

КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON CATAN



Краткий справочник колонизатора

Подробное разъяснение правил и примеры к игре "Колонизаторы"

Данный справочник содержит подробное изложение правил игры "Колонизаторы". Вам не нужно вникать во все детали перед первой игрой. Начинайте играть в соответствии с руководством. Если затем возникнут вопросы, вы можете обратиться сюда за справкой по соответствующему ключевому слову (представлены в алфавитном порядке).

Это не руководство к игре!

Примечание к новой редакции "Колонизаторов"

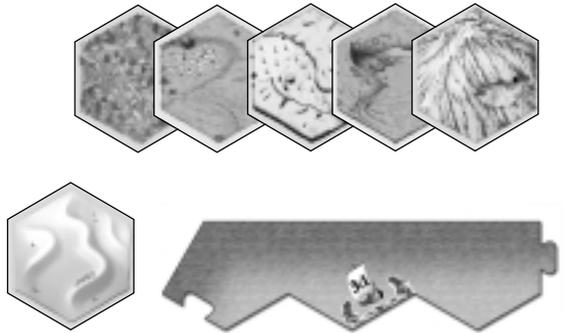
В 2003 году серия игр Клауса Тойбера о поселенцах острова Катан была полностью переработана, от базовой игры до новейших расширений.

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 фишками, жёсткой 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, и вместе мы найдём решение вашей проблемы.

Компоненты игры

19 гексов Суши:

- Леса (4 гекса)
- Пастбища (4 гекса)
- Пашни (4 гекса)
- Холмы (3 гекса)
- Горы (3 гекса)
- Пустыня (1 гекс)
- 6 Морских частей с 9 Гаванями



95 карт Сырья (по 19 каждого вида):

- Древесина = Брёвна = Леса
- Шерсть = Овцы = Пастбища
- Зерно = Снопы = Пашни
- Глина = Кирпичи = Холмы
- Руда = Порода = Горы



25 карт развития:

- Рыцарь (14 штук)
- Прорыв (6 штук)
- Победные очки (5 штук)

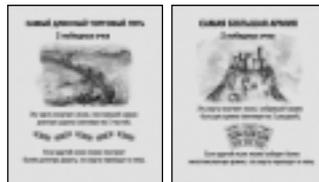


4 карты цены строительства



2 особые карты:

- Самый длинный торговый путь
- Самая большая армия



Игровые фишки (четырёх цветов):

- 16 городов
- 20 поселений
- 60 дорог



18 номерных жетонов

2 кубика



Подробные пояснения к правилам и примеры к игре "Поселенцы Катана"

"7" на кубиках - ход Разбойника

Варианты раскладки игрового поля

Внутренняя торговля

Город

Дорога

Заморская торговля

Карта цены строительства

Карты победных очков

Карты прорыва

Карты развития

Комбинированный этап торговли и строительства

Местонахождение гавани

Номерные жетоны

Окончание игры

Перекрёсток

Победные очки

Побережье

Поселение

Правило расстояния

Пустыня

Пути

Разбойник

Рыцарь

Самая большая армия

Самый длинный торговый путь

Стартовая расстановка для начинающих

Строительство

Сырьё: карты

Сырьё: поступление

Сырьё: торговля

Тактика

Торговля

Фаза основания

Ход игры

"7" на кубиках - ход Разбойника

Если игрок в фазе поступления сырья на кубиках выбросил "7", то ни один из игроков карт сырья не получит.

- Вместо этого все игроки пересчитывают карты сырья у них на руках. Все, у кого более

7 карт (то есть 8, 9 и больше), сбрасывают половину карт. При нечётном количестве число округляют вниз: так, игрок с 9 картами на руках сбрасывает 4 карты.

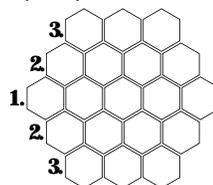
Пример: Геннадий выбросил "7". У него на руках только 6 карт сырья, у Богдана - 8, а у Вениамина - 11 карт. Богдан сбрасывает 4 карты, Вениамин - 5 (округлив вниз).

