

Игра Клауса Тойбера

КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON CATAN

АМЕРИКА



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ



В начале XIX века молодая Америка начала покорять запад. Переселенцы, мечтающие о новой жизни, устремились в неизведанные уголки континента, чтобы отвоевать у бескрайних прерий плодородные земли для посевов и пастбища для скота.

Новые города выросли, как грибы после дождя. Из-за огромных расстояний выживание поселений сильно зависело от

железных дорог. Вскоре железнодорожная сеть опутала все города, и огнедышащие стальные кони принесли в них богатство и процветание.

Почувствуйте себя первопроходцем Дикого Запада! Отправьте своих колонизаторов основывать города и развивать железнодорожную сеть. Если вы первым доставите все товары в города соперников, то победите в игре и войдёте в историю как величайший первооткрыватель эпохи.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



На игровом поле изображена карта США, разделённая на гексы (шестиугольники). Всего на поле представлены 6 видов ландшафта: пашня, холмы, пастбище, лес, горы и пустыня. Каждый ландшафт производит свой вид сырья: зерно, уголь, скот, древесину и руду (пустыня не производит ничего). Сырьё используется для покупок, строительства и расширения владений.

Граница двух гексов называется **путём**. На путях прокладываются рельсы — железные дороги, по которым перемещаются ваши поезда.

Точка, в которой соприкасаются три гекса (и соответственно, три пути), называется **перекрёстком**. Колонизаторы перемещаются от одного перекрёстка к другому. Перекрёстки, отмеченные коричневыми или фиолетовыми шестиугольниками, — **места для городов**. Начальные города можно построить только на фиолетовых (с белой границей) местах для городов. Когда один из ваших колонизаторов останавливается на незанятом месте для города, он обязан построить на нём город и поселиться в нём.



? — Сюда кладутся номерные жетоны в начале игры.

?? — Сюда перемещаются номерные жетоны в процессе игры.



СОСТАВ ИГРЫ

4 разноцветных набора деревянных фишек, в каждый из которых входят:

30 фишек рельсов

12 фишек городов

2 фишки поездов

2 фишки колонизаторов

10 фишек товаров

12 померных жетонов



24 карты развития



(2) (3) (6) (4) (4) (3) (2)

95 карт сырья:

Руда

Уголь



Древесина

Зерно

Скот

(по 19 каждого вида)

44 жетона золотых монет:



10 больших (5 \$)



34 маленьких (1 \$)

1 фишка разбойника



4 двусторонние памятки



2 кубика, игровое поле, правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает цвет, после чего получает **памятку** и **фишки** выбранного цвета:

- 30 фишек рельсов;
- 12 фишек городов при игре втроём или 10 фишек городов при игре вчетвером;
- 2 фишки поездов;
- 2 фишки колонизаторов;
- 10 фишек товаров при игре втроём или 8 фишек товаров при игре вчетвером.

Разместите **12 померных жетонов** на гексах, помеченных одним знаком вопроса, как показано на иллюстрациях на стр. 4 и 20.

Перетасуйте **карты развития** и положите их лицевой стороной вниз на соответствующую область игрового поля.

Рассортируйте **карты сырья** на 5 колод по видам и сложите их рядом с полем лицевой стороной вверх. Эти колоды образуют **сырьевой резерв**.

Разместите **начальные фишки** (3 города, 1 поезд, 1 рельс каждого цвета), на поле, как показано на иллюстрациях на стр. 4 и 20. При игре втроём 3 города оставшегося четвёртого цвета всё равно нужно разместить на карте. Они считаются нейтральными и не приносят сырьё, однако вы сможете доставить в них товары. А вот рельсы, товары, поезда и колонизаторы четвёртого цвета не понадобятся — уберите их в коробку.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: сыграв несколько партий и освоившись, вы сможете размещать померные жетоны в случайном порядке. Перемешайте их, а затем разложите на гексы с одним знаком вопроса. Также можете сыграть партию с переменной начальной расстановкой, как описано на стр. 12.

Оставшиеся фишки городов и все свои фишки товаров каждый игрок размещает в одном из депо игрового поля. Разумеется, удобнее всего использовать ближайшее депо.

Расставьте фишки городов по соответствующим ячейкам депо: 9 при игре втроём, 7 при игре вчетвером. При игре вчетвером две тёмные ячейки останутся пустыми (см. иллюстрацию).



Положите в центре депо 1 фишку товара. Разложите оставшиеся товары по квадратикам рядом с фишками городов.

На иллюстрации показано размещение фишек в депо при игре вчетвером. В игре с 3 участниками все тёмные ячейки и соот-

ветствующие им квадратики будут заняты фишками городов и товаров.

- 🏠 Поставьте серую **фишку разбойника** на один из гексов пустыни.
- 🏠 Каждый игрок получает **3 монеты по 1 \$**.
- 🏠 Каждый игрок получает из сырьевого резерва 3 карты сырья. Если это ваши первые партии, настоятельно рекомендуем начинать со следующим набором карт:
 - играющий красными: 1 уголь, 2 зерна;
 - играющий оранжевыми: 1 скот, 1 уголь, 1 зерно;
 - играющий белыми: 1 скот, 1 зерно, 1 руда;
 - играющий синими: 3 зерна.



КРАТКИЙ ОБЗОР ИГРЫ ★

Перед началом партии каждый игрок бросает 2 кубика. Игрок с наибольшим результатом ходит первым (при равенстве результатов претенденты перебрасывают кубики). Ход игры передаётся по часовой стрелке.

Фаза сбора сырья

Начните ход с броска двух кубиков. Если выпало «7», переместите разбойника. В ином случае происходит сбор сырья. Игроки в зависимости от выпавшего на кубиках значения получают определённые карты сырья. Затем наступает фаза действий.

Фаза действий

Пока у вас есть необходимое сырьё, вы можете осуществлять любые перечисленные действия в любом порядке любое количество раз. Например, вы можете сначала поторговать, затем построить город, снова поторговать и переместить поезд или колонизаторов.

🎴 **Торговля:** вы можете обмениваться картами сырья и монетами с соперниками и/или с сырьевым резервом (стр. 7).

🎴 **Вложения:** вы можете использовать сырьё для приобретения карт развития, колонизаторов, рельсов и поездов (стр. 7).

🎴 **Движение:** вы можете перемещать своих колонизаторов и строить новые города. Потратьте 1 карту зерна, чтобы переместить своего колонизатора на расстояние от 1 до 3 перекрёстков. Когда колонизатор заканчивает движение на свободном месте для города, вы **должны** заменить его фишку фишкой города (то есть убрать с поля фишку колонизатора и поставить фишку города — см. стр. 9).

🎴 **Доставка:** вы можете перемещать поезд по рельсам и доставлять товары в города. Потратьте 1 карту угля, чтобы переместить свой поезд на расстояние от 1 до 3 рельсов. Если один из ваших поездов подъехал к городу соперника и ячейка товара этого города пуста, вы можете доставить в этот город товар.

В 1 город можно доставить только 1 фишку товаров (стр. 10).

🎴 **Развитие:** вы можете сыграть 1 карту развития в ход. Карту нельзя сыграть в тот же ход, в котором она была приобретена (стр. 10).

Дополнительная фаза вложений

Закончив фазу действий своего хода, вы переходите к дополнительной фазе вложений. Начиная с игрока слева от вас и далее по часовой стрелке, каждый из игроков получает возможность приобрести колонизаторов, поезда, рельсы и/или карты развития. В течение этой фазы игроки не могут торговать, играть карты развития, доставлять товары, перемещать поезда и колонизаторов.

