

# САТАН

КОЛОНИЗАТОРЫ



## АЛЬМАНАХ КОЛОНИЗАТОРА

Наш альманах объяснит вам наиболее сложные правила «Колонизаторов». Для начала партии вам будет достаточно базового свода, но помните, что, если после какого-то термина стоит символ стрелки, подробная статья о нём содержится в альманахе. Для удобства поиска статьи выстроены в алфавитном порядке.

KOSMOS

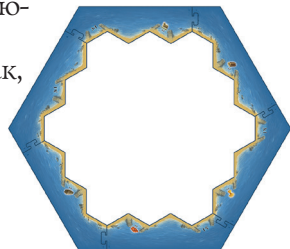
## РАЗВЕРНУТОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ОТДЕЛЬНЫХ ПУНКТОВ ПРАВИЛ

- Альтернативный метод создания поля
- Берега и береговые поселения
- Внутренняя торговля
- Гавани
- Города
- Дороги
- Заморская торговля
- Карты победных очков
- Карты прорыва
- Карты развития
- Номерные жетоны
- Окончание игры
- Перекрёстки
- Победные очки
- Поселения
- Пустыня
- Пути
- Разбойник
- Рыцари
- Самый длинный тракт
- «Семь» на кубиках — ход разбойника
- Сочетание торговли и строительства
- Строительство
- Тактика
- Торговля
- Этап основания

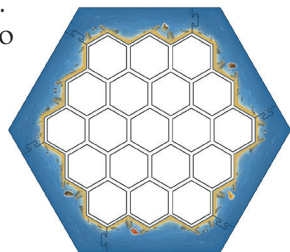


### Альтернативный метод создания поля

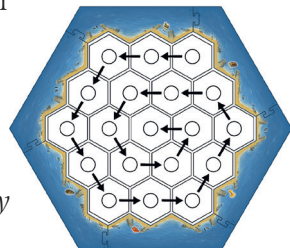
1. Соберите морскую рамку из шести элементов в любом порядке. Кладите их так, чтобы символы гаваней были сверху.



2. Перемешайте гексы и сложите их в стопку ландшафтом вниз. Каждый игрок в свою очередь берёт из стопки один верхний гекс и кладёт его внутрь рамки. Начать можно от любого берега.



3. Разложите номерные жетоны.
  - Выложите их буквами вверх рядом с полем.
  - Теперь кладите жетоны в алфавитном порядке на гексы. Начните с любого угла **острова** и двигайтесь против часовой стрелки.
  - Когда жетоны размещены, переверните их числами вверх.



Затем переходите к этапу основания (→).

**Внимание:** на гексе пустыни жетон не нужен.



## Б

### Берега и береговые поселения

Берег — граница суши и моря. У острова Катан шесть берегов. Вдоль каждого берега — т. е. по пути между морем и гексами — вы можете проложить дорогу. На береговых перекрёстках можно основывать поселения и превращать их в города.

**Недостаток:** береговые поселения и города получают сырьё только с одного или двух окрестных гексов, а не с трёх.

**Преимущество:** основывайте береговые поселения у гаваней (→) и используйте их для более выгодной заморской торговли (→). Береговые поселения/города, рядом с которыми нет гаваней, обмена не помогут.

## В

### Внутренняя торговля (торговля с игроками)

В свой ход после сбора сырья вы можете обменяться ресурсами с другими игроками. Результаты торговли определит только ваше умение вести переговоры. Нельзя делать подарки (т. е. отдать сырьё и не получить ни одной карты взамен).

**Важно:** в ваш ход сделки без вашего участия запрещены.

**Пример:** Гена выполняет ход. Для строительства дороги ему нужна 1 карта глины. У него на руке 2 древесины и 3 руды. Гена предлагает одну карту руды взамен на глину. Витя отвечает встречным предложением: «Продам одну глину за 3 руды. В переговоры вмешивается Галя, которая за ту же глину просит по одной карте древесины и руды. Естественно, Гена

заключает сделку с Галей, отдаёт ей 1 карту древесины и 1 карту руды, за что получает 1 карту глины.

