

# КОЛОНИЗАТОРЫ DIE SIEDLER VON CATAN

## БЫСТРАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

Настольная игра Клауса Тойбера  
для 2–4 человек в возрасте от 8 лет

### СОСТАВ ИГРЫ

- 67 карт сырья
  - 11 карт глины
  - 11 карт древесины
  - 16 карт руды
  - 15 карт шерсти
  - 14 карт зерна
- 38 карт развития
  - 9 карт «Дорога»
  - 15 карт «Поселение/Город»
  - 5 карт «Рыцарь»
  - 9 карт «Здание»
- 4 памятки
- Карта судьбы
- Промо-карта «Собор»
- Правила игры



### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам предстоит заниматься распределением сырья для основания поселений, найма рыцарей, строительства городов, дорог и зданий, а также захвата чужих дорог и переманиваем к себе на службу рыцарей соперников. Победителем станет тот, кто первым наберёт 10 очков.



Победное очко

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

#### Карты развития

Карты развития («Дорога», «Поселение/Город», «Рыцарь» и «Здание») разложите по видам в четыре стопки друг рядом с другом. Для игры вдвоём или втроём некоторые карты вам не понадобятся.

- 2 игрока: удалите из игры все карты с символами 3-х и 4-х игроков в нижнем правом углу.
- 3 игрока: удалите из игры все карты с символами 4-х игроков.
- 4 игрока: все карты развития участвуют в игре.

- Перемешайте карты «Поселение/Город» и сложите в стопку поселениями вверх.
- Выложите карты «Рыцарь» и «Дорога» рядом двумя отдельными стопками, сторонами «А» вверх.
- Выложите карты «Здание» в стопку лицевой стороной вверх.

#### Карты сырья и рынок

- Перемешайте карты сырья и сложите в стопку лицевой стороной вниз. Возьмите из стопки верхние 5 карт, и выложите их в ряд лицевой стороной вверх: это рынок.
- Теперь каждый игрок берёт себе на руку три карты из стопки сырья, не показывая их соперникам.

#### Пример стартовой раскладки



Если вы играете втроём или вчетвером, положите карту судьбы рядом со стопкой сброса, стороной с белыми стрелками вверх. При игре вдвоём она не используется.

**Примечание:** стрелки на карте судьбы никак не связаны с порядком хода игроков. Подробнее об этой карте вы узнаете в разделе «Дороги и рыцари: смена хозяина».



Карта судьбы

#### Завершение подготовки

Перед началом партии каждый игрок выкладывает перед собой одну карту с поселением и одну карту с дорогой. Карта «Дорога» должна лежать стороной «А» вверх. Таким образом, все игроки начинают партию с одним победным очком за поселение.

Выдайте каждому игроку по памятке с ценами строительства.

### ХОД ИГРЫ

Партию начинает старший игрок. В свой ход игрок выполняет следующие действия в указанном порядке.

- Торговля:** обмен своих карт с руки на карты с рынка и из стопки сырья. Также возможен обмен с соперниками.
- Развитие:** выкладывание перед собой карт развития, оплата их стоимости согласно памятке.
- Добыча:** добор двух карт сырья ну руку. Затем ход передаётся по часовой стрелке соседу слева, независимо от карты судьбы. Если в ходе игры в стопке сырья закончатся карты, перетасуйте сброс и создайте новую стопку.

#### 1. Торговля

В начале своего хода вы можете обменять карты сырья. Количество карт, которое вы вправе обменять, равно количеству дорог, лежащих перед вами стороной «А» вверх.

- Если таких дорог у вас нет, то вы можете обменять только одну карту с руки, причём только на карту из стопки сырья.
- Если у вас есть дороги, выложенные стороной «А» вверх, вы можете обменять одну карту сырья с руки на карту с рынка, из стопки или с руки соперника за каждую такую дорогу.

На рисунке справа перед игроком выложены три карты «Дорога», две из них лежат стороной «А» вверх. Игрок вправе обменять две карты сырья.



**Обмен со стопкой:** сбросьте с руки карты сырья. Возьмите из стопки сырья столько же новых карт сырья.

**Обмен с рынком:** возьмите на руку карты сырья с рынка. Верните на рынок столько же карт сырья.

**Обмен с соперником:** вытяните случайные карты с руки любого соперника. Затем верните этому сопернику столько же карт, сколько взяли. Это могут быть те же карты, которые вы только что взяли.

**Важно:** если вы осуществляете обмен двух карт или более, то можете пользоваться разными возможностями торговли. Например, если у вас есть три дороги, лежащие стороной «А» вверх, то вы можете обменять карту сырья на рынок, поменяться картами с соперником, а также, сбросив одну карту сырья, взять ей замену из стопки сырья.

**Внимание:** если в вашем городе есть здание «Библиотека», то при обмене вы можете выбрать одну карту с руки соперника вместо того, чтобы тянуть её вслепую. Если вы меняетесь с этим же игроком второй раз за ход, этот обмен уже происходит вслепую. Перед повторным обменом дайте сопернику возможность перетасовать карты сырья.