Примечание: не передавайте кубики следующему игроку, пока дополнительная фаза вложений (а вместе с ней и ваш ход) не будет полностью закончена.

ПОЭТАПНЫЙ РАЗБОР ИГРЫ ★

Фаза сбора сырья

Начните ход с броска 2 кубиков.

Внимание: перед броском кубиков вы можете сыграть карту развития.

В зависимости от выпавшего суммарного значения происходит одно из двух событий:

Выпало «7»: ходит разбойник

Если у вас выпало «7», никто из игроков не получает ни сырья, ни монет в качестве компенсации. Вместо этого действует разбойник:

🎴 **Потеря сырья.** Каждый игрок, у которого больше 7 карт сырья, должен выбрать и сбросить половину своих карт сырья (округляя в меньшую сторону). Например, если у вас 9 карт сырья, вы должны сбросить 4 из них. Сброшенные карты возвращаются в резерв. Карты развития в счёт не идут.

🎲 **Перемещение разбойника.** Вы (игрок, выбросивший «7») должны переместить разбойника на любой другой гекс с номером по своему выбору.

🎲 **Кража сырья.** Заберите 1 карту сырья у соперника, чей город находится рядом с гексом, куда переместился разбойник. Ваш соперник держит карты рубашкой к вам, и вы вслепую забираете одну из них себе. Если рядом с этим гексом есть города нескольких игроков, вы выбираете, кого ограбить. Если рядом с разбойником нет чьих-либо городов, вы ничего не крадёте.

Выпало значение, отличное от «7»: сбор сырья с гексов

За каждый свой город рядом с гексом, номер которого выпал на кубиках, каждый игрок получает 1 карту сырья согласно виду этого гекса. Иллюстрация справа показывает, какое сырьё приносят гексы.

Если у вас 2 или 3 города рядом с гексом, номер которого выпал, вы получаете 1 карту сырья за каждый город.

Не показывайте соперникам свои карты сырья. Соперники должны всегда знать, сколько карт у вас на руке, но раскрывать им, какие именно, не нужно.

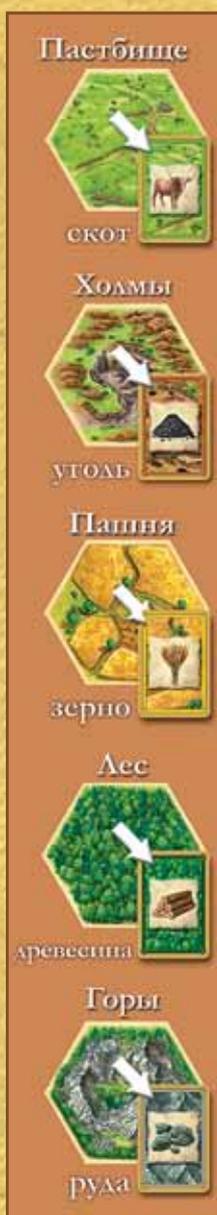
🎲 **Сырьё недоступно:** если на кубиках выпал номер гекса, который занят разбойником, владельцы городов, находящихся рядом с этим гексом, не получают сырья.

🎲 **Нехватка сырья:** если в сырьевом резерве недостаточно карт сырья, необходимых для того, чтобы обеспечить сбор для всех

игроков, сырьё этого вида в этот ход не выдаётся.

🎲 **Компенсация:** если вы не получили сырьё в фазе сбора сырья, возьмите 1 \$ в качестве компенсации. Подобное может произойти, если все ваши города не принесли сырья из-за того, что не находятся рядом с гексом, номер которого выпал на кубиках, из-за присутствия разбойника на этом гексе или из-за нехватки сырья в резерве. Это правило распространяется на всех игроков, а не только на того, кто бросал кубики.

Пример: на кубиках выпало «11». У играющего красными построено 2 города рядом с гексами с номером 11. Первый примыкает к гексу с холмами, второй — к гексу с пастбищем. Играющий красными получает 1 уголь и 1 скот. У играющего оранжевыми тоже построен город рядом с гексом с номером 11 (холмы), поэтому он тоже получает 1 уголь. Играющий белыми получает 1 древесину за свой город, построенный рядом с «лесным» гексом с номером 11. Играющий синими не получает сырья, поэтому берёт 1 \$ в качестве компенсации.



Фаза действий

Пока у вас достаточно сырья и монет, вы в свой ход можете осуществлять следующие действия сколько угодно раз в любом порядке.

1) Торговля

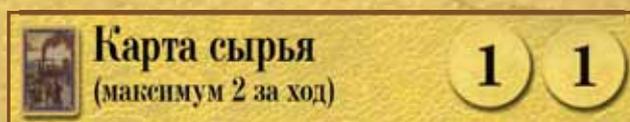
В свой ход вы можете обмениваться сырьём с соперниками, с сырьевым резервом, а также приобрести до двух карт сырья по 2 \$ за каждую.

Обмен с соперниками: в свой ход можете обмениваться сырьём и монетами с соперниками. Вы объявляете, какое сырьё вам нужно и какое можете отдать взамен. Соперники также могут выступить со встречными предложениями.

Важно: можно меняться картами и монетами только с тем игроком, который ходит в данный момент.

Покупка сырья: в свой ход вы можете купить карту любого сырья. Верните в резерв 2 \$ и возьмите из сырьевого резерва 1 карту нужного вам сырья.

Важно: за ход можно купить не более 2 карт сырья.



Обмен с резервом: вы можете вернуть 3 карты сырья одного вида в резерв и взамен взять 1 \$ или 1 карту сырья на свой выбор.

Важно: нельзя обменивать сырьё на сырьё этого же вида (например, 3 руды на 1 руду).

2) Вложения

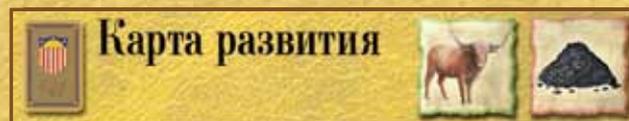
Чтобы приобрести колонизатора, рельсы, поезд или карту развития, игрок должен вернуть в резерв определённое сочетание карт сырья с руки. После оплаты возьмите соответствующую фишку из своего резерва и поместите её на поле (либо возьмите верхнюю карту развития из соответствующей колоды, посмотрите её и положите перед собой лицевой стороной вниз).

Вы можете приобрести сколько угодно карт развития и фишек в свой ход, пока у вас на руке есть необходимые карты для оплаты.

Важно: если в вашем резерве закончились фишки рельсов, вы не сможете прокладывать новые железнодорожные пути. Поэтому заранее тщательно планируйте свою железнодорожную сеть.

а) Карта развития

(1 скот и 1 уголь)



Заплатите 1 скот и 1 уголь, чтобы приобрести карту развития. Возьмите верхнюю карту из колоды, прочитайте про себя текст, после чего положите приобретённую карту перед собой лицевой стороной вниз.

Важно: карту развития нельзя сыграть в ход, в котором она была приобретена (подробнее на стр. 10). Однако вы можете разыграть карту развития, приобретённую в одну из прошлых фаз дополнительных вложений (подробнее на стр. 12). Также нельзя сыграть больше 1 карты развития за ход.

б) Колонизатор

(1 скот, 1 зерно, 1 древесина)



Заплатите 1 скот, 1 зерно и 1 древесину, чтобы приобрести колонизатора. Поставьте нового колонизатора на поле рядом с любым **вашим** городом. Если оба ваших колонизатора уже на поле, вы можете, заплатив ту же цену, переставить колонизатора к любому другому вашему городу.