- Затем игрок, выполняющий ход, берёт Разбойника (>) и ставит его на номерной жетон (>) любого другого гекса Суши. Тем самым блокируется поступление сырья с этого гекса. Кроме того, игрок, переставивший Разбойника, может взять 1 карту сырья из закрытой руки игрока, чьё поселение или город стоит рядом с этим гексом; если гекс граничит с владениями 2-х игроков (и больше), игрок-Разбойник выбирает одного игрока и грабит его. Смотри также пункт "Рыцарь" (>).
- Разбойника можно поставить и на гекс Пустыни (>), хотя там нет жетона.

Затем игрок продолжает свой ход, переходя в фазу торговли.

Варианты раскладки игрового поля

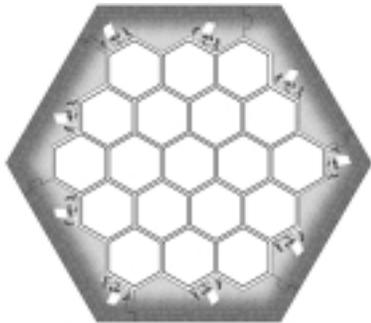
- Сначала выдавите из листов гексы Суши.
 - Перемешайте их лицевой стороной вниз и сбейте в стопку. Снимайте по очереди из этой закрытой стопки верхние гексы и кладите их на стол (лицом вверх), в следующем порядке:
1. Положите 5 гексов Суши в ряд на середину стола.
 2. Присоедините сверху и снизу по 1 ряду из 4-х гексов Суши.
 3. Теперь ещё раз присоедините сверху и снизу



по одному ряду (3 гекса в каждом).

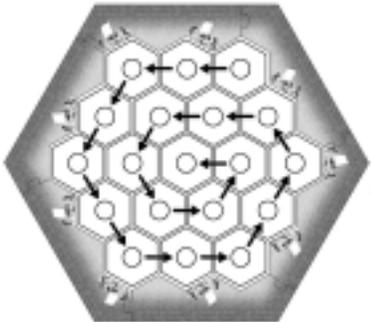
4. Теперь возьмите 6 частей рамки, каждая из которых является тремя морскими гексами. Разложите их вокруг острова в любом порядке.

Знаки Гаваней стоят только на одной стороне частей рамки. Используйте при сборке поля только эту сторону.



5. Расстановка номерных жетонов:

- Приготовьте к игре номерные жетоны, разложив их рядом с полем буквами вверх.
- Теперь разложите жетоны в алфавитном порядке на гексах Суши. Начните с любого углового гекса и выкладывайте все последующие жетоны против часовой стрелки. Смотри пример. Внимание: на гекс Пустыни жетон не ставится, его надо пропустить.
- Когда все жетоны распределены, их переворачивают числами вверх.



Далее игра переходит в фазу основания (>).

Внутренняя торговля

Игрок, выполняющий ход, может (после фазы поступления сырья) обмениваться с другими игроками картами сырья. Условия обмена - сколько карт и на что меняются - определяются умением игроков вести переговоры. Дарить карты (т.е. обменивать 0 карт на 1 или более карт) не разрешается.

Важно: в обмене одной из сторон обязан быть игрок, выполняющий ход. Без его участия обмен невозможен.

Пример: Геннадью в его ход для постройки дороги нужна 1 Глина. У него на руках 3 Руды и 2 Дровесины. Геннадий предлагает 1 Руду тому, кто даст ему 1 Глину; Вениамин торгуется: "Даю 1 Глину за 3 Руды". Но в торговлю вмешивается Галина, предлагая 1 Глину за 1 Руду и 1 Дровесину. Геннадий принимает её предложение: Галина получает 1 Руду и 1 Дровесину, Геннадий - Глину. Важно: в ход Геннадия Вениамин и Галина не смогли бы обменяться картами между собой.

Город

Только основанное поселение может быть превращено в город. Игрок отдаёт сырьё, забирает поселение с поля и взамен его ставит на перекрёсток город. Каждый город приносит 2 победных очка, и с каждого гекса Суши, примыкающего к городу, игрок получает 2 карты сырья, если на кубиках выпадет номер этого гекса. Поселения, освободившиеся за счет строительства города, можно использовать для закладки новых поселений.



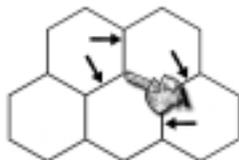
Пример: в фазе поступления сырья выпало 8. Чёрный игрок получает 3 карты Руды: 1 с поселения, 2 с города. Белый игрок получает с города 2 карты Дровесины.

