синего рыцаря, так как к занятому синим рыцарем перекрёстку ведёт красная дорога, и красный рыцарь сильнее синего. Синий игрок отводит изгнанного рыцаря по своим дорогам на перекрёсток "А" или "В". Перемещение в точку "С" недопустимо.

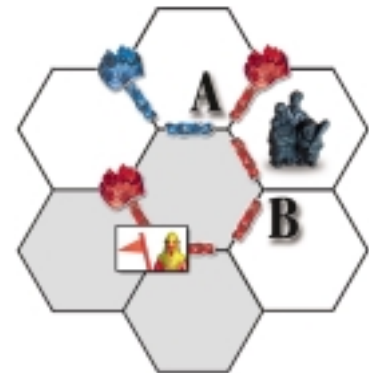
### Изгнание разбойника

Рьяный рыцарь игрока любого уровня силы может изгнать разбойника, если тот находится на одном из трёх свободных соседних гексов.

- Изгнанный разбойник действует, как описано в правилах базовых "Колонизаторов".
- После изгнания разбойника рыцарь становится вольным.

**Внимание:** пока варвары не высадились, разбойник не может быть изгнан из его пустыни.

**Пример:** рыцарь красного игрока мог бы изгнать разбойника с серых полей. К сожалению, разбойник находится за пределами зоны влияния рыцаря. Чтобы изгнать разбойника, рыцарь должен походом дойти к точке "А" или "В", где станет вольным. Тут игрок должен отдать 1 Зерно и призвать рыцаря. И уже на следующий ход рыцарь сможет изгнать разбойника.



## ВОЙНА С АРМИЕЙ ВАРВАРОВ

Когда корабль варваров зашел на деление с топором, варвары высаживаются на остров и скоро вступят в битву с рьяными рыцарями Катана.

- Сила армии варваров равна числу всех городов на Катане с учётом столиц.
- Сила рыцарей Катана равна сумме всех хвостов флажков всех рьяных рыцарей.
- Оба значения сравниваются. Независимо от успеха или неудачи, после битвы все рьяные рыцари становятся вольными.



### Победа варваров

Варвары побеждают, если они сильнее, чем рыцари Катана. Армия варваров атакует города игрока или игроков, которые предоставили наименьшее количество рьяных рыцарей для защиты (или не предоставили вовсе).

- Негативные последствия нападения не испытывают игроки, которые владеют только поселениями, они не теряют ничего. Столицы также не затрагиваются, так как они всегда защищены.
- Негативные последствия испытывают только те игроки, которые владеют одним или несколькими городами. Они подсчитывают хвосты флажков своих рьяных рыцарей. Игрок, который насчитал меньше всего хвостов на флажках его рьяных рыцарей, должен обратить свой город в поселение. Если несколько игроков насчитали одинаково малое количество хвостов на своих флажках, каждый из них теряет по городу. В крайнем случае, когда, например, ни один игрок не призвал ни одного рыцаря, все игроки, которые могут потерять город, теряют по одному городу.
- Если город с городской стеной понижается до поселения, городская стена сносится.
- Даже без города игрок сохраняет свои постройки и, вместе с ними, возможность получать карты развития. В любом случае, он должен продолжать застройку, ведь рано или поздно он снова станет хозяином города.

### Пример:

- Играют Клавдия, Галина, Фёдор и Пётр.
- Пётр, Фёдор и Клавдия встретили варваров, когда у каждого был только один простой рьяный рыцарь. У Галины и того не было. В общем, сила рыцарей Катана равна всего 3.
- Зато городов наши игроки понастроили - не счесть. А надо. У Фёдора и Петра по 2 города, у Галины одна столица - и городов больше нет, а у Клавдии только поселения. Сила варваров равна 5 (4 города + 1 столица).
- Варвары побеждают (3:5)
- Фёдор и Пётр теряют по одному городу. Хотя Галина не выставила в бой ни одного рыцаря, она не пострадала, так как её столица защищена. Клавдия также не пострадала, так как она владеет только поселением.