в) Поезд

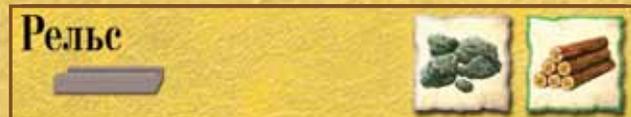
(1 руда, 1 древесина, 1 уголь)



Заплатите 1 руду, 1 древесину и 1 уголь, чтобы приобрести поезд. Поставьте новый поезд на поле около одного **вашего** рельса, находящегося рядом с одним из **ваших**

городов. Если оба ваших поезда уже на поле, вы можете, заплатив ту же цену, переставить поезд на другой ваш рельс рядом с другим вашим городом.

г) Рельс (1 руда, 1 древесина)



Заплатите 1 руду и 1 древесину, чтобы приобрести рельс. Выложите новый рельс на свободный путь. Каждый новый рельс должен примыкать либо к одному из **ваших** городов, либо к одному из **ваших** рельсов.

ПРИМЕЧАНИЕ: чужие города и пустые места для городов не мешают вам прокладывать рельсы. Если ваш последний рельс примыкает к чужому городу или месту для города, следующий рельс вы можете проложить от этого города или места для города, заплатив обычную цену.

Железная дорога: если вы выкладываете фишку рельса, вы впервые соединили **изолированное** место для города с другим местом для города, вы (а также, возможно, и другие игроки) получаете монеты. Изолированным считается место для города (как пустое, так и с фишкой города), не соединённое ни с каким другим местом для города рельсами.

Первым делом определите кратчайший маршрут (общее число рельсов) от впервые соединённого изолированного места для города до ближайшего соединённого с ним рельсами места для города. Если таким образом можно проложить несколько равно коротких маршрутов, игрок, который делает ход, сам выбирает один из них. Вы и каждый соперник затем получаете по 1 \$ за каждый рельс своего цвета в этом кратчайшем маршруте.

ПРИМЕР: на иллюстрации играющий красными приобретает рельс (обведён красным), в результате чего Омаха (слева вверху) впервые соединяется с другими местами для городов. Кратчайший маршрут из Омахи ведёт в Сент-Луис



(отмечен стрелками). Он состоит из 2 красных рельсов и 1 синего рельса. Соответственно, играющий красными получает 2 \$, а играющий синими — 1 \$.

Железная дорога: если вы выкладываете фишку рельса на путь с символом железной дороги, то можете тут же бесплатно выложить ещё один рельс. Он должен примыкать к только что выложенному рельсу.



ПРИМЕР: на иллюстрации А играющий белыми собирает выложить фишку рельса. Он может выложить её на один из путей, примыкающих либо к его городу, либо к его уже выложенному рельсу (варианты отмечены стрелками). Он кладёт новый рельс на путь с символом железной дороги (отмечен красной стрелкой) и теперь может бесплатно выложить ещё один рельс на одном из путей, отмеченных на иллюстрации Б чёрными стрелками.

3) Движение

а) Перемещение колонизатора



Колонизаторы перемещаются от перекрёстка к перекрёстку. За каждую карту зерна, которую вы вернёте в резерв, один из ваших колонизаторов может пройти до 3 перекрёстков. Например, заплатив 3 зерна, вы можете переместить колонизатора на расстояние до 9 перекрёстков за одно движение.

При движении действуют правила:

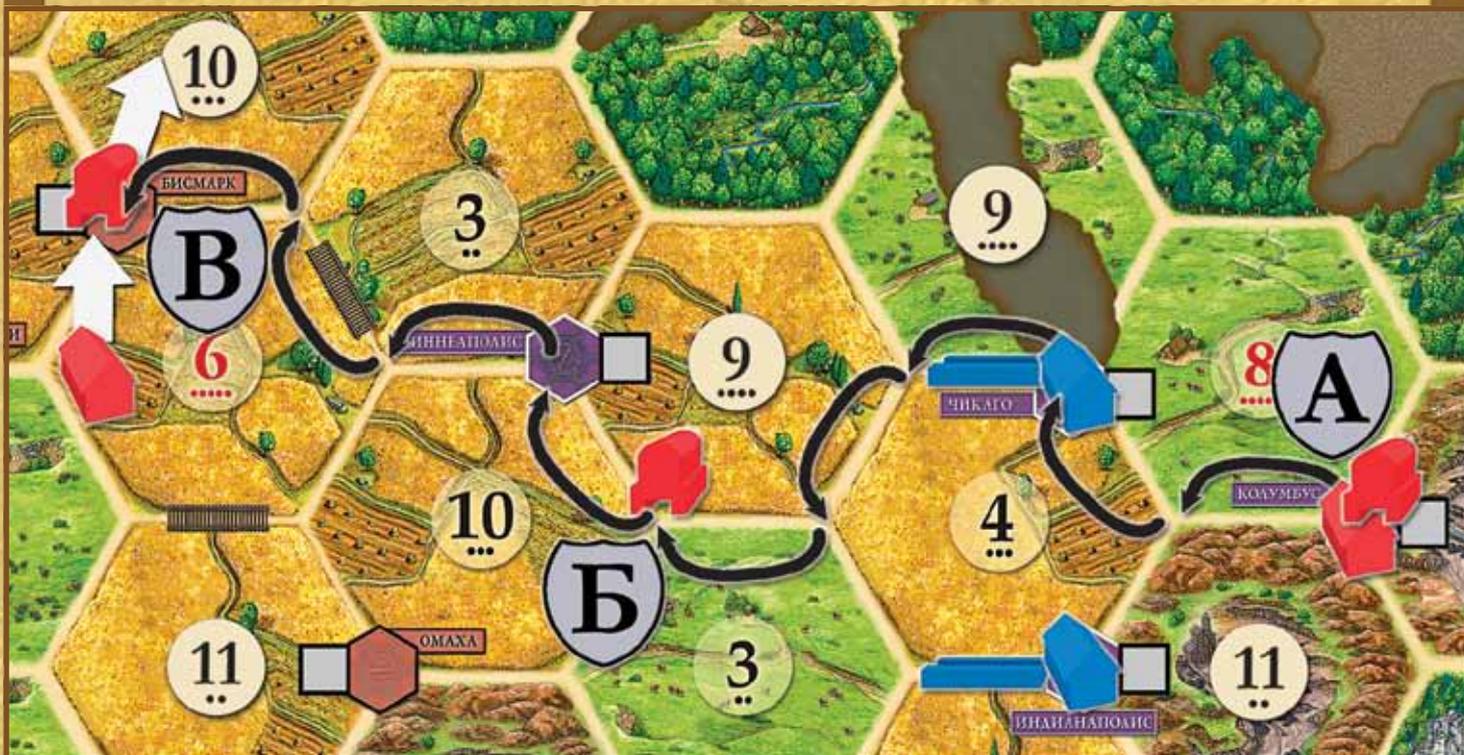
- Колонизатор не может завершить движение на перекрёстке, где уже есть чужой город или другой колонизатор, но может пройти мимо них. Рельсы также не мешают ему перемещаться.
- Вы не обязаны перемещать колонизатора на всё доступное после оплаты расстояние. Если колонизатор прошёл меньше, чем мог, неизрасходованные единицы движения сгорают.
- Вы **не можете** разделить движение, полученное за карту зерна, между двумя своими колонизаторами. Например,

вернув в резерв 1 карту зерна, вы **не сможете** переместить одного колонизатора на 2 перекрёстка и второго на 1. Однако вы можете заплатить 2 зерна и пройти каждым колонизатором до 3 перекрёстков.

