

Настольная игра Клауса Тойбера

САТАН

ГОРОДА И РЫЦАРИ



Состав игры

- ▶ 24 фигурки рыцарей
- ▶ 24 фигурки шлемов
- ▶ 12 фигурок городских стен
- ▶ 12 фигурок насадок столиц
- ▶ 1 фигурка торговца
- ▶ 60 жетонов городских построек
- ▶ 4 плана городов



- ▶ 1 фигурка корабля варваров
- ▶ трек приближения флота варваров
- ▶ 4 карты цены строительства
- ▶ 54 карты развития
- ▶ 12 карт монет
- ▶ 12 карт бумаги
- ▶ 12 карт ткани
- ▶ 6 карт «Спаситель Катана»
- ▶ 1 красный числовой кубик
- ▶ 1 кубик событий
- ▶ правила игры



Пожалуйста, сначала ознакомьтесь с кратким обзором игры (А). Он содержит информацию об основных изменениях, которые приносит дополнение «Города и рыцари» в базовые «Колонизаторы». Далее переходите к правилам дополнения (Б). В прилагаемом справочнике (В) вы найдёте подробное описание новых карт развития.

(А) Обзор игры

На иллюстрации изображено игровое поле для первой игры. Рисунки снизу показывают, какое сырьё и какие товары поступают в города.



1 Чёрные тучи сгустились над Катаном. Дикие варвары, привлечённые богатствами острова, отправили свой флот в набег.

2 Захватчики придут к богатым берегам не сразу, ещё есть время подготовиться к нашествию. Сила армии варваров равна числу городов на Катане. Чтобы отбросить варваров, игроки должны выставить сравнимых по силе рыцарей.

3 Рыцари Катана могут победить варваров, но если им это не удастся, варвары смогут разграбить города, превратив в обычные поселения.

4 Целью грабителей станет тот игрок, который выставит меньше всего рыцарей на борьбу со вторжением. Не доверяйте свою судьбу случаю, выставляйте рыцарей на защиту!

5 Угроза с моря не останавливает жителей Катана, они продолжают развивать науку и ремёсла. Теперь игроки соревнуются в развитии своих городов. Построенная столица принесёт два дополнительных победных очка.

6 Для развития городов потребуются карты товаров. Если город граничит с горами — вам поступают монеты, если с лесом — бумага, если с пастбищем — ткани.

7 Каждый игрок начинает игру с поселением и городом. Если на кубиках ресурса выпал номер гекса, на котором стоит ваш город, вы получаете 2 карты сырья или 1 карту сырья и 1 карту товара.

8 Города развиваются в трёх разных направлениях. Карты монет позволяют улучшать политические институты (синие постройки), карты бумаги дают возможность строить оплоты знания (зелёные постройки), а карты ткани разрешают вам возводить торговые площади (жёлтые постройки). Город становится столицей после возведения любой постройки 4-го уровня.

9 Каждая новая постройка увеличивает шанс получить карту развития при броске кубиков в начале каждого хода. Три разные стопки карт развития подарят вам множество новых возможностей.

10 Настройтесь на серьёзную игру. Для победы необходимо набрать 13 победных очков.

СОЗДАНИЕ ОСТРОВА

ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ

При знакомстве с этим дополнением мы рекомендуем использовать расстановку из обзора игры. На таком поле необходимого сырья (прежде всего зерна) будет в достатке.

- ▶ Сложите элементы морской рамки, как показано на иллюстрации, гаванями вверх.
- ▶ Гексы на игровое поле следует выкладывать согласно иллюстрации, вместе с номерными жетонами.
- ▶ Трек приближения флота варваров положите рядом с игровым полем.

В ПОСЛЕДУЮЩИХ ИГРАХ

После первой игры вы можете создавать игровое поле любым другим образом, руководствуясь фантазией, здравым смыслом и рекомендациями из альманаха базовых «Колонизаторов».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Эти компоненты базовых «Колонизаторов» вам не потребуются:

- ▶ карты развития;
- ▶ карты цены строительства;
- ▶ карта «Самая большая армия»;
- ▶ 1 числовой кубик.



Перед самой первой игрой следует аккуратно выдвинуть из листов картонные элементы.

- ▶ Карты сырья разделите по типу. Сложите их пятью отдельными стопками.
- ▶ Рядом положите стопку карт «Спаситель Катана».



- ▶ Новые карты товаров разделите на три отдельные стопки.
- ▶ Выложите девять стопок сырья и товаров рядом с игровым полем. Разместите их так, чтобы бумага лежала рядом с древесиной, монеты — рядом с рудой, а ткань — с шерстью.
- ▶ Новые карты развития разделите на три отдельные стопки по цветам (жёлтые, зелёные и синие). Разместите их в стороне от карт ресурсов.
- ▶ Фигурку торговца, белый и красный числовые кубики, кубик событий, а также карту «Самый длинный тракт» положите рядом с полем.
- ▶ Фигурка корабля варваров ставится на стартовое деление трека приближения флота варваров.
- ▶ Разбойник начинает игру на гексе пустыни.



Каждый игрок выбирает цвет и получает:

- ▶ 5 поселений;
- ▶ 4 города;
- ▶ 15 дорог;
- ▶ 6 рыцарей: 2 простых (флажок с одним хвостом), 2 славных (флажок с двумя хвостами), 2 великих (флажок с тремя хвостами);
- ▶ 6 шлемов;
- ▶ 3 городские стены;
- ▶ 3 насадки столиц;
- ▶ 1 план городов;
- ▶ 15 жетонов построек.