**Важно:** если игрок, который основал все свои поселения, теряет город, то этот город отныне будет считаться поселением, хоть и не может быть отображен на поле фишкой поселения. Его фишка кладётся на бок, как знак того, что он теперь считается поселением (одно победное очко, простое поступление сырья). Если игрок после этого захочет ещё строить город, то сначала он должен превратить в нормальный город именно это поселение. Он должен отдать 3 карты Руды и 1 карту Зерна, а затем может поставить фишку города в обычное положение. Когда у игрока есть такой ущербный город, он не может вести застройку города. Сначала надо ликвидировать ущерб, после чего можно продолжить развитие города.

### Победа рыцарей

Если рыцари Катана сильнее или хотя бы равны по силе армии варваров, они побеждают.

- Если какой-либо игрок один предоставил наибольшее количество хвостов (т.е. единиц силы) для победы, то он получает одну карту победного очка "Спаситель Катана".
- Если два или более игрока предоставили равное количество хвостов, то каждый из них должен вытянуть верхнюю карту из стопки карт развития. Однако, они не получают карты победного очка.

После нападения корабль снова отводится на исходное поле и снова начинает свой путь к Катану.

### ТОРГОВЕЦ

Фигурка торговца вводится в игру только тогда, когда разыгрывается карта развития "Торговец". Игрок ставит фигурку на гекс рядом со своим поселением или городом. Этот игрок может обменивать ресурс этой местности в соотношении 2:1 так долго, пока торговец стоит на этом



гексе. Фигурка торговца может быть перемещена только при розыгрыше карты "Торговец". С помощью "Торговца" игрок может производить обмен даже тогда, когда Разбойник стоит на том же самом гексе.

Фигурка торговца приносит одно победное очко.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только игрок, который делает ход, набирает 13 победных очков и более.

### Правило для опытных колонизаторов

Игрок, который ищет больше тактики, должен попробовать этот вариант, в котором есть маленькое, но очень эффективное изменение правил. Когда варвары достигли Катана, все игроки по очереди, начиная с игрока, который ходит, решают, сколько своих рьяных рыцарей они хотят послать на войну с варварами.

**СОВЕТ:** игрок может сознательно отказаться от использования своего рыцаря в войне, чтобы дать варварам победить и нанести ущерб другим игрокам.

После принятия решения вольными становятся только те рыцари, которые участвовали в отражении набега.

### ИГРА С МОРЕХОДСТВОМ

Вы можете использовать возможности расширения "Мореходы Катана" вместе с игрой "Города и Рыцари Катана". По нашему опыту, для этого подходят такие сценарии, как "Новые берега" и "Через пустыню". Не подходят сценарии, в которых есть много мелких островов. При игре с "Мореходами" вы должны обращать внимание на то, что определённые действия, применяющиеся к дорогам, могут также применяться и к кораблям.

### Дополнительные правила к игре "Города и Рыцари" для игры с "Мореходами".

- В случае сценариев с несколькими островами при нападении варваров применяются те же правила, как и в базовой игре.
- Рыцари могут также перемещаться по морю, если исходная и целевая точка связаны друг с другом дорогами и кораблями или строем кораблей.
- Игрок может послать рьяного рыцаря походом на морской перекрёсток, если строй его кораблей подходит к этому перекрёстку (в таком случае, рыцарь находится на корабле).
- Если рыцарь стоит на перекрёстке, к которому подводит последний корабль в строй кораблей, строй кораблей считается замкнутым. Соединение рыцаря с поселением его же цвета не должно прерываться.
- Если игрок разрывает строй чужих кораблей своим рыцарем (или поселением), то этот строй кораблей (и, возможно, связанные с ним дороги) может утратить статус Самого длинного торгового пути, если обладал им ранее. Владелец строя кораблей не может разрывать строй, перемещая свои корабли, граничащие с чужими рыцарями.
- Когда рьяный рыцарь игрока становится вольным на перекрёстке рядом с гексом пирата, игрок должен переместить пирата.
- Число очков, необходимое для победы в каждом сценарии, должно быть увеличено на 1.
- В случае города на гексе с золотоносной рекой, игрок получает только сырьё, но не товар.
- Торговец не может стоять на гексе золотоносной реки.
- Если в игре участвует пират, то ограничения, описанные на странице 8 (для движения разбойника в начале игры), применяются также и для пирата.
- Правило, что разбойник не может двигаться, пока варвары в первый раз не высадутся на остров Катан, применяется к пиратскому кораблю (который, естественно, не должен находиться на гексе пустыни).