б) Строительство города

Если ваш колонизатор закончил движение на свободном месте для города, тут же замените его фишкой города (ваш колонизатор основывает город и селится в нём). Верните фишку колонизатора в резерв, возьмите из депо фишку города и поставьте её на место для города. «Превращение» колонизатора в город дополнительных затрат сырья не требует. Если вы не хотите, чтобы ваш колонизатор превратился в город, не завершайте его движение на перекрёстке, где есть свободное место для города.

Пример: на иллюстрации играющий красными приобретает колонизатора и ставит его рядом с красным городом [А]. Ему нужно увеличить производство зерна, поэтому он планирует переместить колонизатора в Бисмарк. Играющий красными тратит 2 зерна и получает возможность переместить колонизатора на расстояние до 6 перекрёстков. Если он переместит



колонизатора ровно на 6 перекрёстков, то движение закончится в Миннеаполисе и колонизатор будет должен основать там город. Поэтому играющий красными перемещает колонизатора только на 5 перекрёстков [Б].

В следующий ход он снова тратит 2 зерна, чтобы переместить колонизатора на расстояние до 6 перекрёстков. Он перемещает его на 4 перекрёстка, заканчивая движение в Бисмарке [В]. Играющий красными возвращает фишку колонизатора в резерв и ставит фишку города на место для города. Его колонизатор только что основал город Бисмарк, штат Северная Дакота.

Доступность

товаров: после того как вы взяли из депо фишку города, передвиньте фишку товара, рядом с которой находилась фишка города, в центр депо. Теперь этот товар доступен для доставки.



Прибрежные города: если вы основали город в месте для прибрежного города, вы получаете столько монет, сколько указано на поле рядом с городом.

Номерные жетоны: если вы построили город рядом с гексом, на котором изображено два знака вопроса, переместите на этот гекс номерной жетон с другого гекса. Найдите самую восточную колонку гексов, в которой есть хотя бы один номерной жетон, возьмите жетон с самого верхнего гекса в этой колонке и переместите на новый гекс.

Пример: на иллюстрации играющий синими строит город в Рипид-Сити (синяя стрелка на иллюстрации В). Красная стрелка показывает, как самый восточный жетон [Г] перемещается на гекс с двумя знаками вопроса, примыкающий к Рипид-Сити [В]. После этого играющий белыми строит город в Денвере (белая стрелка на иллюстрации В). Жетон с номером 10, лежащий слева от Олбани, перемещается на горный



гекс с двумя знаками вопроса, расположенный рядом с Денвером (чёрные стрелки на иллюстрациях В и Г).

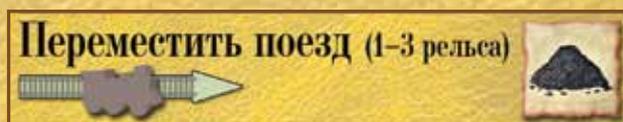
4) Развитие

В свой ход вы можете сыграть одну и только одну карту развития. Вы можете сыграть карту развития перед броском кубиков в фазе сбора сырья **или** в любой момент фазы действий. Карту нельзя сыграть в тот же ход, в котором она была приобретена.

Сыграв карту развития, выполните её инструкции и отправьте её в сброс. Когда все карты развития будут приобретены, перетасуйте сброс и создайте новую колоду развития.

5) Доставка

а) Движение поезда



Поезда движутся от рельса к рельсу. Поезда не могут перемещаться по путям, на которых не лежат фишки рельсов, и заканчивать движение на пути без рельса. Заплатите 1 уголь, чтобы переместить один свой поезд на расстояние до 3 рельсов. Например, за 3 карты угля один ваш поезд может сразу пройти до 9 рельсов.

Поезда движутся по следующим правилам:

На одном рельсе могут одновременно находиться максимум 2 поезда (неважно, чьих) — по обе стороны от фишки рельса. Следовательно, поезд не может остановиться на рельсе, занятом двумя

другими поездами. Но пройти по такому рельсу поезд может.

❗ Вы **не можете** разделить движение, полученное за карту угля, между двумя своими поездами. Например, заплатив 1 карту угля, вы **не сможете** переместить один поезд на 2 рельса и другой на 1. Однако вы можете заплатить 2 карты угля, чтобы каждый поезд прошёл расстояние от 1 до 3 рельсов.

Примечание: решив направить поезд в обратном направлении, вы не тратите единиц движения на его «разворот».

б) Плата за пользование чужими рельсами

Если один из ваших поездов перемещается по рельсам другого игрока, вы должны заплатить этому игроку 1 \$. Это фиксированный сбор, не зависящий от числа рельсов, по которым прошёл ваш поезд. Если вы воспользовались рельсами нескольких игроков, то обязаны заплатить каждому из них 1 \$.

Также действуют следующие правила:

- ❗ За движение вашего второго поезда по рельсам соперника нужно заплатить ещё 1 \$, даже если вы уже заплатили ему 1 \$ в этом ходу, перемещая первый поезд.
- ❗ Плата взимается за каждый ход, в котором ваш поезд пользуется чужими рельсами.
- ❗ Если ваш поезд к началу хода стоит на чужом рельсе, но либо не движется с места, либо не перемещается через другие рельсы того же соперника, плата не взимается.

в) Доставка товаров

Если ваш поезд заходит на рельс рядом с **городом соперника**, вы можете доставить в этот город 1 фишку товара.



Чтобы доставить товар, возьмите фишку товара из центра своего депо и положите его на ячейку товара города.

Для доставки товара должны быть соблюдены следующие условия:

- Один из ваших поездов должен находиться на рельсе рядом с городом.
- Ячейка товара у этого города пуста.
- В центре вашего депо есть фишка товара.
- Город принадлежит другому игроку.

В начале игры у вас есть только 1 фишка товара, доступная для доставки. Чтобы доставлять больше товаров, вы должны строить новые города: всякий раз, когда вы основываете город, фишка товара, лежащая в депо рядом с фишкой города, освобождается и перемещается в центр депо.

Важно: вы не можете доставлять товары в свои собственные города или в пустые места для города. Вы не платите за доставку товаров. После доставки поезд может двигаться дальше при условии, что вы заплатили достаточно угля.

Пример: на иллюстрации играющий красными тратит 3 угля и получает возможность переместить поезд на расстояние до 9 рельсов. Сперва он перемещает поезд на 5 рельсов [А] и доставляет товар в синий город (Миннеаполис). Затем поезд продолжает движение по 2 синим рельсам, заезжает на оранжевый рельс и доставляет товар в оранжевый город [Б]. За право поезда по чужим рельсам играющий красными



платит играющему оранжевыми и играющему синими по 1 \$. Поезд прошёл всего 8 рельсов и может либо переместиться на следующий оранжевый рельс, либо вернуться на синий рельс. Однако игрок решает закончить движение. Если в следующий ход он вернётся на свои красные рельсы, то заплатит 1 \$ играющему синими, но при этом ничего не заплатит играющему оранжевыми.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ФАЗА ВЛОЖЕНИЙ

Закончив фазу действий своего хода, вы переходите к дополнительной фазе вложений. Начиная с игрока слева от вас и далее по часовой стрелке, каждый из игроков получает возможность приобрести колонизаторов, поезда, рельсы и/или карты развития. В течение этой фазы игроки **не могут** торговать, играть карты развития, доставлять товары, перемещать поезда и колонизаторов.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Если игрок доставил все свои фишки товаров, игра немедленно завершается, и он объявляется победителем.