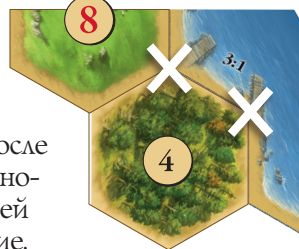
**Важно:** Витя и Галя не могут обмениваться картами, так как это ход Гены.

## Г

### Гавани

Гавань позволяет обменивать сырьё на более выгодных условиях. Чтобы завладеть ею, вам надо основать береговое (→) поселение на любом смежном с гаванью перекрёстке (→). Также читайте о заморской торговле (→).

**Важно:** гавань можно использовать только на следующий ход после того, как вы основали рядом с ней новое поселение.



### Города

Только основанное поселение можно расширить до города. Каждый город приносит 2 победных очка. Когда при сборе сырья кубики указывают на гекс, примыкающий к городу, владелец получает вдвое больше сырья (2 карты). Освободившуюся фигурку поселения можно использовать для освоения новых территорий.

**Пример:** на кубиках выпало 8. «Синий» игрок получает 3 карты руды: одну за поселение и две за город. «Оранжевый» получает за свой город 2 карты древесины.



**Совет:** если вы не расширяете поселения, забудьте о победе. У каждого игрока в распоряжении всего 5 поселений, т. е. пять победных очков. Этого для победы явно недостаточно.



## Дороги

Дороги — это соединения между поселениями и городами игрока. Дороги строятся на путях (→). На каждом из них (включая те, что проходят вдоль берегов) может быть только одна дорога. Игрок прокладывает дорогу либо от своего поселения или города, либо от свободного перекрёстка, на который выходит его ранее созданная дорога.

Без новых дорог не получится основывать поселения. Победные очки за дороги выдаются только владельцу особой карты «Самый длинный тракт» (→).



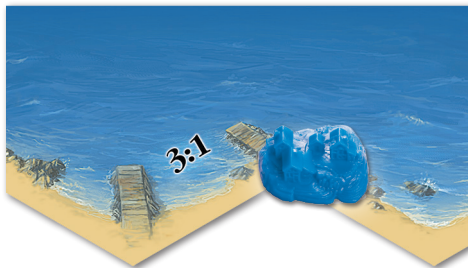
## Заморская торговля

Игрок, выполняющий ход, может получить нужное сырьё на этапе торговли без помощи соперников.

- Заморская торговля без гавани: в этом самом невыгодном случае обмена верните в резерв четыре карты сырья одного типа и возьмите одну нужную карту. Для обмена в соотношении 4:1 вам не нужно владеть поселением рядом с гаванью (→).

**Пример:** Гена не смог получить от своих соперников древесину при внутренней торговле и теперь вынужден отдать 4 карты руды за 1 древесину.

- Заморская торговля через гавань: если у вас есть поселение или город рядом с гаванью (→), можете менять сырьё по более выгодному курсу.

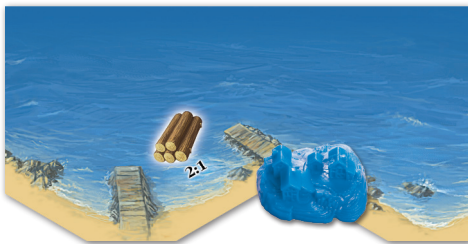


Гавани бывают двух видов.

1. Простая гавань («3:1»): в свой ход на этапе торговли сбросьте 3 карты сырья одного типа, чтобы взять карту любого другого сырья.

**Пример:** «синий» игрок возвращает в резерв 3 карты древесины и берёт 1 карту руды.

2. Особая гавань («2:1»): в ней можно менять 2 карты изображённого у гавани сырья на 1 карту любого другого сырья. При этом в ней нельзя менять сырьё других типов в соотношении 3:1!



**Пример:** «синее» поселение стоит у «лесной» гавани. При обмене его хозяин может вернуть в резерв 2 карты древесины и взамен взять 1 любую другую карту сырья. Он может также обменять 4 карты древесины на 2 другие карты и т. д.