# **С** СПРАВОЧНИК КАРТ РАЗВИТИЯ

## **УЧЕНОСТЬ (зелёные карты)**

### **Алхимик (2 штуки)**

*Играйте эту карту перед вашим броском кубиков и выберите результаты числовых кубиков. После этого бросьте кубик события и выполните его.*

С этой карточкой вы можете выбрать для себя результаты красного и белого кубиков, чтобы получить нужную сумму, например, "7". Только выбрав результаты, вы должны бросить кубик событий и осуществить Событие. И только после этого вы получаете ресурсы с гекса, который вы назначили выбором. Если вы уже сделали бросок, то вы больше не можете играть эту карту.

### **Строительный кран (2 штуки)**

*Городская постройка (монастырь, ратуша, и т.д.) стоит вам в этот ход на один товар меньше.*

"Строительный кран" даёт вам эту скидку только в тот ход, в котором вы играете эту карту. Скидка распространяется только на одно действие застройки (рынок, ратуша, и т.д.). Таким образом, скидка позволяет перевернуть только один жетон постройки на плане вашего города за один розыгрыш этой карты. Развитие поселения до уровня города должно оплачиваться всеми положенными ресурсами без скидки.

### **Шахта (2 штуки)**

*За каждый гекс Гор, с которым граничит ваш город или поселение, возьмите 2 карты Руды.*

За каждый рудный гекс (Горы) у ваших владений получите 2 карты Руды. Не имеет значения, находятся ли Горы рядом с вашим поселением или с вашим городом.

Пример: вы владеете двумя поселениями рядом с одним горным гексом и городом около другого горного гекса. Сыграйте карту "Шахта" и получите четыре карты Руды.

### **Орошение (2 штуки)**

*За каждый гекс Пашни, с которым граничит ваш город или поселение, возьмите 2 карты Зерна.*

За каждый пахотный гекс (Пашни) у ваших владений получите 2 карты Зерна. Не имеет значения, находятся ли Пашни рядом с вашим поселением или с вашим городом.

Пример: вы владеете двумя городами у одного гекса Пашен и поселением у другого пахотного гекса. Сыграйте карту "Орошение" и получите четыре карты Зерна.

### **Книгопечатание (1 штука)**

*1 победное очко*

Данную карту победного очка вы должны выложить перед собой. Карты победных очков не должны храниться на руках закрытыми. Как и все карты развития, эта карта не идёт в счёт, когда вас грабит Разбойник.

### **Изобретатель (2 штуки)**

*Поменяйте два номерных жетона местами; никогда не обмениваются жетоны 2, 12, 6 и 8*

Улучшите ваши поступления ресурсов! Вы можете выбрать два любых номерных жетона (кроме 2, 12, 6 и 8) и поменять их местами друг с другом. На этих местах у вас не должно быть ни города, ни поселения. Если вы, например, выбрали "9" и "11", возьмите жетон с цифрой "9" и положите на его место жетон с цифрой "11". Жетон с цифрой "9" положите на освободившееся место жетона с цифрой "11". Если на месте жетона стоит разбойник, жетон всё равно можно обменять.

### **Инженер (1 штука)**

*Постройте для своего города бесплатно городскую стену.*

*Ещё лучшая защита от разбойника!*

Приобретите городскую стену и защитите ею свой город. В ход разбойника вы сможете иметь на руках на две карты ресурсов больше. Для одного города допускается только одна городская стена. Вы не можете построить больше трёх городских стен. Поселения не могут обноситься городской стеной.

### **Медицина (2 штуки)**

*За 2 карты Руды и 1 карту Зерна вы можете сделать ваше поселение городом.*

Благодаря использованию этой карты вы сэкономите 1 карту Руды и 1 карту Зерна. Две карты "Медицина" нельзя сыграть одновременно.

### **Кузнечество (2 штуки)**

*Вы можете бесплатно прославить 2 своих рыцарей (помните, правило появления великих рыцарей). Великие рыцари не могут быть прославлены.*

Вы можете прославить максимум 2 рыцарей и вольных рыцарей. Славного рыцаря (2-ой уровень) можно прославить только в том случае, если вы построили в городе Крепость (Политика 3го уровня), не ранее. Состояние рыцаря (рыцарь или вольный) при прославлении не изменяется. За один ход сила рыцаря может быть увеличена только на один уровень.