Жетоны построек выкладываются на планы согласно иллюстрации.

ЭТАП ОСНОВАНИЯ

Все игроки по очереди бросают два числовых кубика (белый и красный). Выбросивший наибольшую сумму

начинает расстановку фишек. Он ставит на поле одно своё поселение и одну дорогу (по правилам базовых «Колонизаторов»), а затем передаёт ход по часовой стрелке. После игроки против часовой стрелки ставят на карту по городу и одной дороге (таким образом, ставивший поселение последним размещает город первым).

Важно: следите за тем, чтобы город имел доступ к зерну, и не забудьте, что только три типа ландшафта из пяти дают товары!

Каждый игрок получает с каждого гекса, граничащего с его городом, одну карту соответствующего сырья. Начинает игру тот, кто последним поставил город.

ХОД ИГРЫ

Игрок в свой ход совершает следующие действия.

I. Бросок трёх кубиков.

- ▶ Кубик событий (с символами) показывает, что происходит на Катане.
- ▶ Красный числовой кубик показывает, есть ли возможность получить карту развития.
- ▶ Сумма значений на числовых кубиках указывает на номера гексов, с которых игроки получают ресурсы.
- ▶ Владельцы городов получают товары с гексов, если это возможно.

Важно: перед броском кубиков можно сыграть только карту «Алхимик». Обмениваться картами и что-либо строить нельзя.

II. Остальные действия (необязательные).

- A) Торговля (с резервом или с другими игроками).
 - B) Строительство.
 - ▶ Дороги, поселения, города (по правилам базовых «Колонизаторов»).
 - ▶ Городские стены.
 - ▶ Постройки в городах.
 - B) Прочие действия.
 - ▶ Розыгрыш карт развития.
 - ▶ Снаряжение простого рыцаря.
 - ▶ Действия с рыцарями: поход; перемещение рыцаря; изгнание рыцаря; перемещение разбойника...
- Когда игрок заканчивает ход, его сосед слева бросает кубики и получает право совершать эти действия.

ОБЗОР ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

БРОСОК КУБИКОВ И СОПУТСТВУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

Выпавшие на кубиках значения влияют на игру в следующем порядке.

1) Приближение флота варваров (кубик событий)



Если на кубике событий выпало изображение корабля, то фигурка корабля варваров движется на одно деление вперёд (в направлении стрелки) на треке варварского флота.

Когда корабль достигает последнего деления, армия варваров высаживается на остров. Игроки должны призвать рыцарей на войну, чтобы отбить нашествие. Подробности ищите в разделе «Атака варваров» (стр. 7–8).

2) Получение карт развития (кубик событий



и красный числовой кубик).

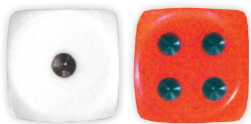
Если на кубике событий выпало изображение городских ворот, каждый игрок проверяет, может ли он взять карту развития.

Чтобы получить её, игрок обязан иметь городские постройки того же цвета, что и выпавшие ворота (синий, зелёный или жёлтый), причём выпавшее значение на красном числовом кубике должно быть изображено на его постройке этого цвета.

Игрок может посмотреть взятую карту развития и должен положить её перед собой, не показывая другим. Каждый игрок может иметь в своём распоряжении не более 4 карт развития. Подробности смотрите в разделе «Карты развития» (стр. 6–7).



3) Поступление ресурсов (красный и белый числовые кубики)

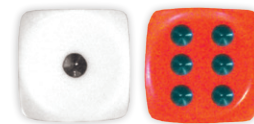


Сумма чисел, выпавших на красном и белом числовых кубиках, определяет, какие гексы приносят доход в этот ход. Гекс, на котором стоит разбойник, дохода не приносит.

- ▶ Каждое поселение на границе с приносящим доход гексом даёт 1 карту сырья.
- ▶ Один город на границе с приносящим доход гексом даёт 2 карты:
 - если это гекс холмов, то владелец города получает 2 карты глины;
 - если это гекс пашен, то владелец города получает 2 карты зерна;
 - если это гекс гор, то владелец города получает 1 карту руды и 1 карту монет;
 - если это гекс леса, то владелец города получает 1 карту древесины и 1 карту бумаги;
 - если это гекс пастбища, то владелец города получает 1 карту шерсти и 1 карту ткани.

Внимание! Нельзя отказаться от указанного сочетания карт и вместо двух разных карт взять две одинаковые. Игрок хранит карты товаров на руке вместе с картами сырья. Разбойник может отнять их по обычным правилам.

4) «7» на числовых кубиках



Если на числовых кубиках выпала сумма «7», все игроки считают карты сырья и товаров на своих руках. Если на руке игрока больше 7 карт, он должен сбросить половину карт, округляя вниз. Затем действующий игрок обязан переместить разбойника на другой гекс (не пустыню), после чего забрать 1 карту с руки другого игрока, имеющего поселение и/или город на новом гексе с разбойником.

Важно: разбойник не перемещается из пустыни, когда выпадает «7», и не может быть перемещён картами развития (например, «Епископ») или рыцарями, пока варвары не высадутся на Катане хотя бы один раз. В этих случаях разбойник остаётся в пустыне, и все игроки, независимо от расположения гекса с разбойником, сбрасывают излишки карт, как написано выше. Выбросивший «7» игрок не получает права забрать карту другого игрока.