**Важно:** заморскую торговлю может вести только игрок, выполняющий ход.



# К

## Карты победных очков

Карты победных очков относятся к картам развития (→). На каждой такой карте вы увидите определённую постройку, которая свидетельствует о культурных достижениях вашего островного государства. Купив такую карту, вы получаете 1 победное очко. Храните ваши карты победных очков в секрете от других.

Если в свой ход вы набираете 10 победных очков с учётом купленных карт, покажите их соперникам, чтобы сомнений в вашей победе ни у кого не осталось.

**Совет:** не отделяйте карты победных очков от прочих своих карт. Если вы будете постоянно держать перед собой пару карт развития, не используя их, соперники сделают вывод, что это именно победные очки.

## Карты прорывов

Карты прорывов относятся к картам развития. В свой ход вы можете сыграть только одну карту развития. Существует по 2 карты прорывов следующих видов:

- **Строительство дорог:** применив эту карту, можете проложить 2 новые дороги на поле по обычным правилам, но без затрат сырья.
- **Изобретение:** применив эту карту, можете взять 2 любые карты сырья из резерва. Если после этого вы начнёте строить что-либо, это сырьё уже можно будет использовать.
- **Монополия:** применив эту карту, выберите тип сырья. Ваши соперники должны отдать вам все карты этого сырья с рук. Игрок без таких карт вам ничего не должен.

## Карты развития

Есть 3 вида карт развития: рыцари (→), прорывы (→) и победные очки (→). Покупая карту развития, возьмите верхнюю карту из колоды. Держите карты развития в секрете, пока не придёт время их применить.

В свой ход можете сыграть одну карту развития: либо рыцаря, либо прорыв. Вы вправе применить её в любое время, в том числе и перед броском кубиков на сбор сырья; нельзя сыграть карту, купленную в этот ход.

**Исключение:** выяснив, что вам попала карта с победным очком (→), которая приносит вам десятое очко, можете сразу раскрыть её и стать победителем.

Карты победных очков открываются только в конце игры, когда с их учётом вы набираете 10 очков и таким образом завершаете игру.

**Примечание:** перед тем как подвергнуться ограблению, отложите ваши карты развития в сторону — при помощи разбойника соперник может отнять у вас только карты сырья.

# Н

## Номерные жетоны

Приглядитесь к номерным жетонам: цифры на них отличаются размерами. Чем крупнее цифра на жетоне, тем больше вероятность, что кубики дадут именно этот результат и, следовательно, гекс с таким номером будет приносить сырьё чаще. Так, гексы под номерами «6» или «8» обеспечат более стабильный доход, чем «2» или «12».



## Окончание игры

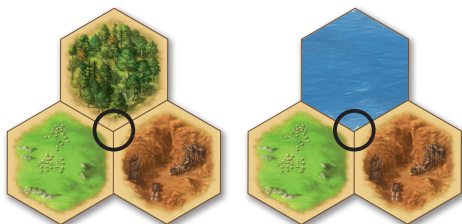
Набрав 10 победных очков в начале или в течение своего хода, остановите игру: вы победили.

*Пример:* у игрока есть 2 поселения (2 победных очка), карта «Самый длинный тракт» (2 победных очка), 2 города (4 победных очка) и 2 карты победных очков (2 победных очка). Он вскрывает обе свои карты победных очков, подтверждая, что достиг нужного рубежа.



## Перекрёстки

Перекрёстки представляют собой точки, в которых сходятся три гекса. Только на перекрёстке можно основать поселение.



## Победные очки

Игрок, первым набравший 10 победных очков в свой ход, становится победителем. Игрок получает очки:

- за одно поселение 1 очко;
- за один город 2 очка;
- за «Самый длинный тракт» 2 очка;
- за «Самое большое войско» 2 очка;
- за карту победного очка 1 очко.

Основав в начале игры два поселения, вы уже получаете два очка. Осталось набрать ещё восемь, чтобы победить.

## Поселения

Поселение приносит владельцу 1 победное очко, а также сырьё с окрестных гексов.