ПЕРЕМЕННАЯ НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

Освоив игру, попробуйте сыграть партию с переменной начальной расстановкой. Случайным образом распределите номерные жетоны по гексам с одним знаком вопроса и поочерёдно расставьте начальные фишки (3 города, 1 рельс и 1 поезд). Порядок действий в начале партии таков:

1) Разложите номерные жетоны

Перемешайте все 12 номерных жетонов лицевой стороной вниз. Положите по 1 жетону на каждый гекс с одним знаком вопроса. Затем переверните все жетоны.

2) Расставьте начальные города

Каждый игрок бросает 2 кубика. Игрок с наибольшим результатом становится первым игроком. Ничейные ситуации разрешаются дополнительными бросками кубиков. Первый игрок размещает первый город на любом фиолетовом (с белой границей) месте для города.

Затем остальные игроки по часовой стрелке размещают свои первые города.

Примечание: во время подготовки к игре вы не можете размещать начальные города в коричневых местах для городов.

Тот, кто последним основал свой первый начальный город, первым размещает свой второй город. Остальные игроки следуют его примеру, но теперь ход передаётся против часовой стрелки, и первый игрок построит свой второй город последним.

Он же первым заложит свой третий город — этот процесс снова идёт по часовой стрелке.

3) Получите начальное сырьё

В обычной игре начальное сырьё определялось выбранным цветом. При переменной расстановке начальное сырьё зависит от местоположения вашего третьего города. Каждый гекс рядом с вашим третьим городом приносит вам карты соответствующего сырья. Например, если вы разместили свой третий город на месте для города рядом с горами, холмами и пашней, то получаете 1 руду, 1 уголь и 1 зерно.

4) Расставьте рельсы и поезда

Последний игрок, разместивший свой третий город, выкладывает рельс на любой путь рядом с одним из своих городов. Затем против часовой стрелки остальные игроки делают то же самое. Вы можете выложить рельс рядом с любым городом, необязательно рядом с третьим. У выложенных рельсов игроки сразу же ставят по поезду своего цвета.

5) Расклад для игры втроем

Если в партии участвуют 3 игрока, то, разместив начальные фишки, нужно будет расставить ещё 3 фишки нейтральных городов. Первый игрок берёт фишку города неиспользуемого цвета и выкладывает её на любое свободное фиолетовое место для неприбрежного города. Затем по ходу часовой стрелки то же самое делают остальные игроки. Нейтральные города не производят сырьё, но в них можно доставлять товары.

6) Первый ход

Первый игрок делает свой первый ход. Далее ход передаётся по очереди, по часовой стрелке.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ ★

Помните о сырье

В начале игры важно увеличить производство сырья, поэтому как можно раньше приобретайте колонизаторов и отправляйте их к свободным местам для городов. Основывайте города в первую очередь рядом с теми гексами, которые производят необходимый вам вид сырья. Например, если у вас после начальной расстановки нет выхода на пастбища, то вам будет неоткуда взять скот. Поэтому имеет смысл как можно скорее основать новый город на перекрёстке рядом с пастбищем.

По ходу игры номерные жетоны будут смещаться с востока на запад, и гексы, на которых они лежали, перестанут производить сырьё. Просчитывайте, какие гексы прекратят давать сырьё и когда. Старайтесь заблаговременно строить новые города,

чтобы скомпенсировать будущее сокращение производства.

Строя новый город, помните, что на кубиках чаще всего выпадают 6 и 8, чуть менее вероятны 5 и 9, затем 4 и 10, 3 и 11. 2 и 12 выпадают реже всего. Напоминанием об этом служат точки у номеров на гексах.

Железнодорожная прибыль

Если у вас есть монеты, вы можете купить необходимое сырьё и пользоваться чужими рельсами, чтобы доставлять товары. Монеты играют важную роль. Используйте их только когда это действительно необходимо.

Монеты можно получить, соединяя изолированные места для городов с другими местами для городов при помощи рельсов. Если же на одном из этих мест окажется ещё и город соперника, то вы сможете доставить в него товар, что приблизит вас к победе.

Развивайте железную сеть с умом

Если ваши города сосредоточены в одном районе, вы упрощаете соперникам задачу по доставке фишек товаров. Чем шире разброс ваших городов, тем сложнее соперникам будет доставлять товары в ваши города, а вам же будет проще добираться до чужих городов: в каждом уголке континента будет база для ваших колонизаторов и поездов.

Если вы будете соединять свои города своими же рельсами, вы, конечно, заработаете монеты, но, опять же, упростите соперникам задачу по избавлению от фишек товаров — помните, что вы не можете доставлять фишки товаров в свои города.



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА ★

Явное предназначение

Доктрина явного предназначения, разработанная где-то между 1839 и 1845 гг., стала определяющим политическим курсом Америки во второй половине XIX века. Фактически она легла в основу американской политики XX века, исчерпав себя лишь после присвоения Аляске и Гавайям статуса штатов в 1959 году. Доктрина основывалась на убеждении, что естественное, беспрекословное и неминуемое право Соединённых Штатов — владеть всеми землями, расположенными между их изначальной территорией и североамериканскими берегами Тихого океана. Исходя из этого, западная экспансия, сформировавшая в итоге современные границы США, была делом предрешённым. По мнению большинства лучших умов того времени, она была правом, данным нации свыше.

Корни доктрины предназначения следует искать в более отдалённом прошлом, задолго до американской революции. Для европейцев, селившихся в английских колониях, как и для тех, кто нашёл пристанище в испанских и французских владениях, Северная Америка была чистым листом. Колонисты продвигались за запад, не обращая внимания на индейцев и заселяя «дикие земли». Новый Свет казался настоящим даром небес. И когда власти пытались ограничить отток переселенцев из-за договорных обязательств, сообщений общественной безопасности и страха перед появлением колоний, неподконтрольных монарху, те зачастую просто игнорировали их. Это было их заявленным правом. И, по сути, большинство стычек между английскими переселенцами и правительством возникало как раз за пределами владений короны — за горами Аппалачи.

Получив независимость, молодые Соединённые Штаты с радостью прибрали к рукам все земли между Атлантическим океаном и рекой Миссисипи, южнее Канады и севернее Флориды. Однако переселенцы по-прежнему уходили искать счастья на западный берег Миссисипи и даже дальше. Тогда уполномоченный Джеймсом Монро президент Томас Джефферсон предложил правительству Наполеона продать США необъятные французские владения, известные как Луизиана, за 15 миллионов долларов. В 1803 году многие посчитали это

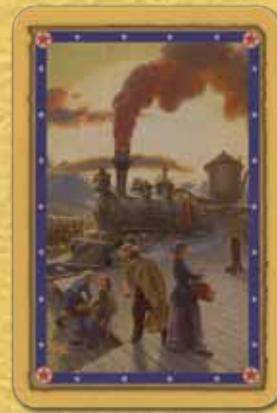
естественным шагом на пути к выполнению предназначения нации. Луизианская покупка принесла США 2 100 000 квадратных километров земель: частично или полностью в них вошли современные штаты Луизиана, Арканзас, Миссури, Оклахома, Нью-Мексико, Канзас, Колорадо, Айова, Небраска, Миннесота, Южная и Северная Дакота, Вайоминг, Монтана. Теперь Америка могла сказать, что почти простирается «от моря до сверкающего моря». Присутствие коренных индейцев, не говоря уже об их притязаниях, не значило ничего: ни для продавшей, ни для купившей стороны.