ТОРГОВЛЯ И СТРОИТЕЛЬСТВО

В «Городах и рыцарях» игрокам позволено торговать и заниматься строительством сколько угодно раз за ход и в любом порядке. Вы не обязаны закончить торговлю и только потом браться за возведение построек. Правила базовых «Колонизаторов», не оговорённые отдельно, распространяются и на дополнение. Товары обмениваются по тем же правилам, что и сырьё. Карты развития не могут быть предметом торговли или обмена, как и ранее. Игрок всегда может обменять любые 4 одинаковые карты на 1 другую из резерва (неважно, сырьё или товар). Если этот игрок владеет гаванью или использует способность торговца, он получает преимущества при торговле.

При обмене друг с другом игроки могут устанавливать любой курс. Единственное ограничение: нельзя делать подарки, каждый игрок должен отдать торговому партнёру хотя бы одну карту. Стоимость постройки дорог, поселений и городов не изменилась. В «Городах и рыцарях» есть две новые возможности при строительстве.

Важно: карты развития больше нельзя приобретать за сырьё (см. «Карты развития» на стр. 6–7).

Городская стена

Обычно, если на числовых кубиках выпадает «7», игрок, который имеет более 7 карт сырья и товаров,

теряет половину. Городская стена увеличивает на 2 число карт ресурсов, которыми игрок может владеть без опаски. Постройка городской стены требует 2 карты глины. При этом фигурка города вставляется в кольцо. Каждый новый город, обнесённый стеной, увеличивает максимальное безопасное количество карт на руке ещё на 2 карты. Игрок может обезопасить свои города на поле не более чем 3 городскими стенами. Поселения обносить стенами нельзя. Вокруг одного города может быть только одна городская стена.



Пример: игрок, который защитил городскими стенами два своих города, может оставлять на руке 11 карт ресурсов, когда выпадает «7». Но если у него на руке, например, 12 карт ресурсов, он должен сбросить 6 из них.

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

Застройка городов

Игроки могут возводить постройки в своих городах, используя карты товаров.



Развивать города можно в трёх разных направлениях: политика (синие здания, требуют карты монет), знание (зелёные здания, требуют карты бумаги) и торговля (жёлтые здания, требуют карты ткани).

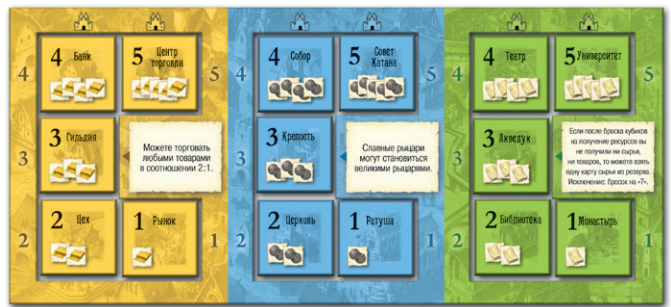
Эти три направления развития изображены на планшетах с планами городов. Каждое из трёх направлений представлено пятью жетонами построек с номерами от 1 до 5. В начале игры все жетоны лежат на плане лицевой стороной вниз: города всех игроков находятся на нулевом уровне развития.

На каждом жетоне указана его стоимость в картах товаров. Например, постройка 1-го уровня любого направления обходится игроку в 1 товар, 2-го уровня — в 2 товара и т. д. Если игрок в свой ход возводит в городе постройку, он переворачивает её жетон.

На лицевой стороне жетона изображена постройка и красный кубик с числом, отображающие значение, при выпадении которого владелец этой постройки сможет взять карту развития (см. раздел «Карты развития» на стр. 6–7).

Важно: постройки каждого направления развития можно возводить только по порядку номеров, сначала первая, затем вторая и т. д.

Важно: игрок может возводить городские постройки, пока у него есть хотя бы один город. Тем не менее, если у игрока остались только поселения, он сохраняет прежние постройки и продолжает получать за них карты развития.

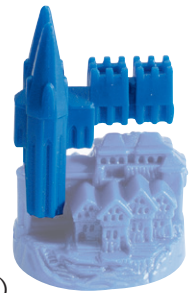


Постройка первых трёх построек одного цвета (с номерами 1, 2 и 3) приносит дополнительную выгоду.

- **Гильдия.** Позволяет менять карты товаров в соотношении 2:1 (2 одинаковых карты товара на 1 карту сырья или 1 карту другого товара).
- **Крепость.** Позволяет превращать славных рыцарей в великих.
- **Акведук.** Позволяет игроку-владельцу получить любую карту сырья, если он не получил ни одной карты при броске числовых кубиков (исключение — бросок «7»). Если получение карт невозможно из-за разбойника, владелец акведука всё равно может взять 1 карту сырья.

СТОЛИЦЫ

Первый игрок, который возведёт постройку 4-го уровня (банк, собор или театр), может установить на один из своих городов насадку столицы. Город, став столицей, приносит 4 победных очка (2 за город + 2 за столицу).



На планах городов постройки 4 и 5-го уровней отмечены значком столицы.

На игровом поле могут одновременно находиться три столицы: торговая, научная и политическая.

Владелец столицы может её потерять только в том случае, если другой игрок раньше него создаст постройку 5-го уровня в этом же направлении.

Если хозяин столицы достиг 5-го уровня раньше других, его столица неуязвима. Один игрок может владеть несколькими столицами, если в его владении есть достаточно городов и если он первым достиг 4-го уровня в нескольких направлениях развития.

Столицу не могут разорить варвары. Тем не менее она считается городом при подсчёте варварской угрозы.

Планшеты с планами городов должны быть видны всем игрокам, игроки не имеют права скрывать информацию о своих постройках.