**Важно:** соблюдайте правило расстояния! Поселение можно основать на свободном перекрёстке только в том случае, если ни на одном из соседних перекрёстков нет других поселений или городов. Если вы уже выставили на поле 5 поселений, основать новое вы сможете только после того, как расширите до города старое. Фигурку поселения на поле сменит город, а вы получите возможность основать очередное поселение.

## Пустыня

Пустыня — единственный гекс, который не даёт сырья. В пустыне обитает разбойник (→): в начале игры его фигурка ставится на этот гекс. Если вы основали поселение или город на перекрёстке рядом с пустыней, вы сможете получать сырьё только с двух гексов.

## Пути

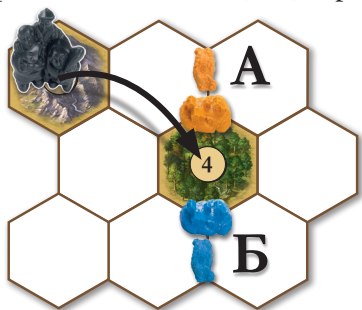
Путь — это пограничная линия между двумя соседними гексами или между гексом и берегом. На каждом пути можно проложить только одну дорогу (→). Любой путь соединяет два перекрёстка (→).



## Разбойник

В начале игры разбойник стоит в пустыне (→). Вы сдвигаете его на любой гекс, когда применяете карту рыцаря (→) или когда на этапе сбора сырья кубики в сумме дают «7» (→).

Тот гекс, на котором стоит разбойник, не даёт сырьё владельцам расположенных рядом поселений и (или) городов.



**Пример:** Гена в свой ход выбросил на кубиках «семёрку» и переставляет разбойника с гекса гор в леса под номером «4». Поселения А и Б подвергаются нападению, и Гена может вытянуть одну карту сырья с руки владельца любого из поселений. И пока разбойник не уйдёт с этой позиции, хозяева поселений А и Б не будут получать древесину. Так будет до тех пор, пока разбойник не будет снова перемещён при выпадении «7» или применении карты рыцаря.

## Рыцари

Если вы сыграли карту рыцаря (это можно сделать и до сбора сырья), сразу сделайте ход разбойником (→).

- Передвиньте фигурку разбойника на любой другой гекс. Поставьте её так, чтобы она закрывала номер на жетоне.
- Возьмите себе 1 карту сырья с руки любого игрока, чье поселение/город примыкает к занятому разбойником гексу. Если там стоят фигурки двух или нескольких игроков, выберите, кого хотите ограбить.
- Ограбленный игрок руку не раскрывает: тяните карту вслепую.
- Сыгранные карты рыцарей складывайте перед собой. Первым соберите

трёх рыцарей и получите особую карту «Самое большое войско», которая приносит 2 победных очка.

- «Самое большое войско» и два очка переходят к тому, у кого на текущий момент наибольшее число сыгранных карт рыцарей.

**Пример:** Гена применяет карту рыцаря. Он переставляет разбойника с гор в леса с номером «4» и может вытянуть карту сырья с руки владельца поселения А или Б.

**Важно:** когда разбойник грабит вас из-за карты рыцаря, количество карт на руке не играет роли. Сбрасывать половину карт вам придётся, если разбойник движется из-за выпавшей «семёрки», а у вас на руке больше 7 карт.



## Самый длинный тракт

Особая карта для того, кто проложил самую протяжённую неразрывную цепь дорог (тракт). Выдаётся первому, кто составил тракт из пяти дорог (без учёта ответвлений).

- Разрывайте чужие тракты, основывая на их свободных перекрёстках свои поселения.



**Пример:** «оранжевый» игрок составил тракт из 7 дорог. Его «красный» соперник подвёл свою дорогу к перекрёстку на тракте и основал поселение, обозначенное чёрным кольцом. Тракт разорван! Карта «Самый длинный тракт» и два победных очка переходят к «красному» игроку.

**Внимание:** ваши поселения/города ваш тракт не разрывают!

- Если после разрыва самого длинного тракта на получение карты претендуют несколько игроков с трактами одинаковой длины, происходит следующее:
  - если один из претендентов получил карту «Самый длинный тракт» раньше, она остаётся у него;
  - если такая карта не принадлежит ни одному из претендентов, она откладывается в сторону (даже если ранее её получил игрок, не претендующий на неё в данный момент игры) до того момента, когда один игрок обойдёт других претендентов.