## 2. Развитие

После торговли вы можете заняться развитием. Для этого выберете интересующую вас карту развития, сбросьте с руки необходимое количество карт сырья (см. памятку), после чего положите выбранную карту развития перед собой.

- Вы можете менять 3 одинаковые карты сырья на 1 карту любого другого сырья сколько угодно раз, но только во время развития.
- В течение одного хода нельзя тратить сырьё на одинаковые карты развития. Таким образом, вы не сможете построить 2 дороги за один ход, зато имеете полное право построить 1 дорогу и нанять 1 рыцаря.



**Дорога:** для строительства дороги вы должны сбросить с руки 1 карту древесины и 1 карту глины. Карты дорог выкладываются поверх друг друга. Первую свою «Дорогу» нужно положить вверх текстом (А), следующую — вверх символом (В), третью — снова вверх текстом (А), и так далее.

**Рыцарь:** для найма рыцаря вы должны сбросить с руки 3 карты: 1 карту зерна, 1 карту шерсти и 1 карту руды. Купленных рыцарей выкладываете по тому же принципу чередования текстов и символов, что и дороги. Первого своего «Рыцаря» нужно положить вверх текстом (А), следующего — вверх символом (В), третьего — снова вверх текстом (А), и так далее.



### Дороги и рыцари: смена хозяина

- Если вы оплачиваете дорогу или рыцаря, когда в стопках этих карт уже не осталось, заберите верхнюю карту нужного типа у соседа, в сторону которого обращены стрелки карты судьбы. Игрок, теряющий карту, переворачивает карту судьбы на другую сторону. Если у этого игрока нет карты нужного вам типа, заберите карту у следующего после него игрока.
- Если построена церковь, ваш первый рыцарь не может быть взят соперником.
- Если у вас построена цитадель, то ваши первые 3 дороги не могут быть взяты соперником.



**Поселение:** эта карта приносит 1 победное очко. Для основания поселения вы должны сбросить с руки 4 карты сырья: 1 карту древесины, 1 карту глины, 1 карту зерна и 1 карту шерсти. Возьмите из стопки карту «Поселение» и положите перед собой. Если карт в стопке не осталось, новые поселения основывать нельзя. Выкладываете основанные поселения в ряд. После основания поселения можно перевернуть карту судьбы на другую сторону.

**Город:** эта карта приносит 2 победных очка. Для строительства города вы должны сбросить с руки 5 карт сырья: 2 карты зерна и 3 карты руды. После этого переверните одну из своих карт «Поселение»: на её обороте вы увидите город. Если у вас нет поселения, вы не можете построить город! Построив город, прочитайте текст карты: это событие, которое влияет на всех игроков. Когда строительство города вызывает «Засилье разбойников», не забудьте перевернуть карту судьбы.

**Важно:** не оплатив строительство города, карту поселения переворачивать нельзя. Вы не должны знать, какие события произойдут в будущем.



**Здание:** особые городские постройки, которые приносят 3 или 4 победных очка. Для строительства здания вы должны сбросить с руки 4 карты сырья: 3 карты шерсти и 1 карту руды. После этого выберите карту из стопки зданий и положите её поверх любого своего города. Победные очки города замещаются победными очками здания.

У каждого здания есть особое свойство, описанное в тексте карты. Оно вступает в силу сразу после постройки здания. Построить два одинаковых здания в своих городах вы не можете. Например, если у вас есть церковь в одном городе, вторую вы построить не сможете ни в этом городе, ни в другом. Наконец, здание нельзя построить, если у вас нет города.

## 3. Добыча

Возьмите 2 верхние карты из стопки сырья. За каждого рыцаря, лежащего перед вами стороной «А» вверх, берите по одной добавочной карте.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда кто-то из игроков набирает 10 победных очков.

На иллюстрации изображён победный расклад. Игрок набрал 10 очков за счёт следующих карт: 2 очка за дороги, 1 очко за рыцаря, 2 очка за 2 поселения, 2 очка за обычный город и 3 очка за город с церковью.



## ИГРА ВПЯТЕРОМ ИЛИ ВШЕСТЕРОМ

Правила игры позволяют сыграть впятером и даже вшестером, однако в этом случае вам понадобится второй комплект игры. Карты сырья обеих игр объедините в одну стопку, а вот количество карт развития вам придётся регулировать по числу игроков.

Для игры впятером возьмите из второго комплекта карты развития с символом 3-х игроков.

Для игры вшестером вам понадобятся карты развития с символами 3-х и 4-х игроков из второго комплекта.

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

Графический дизайн: Михаел Кинд ([www.fine-tuning.de](http://www.fine-tuning.de))

Иллюстрации: Михаэль Менцель

© 2011 Kosmos Verlag, Stuttgart

Оригинальное название: Die Siedler von Catan: Das schnelle Kartenspiel

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод: Алексей Петерва

Редактура: Александр Киселев

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