Если у игрока есть только один город, причём уже развитый до столицы, то этот игрок может развиваться в двух других направлениях только до 3-го уровня. Постройки 4-го уровня будут доступны ему только с основанием нового города.

(Б) Правила дополнения

Если же у игрока два города, причем оба развиты до столиц, ему нужно построить ещё один город, чтобы получить возможность развивать третье направление выше 3-го уровня.

Пример: игрок создал политическую столицу Катана, так как первым возвёл Собор (политическая постройка 4-го уровня). Но в дальнейшем его соперник строит Совет Катана (постройка 5-го уровня политики), и столица переезжает в его город, где и останется до конца игры. Прежний владелец должен убрать со своего города столичную насадку.

РЫЦАРИ

Рыцари могут находиться в двух разных состояниях. Если на рыцаря не надет шлем, он вольный, если надет — он рьяный и может вступать в бои и осуществлять действия.

Силу рыцаря отображают хвосты на флажке:

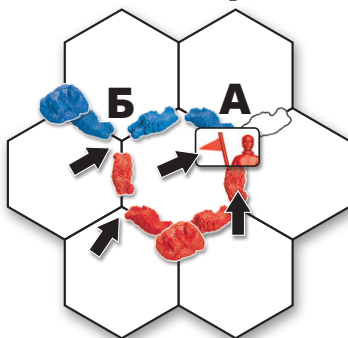
у простого рыцаря один хвост (1 очко силы), у славного рыцаря два хвоста (2 очка силы), у великого рыцаря три хвоста (3 очка силы).



Снаряжение рыцаря

Игрок, который хочет ввести рыцаря в игру, должен потратить 1 карту руды и 1 карту шерсти. После этого игрок получает простого рыцаря и ставит его на любом свободном перекрёстке, к которому подходит принадлежащая этому игроку дорога. Рыцарь ставится на поле вольным (без шлема). Правило расстояния (как в случае с поселениями) для рыцарей не применяется. Если рыцарь (вольный или рьяный, неважно) стоит на перекрёстке с дорогой противника, он запрещает ему продолжать дорогу в этом направлении. Рыцарь может разорвать даже «Самый длинный тракт», если тот принадлежит другому игроку.

Пример: красный игрок выбирает из четырёх перекрёстков (на схеме указаны стрелками), куда снарядить рыцаря. Если красный игрок снарядит рыцаря на перекрёстке «А», как показано на рисунке, он заблокирует синего игрока — только красный игрок сможет прокладывать дорогу от этого перекрёстка. Если красный игрок поставит своего рыцаря на перекрёсток «Б», он разорвёт дорогу синего игрока.



Призыв рыцаря

Чтобы подготовить рыцаря к совершению действий и сделать его рьяным, игрок должен отдать 1 карту зерна (независимо от силы рыцаря). При этом на рыцаря надевается шлем. Можно призывать рыцарей, снаряжённых в этот же ход, однако рьяный рыцарь в любом случае не может выполнять никаких действий в ход, когда был призван (см. «Действия рыцарей» на стр. 7).

Прославление рыцаря

Игроки могут делать своих рыцарей сильнее. Чтобы превратить обычного рыцаря в славного рыцаря или славного рыцаря в великого рыцаря, игрок должен отдать 1 карту руды и 1 карту шерсти. Фигурка рыцаря на поле заменяется на другую, при этом состояние рыцаря не изменяется: вольные остаются вольными, рьяные остаются рьяными. Каждого рыцаря можно прославить только 1 раз за ход (вы можете прославить рыцарей, снаряжённых в этот же ход).

Важно: вы не можете заменить славного рыцаря великим, пока у вас нет крепости (синей постройки 3-го уровня).

КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Получение карт развития

Для получения карты развития игрок должен выполнить ряд условий.

1. Владеть хотя бы одной постройкой (на плане должен быть хотя бы один перевёрнутый жетон). На жетонах построек изображены красные кубики. Каждый кубик показывает результат, выпадение которого позволяет игроку взять карту развития.



2. На кубике событий должно выпасть изображение ворот того же цвета, что и направление развития, к которому принадлежат постройки игрока. Если игрок ведёт застройку сразу в нескольких направлениях, он имеет больше шансов получить карту развития. Если у игрока есть постройка цвета выпавших на кубике событий ворот и на этой постройке изображено число, выпавшее на красном числовом кубике, он может взять карту развития из стопки соответствующего цвета. Если несколько игроков имеют на это право, они берут карты по очередности хода, начиная с активного игрока.



Пример: Женя выбросил «6» на белом числовом кубике и «3» на красном числовом кубике, а также жёлтые ворота на кубике событий. Саша ранее построил гильдию. На жетоне гильдии изображён красный кубик со значением «3», поэтому Саша берёт жёлтую карту развития.

Розыгрыш карт развития

В свой ход игрок может сыграть любое количество карт развития (включая полученные в этом же ходу), но только после броска кубиков (исключение — карта «Алхимик»).

Важно: карты победных очков должны вскрываться сразу после получения; картой «Шпион» их украсть нельзя.

Использованные и сброшенные карты развития кладутся под низ соответствующих стопок карт развития. Карты развития нельзя обменивать, и их не может украсть разбойник. Игрок не может держать в запасе более четырёх карт развития (не считая вскрытых карт победных очков). Если он получает пятую карту развития и не может или не хочет разыгрывать карты, он должен сбросить одну карту развития по своему выбору.