Совет: не превращая поселений в города, победить в игре почти невозможно. У игрока всего 5 поселений, и они принесут ему всего 5 ПО (победных очков), тогда как каждый город даёт 2 ПО.

Дорога

Дороги - это соединения между городами и поселениями игрока. Дороги строятся на путях (>). Не проложив новую дорогу, игрок не может основать новое поселение. Дороги приносят ПО только в том случае, когда игрок владеет особой картой "Самый длинный торговый путь" (>). На одном пути всегда

может быть построена только одна дорога. Разумеется, дороги можно строить и вдоль побережья.



Пример: игрок, основавший поселение А, хочет построить дорогу. Он может прокладывать свою дорогу на путях, отмеченных стрелками.



Белый игрок не может проложить дорогу от чёрного поселения, это может сделать только чёрный игрок. Причина этого кроется в том, что, согласно правилу, новая

дорога игрока должна примыкать к его уже построенной дороге или к его поселению.

Заморская торговля

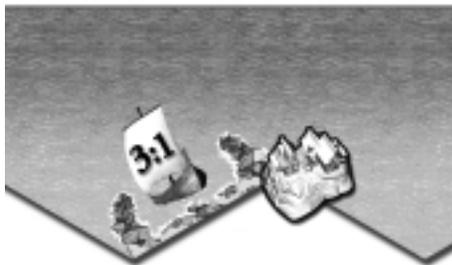
Игрок, выполняющий ход, может на этапе торговли обменивать карты сырья и без участия других игроков: это возможно за счет заморской торговли.

- Без гавани: при простейшем (и самом невыгодном) варианте обмена "4:1" игрок возвращает 4 одинаковые карты сырья в резервную стопку и берёт нужную ему карту (одну) из соответствующей стопки. Для обмена в соотношении 4:1 игрок не нуждается в гавани (>) (поселении рядом с гаванью), и без того сплошное разорение. Но если никто не хочет меняться...

Пример: Геннадий сбрасывает 4 карты Руды и берёт 1 карту Дровесины. Конечно, было бы разумнее сначала проверить, нет ли более выгодных вариантов обмена с другими игроками (внутренняя торговля).

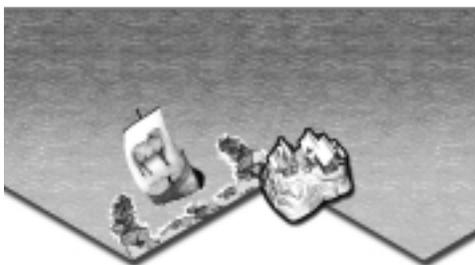
- Из гавани: игрок, основавший свое поселение или город рядом с гаванью (>), получает возможность обмена сырья по более выгодному курсу. Существует два различных вида гаваней:

1. **Простая гавань (3:1):** в свой ход на этапе торговли игрок может сбросить 3 карты сырья одного типа и взять взамен 1 карту любого другого сырья.



Пример: игрок возвращает в резерв 3 карты Дровесины и берёт 1 карту Руды.

2. **Особая гавань (2:1):** для каждого вида сырья существует особая гавань с символом этого сырья. Поэтому важно, рядом с какой особой гаванью находится поселение или город игрока. Выгодный обмен в соотношении 2:1 возможен только для сырья, изображённого на гексе гавани. Особая гавань не даёт права на обмен других видов сырья в соотношении 3:1!



Пример: игрок построил поселение (или город) рядом с особой гаванью для шерсти. При обмене игрок может вернуть в резервную стопку 2 карты Шерсти и взамен взять 1 любую другую карту сырья. Он может также обменивать 4 карты Шерсти на 2 другие карты - в зависимости от наличия карт в резерве.

Карта цены строительства

Карта цены строительства показывает, что может быть построено и за какие затраты сырья. Оплата строительных расходов всегда означает, что игрок возвращает в резервную стопку необходимые карты сырья. Игрок может строить поселения (>) и дороги (<). Он может расширять поселения, превращая их в города (<), и покупать карты развития.

Карты победных очков

Карты победных очков относятся к картам развития (>), таким образом, их можно купить. Эти карты представляют важные культурные достижения, которые выражаются в определенных постройках. Каждая карта победного очка приносит 1 очко. Если игрок купил карту победного очка, то он должен хранить ее, не показывая другим игрокам. Игрок, выполняющий ход и набравший с учетом своих карт победных очков 10 очков, показывает карту (или несколько карт) и становится победителем.

