

2-pl AYER Settlers of Catan

by Klaus Teuber

Подготовка к игре.

Распечатайте и вырежьте жетоны коммерции (их можно найти в конце этого документа). Эти жетоны будут использовать оба игрока на протяжении всей игры.

Вы также можете использовать любые другие маркеры.

Фаза подготовки к партии.

В игре будут присутствовать два виртуальных игрока. Эти виртуальные игроки получают компоненты (фишки поселений, городов и дорог) в соответствии с основными правилами. Расположите компоненты виртуальных игроков рядом с полем. Жетоны коммерции разместите неподалёку, создав общий банк.

Первоначально игроки получают по 5 жетонов коммерции.

Сформируйте поле, согласно базовым правилам игры.

Два населённых пункта нейтральных игроков разместите на игровом поле, в соответствии с рисунком. Дороги к виртуальным поселениям не выкладываются. Разместите разбойников на гекс пустыни.



После этого оба игрока выставляют на поле по два стартовых поселения с дорогами, согласно основным правилам игры.

Игра.

Игра происходит по основным правилам для 3-4 игроков, за следующими исключениями:

1. Бросок кубиков.

В свою очередь игроки бросают кубики дважды, вместо одного раза. Внимание: виртуальные игроки никогда не бросают кубики! Выброшенные два числа обязательно должны отличаться. Если числа совпали - перебросьте кубики. Если во время броска было выброшено "7", то передвиньте разбойников, согласно основным правилам игры.

2. Виртуальное строительство.

Всякий раз, когда игрок строит дорогу, он обязан построить одну дорогу за нейтрального игрока (бесплатно). Игрок должен выбрать любое свободное место для строительства виртуальной дороги, согласно правилам. В случае строительства поселения, игрок обязан построить поселение за виртуального игрока. Если нельзя построить поселение (ограничения правил), то строится дорога.

Строительство городов или покупка карт развития не влияет на виртуальных игроков.

Виртуальные поселения не приносят ресурсы. Тем не менее, нейтральный игрок может получить карту "Самый длинный тракт". Если во время игры, у виртуальных игроков закончились фишки поселений, то вместо них используются фишки городов (выставляются на поле, как обычные поселения).

3. Использование жетонов коммерции.

В свой ход (не в ход виртуального игрока) игрок может выполнить одно из действий, описанных ниже.

В случае, если игрок занимает первое место по сумме очков, стоимость одного действия равна 2 жетонам коммерции. В случае, если игрок занимает второе место по сумме очков, стоимость одного действия равна 1 жетону коммерции.

Если оба игрока имеют одинаковое количество очков, то оба платят по 2 жетона коммерции.

Действия:

- 1) Вынужденная торговля: игрок может взять две карты ресурсов у другого игрока, отдав ему 2 карты в ответ.
- 2) Прогнать грабителя: игрок может поставить разбойников обратно в пустыню.

Получение жетонов коммерции

- 1) За каждый построенный возле пустыни населённый пункт, игрок получает два жетона (получает единожды в фазу строительства).
- 2) За каждый построенный на побережье населённый пункт, игрок получает один жетон (получает единожды в фазу строительства).
- 3) Игрок может получить два жетона, сбросив одну из сыгранных карт рыцарей. Игрок может обменять любое количество карт. Помните, что сбрасывая карты рыцарей, вы можете лишиться карты "Самое большое войско", если перед игроком их останется менее 3.