ДЕЙСТВИЯ РЫЦАРЕЙ

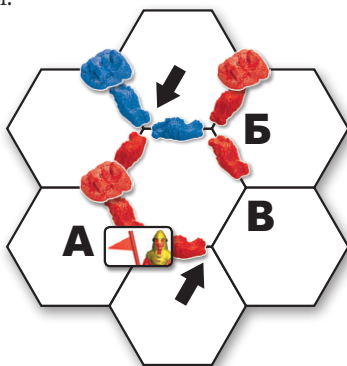
В свой ход, после броска кубиков игрок может выполнять действия своими рьяными рыцарями. После совершения действия рыцарь становится вольным (его шлем снимается). Игрок может тут же отдать карту зерна и снова призвать рыцаря, но уже не сможет в этот ход совершить им действие.

Поход

Игрок выбирает рыцаря и перемещает с одного перекрёстка на другой. Из начальной точки похода в конечную должна вести дорога игрока, и перекрёсток должен быть свободен. Рыцари других игроков блокируют передвижение.

Если игрок хочет поставить поселение на перекрёстке, который занят его рыцарем, сначала он должен отослать рыцаря походом на любой другой перекрёсток по своим дорогам. Если рыцарь не может освободить перекрёсток (например, потому что он вольный), поселение там основать нельзя.

Пример: красный игрок может отправить рьяного рыцаря в поход с перекрёстка «А» на перекрёстки, указанные стрелками. Поход рыцаря в «Б» или «В» невозможен, так как эти перекрёстки не связаны с перекрёстком «А» дорогами игрока.



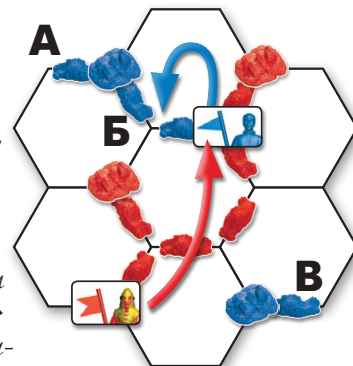
Изгнание рыцаря

Игрок выбирает рыцаря и перемещает его на перекрёсток, занятый другим рыцарем меньшей силы

(например, славный рыцарь может изгнать простого). Владелец этого рыцаря должен переместить его по правилам действия-похода (состояние рыцаря при этом не меняется). Если по какой-то причине передвинуть рыцаря по правилам невозможно, он убирается с поля.

Важно: собственных рыцарей изгонять нельзя.

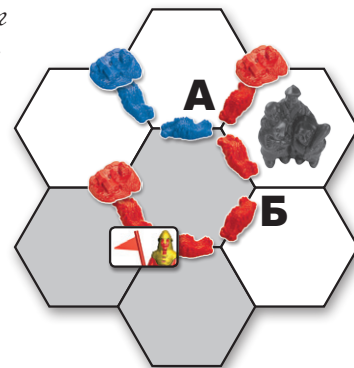
Пример: красный игрок может отправить рьяного рыцаря в поход на синего рыцаря, так как к занятому синим рыцарем перекрёстку ведёт красная дорога и красный рыцарь сильнее синего. Синий рыцарь отводит изгнанного рыцаря по своим дорогам на перекрёсток «А» или «Б». Перемещение в точку «В» невозможно.



Перемещение разбойника

Рьяный рыцарь любой силы может переместить разбойника, если тот находится на одном из трёх соседних с рыцарем гексов. При этом владелец рыцаря перемещает разбойника на любой другой гекс с номерным жетоном и забирает одну карту у любого игрока, владеющего поселениями или городами на гексе, где теперь стоит разбойник (как при розыгрыше карты развития «Рыцарь» из базовых «Колонизаторов»).

Пример: красный игрок мог бы переместить разбойника, если бы тот находился на одном из серых гексов. А так он должен передвинуть рыцаря в точку «А» или в точку «Б» и снова сделать рыцаря рьяным, потратив 1 карту зерна. В свой следующий ход он может подействовать этим рыцарем и прогнать разбойника с гекса.



АТАКА ВАРВАРОВ

Корабли варваров постоянно угрожают Катану. Каждый ход, если на кубике событий выпадает изображение корабля, флот варваров приближается на одно деление ближе к Катану. Когда фигурка корабля достигнет последнего деления, варвары нападут на остров!



(Б) Правила дополнения

Во время атаки варваров поочерёдно выполняются следующие действия.

Определение силы варваров

Сила варваров равна числу городов на Катане (включая столицы). Считаются города всех игроков.

Определение силы рыцарей Катана

Игроки подсчитывают суммарную силу всех рьяных рыцарей на поле (в счёт идут даже рыцари игроков, не имеющих городов). Вольные рыцари в подсчёте не участвуют. Простой рыцарь даёт 1 очко силы, славный — 2 очка, великий — 3 очка. Суммарная сила этих рыцарей определит силу армии защитников Катана. Возможны два исхода битвы за Катан.

Победа варваров

Если сила варваров больше силы рыцарей Катана, захватчики побеждают.

Победив в битве, варвары опустошают город игрока, который выставил меньше всех рыцарей на защиту острова. Он заменяет фигурку любого своего города (не столицы) фигуркой поселения. Игроки, не выставившие рыцарей вообще, автоматически считаются таковыми. Если несколько игроков выставили рыцарей меньшей силы, каждый из них теряет по 1 городу.

Важно: при определении игрока, выставившего самую слабую группу рыцарей, не учитывайте игроков, не владеющих городами или владеющих только столицами. На них варвары не нападают.

Важно: если варвары разоряют город с городской стеной, она убирается с поля вместе с фигуркой города.