Американцы не желали считаться и с европейскими державами. Ни Испанская, ни Российская, ни Британская империи не должны были мешать заявленному праву Америки на любые соседние земли к западу от изначальных Соединённых Штатов. Вера в явное предназначение захватила умы американцев того времени и повлияла на всю последующую историю. В 1822 году Соединённые Штаты присоединили Флориду, в 1845 году — Техас, в 1846 году — Орегон, а в 1848–1854 гг. — северную часть Мексики, и большинство американцев считали аннексию оправданной, ведь владение этими территориями было их естественным правом.

Поселенцы полагали, что эти земли ничем не отличаются от остальных земель, поэтому строили здесь дома и фермы и до, и после того, как политическая экспансия сдвигала государственную границу на запад.

Превращая старые тропы в скоростные дороги, американцы освоили Запад в поразительно короткие сроки. С появлением клиперов, пароходов, телеграфа и жизненно важных железных дорог мелкие поселения стали расти прямо на глазах. Дороги сменялись рельсами, а поселения — мегаполисами. Запад был завоеван. Граница стала «цивилизованной». И колонисты Америки достигли своей главной цели — явного предназначения.

Последующие главы будут описывать различные карты и компоненты игры «Колонизаторы. Америка». Они расскажут о важных событиях в истории заселения и развития молодых Соединённых Штатов.



Древесина

Европейские поселенцы из английских колоний оставили свидетельства о безбрежном океане высоких тёмных деревьев. Индейцы также пытались отвоевать плодородные земли у вездесущих лесов, однако их результаты были скромны: сказывались немногочисленность индейцев и то, что им были доступны лишь каменные орудия. Применялось и выжигание древостоя и подлеска, но большая часть земли всё равно оставалась нетронутой. Ситуация кардинально изменилась с приходом стального топора. Британской империи нужна была древесина для кораблей, колонистам она требовалась для домов и инструментов, ей же разжигали очаги. Древесная масса служила источником бумаги и топливом для первых паровых двигателей. Благодаря тому, что пароходы могли достаточно легко транспортировать дерево по реке и использовать его же в качестве топлива, вдоль американских рек развернулась масштабная вырубка лесов. Появление железных дорог, в особенности жёстких и быстрых узкоколеек, фактически вынесло приговор всем лесам. Рост населения и гражданская война также внесли свою лепту в сокращение лесов. К концу XIX века вырубка достигла катастрофических масштабов. В 1901 году, когда президентом стал консервативно настроенный Теодор Рузвельт, беспокойство достигло предела и побудило к действиям. По сей день Америка всё ещё пытается найти баланс между производством пиломатериалов и сохранением лесов.



Железная руда

Железной рудой можно назвать любой камень, содержащий оксиды железа. Самые распространённые соединения, пригодные для коммерческой добычи, — гематит, таконит, магнетит и гётит. Для плавки руды требуются уголь и известняк, в процессе плавки удаляется кислород и остаётся первичный чугун (хрупкий металл с высоким содержанием углерода). Для производства стали нужно лишь некоторое количество углерода, металлы добавляются для получения определённых свойств. Немного никеля, марганца, хрома и ванадия делают сталь более крепкой, твёрдой и нержавеющей.



Из-за немалого веса поезда, его скорости и длительного воздействия рельсы обычно изготавливались из высококачественной стали. В 1855 году Генри Бессемер запатентовал новый метод массового производства стали, благодаря чему она заменила чугун практически во всех промышленных областях. Выполнять масштабные проекты по строительству мостов и железных дорог стало гораздо проще.

Зерно

Прибывшие из Европы колонисты обнаружили местные сельские общины, успешно собиравшие богатый урожай разнообразных культур Нового Света: бобов, тыкв и особенно зерновых — в основном сортов подсолнечника и маиса (индейской кукурузы). Колонисты тоже стали выращивать местные культуры, добавив к ним традиционные растения Старого Света: пшеницу, рожь и ячмень. Сельское хозяйство быстро достигло расцвета. Томас Джефферсон называл Америку страной независимых фермеров, говоря, что большинство семей сами прокармливают себя земледелием. И действительно, американские фермеры проявляли находчивость и высокую производительность. По мере того как заселялись земли и истощалась почва, фермеры, мечтавшие о более широких сельскохозяйственных возможностях, начинали переезжать на запад. Они вырубали вездесущие леса к востоку от Миссисипи, а те, кто перебрались через Аппалачи первыми, наладили производство виски и других пригодных к транспортировке товаров, начав торговлю с восточным побережьем. Благодаря развитию Огайо и торговли на реке Миссисипи, ускоренными темпами росло производство зерна. Фермеры выращивали все виды зерновых, однако в северных штатах доминировала пшеница, а в штатах с умеренным климатом любимой культурой оставалась кукуруза.



Сельское хозяйство пережило очередной подъём, когда далеко на западе переселенцы начали вспахивать плодородные открытые земли Великих равнин. Появление новых плугов и механизированной техники — в особенности сеялки, жатки, молотилки, сноповязки — позволило переселенцам эффективно обрабатывать заметно увеличившиеся в размерах фермерские хозяйства. Внедрение колючей проволоки в 1874 году в купе с гибридизацией кукурузы в 1881 году позволило в буквальном смысле приручить землю. А паровые тракторы, уборочные машины и комбайны придали земледелию более промышленный характер. В 1830 году для сбора

100 бушелей зерна (примерно 3,5 кубометра) требовалось 250–300 рабочих часов, а в 1890-м — всего 40–50. К концу XIX века Америка стала главной мировой житницей.

Золотые монеты

Для стабилизации послевоенной экономики в 1873 году Соединённые Штаты де-факто перешли на золотой стандарт. 10-долларовый «золотой орёл» стал самой узнаваемой монетой страны.



Демонетизация серебра вызвала крайнее недовольство западных горнопромышленников. В это же время правительство по-прежнему вкладывало огромные средства в развитие запада, в частности в создание инфраструктуры. Строительство трансконтинентальной железной дороги стало одной из важнейших задач, поэтому её поручили сразу двум компаниям: «Сентрал Пасифик» начинала строительство дороги от Сакраменто (штат Калифорния), а «Юнион Пасифик» — от Каунсил-Блафс (штат Айова). Правительство предоставило компаниям щедрые субсидии: они получали по 16 тысяч долларов за милю дороги, проложенную по равнине, 32 тысячи долларов за милю по холмам и 48 тысяч долларов за милю по горам. Они также получили в собственность 400 футов земли по обе стороны от рельсов и дополнительные участки за рельсами протяжённостью в 10 квадратных миль (эти дополнительные участки правительство оставило себе).

Инженер

К тому времени, как Бенджамин Франклин доказал свою изобретательность, в Америке уже сложилась славная традиция открытий. Даже несмотря на промышленную революцию, академическое обучение инженерному делу началось лишь в середине XIX века. Квалифицированные механики, техники и инженеры были необходимы для обслуживания и создания паровых двигателей: в особенности заводских, а позже и паровозных.

Впервые инженерная степень в Америке была введена в 1829 году. С приходом железнодорожной промышленности в 1830 году потребность в инженерах увеличилась. И хотя канал Эри был построен без участия инженеров, для проектирования железнодорожных мостов, туннелей и уклонов требовались новые навыки. Так на свет появилось инженерное дело. В 1852 году было учреждено Американское общество гражданских инженеров и архитекторов.



К началу гражданской войны инженеры стали неотъемлемой частью как гражданской, так и военной жизни Америки. Они оказались незаменимы во время войны, когда число поданных патентов увеличилось вдвое и продолжило расти в период строительства трансконтинентальной железной дороги и телеграфа (и то и другое было закончено в 1869 году).