Совет: храните карты ПО так, чтобы другие игроки не смогли сделать из этого выводов. То, что игрок постоянно держит перед собой 1 или 2 скрытых карты и не использует их, укрепляет подозрение, что это могут быть "победные очки".

Карты прорыва

Карты прорыва являются одним из видов карт развития. В свой ход игрок может применить только одну карту развития. В игре по 2 карты прорыва 3х разных видов:

- **Строительство дорог:** тот, кто играет эту карту, может сразу и без затрат сырья проложить 2 новые дороги (по обычным правилам) на поле.
- **Изобретение:** тот, кто играет эту карту, может сразу взять 2 любые карты сырья из резервной стопки. Если игрок после этого начинает строительство, взятое сырьё можно тут же потратить.
- **Монополия:** тот, кто разыгрывает эту карту, выбирает сырьё. Все другие игроки должны

отдать ему все имеющиеся у них на руках карты сырья названного вида. Игрок, у которого нет такого сырья, не должен ничего отдавать.

Карты развития

Есть три различных вида карт развития: "Рыцарь" (>), "Прорыв" (<) и "Победное очко" (<). Игрок, покупающий карту развития, берёт верхнюю карту из закрытой колоды, не показывая ее другим игрокам. Игрок держат их карты развития в секрете, пока не придёт время их сыграть; храните карты развития так, чтобы соперники не могли сделать каких-либо выводов.

Игрок в свой ход может сыграть только 1 карту: либо 1 рыцаря, либо 1 прорыв. Карта может быть разыграна в любое время, в том числе и перед броском кубиков; однако нельзя разыгрывать карту, купленную во время этого хода. Исключение: если игрок покупает карту и выясняет, что это карта победного очка (<), которая приносит ему 10е очко, он может сразу открыть эту карту и стать победителем.

Карты победных очков (одна или несколько) открываются только в конце игры, когда с их помощью игрок набирает 10 очков и таким образом завершает игру.

Примечание: если игрок подвергся ограблению (смотри пункт "7" на кубиках - ход Разбойника"), то у него можно отнять только карты сырья. Карты развития должны быть заранее отложены в сторону; лучше хранить их отдельно от карт сырья.

Комбинированная фаза торговли и строительства

Разделение фаз торговли и строительства было введено, чтобы с помощью понятных структур облегчить начинающим игрокам вступление в игру. Опытным же игрокам мы рекомендуем отменить это разделение. Тогда после фазы поступления сырья можно строить и торговать в любом порядке. Можно торговать, строить, затем снова торговать и снова строить, пока позволяют имеющиеся на руках карты.

Местонахождение гавани

Гавани позволяют более выгодный обмен сырья. Чтобы стать владельцем гавани, игрок должен построить поселение на побережье (>) - на одном из двух перекрёстков, смежных с гаванью. Смотри также пункт "Заморская торговля".



Важно: гавань может использоваться игроком только на следующий ход после того, как он основал поселение у гавани - в следующей фазе торговли.

Номерные жетоны

Числа на этих жетонах показывают, с какой вероятностью будет поступать сырьё с того или иного гекса Суши. Чем крупнее цифры на жетоне, тем больше вероятность, что этот результат выпадет на кубиках. Так, гекс под жетоном "8" в теории является более доходным, чем гекс с номером "11" или "12".

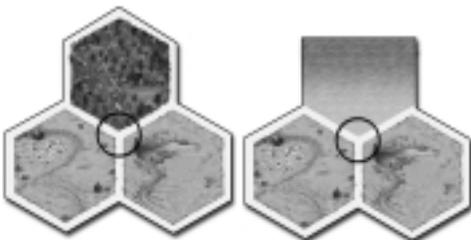
Окончание игры

Если игрок в начале или в течение своего очередного хода набрал 10 очков, то он может сразу остановить игру - он выиграл.

Пример: у игрока есть 2 поселения (2 очка), карта "Самый длинный торговый путь" (2 очка), 2 города (4 очка) и 2 карты победных очков (2 очка). Он вскрывает обе своих карты победных очков, показывая, что набрал 10 очков, необходимых для победы.