Пример: Женя и Саша владеют двумя городами каждый. У Ани есть только столица, а Рома владеет только поселениями. Варвары атакуют с силой 5 (4 города и 1 столица). У Женя, Саши и Ромы есть по одному простому рьяному рыцарю, у Ани нет рьяных рыцарей вообще. Сила рыцарей Катана равна 3. Варвары побеждают. Аня выставила меньше всех рыцарей, но она не может потерять свою столицу, поэтому варвары нападают на следующих по силе игроков. Женя и Саша теряют по одному городу. Рома не теряет ничего.

Победа рыцарей

Если сила рыцарей равна или больше силы армии варваров, рыцари побеждают. Игрок, внесший наибольший вклад в победу (с наибольшей суммарной силой рьяных рыцарей) объявляется Защитником Катана. Ему достаётся



одна из 6 карт «Защитник Катана», каждая из которых приносит 1 победное очко. Он обязан тут же положить её перед собой лицевой стороной вверх. Если несколько игроков внесли равный вклад в победу, карта «Защитник Катана» не достаётся никому. Вместо этого все претенденты с наибольшим вкладом в порядке хода, начиная с активного игрока, берут по одной верхней карте из любой стопки карт развития.

Варвары уплывают

Независимо от исхода боя фигурка варварского корабля возвращается на стартовую позицию. Все рыцари на поле становятся вольными. Начиная с хода следующего игрока, варвары начнут новое путешествие к богатым берегам Катана.

Потеря последнего города

Если варвары опустошают последний город игрока, он сохраняет все городские постройки на плане и карты развития (и может получать карты развития дальше по обычным правилам). Этот игрок не может возводить новые постройки, пока у него не появится хотя бы один город.

Если у игрока кончились фигурки поселений и варвары опустошают его город, фигурка города не убирается с поля, но продолжает считаться поселением (положите её на бок, чтобы обозначить это), пока у игрока не появятся в запасе фигурки поселений или он не построит город заново.

ТОРГОВЕЦ

Фигурка торговца вводится в игру после первого розыгрыша карты развития «Торговец». Игрок, разыгравший такую карту, может поставить фигурку торговца на любой гекс и менять сырьё (не товары) с этого гекса в соотношении 2:1, как будто бы он построил гавань, позволяющую менять такой ресурс.

Важно: владелец торговца также получает 1 победное очко!

Если другой игрок использует карту «Торговец», он получит все вышеупомянутые преимущества и сможет передвинуть фигурку торговца на другой гекс, чтобы использовать его в своих нуждах.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если игрок в свой ход набирает 13 или более победных очков, игра заканчивается, и этот игрок объявляется победителем.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Эти правила необязательные. Вы можете договориться перед игрой с остальными участниками, что будете их придерживаться во время партии.

Вариант для опытных игроков

Это правило добавит в игру ещё больше тактики и уловок. Будьте осторожны, игра станет более агрессивной и длинной!

Атака варваров больше не заставляет игроков выставить всех рьяных рыцарей на защиту. Теперь, начиная с активного игрока, все игроки по очереди выбирают, сколько рыцарей они отправляют на защиту острова. Таким образом, варвары могут победить в тех случаях, когда раньше проигрывали.

Только выставленные в бой рыцари считаются при определении Защитника Катана и игрока, внёсшего наименьший вклад в оборону. Остальные рыцари не считаются воевавшими с варварами и не меняют своего состояния.

Быстрые рыцари

Это правило позволяет игрокам использовать действие рыцаря «Перемещение разбойника» до броска кубиков в свой ход.

Лёгкое начало

Некоторым игрокам достаточно трудно начинать игру, если на кубиках часто выпадает «7» или варвары нападают слишком рано. Это правило призвано помочь им.

- ▶ Если любой игрок выбрасывает «7» на числовых кубиках в свои первые два хода, он должен их перебрасывать, пока не выпадет другое значение. Начиная с третьего хода первого игрока, «7» больше не перебрасывается.
- ▶ Кубик событий не кидается первые два хода каждого игрока. Корабль варваров не движется, и никто не берёт карты развития в этот период. Начиная с третьего хода первого игрока, это правило отменяется.

Эта опция позволяет игрокам успеть получить нужные ресурсы без риска тут же потерять их.



ИГРА С ДОПОЛНЕНИЕМ «МОРЕХОДЫ»

Вы можете использовать дополнения «Мореходы» и «Города и рыцари» вместе. Лучше всего для этого подойдут сценарии, где нет скрытых гексов (лежащих лицевой стороной вниз) и множества маленьких островков, потому что в таких сценариях будет трудно противостоять армии варваров.

При совмещении расширений следуйте нескольким правилам:

- ▶ Все правила «Городов и рыцарей», касающиеся дорог, действуют также и на корабли.
- ▶ Атака варваров распространяется на все острова. Рыцари на всех островах могут участвовать в защите Катана.
- ▶ Рыцари могут перемещаться с острова на остров, если начальную и конечную точки похода соединяет линия дорог и кораблей.
- ▶ Рыцаря можно переместить (но не снарядить) на перекрёсток морского гекса, если к этому перекрёстку подходит линия кораблей. Считается, что рыцарь находится на корабле.
- ▶ Рыцари всегда должны быть соединены дорогами и кораблями с поселением или городом своего цвета. Вы не можете перемещать корабли, если эта связь при этом нарушается. Считается, что этот путь закрыт.
- ▶ Если игроку разрывают строй его кораблей чужим рыцарем (или поселением), то это может привести к потере карты «Самый длинный тракт».
- ▶ Рыцарь на пересечении морских гексов может переместить пирата по правилам действия «Перемещение разбойника».
- ▶ Количество победных очков, необходимое для победы в сценарии, должно быть увеличено на 1.
- ▶ Если поселение или город граничит с золотоносной рекой, из резерва можно получать только сырьё, но не товары.
- ▶ Торговец не может стоять на гексе золотоносной реки.
- ▶ На пирата действуют те же ограничения, что и на разбойника.
- ▶ Правило, что разбойник не может двигаться, пока варвары в первый раз не высадутся на Катане, применяется и к пиратскому кораблю.