Кавалерия

Первое упоминание о кавалерии Соединённых Штатов относится к 1776 году — тогда к континентальной армии Вашингтона присоединился первый конный отряд. В 1792 году, через 9 лет после окончания Войны за независимость, Конгресс включил кавалерию в состав регулярной армии. В 1832 году конный батальон Соединённых Штатов начал охранять переселенцев, передвигавшихся по старой тропе на Санта-Фе на участке между Миссури и Нью-Мексико. Он подал хороший пример, и многим подразделениям было приказано патрулировать главные дороги на запад. С началом американо-мексиканской войны (1846–1848 гг.) и гражданской войны (1861–1865 гг.) десятки тысяч мужчин обучились конному бою. Несмотря на заметное уменьшение численности в 1865 году, присутствие кавалерии на границах лишь усилилось. Появились новые гарнизоны, были развернуты масштабные операции по выселению индейцев в резервации. Кавалерия поддерживала порядок на дорогах и даже охраняла некоторые федеральные земли (например, Йеллоустон) от частных посягательств.



Колонизатор

Переселение на запад началось в тот самый момент, когда первый колонист сошёл с корабля на берег Нового Света. Изначально естественной западной границей служила река Миссисипи, но после Луизианской покупки в 1803 году Америка начала подумывать о том, чтобы расширить свои границы до противоположного берега.

Земельный акт 1804 года и гораздо более важный Закон о фермах и участках 1862 года ввели нормы, по которым человек мог получить участок земли, чтобы возделывать его и впоследствии приобрести в собственность.

Перегон скота

Техас получил независимость в 1836 году — с этого времени здесь стали появляться и строить ранчо



новые переселенцы. Присоединение Техаса к США в 1845 году лишь увеличило спрос на говядину. Во время гражданской войны такие люди, как Джесси Чисхолм, прокладывали дороги на север и восток и перегоняли скот конфедератам. Тем не менее поголовье скота продолжало расти, и в 1865 году в Техасе обитало 5 миллионов лонгхорнов. Юг обезлюдел и обеднел, здешний рынок сбыта говядины перестал существовать, поэтому предприимчивые скотопромышленники обратили свой взгляд на запад — в неблагоприятные сельскохозяйственные земли Восточного Канзаса. Они стали перегонять скот в так называемые коровьи города, например в Абилин, где лонгхорнов загоняли в вагоны и перевозили в скотобойни крупных городов с большим рынком сбыта, такие как Чикаго. Перегон скота начал сходить на нет в начале 80-х гг. XIX века. Усовершенствованная железнодорожная система создала больше различных, и в том числе местных, пунктов доставки. Улучшение пород, внедрение ветряных глубинных насосов и истребление индейцев позволило построить новые ранчо в местах, не привязанных к речным долинам. По мере заселения земель росла потребность в лучших ограждениях. Ответом стала колючая проволока, разделявшая границы владений и эффективно удерживающая скот. Скотоводство больше не сосредотачивалось в одном месте, превратившись в гигантскую промышленную отрасль, в которой уже не осталось места ковбоям.

Поезд

Несмотря на то, что ранние паровые машины использовали для движения силу тяжести и животных, первый полноценный паровоз был сконструирован уже в 1804 году в Англии. С самого начала паровой эпохи, с 30-х гг. XIX века, британские паровозы импортировались в США, но из-за разницы к предъявляемым требованиям американцы быстро наладили собственное производство. От американских паровозов ждали способности перевозить тяжёлые грузы на дальние расстояния, дешевизны, простоты обслуживания и безотказности работы, даже если железнодорожные пути были не самого лучшего качества.

Кочегар забрасывал дерево или уголь в топку, топка вырабатывала тепло, нагревавшее котёл, а котёл вырабатывал пар (под давлением). Пар толкал порш-



ни, вращавшие посредством специального механизма колёса (также пар использовался для тормозов, свистка и других систем). После этого пар подавался в выпускную систему и вместе с отработанным материалом нагревательной системы выводился в атмосферу через трубу.

Помощь индейцев

Враждебные колонистам индейцы сражались и гибли в тщетной борьбе за сохранение своих земель, прав и жизненного уклада. Индейцы охотно торговали с европейскими колонистами, а также помогали им и знакомили с местной спецификой. Они показывали им съедобные и несъедобные растения, лекарственные травы, делились познаниями в геологии, географии и о климате, рассказывали о дикой природе. Индейские тропы и торговые маршруты дали жизнь колониальной торговле по всей стране. Индейские методы севооборота подготовили почву для земледелия. Сельскохозяйственные культуры индейцев выживали там, где гибли растения Старого Света. Без поддержки индейцев многие переселенцы переносили лишения и умирали, помощь индейцев оказалась жизненно необходима для заселения Америки. Поддержка и наставничество Сакагавеи, женщины из племени шошонов, позволили экспедиции Льюиса и Кларка 1804–1806 гг. исследовать недавно присоединённые земли Луизианы, выйти к Тихому океану и вернуться обратно живыми и невредимыми.



Право на ресурсы

Право на разработку недр разрешает получателю разрабатывать землю и проводить горные работы, включая извлечение, перевозку и использование полезных ископаемых, залегающих под поверхностью земельной собственности, даже если эта собственность является общественной или частной. Старатели золотой лихорадки находились в юридическом вакууме и приняли правила, применявшиеся в Мексике, чтобы создать хоть какую-то видимость порядка. Позже Общий закон о горной промышленности 1872 года закрепил за гражданами США право застолбить федеральный участок в случае обнаружения золота, серебра, свинца или меди.



Право проезда

Большинство современных железнодорожных путей используется для движения поездов в обоих направлениях, поэтому их перемещения контролируются сложной системой компьютеров и датчиков. В XIX веке её заменял строгий регламент права проезда. Движение регулярных поездов координировалось диспетчерской станцией (станцией с несколькими путями, по которым поезда могли объехать друг друга), отдающей поездные приказы, или инструкции машинисту. Эти инструкции подавались особыми сигналами рукой. Например, сигнал продолжать движение (отсутствие указаний) — поднятая вертикально рука, сигнал получить указания (не прекращая движения) — вытянутая по диагонали рука, сигнал остановиться (чтобы получить указания или пропустить другой поезд) — вытянутая горизонтально рука. Эта система, к которой позднее добавились зелёный, жёлтый и красный цвета, перекочевала в XX век; кое-где она используется и сегодня.



Рельсы

Первая железная дорога появилась в Америке в 1830 году, и постепенно сеть охватила всю страну. К началу гражданской войны в Соединённых Штатах было проложено почти 24 тысячи миль рельсов и ещё 9 тысяч миль в Конфедерации. Практически все они проходили к востоку от Миссисипи.

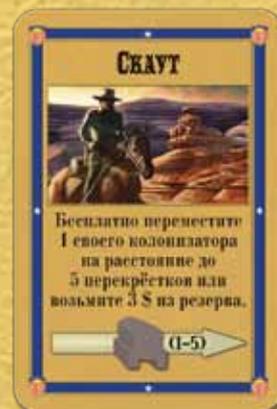


В 1862 году, во время гражданской войны, правительство приняло Тихоокеанский железнодорожный акт, уполномочивающий финансирование трансконтинентальной железной дороги. Силами двух компаний, «Юнион Пасифик» и «Сентрал Пасифик», было проложено 1700 миль рельсов. Строительство дороги закончилось торжественной церемонией 10 мая 1869 года в Промотори (штат Юта), во время которой был вбит золотой костыль (сейчас он выставлен в Стэнфордском университете). Некогда шестимесячное путешествие отныне можно было проделать за неделю.