Перекрёсток

Перекрёстки представляют собой точки, в которых сходятся три гекса и три пути. Поселения можно строить только на перекрёстках. Поселение, стоящее на перекрёстке (равно как и город), может получать сырьё с любого и с каждого из трёх гексов, образующих этот перекрёсток.



Победные очки

Побеждает в игре тот колонизатор, кто, выполняя очередной ход, первым наберёт 10 очков. Игрок получает очки:

за одно поселение -	1 очко;
за один город -	2 очка;
за "Самый длинный торговый путь" -	2 очка;
за "Самую большую армию" -	2 очка;
за карту победного очка -	1 очко.

Каждый игрок начинает игру с основания 2 поселений (>), то есть уже с 2мя очками. Остается набрать еще 8 очков и выиграть.

Побережье

Места, где гекс Суши примыкает к гексу Моря, образуют побережье. Вдоль побережья можно проложить дорогу. На перекрёстках, примыкающих к полям Моря, можно основать поселения и превратить их в города.

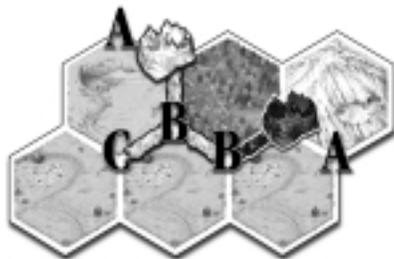
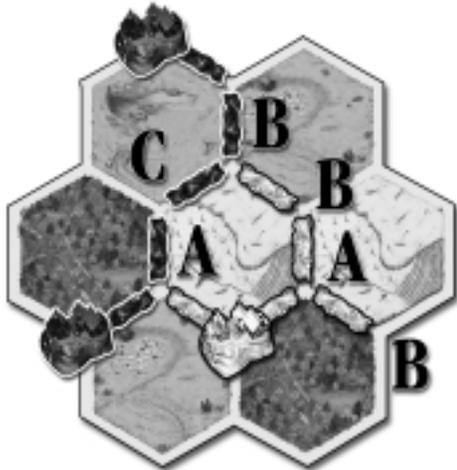
Недостаток: зона влияния распространяется только на два или даже на один гекс Суши, что означает меньшие поступления сырья.

Преимущество: на побережье находятся гавани, что позволяет заморской торговлей более выгодно обменивать сырьё. Поселения на побережье без гавани не приносят выгод обмена (берег острова Катан скалистый, без гавани на остров и не высадишься).

Поселение

Поселение приносит 1 победное очко.

Поселения основываются на перекрёстках (<) (в месте контакта трёх гексов). Хозяин поселения, может получать сырьё со всех примыкающих к поселению гексов Суши. При основании поселения учтите два следующих момента.



Пример: Поселения, отмеченные буквой "А", уже основаны. Перекрёстки "В" нельзя застраивать поселениями. На перекрёстке "С" можно построить белое поселение.

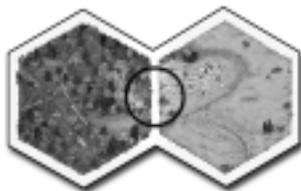
Пути

Путь - это пограничная линия между двумя соседними гексами. Путь может проходить как по границе между гексами Суши, так и по линии между гексом Суши и гексом Моря. На каждом пути можно построить только одну дорогу (<). Пути всегда заканчиваются перекрёстком (<) - это место, в котором сходятся три гекса.

- Поселение игрока всегда должно примыкать к дороге игрока (<).
- Нужно соблюдать правило расстояния (>).

Пример: белый игрок хочет основать новое поселение. Он может сделать это на любых перекрёстках "В". На перекрёстке "А" основать поселение нельзя - нарушается правило расстояния, а к перекрёстку "С" не подходит ни одна белая дорога, так что на нем тоже нельзя основать поселение.

Примечание: если все 5 поселений игрока на поле, а он хочет основать новое поселение, одно из существующих поселений должно быть развито до города. Тогда фишка поселения сменится фишкой города, и игрок сможет основать новое поселение.



Пустыня

Пустыня - это единственный гекс Суши, который не даёт сырья. Пустыня - это место обитания Разбойника (>) в начале игры. Игрок, который строит поселение или город на перекрёстке рядом с пустыней, сможет получать доходы только с двух гексов Суши.