### «Семь» на кубиках — ход разбойника

Если на этапе сбора сырья вы получили «7» на кубиках, ни один игрок не получит сырья.

- Вместо этого все игроки пересчитывают свои карты сырья. Если на руке больше семи карт, половину (по своему выбору) надо вернуть в резерв. При нечётном количестве карт округляйте в свою пользу (так, если на руке девять карт сырья, сбросьте четыре).

**Пример:** Гена бросил кубики на «7». У него на руке всего шесть карт, и он не теряет ничего. А вот у Бори и Вити дела похуже: из восьми имеющихся карт Боря должен вернуть в резерв четыре, а Витя, накопивший одиннадцать карт, расстаётся с пятью.

- Затем игрок, выполняющий ход, ставит фигурку разбойника (→) на номерной жетон любого другого гекса, блокируя поступление сырья с него; также он может ограбить соперника, чьё поселение или город стоит на этом гексе. Если вокруг

«разбойного» шестиугольника стоят фигурки нескольких игроков, выберите жертвой грабежа одного из них. Детали в статье «Разбойник» (→).  
*Затем продолжайте ход: вам предстоит этап торговли.*

### Сочетание торговли и строительства

Каждый ход содержит этапы строительства и торговли, но это разделение условно. Оно введено для того, чтобы облегчить освоение игры начинающим. Опытным игрокам мы рекомендуем от него отказаться и сразу после сбора сырья строить и торговать в любом порядке. Выторговал глины — проложил дорогу, затем прикупил зерна и основал поселение: пока позволяют карты, выполняйте доступные действия.

Отменив разделение, вы сможете в течение одного и того же хода основать береговое поселение рядом с гаванью и через неё обменивать сырьё по принципам заморской торговли.

### Строительство

После сбора сырья и торговли наступает время строительства. Этим моментом можно и нужно пользоваться, чтобы прокладывать дороги, основывать поселения и расширять их до городов. Любое из строительных действий требует затрат сырья (смотрите карту цены строительства): верните в резерв необходимое количество карт и поставьте на поле фигурку построенного объекта. Вы можете строить что угодно или покупать карты развития до тех пор, пока вам хватает сырья и запас фигурок и карт ещё не исчерпан. Смотрите также «Поселения» (→), «Города» (→), «Дороги» (→), «Карты развития» (→).  
Запас фигурок у вас, как и у каждого соперника, ограничен: в вашем рас-



поряжении 15 дорог, 5 поселений и 4 города. Если вы строите город, можете заново использовать освобождённое за счёт этого поселение.

А вот дороги и города с поля не снимаются: их фигурки остаются на своих местах до окончания игры.

По завершении этапа строительства ваш ход закончен, и игру продолжает сосед слева. О варианте строительных правил читайте в статье «Сочетание торговли и строительства».



## Тактика

Тактика во многом зависит от того, каким получилось поле при создании. Но есть и общие моменты.

1. В начале игры глина и древесина важнее прочего сырья: без них у вас не будет ни дорог, ни поселений. Поэтому в начале партии ставьте поселения в холмах и лесах.
2. Прибирайте к рукам гавани. Если, допустим, ваши города и поселения стоят в лесах Катана, не забудьте основать поселение у «лесной» гавани.
3. При основании двух первых поселений учтите, что владениям надо расти. Опасно закладывать оба поселения в центре острова: соперники быстро заблокируют пути.
4. Лучшие шансы на победу у того, кто много торгует. Не стесняйтесь делать предложения об обмене начинающему ход игроку!

## Торговля

После этапа сбора сырья вы можете заняться торговлей. Обменяйтесь имеющимися на руках карты сырья у игроков (внутренняя торговля (→))

или в резерве (заморская торговля (→→)) на необходимые вам. В свой ход вы можете торговать до тех пор, пока у вас достаточно карт на руке для обмена.