Ширина колеи в США составляет 1435 мм и называется стандартной. Колеи с большей шириной называются широкими, а с меньшей — узкими. Ширина колеи в 1435 мм была установлена Джорджем Стефенсоном в 1830 году и к 40-м гг. XIX века стала международным стандартом.

Скаут

Скауты не одобряли экспансию США на запад, поскольку именно им приходилось отыскивать наиболее удобные и безопасные маршруты. Большую часть работы по исследованию местности брали на себя трапперы (в основном из «Компании Гудзонова залива»), особенно в северо-западном регионе и Калифорнии. Кит Карсон какое-то время работал на «Гудзонов залив», но затем стал проводником Джона Чарльза Фримонта, чьи финансируемые государством географические исследования позволили нанести на карту крупные фрагменты Орегонской тропы и многочисленные земли между Нью-Мексико и Орегоном, включая Калифорнию.



Скот

В конце XV века и в течение XVI века испанские колонисты завозили в Новый Свет лонгхорнов. Разведение скота стало обычным делом в Мексике, расширившей свои границы на север и присоединившей земли современного Техаса, Калифорнии и территорий, лежащих между ними. Мексиканские vaqueros, или ковбои, перегоняли стада на открытые ранчо, расположенные между бесценными источниками воды. Скот разводили ради шкур, мяса и жира, который особенно ценился за свою долговечность и использовался в готовке, мыловарении, а также в качестве горючего вещества. Будучи невероятно выносливой породой, лонгхорны хорошо переносили климат засушливого Запада. По сравнению с другими породами, они были крайне неприхотливы в выборе травы, и им не требовалось большое количество воды. В конце XIX века их господству положило конец форсированное заселение, бурение водяных скважин и межпородное скрещивание.



Тропы

Тропы были жизненно необходимы для продвижения на запад. Хорошая тропа позволяла переселенцам путешествовать в относительной уверенности,



что они движутся в верном направлении к намеченному пункту назначения. По ходу пути они могли найти транспорт, а если не путешествовали с родными, то и подходящую компанию. Кит Карсон, Джон Фримонт и другие прославились как первооткрыватели троп, по которым потом могли путешествовать все желающие.

Существовало четыре основных пути на запад:

- Орегонская тропа начиналась в Индепенденсе (штат Миссури) и вела на орегонские земли. В период с 1841 по 1866 годы по этой дороге прошло около 250–500 тысяч человек. Дорога была длиной около 2000 миль, в то время фургон преодолевал по 12–15 миль в день.
- Калифорнийская тропа была проложена во времена золотой лихорадки 40-х и 50-х годов XIX века. По этой 2000-мильной дороге прошли четверть миллиона человек. Дорога начиналась от Форта Холла (штат Айдахо), находившегося на Орегонской тропе, и вела на юг через Калифорнию. Многие следы этой дороги сохранились по сей день.
- Тропа на Санта-Фе, проложенная для снабжения переселенцев в Нью-Мексико, начиналась в Индепенденсе (штат Миссури) и по ходу движения разделялась на две ветки. Северная была наиболее изматывающей, потому что вела через горы; нижняя (называвшаяся Симарронским объездом) была более быстрой, но и более рискованной из-за ограниченного числа источников воды. Обе ветки выводили к Санта-Фе. Общая длина дороги составляла более 1200 миль.
- Старая испанская тропа начиналась в Санта-Фе (штат Нью-Мексико) и шла на северо-запад (в обход Гранд-Каньона) через Юту, а затем сворачивала на юго-запад к Лос-Анджелесу (штат Калифорния). Несмотря на неблагоприятные климатические условия (засухи зимой, наводнения летом), между

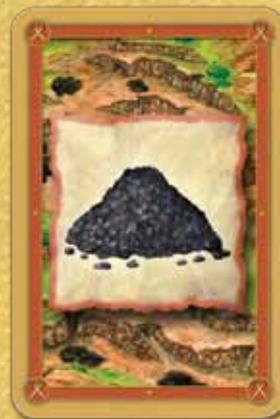
30-ми и 50-ми годами XIX века движение на 1200-мильной дороге было довольно оживлённым.

Все эти тропы имели важное значение. Именно по ним были проведены первые железные дороги. А в наши дни по ним же проходят федеральные автострады.

Уголь

Уголь — осадочная порода тёмного цвета, состоящая в основном из углерода. Уголь получился в результате сжатия и изменения растительных веществ в толще земли. Он отлично горит и потому считается хорошим топливом. Несмотря на то, что уголь был известен человечеству ещё за 4000 лет до н. э., широкое применение он получил лишь в Средние века, а настоящий угольный бум пришёлся на эпоху промышленной революции. Добыча угля стала необходимой для создания паровой энергии. Ранние американские переселенцы обнаружили уголь в горах Аппалачи и заложили мощную металлургическую промышленность. Некоторые регионы, особенно Пенсильвании, оказались богаты очень твёрдыми, полностью сгорающими антрацитами. К 1850 году уголь заменил дерево в качестве домашнего топлива.

Уголь быстро стал главным топливом для паровых двигателей, которыми были оснащены заводы, корабли, пароходы и паровозы, для которых обычно применялся более мягкий, дешёвый и грязный каменный уголь. По мере продвижения переселенцев на запад обнаруживались новые залежи угля. К концу XIX века Америка стала ведущим мировым производителем угля.



Авторский коллектив

Разработка: Клаус Тойбер (www.klausteuber.com)

Иллюстрации на коробке: Марк Цуг

Иллюстрации на поле: Харальд Лиске, Пит Фенлон

Иллюстрации на картах: Давид Кошар, Пит Фенлон

Дизайн: Пит Фенлон

Развитие: Гвидо Тойбер, Пит Фенлон, Кошман Чарлтон, Алекс Йегер

Особая благодарность: Питер Бромли, Роберт Т. Карти-мл., Роберт Т. Карти-ст., Дэн Декер, Билл Фогерти, Ник Джонсон, Ким МакБрэдли, Марти МакДоннелл, Бриджет Рознай, Ларри Рознай, Лорен Рознай, Гвидо Тойбер, Билл Уорделманн, Элейн Уорделманн.

Copyright © 2010 Catan GmbH.

Catan, Catan Histories, The Settlers of Catan, Settlers of America, and Trails to Rails are trademark properties of Catan GmbH.

All rights reserved. By license from Catan GmbH. See www.catan.com.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Перевод: Александр Петрунин

Редактура: Александр Киселев, Валентин Матюша, Сергей Серебрянский

Вёрстка: Иван Суховей

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр:

Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2014 Правообладатель и производитель ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. www.hobbyworld.ru



Играть интересно

★ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ ПЕРВЫХ ПАРТИЙ ★

Рекомендуем выполнять начальную расстановку для первых нескольких партий по указанной ниже схеме. Освоившись с игрой, используйте переменную начальную расстановку, описанную на стр. 12. Она сводится к случайному размещению номерных жетонов по гексам с одним знаком вопроса и поочерёднему выкладыванию фишек игроками.

Вы начинаете игру с тремя картами сырья:

- играющий красными: 1 уголь, 2 зерна;
- играющий оранжевыми: 1 скот, 1 уголь, 1 зерно;
- играющий белыми: 1 скот, 1 зерно, 1 руда;
- играющий синими: 3 зерна.



Пастбище	Холмы	Пашня	Лес	Горы
скот	уголь	зерно	древесина	руда