Правило расстояния

Поселение может быть основано на свободном перекрёстке (<) только в том случае, если три соседних перекрёстка не заняты поселением или городом.

Разбойник



В начале игры разбойник стоит на гексе Пустыни (<). Его перемещают, когда на кубиках выпадает "7" (<) или когда один из игроков играет карту рыцаря (>). Если Разбойник

стоит на гексе Суши, с этого гекса не поступает сырьё. Те игроки, у которых имеются поселения и/или города, примыкающие к гексу с Разбойником, не смогут получать сырьё с этого гекса, пока там находится Разбойник.

Пример (смотри пункт "Рыцарь"): в ход Геннадия на кубиках выпало "7". Геннадий ходит Разбойником. Разбойник стоял на Горах, а Геннадий переводит его в Леса под номером 4. Если в следующих ходах на кубиках выпадет "4", то владельцы поселений "А" и "В" не смогут получить положенной им Дровесины. И так будет до тех пор, пока Разбойник не уйдёт, (если снова выпадет "7" или будет открыта карта "Рыцарь"). Еще разбойник грабит народ: у одного из игроков, владеющих поселениями "А" и "В", Геннадий вытаскивает из его закрытой руки одну карту сырья.

Рыцарь

Если игрок во время своего хода открывает карту рыцаря (это можно сделать и перед броском кубиков), он должен сразу сделать ход Разбойником (<).

- Игрок, сыгравший карту рыцаря, должен переставить Разбойника на номерной жетон любого другого гекса Суши.
- Затем он может отнять (и оставить себе) 1 карту сырья у того игрока, чье поселение или город примыкают к данному гексу. Если там стоят постройки двух или нескольких игроков, игрок-Разбойник может выбрать, кого грабит.
- Ограбленный игрок отдаёт карту сырья (ее вытягивают из его закрытой руки).
- Тот, кто первым сыграет 3 карты рыцарей, получает особую карту "Самая большая армия" (>) стоимостью 2 ПО.
- Как только другой игрок сыграет на одну карту рыцаря больше, особая карта переходит

к нему от прежнего владельца вместе с победными очками.



Пример: Геннадий в свой ход играет с руки карту рыцаря. Разбойник под руководством Геннадия движется с гекса Гор на гекс Лесов с номером 4. Теперь Геннадий может отнять карту сырья у игрока "А" или "В", вытащив карту из его закрытой руки.

Самая большая армия

Эту особую карту, приносящую 2 победных очка, получает игрок, первым сыгравший свою третью карту рыцаря. Владелец особой карты "Самая большая армия" кладет её перед собой, лицом вверх. Если другой игрок сможет открыть на одну карту рыцаря больше, чем нынешний владелец особой карты, то она сразу же переходит к нему. 2 победных очка также переходят к новому владельцу.

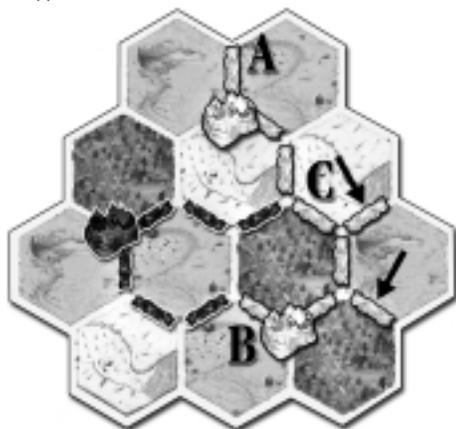
Самый длинный торговый путь

- Как только игрок проложит непрерывную дорогу как минимум из 5 отдельных участков, он берет себе эту особую карту и кладет её перед собой. Она приносит 2 победных очка.
Внимание: если у игрока есть несколько дорог с ответвлениями, то за "Самый длинный торговый путь" будет засчитан только самый протяженный непрерывный тракт.
- Как только другой игрок построит более длинный торговый путь, он отбирает особую карту у прежнего владельца (при этом к нему переходят и 2 очка).

Пример: белый игрок построил непрерывную дорогу из 7 участков (А-В). Ответвления (дороги, отмеченные стрелками) не засчитываются. Белый игрок получает особую карту "Самый длинный торговый путь".

- Дорога может быть разорвана, если другой игрок построит поселение на свободном перекрёстке торгового пути!