## Этап основания

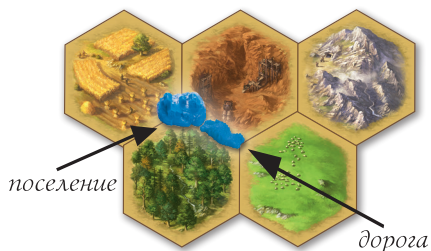
Этап основания идёт за созданием поля (→).

- Выберите цвет и получите фигурки: 4 города, 5 поселений, 15 дорог и карту цены строительства.
- Сложите рядом с полем особые карты, кубики.
- Отсортируйте карты сырья на пять отдельных колод по типу сырья и положите по 1 колоде в свободные отделения органайзера лицевой стороной вверх.
- Перемешайте карты развития и положите их колодой в оставшееся отделение органайзера (лицевой стороной вниз).
- Поставьте разбойника в пустыню.

Этап основания делится на два тура: игроки прокладывают по два поселения с дорогами.

## 1-й тур

Все игроки по очереди бросают оба кубика; первым начинает игрок, получивший больше очков (в случае равенства претенденты снова бросают кубики). Первый игрок ставит одно из своих поселений на любой свободный перекресток (→) и отводит от него дорогу в любом направлении. То же делают остальные игроки, передавая право действия по часовой стрелке.



**Внимание:** правило расстояния вступает в силу после основания первого поселения!

## 2-й тур

Когда все первые поселения основаны, игрок, ходивший последним, начинает второй тур с закладки новой связки поселения и дороги.

**Внимание:** право действия передаётся против часовой стрелки. Тот, кто начинал первый тур, будет завершать второй. Вы не обязаны связывать свои первые поселения: ставьте второе на любом перекрёстке, только соблюдайте правило расстояния. Дорога может отходить от второго поселения в любом направлении.

Сразу после основания второго поселения получите доход: каждый гекс, примыкающий к вашему второму поселению, приносит вам карту сырья. И теперь начинается настоящая борьба: первый ход начинает со сбора сырья тот игрок, который выиграл инициативу на этапе основания и последним основал второе поселение. Полезные советы о действиях в начале партии ищите в разделе «Тактика».



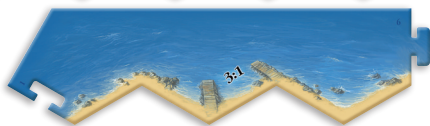
## КОМПОНЕНТЫ

19 гексов с разными видами ландшафта:

- леса (4)
- пастбища (4)
- пашни (4)
- холмы (3)
- горы (3)
- пустыня (1)



6 элементов морской рамки



95 карт сырья (19 каждого типа):

- древесина из лесов (на картах брёвна)
- шерсть с пастбищ (на картах овцы)
- зерно с пашен (на картах снопы)
- глина из холмов (на картах кирпичи)
- руда с гор (на картах камень)



25 карт развития

- 14 рыцарей
- 6 прорывов
- 5 победных очков



4 карты цены строительства



2 особые карты



2 органайзера под карты



Самый длинный тряп

Самое большое войско

Фигурки четырех цветов



2 кубика



16 городов 20 поселений 60 дорог

18 номерных жетонов



1 разбойник (чёрная фигурка)





## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Клаус Тойбер

Лицензиар: Catan GmbH

© 2002, catan.de

Художник: Михаэль Менцель

Дизайнер: Михаэла Кинле

Дизайн фигурок: Андреас

Клобер • 3D-графика: Андреас

Реш • Редактура издания 2015

года: Арнд Фишер • Редактура

немецкого издания: Райнер

Мюллер, Себастиан Рапп

© 1995, 2015 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart

catan@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE in GERMANY

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора: Вален-

тин Матюша • Выпускающий редактор:

Анастасия Егорова • Переводчик: Алексей

Перерва • Старший дизайнер-версталь-

щик: Иван Суховей • Дизайнеры-вер-

стальщики: Дарья Великсар, Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова • Директор

по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

*Особая благодарность выражается Илье Картинскому.*

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

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия альманаха 1.0

hobbyworld.ru