### **Дороги (2 штуки)**

*Постройте бесплатно 2 дороги (в игре "Мореходы" - 2 корабля или 1 дорогу и 1 корабль).*

Вы можете бесплатно построить две дороги, даже в разных местах. Право на строительство кораблей используется, если вы разыгрываете сценарий из "Мореходов Катана". Тогда вы сможете построить 2 корабля или 1 дорогу и 1 корабль.

## **ПОЛИТИКА (синие карты)**

### **Епископ (2 штуки)**

*Изгоните разбойника. У каждого игрока, который владеет хотя бы одним поселением/городом у нового гекса разбойника, заберите 1 карту из рук (сырьё или товар).*

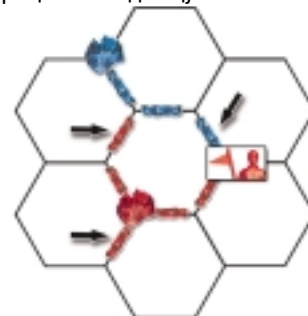
Когда вы перемещаете разбойника, то у каждого игрока, который владеет городом или поселением на этом гексе (куда приходит разбойник), вы можете забрать 1 карту. Даже если у игрока на этом гексе несколько поселений/городов, вы всё равно можете забрать у него только 1 карту.

### **Дипломат (2 штуки)**

*Вы можете удалить любую конечную дорогу (которая не упирается в дорогу или фигурку того же цвета). При этом вы можете сразу же установить свою собственную дорогу (согласно правилам).*

Термин "конечная" означает в данном случае дорогу, которая представляет собой начало или конец пути. На этом открытом конце не должен стоять ни рыцарь, ни город или поселение того же цвета, а также не должна стоять дорога или корабль (при игре "Мореходы"). Удаленная дорога другого игрока возвращается владельцу.

Дороги, обозначенные стрелками, являются конечными. Затем игрок может бесплатно проложить новую собственную дорогу (согласно правилам строительства - впритык к собственной дороге или к поселению/городу), если удалит участок своей ранее проложенной дороги. Комбинация "удалить чужую дорогу/проложить свою собственную дорогу" не допускается.



### Полководец (2 штуки)

*Вы призываете всех своих рыцарей бесплатно.*

Ваш рыцарь становится рьяным, а вы не отдаёте за это карту Зерна.

### Свадьба (2 штуки)

*Любой из игроков, у которого больше победных очков, чем у вас, должен отдать вам 2 карты по своему усмотрению (сырьё и/или товары).*

Если такой игрок имеет всего лишь одну карту на руках, он должен отдать эту карту. Только тот, у кого на руках нет карт, освобождается от обязанности отдать карты.

### Интрига (2 штуки)

*Вы можете изгнать любого рыцаря любого игрока с того перекрёстка, к которому подходит ваша дорога или строй кораблей.*

С помощью этой карты вы можете изгнать чужого рыцаря, заблокировать место под основание поселения или же разорвать дорогу/строй кораблей. Естественно, на месте, с которого был изгнан рыцарь, можно снарядить нового рыцаря.

Чтобы разыграть эту карту, вы можете и не владеть рыцарями. Изгнанный рыцарь должен быть перемещён. Если для него нет свободного места, он удаляется с поля.

### Саботажник (2 штуки)

*Каждый игрок, у которого победных очков столько же или больше, чем у вас, сбрасывает половину карт с рук (сырьё и/или товары)!*

В случае нечётных чисел производится округление (при 9 картах надо сбросить 4).

### Шпион (3 штуки)

*Вы можете просмотреть карты развития на руках любого игрока и украсть 1 себе.*

Также разрешается украсть карту Шпиона и сразу её разыграть. Карты победных очков воровать нельзя.