Смотри пример: если чёрному игроку удастся основать поселение на перекрёстке "С" (что возможно), то торговая дорога белого игрока разрывается. Белый игрок должен отдать особую карту чёрному игроку, который теперь имеет "Самый длинный торговый путь" и 2 победных очка.



- Если после разрыва дороги несколько игроков будут иметь дороги одинаковой длины, то особая карта откладывается в сторону. Она вновь вступит в игру, когда появится самая протяженная трасса. Особая карта также откладывается, если ни у одного из игроков нет непрерывного торгового пути из 5 участков.

Сырьё: карты

Имеется 5 различных видов сырья (смотри страницу 2): Зерно (с Пашен), Глина (с Холмов), Руда (с Гор), Древесина (из Лесов) и Шерсть (с Пастбищ). Игроки получают эти карты в качестве доходов. Вид поступающего игрокам сырья определяется броском двух кубиков в начале хода. Сырьё поступает с тех гексов, номер которых равен сумме выпавших на кубиках значений. Карты сырья получают игроки, чьи поселения и/или города примыкают к гексам, дающим сырьё в этот ход.

Сырьё: поступление

В свой ход игрок должен двумя кубиками установить "доходные" гексы. Сумма значений, выпавших на броске, равняется номеру, гексы под которым дадут игрокам сырьё в этот ход. Каждый номер стоит на двух жетонах, и только жетоны с числами "2" и "12" имеются в единственном экземпляре. Все игроки, чьи поселения (<) или города (<) стоят у гексов, номер которых выпал на кубиках, получают с этих гексов карты сырья. Каждое поселение получает 1 карту сырья, каждый город - 2 карты.



Пример: игрок с поселением "А" выбросил "4". Его поселение примыкает к двум гексам с номером "4" (Горы и Пастбища). Игрок с поселением "А" берёт из резервных стопок по одной карте сырья (1 Руда и 1 Шерсть). Игрок с поселением "В" получает 1 карту Шерсти. Если бы вместо поселения "В" стоял город, игрок получил бы 2 карты Шерсти.

Сырьё: торговля

Во второй фазе хода игрок может вести торговлю с другими игроками. Игрокам не разрешается торговать между собой, они могут вести торговлю только с игроком, выполняющим ход. Имеется два вида торговли: внутренняя (<) и заморская (<).

Стартовая расстановка для начинающих

Если вы хотите начать игру с определённой исходной расстановкой сил (смотри лист с правилами, сторона "А"), то соберите игровое поле следующим образом:

- разложите поля Суши в точном соответствии с картинкой;

- положите вокруг морские детали так, как это показано на плане;
- затем положите номерные жетоны на поля Суши точно так, как показано на картинке;
- в завершение надо построить по 2 поселения и 2 дороги каждого цвета - в соответствии с картинкой. При игре втроём постройки красного цвета убираются.
- Игра начинается с определения первого игрока. Он делает первый ход и разыгрывает фазу поступления сырья...

Строительство

Когда игрок в свой ход прошел фазу поступления сырья и торговли, он может начать строительство. Для строительства он должен отдать в резервную стопку карты сырья. Их число и вид зависят от того, что строит игрок (смотри карту цены строительства). Игрок может строить любое количество сооружений и покупать карты развития до тех пор, пока у него имеется сырье для расходов и пока не кончатся карты развития либо фишки. Смотри также "Города" (<), "Дороги" (<), "Карта цены строительства" (<), "Карты развития" (<), "Поселения" (<). Каждый игрок имеет в распоряжении 15 дорог, 5 поселений и 4 города. Если игрок строит город, то он может заново использовать освободившееся за счет этого поселение. Построенные же города и дороги, напротив, остаются на своих местах до окончания игры.

По завершении строительства игрок заканчивает ход, и игру продолжает его сосед слева. Новый вариант правил смотри в пункте "Комбинированная фаза торговли и строительства".

Тактика

Поскольку конструкция игрового поля "Колонизаторов" может варьироваться, то и тактические соображения в каждой игре могут быть разными. Тем не менее, есть несколько моментов, на которые должен обратить внимание каждый игрок.