ЗНАНИЕ (ЗЕЛЁНЫЕ КАРТЫ)

Алхимик (2)

Сыграйте эту карту до броска кубиков. Выберите выпавшие значения на обоих числовых кубиках. Затем бросьте кубик событий и по обычным правилам разыграйте результаты на всех кубиках.

Это единственная карта, которую можно сыграть до броска кубиков. Используя «Алхимика», вы можете выбрать для себя результаты и красного, и белого кубиков, чтобы получить нужную сумму, например «7». Выбрав результаты, вы должны бросить кубик событий и разыграть выпавший на нём результат. Только после этого игроки получают ресурсы с гексов или перемещается разбойник. Если вы уже сделали бросок, то эту карту в текущем ходу применить уже нельзя.



Строительный кран (2)

Одна городская постройка (монастырь, ратуша и т. д.) в этот ход стоит на один товар дешевле. «Строительный кран» даёт вам скидку только на один ход и только на одну постройку.

Развитие поселения до уровня города (и любые другие действия строительства) должно оплачиваться всеми положенными ресурсами без скидки. Вы не можете использовать вместе два «Строительных крана» при возведении одной городской постройки.



Шахта (2)

Возьмите 2 карты руды за каждый гекс гор, на границе которого расположено хотя бы одно ваше поселение или город.

Вы получаете 2 карты руды за каждый гекс, а не за поселения или города. Бонус города к приходу ресурсов не учитывается при розыгрыше этой карты.

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



Орошение (2)

Возьмите 2 карты зерна за каждый гекс пашен, на границе которого расположено хотя бы одно ваше поселение или город.

Вы получаете 2 карты зерна за каждый гекс, а не за поселения или города. Бонус города к приходу ресурсов не учитывается при розыгрыше этой карты.

Пример: вы владеете двумя поселениями рядом с одним гексом пашен и городом около другого гекса пашен. Сыграйте карту «Орошение», вы получите четыре карты зерна.



Книгопечатание (1)

1 победное очко.

Получив эту карту, вы должны сразу же выложить её перед собой лицевой стороной вверх.

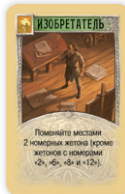


Как и все карты развития, «Книгопечатание» не считается картой в руке при выпадении «7» на числовых кубиках. Эту карту не может украсть разбойник; также она не может стать целью карты «Шпион».

Изобретатель (2)

Поменяйте местами 2 номерных жетона (кроме жетонов с номерами «2», «6», «8» и «12»).

Вы не обязаны иметь поселения или города на гексах, жетоны которых вы хотите переместить. Если вы, например, выбрали номерами «9» и «11», возьмите жетон с номером «9» и положите на его место жетон с номером «11». Жетон с номером «9» положите на освободившееся место жетона с номером «11». Если на месте жетона стоит разбойник, его всё равно можно заменить.



Инженер (2)

Постройте бесплатно городские стены в одном из своих городов по обычным правилам, но без затрат сырья.

В каждом городе можно построить только одни городские стены. Вы не можете построить больше трёх городских стен в своих городах. Поселения не могут обноситься городскими стенами.



Медицина (2)

Улучшите одно из ваших поселений до города за 2 карты руды и 1 карту зерна.

Эта карта экономит вам 1 карту руды и 1 карту зерна. Две карты «Медицина» нельзя сыграть для улучшения одного и того же поселения.



Кузнец (2)

Прославьте до 2 рыцарей на один уровень по обычным правилам, но без траты сырья. Великого рыцаря прославить нельзя.

Состояние рыцаря (рьяный или вольный) при прославлении не изменяется. Славного рыцаря (2 очка силы) можно прославить только в том случае, если вы построили в городе крепость (синяя постройка 3-го уровня). За один ход сила рыцаря может быть увеличена только на один уровень, т. е. даже обладая двумя картами «Кузнец», вы не можете прославить рыцаря дважды в один ход.



Дороги (2)

Можете проложить 2 новые дороги по обычным правилам, но без затрат сырья. При игре с дополнением «Мореходы» вы можете построить 2 дороги, 2 корабля или 1 дорогу и 1 корабль.

Построенные дороги могут находиться в разных местах поля. Все ограничения на строительство дорог действуют и на эту карту.



ПОЛИТИКА (СИНИЕ КАРТЫ)

Епископ (2)

Переместите разбойника и вслепую вытяните 1 карту сырья или товара с руки каждого игрока, поселение/город которого примыкает к гексу с разбойником.

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



Дипломат (2)

Уберите с поля любую дорогу, незамкнутую с двух сторон дорогами и/или поселениями/городами того же цвета. Если вы убрали свою дорогу, можете тут же проложить новую дорогу по обычным правилам, но без затрат сырья. На одном конце убираемой дороги не должно быть ни рыцаря, ни города, ни поселения того же цвета, а также не должна стоять дорога или корабль (при игре с дополнением «Мореходы»). Убранная с поля дорога возвращается в запас владельца. Вы можете убрать собственную дорогу и отказаться от постройки новой.