### Перебежчик (2 штуки)

*Назначьте одного игрока, который должен убрать любого своего рыцаря с игрового поля. На его место вы можете поставить своего рыцаря того же уровня силы.*

Когда вы разыгрываете эту карту, а ваш противник должен убрать рыцаря по своему выбору, и вы при этом не можете поставить взамен равноценного рыцаря (ваш противник удаляет славного рыцаря, а вы уже выставили обоим своих славных рыцарей), вы должны поставить простого рыцаря. Если вы не можете сделать и этого, значит, ваш противник всё равно должен убрать своего рыцаря, а вы рыцаря не выставляете. Если ваш противник убирает великого рыцаря, вы должны вместо него поставить также великого рыцаря, даже если вы не достигли третьего уровня развития в Политике. Рыцарь, которого вы выставляете, получает тот же статус (вольный/рьяный), что и рыцарь, которого убрал ваш противник.

### Основной закон (1 штука)

*1 победное очко*

Данную карту победного очка вы должны выложить перед собой. Карты победных очков не должны храниться на руках закрытыми. Как и в случае с другими картами развития, Разбойник не может отнять эту карту.

## ТОРГОВЛЯ (жёлтые карты)

### Торговец (6 штук)

*Установите Торговца на гекс рядом с вашим поселением или городом. Вы можете обменивать сырьё этой местности в отношении 2:1, до тех пор, пока Торговец стоит здесь.*

Установите Торговца на гекс рядом с одним из ваших поселений или городов. Пока Торговец стоит на этом гексе (и принадлежит вам), вы можете обменивать сырьё, соответствующее ландшафту этого гекса, по курсу 2:1. Вы можете обменивать сырьё и на товары.

Торговец приносит победное очко своему владельцу. Если карточку Торговца играет другой игрок, он забирает Торговца, преимущество при обмене и победное очко. Разбойник не оказывает никакого влияния на Торговца.

### Торговый порт (2 штуки)

*Каждому игроку вы можете один раз предложить карту сырья. В обмен на это, если он обладает такой картой, он должен дать вам любой товар.*

Это преимущество вы имеете право использовать в свой ход. Разумеется, вы можете производить обмен с каждым из игроков только один раз, и выбранный вами игрок сам выбирает карту, которую хотел бы отдать. Если вы предлагаете карту для обмена игроку, который не имеет товара, то обмен не состоится. Вы также не должны отдавать ему предложенную карту сырья.

### Торговый флот (2 штуки)

*До конца вашего хода вы можете обменивать один вид сырья или один товар в соотношении 2:1.*

При этом обмене вы должны всегда отдавать одинаковые карты сырья или товаров. Комбинации из карт не разрешаются. Таким образом, например, вы можете любое число раз отдавать по 2 карты Бумаги и брать за каждую партию Бумаги 1 сырьё или 1 товар любого типа.

### Мастер торговли (2 штуки)

*Выберите одного игрока, у которого больше победных очков, чем у Вас. Найдите в его картах и заберите себе 2 карты (сырьё и/или товар).*

Ни один из игроков не может быть защищён от этого изъятия, даже если имеет преимущество всего в 1 победное очко.

### Монополия на товар (2 штуки)

*Выберите товар. Каждый игрок должен дать вам одну карту этого товара, если обладает таковой.*

### Монополия на сырьё (4 штуки)

*Выберите вид сырья. Каждый игрок должен дать вам 2 карты данного сырья, если он ими обладает.*

Если игрок имеет только одну карту сырья этого вида, то он должен отдать вам эту карту.

Выходные данные © 1998, 2006

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

Лицензия: Катан ГмБХ, [www.catan.com](http://www.catan.com)

Иллюстрации: Таня Доннер

Графика: Михаяла Шельк, [www.fine-tuning.de](http://www.fine-tuning.de) Редактирование: ТМ-Шпиле ГмБХ

Издательство Космос (KOSMOS Verlag), а/я 106011, D-70049

Штутгарт

Тел.: +49(0)711-2191-0

Факс: +49(0)711-2191-422

Эл. почта: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

Web: [www.diesiedlervoncatan.de](http://www.diesiedlervoncatan.de)

[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

Локализация в России выполнена ООО "СМАРТ".  
Общее руководство: Михаил Акулов.  
Вёрстка и предпечатная подготовка: Андрей Морозов.  
Редактура: Алексей Перерва.  
Перевод с немецкого: бюро переводов "Норма-ТМ".  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.