1. Самым важным сырьём в начале игры являются Глина и Дерево. И то и другое необходимо для строительства дорог и поселений. Поэтому хотя бы в начале игры следует строить свои поселения рядом с гексами, дающими Глину или Дерево.
2. Нельзя недооценивать гавани. Если кто-то имеет поселения или города рядом с гексами Пашен, то ему следует по ходу игры основать поселение у особой "зерновой" гавани.
3. При основании двух первых поселений помните, что в распоряжении должно быть достаточно территорий для расширения ваших владений. Опасно закладывать оба поселения в центре острова - дороги будут быстро заблокированы другими игроками.
4. Тот, кто активно торгует, имеет лучшие шансы на победу. Смело делайте свое предложение игроку, начинающему очередной ход!

Торговля

Когда игрок в свой ход выясняет, с каких гексов в его ход поступает сырьё, он может заняться торговлей. Он может обмениваться картами сырья с другими игроками (внутренняя торговля (<)), а может вести обмен и без участия других игроков (заморская торговля (<)), обменивая собственные карты сырья на карты из резервной колоды. Игрок в свой ход может обменивать имеющиеся у него на руках карты сырья без каких-либо ограничений.

Ход игры

Перечислим этапы игры и укажем, где найти подробности:

- 1) Создание игрового поля. "Варианты раскладки игрового поля" (<)
- 2) Подготовка к игре: фаза основания (>)
- 3) Игра: начинает первый игрок, от него право хода передаётся по часовой стрелке. Каждый игрок, выполняющий ход, завершает один за другим три фазы:
 - поступление сырья (<) (выполняется всеми игроками);

- торговля (<)
- строительство (<). Затем игрок завершает ход, и следующим ходит его сосед слева - 3 фазы игры повторяются заново.

Фаза основания

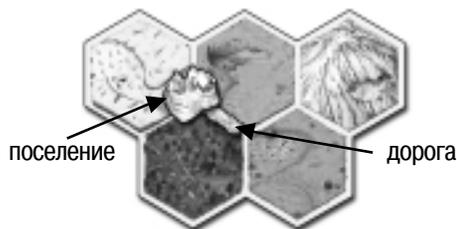
Фаза основания начинается после того, как будет создано игровое поле (<).

- Каждый игрок выбирает один из цветов и получает соответствующие игровые фишки: 5 поселений, 4 города, 15 дорог, а также карту цены строительства.
- Карты сырья сортируют по пяти колодам и кладут лицом вверх рядом с игровым полем.
- Карты развития (<) перемешивают и кладут закрытой стопкой рядом с полем.
- Обе особые карты и кубики кладут рядом с игровым полем.
- Разбойника помещают на гекс Пустыни. Этап закладки охватывает два тура, в течение которых каждый игрок строит 2 дороги и 2 поселения.

1 тур

Все игроки по очереди бросают оба кубика; первым начинает игрок, выбросивший наибольшее количество очков. Игрок помещает одно из своих поселений на любой свободный перекрёсток (<) по своему выбору. От этого поселения он отводит одну из своих дорог в любом направлении. За ним, по часовой стрелке от первого, действуют остальные игроки: каждый размещает 1 поселение и 1 дорогу.

Внимание: При размещении всех остальных поселений следует соблюдать правило расстояния (<)!



2 тур

Когда все игроки построили свое первое поселение, то игрок, ходивший последним, начинает второй тур: теперь он может основать свое второе поселение и затем присоединить к нему свою вторую дорогу.

Внимание: право действия во втором туре передаётся против часовой стрелки; таким образом, игрок, начинавший первым, будет строить своё второе поселение последним. Второе поселение может быть размещено совершенно независимо от первого, на любом перекрёстке, при этом здесь тоже необходимо соблюдать правило расстояния. Вторая дорога должна отходить от второго поселения, но, опять же, в любом направлении. Сразу после основания второго поселения каждый игрок получает свой первый доход: за каждый гекс Суши, примыкающий к его второму поселению, он берет из резерва карту сырья. Игрок, стартовавший первым (тот, кто последним основал свое второе поселение), начинает игру: он бросает оба кубика и определяет поступление сырья для первого хода. Полезные советы о действиях при закладке поселения вы найдёте в пункте "Тактика".

Локализация в России выполнена ООО "СМАРТ".

Общее руководство:

Михаил Акулов.

Вёрстка и предпочтательная подготовка:

Андрей Морозов.

Редактура:

Алексей Перерва.

Перевод с немецкого:

бюро переводов "Норма-ТМ".

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.