Полководец (2)

Бесплатно призовите всех своих рыцарей на игровом поле. Все ваши рыцари становятся рьяными без затрат зерна. Помните, что рыцарь не может совершить больше одного действия в ход, но может быть повторно призван после совершения действия.



Свадьба (2)

Все игроки, у которых победных очков больше, чем у вас, должны выбрать и отдать вам по 2 карты с руки (сырьё и/или товары). Если игрок, на которого влияет «Свадьба», имеет всего лишь одну карту на руке, он должен отдать вам эту карту. Только тот, у кого на руках нет карт, освобождается от обязанности отдать карты. Игроки, у которых равное с вами число победных очков, не попадают под воздействие этой карты.



Интрига (2)

Изгоните одного любого рыцаря соперника с перекрёстка, к которому подходит ваша дорога или строй кораблей.



С помощью этой карты вы можете изгнать рыцаря другого игрока без перемещения на это место вашего рыцаря. Вы можете использовать эту карту, не имея рыцарей вообще. Изгнанный рыцарь перемещается владельцем по обычным правилам. На месте, с которого был изгнан рыцарь, можно построить поселение или снарядить нового рыцаря.

Саботажник (2)

Все соперники, у которых победных очков больше или столько же, сколько у вас, сбрасывают половину карт с руки (сырьё и/или товары), округляя вниз.

Игроки, на которых влияет «Саботажник», сами решают, какие карты будут сброшены.



Шпион (3)

Посмотрите ещё не сыгранные карты развития любого соперника. Возьмите одну из них себе.

Вы можете при помощи этой карты украсть другую карту «Шпион» и сразу её разыграть. Карты победных очков воровать нельзя.



Перебежчик (2)

Выберите соперника. Он должен убрать с поля одного своего рыцаря (по своему выбору). Вы можете поставить на место убранного рыцаря своего рыцаря такой же или меньшей силы.

Соперник сам выбирает, какой рыцарь будет убран с поля. Если вы не можете поставить взамен рыцаря той же силы, вы можете поставить рыцаря меньшей силы. Если вы не можете сделать и этого, значит, ваш противник всё равно должен убрать своего рыцаря, а вы рыцаря не выставите. Если ваш противник убирает великого рыцаря, вы можете вместо него поставить своего великого рыцаря, даже если вы не достигли третьего уровня развития в политике. Рыцарь, которого вы выставляете, получает тот же статус (вольный или рьяный), что и рыцарь, которого убрал ваш противник.



Основной закон (1)

1 победное очко.

Получив эту карту, вы должны сразу же выложить её перед собой лицевой стороной вверх. Как и все карты развития, «Основной закон» не считается картой в руке при выпадении «7» на числовых кубиках. Эту карту не может украсть разбойник; также она не может стать целью карты «Шпион».



ТОРГОВЛЯ (ЖЁЛТЫЕ КАРТЫ)

Торговец (6)

Поставьте фигурку торговца на гекс рядом с вашим поселением или городом. Пока фигурка остаётся на этом месте, можете обменивать сырьё соответствующего гексу типа по курсу 2:1. Вы можете обменивать сырьё гекса с торговцем и на товары. Торговец также приносит победное очко своему владельцу. Если карточку «Торговец» играет соперник, он может переместить торговца, чтобы получить от предыдущего его владельца преимущество при обмене и победное очко. Разбойник не оказывает никакого влияния на торговца.



Торговый порт (2)

Можете один раз предложить каждому игроку по карте сырья. Взамен игроки должны отдать по карте любого товара (если у игрока товаров нет — обмен с ним невозможен).

Вы можете произвести обмен с каждым из игроков только один раз, и выбранный вами игрок сам выбирает карту, которую отдаст. Если вы предлагаете карту для обмена игроку, который не имеет товара, то обмен не состоится. При этом вы не должны отдать ему предложенную карту сырья.



Торговый флот (2)

После розыгрыша этой карты до конца своего хода вы можете обменивать сырьё и товары по курсу 2:1 любое количество раз. Эффект карты позволяет вам обменивать



только наборы по 2 одинаковые карты сырья или товаров. Комбинации из карт не разрешаются. Например, вы можете любое число раз отдать по 2 карты бумаги и брать за каждую такую партию бумаги 1 карту сырья или 1 карту товара любого типа.

Мастер торговли (2)

Выберите игрока, у которого победных очков больше, чем у вас. Посмотрите карты сырья и товаров на его руке и заберите себе 2 карты сырья или товаров (в любой комбинации).

Ваши соперники никак не могут защититься от этой карты. «Торговля» происходит, даже если у игрока только на 1 победное очко больше, чем у вас. Если у игрока на руках только 1 карта, вы забираете её.



Монополия на товар (2)

Выберите 1 тип товара (бумагу, ткань, или монеты). Каждый игрок должен отдать вам 1 карту товара этого типа, если она у него есть.

Если у игрока нет выбранного вами товара, он ничего вам не отдаёт.



Монополия на сырьё (4)

Выберите 1 тип сырья (древесину, глину, шерсть, зерно или руду). Каждый игрок должен отдать вам 2 карты сырья этого типа, если она у него есть.

Если у соперника только одна карта выбранного вами сырья, он обязан отдать её вам. Если у игрока нет такого сырья вообще, он ничего вам не отдаёт.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Клаус Тойбер • Иллюстрации: Таня Доннер

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев • Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Алексей Перерва • Редактор: Павел Ильин

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Смирнова, Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова • Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес: newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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