

# САТАН


## КОЛОНИЗАТОРЫ

— РАСШИРЕНИЕ ДЛЯ 5-6 ИГРОКОВ —



### О РАСШИРЕНИИ

В этом наборе вы найдёте дополнительные компоненты и описание необходимых изменений в правилах для игры впятером или шестером. Если вы играли с предыдущей версией расширения, вы заметите, что в этой версии «Внеочередной фазы строительства» не предусмотрено. Вместо неё добавлены новые правила хода игроков. Если хотите, вы можете играть по старым правилам, выложенным на сайте [hobbygames.ru](http://hobbygames.ru) на странице игры.

Все картонные компоненты этого расширения отмечены знаком . Обратите внимание, что номерные жетоны из расширения заменяют номерные жетоны из базовых «Колонизаторов». Все остальные компоненты (гексы, карты сырья и развития, пластиковые фигурки) применяются совместно с аналогичными компонентами из базовой игры. Это расширение совместимо со всеми наборами базовых «Колонизаторов», вышедшими в России с 2008 года.

### СОСТАВ ИГРЫ

11 гексов

(по 2 лесов, холмов, гор, пастбищ и пашен, а также 1 пустыня)



25 карт сырья

(по 5 древесины, кирпичей, руды, шерсти и зерна)



9 карт развития

(6 рыцарей, 3 прорыва)



2 карты цены строительства



4 элемента берега

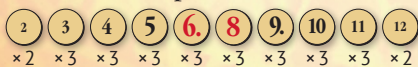


2 набора фигурок

коричневого и зелёного цветов  
(по 5 поселений, 4 города и 15 дорог)



28 номерных жетонов



2 коробочки для фигурок



(необходимо собрать перед первой игрой)

2 жетона камней с подставками








## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры замешайте 9 новых карт развития в общую колоду карт развития. Новые карты сырья добавьте в соответствующие стопки.

Игра с расширением проходит по обычным правилам «Колонизаторов» за исключением описанных ниже изменений.

### Создание поля для новичков

1. Соберите «береговую рамку» из 10 частей так, как показано на иллюстрации ниже. 6 крупных деталей (со следующими гаванями: «2:1»  и «3:1» **А**; «3:1» **Б**; «2:1»  и «3:1» **В**; «2:1»  **Г**; «2:1»  и «3:1» **А**; «2:1»  **Е**) возьмите из базовой игры и положите в указанном на иллюстрации ниже порядке, а затем вставьте между ними 4 элемента из этого расширения.

2. Возьмите 30 гексов (19 из базового набора и 11 из расширения) и заполните ими рамку так, как показано на иллюстрации ниже. Возьмите 28 номерных жетонов из этого расширения (18 жетонов из базовой игры вам не пригодятся: уберите их в коробку) и выложите на гексы так, как показано на иллюстрации ниже.

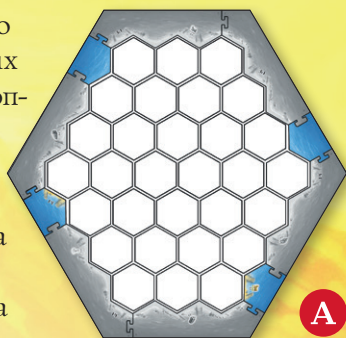
3. Выставьте разбойника в любую из двух пустынь.



### Создание поля для опытных игроков

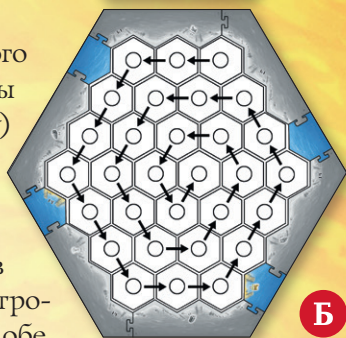
1. Соберите «береговую рамку» из 10 частей. 6 крупных деталей возьмите из базовой игры и положите в любом порядке гаванями вверх, а затем вставьте 4 элемента из этого расширения так, как показано на схеме А на следующей странице.

2. Перемешайте 30 гексов (19 из базового набора и 11 из расширения) и сложите их стопкой лицом вниз. Затем берите из стопки по одному гексу и выкладывайте их внутрь рамки лицом вверх так, чтобы сначала шесть гексов заполнили центральный ряд, затем сформировались два соседних ряда по пять гексов, следом — два ряда по четыре гекса и в конце — два ряда по три гекса.



**А**

3. Возьмите 28 номерных жетонов из этого расширения (18 жетонов из базовой игры вам не пригодятся: уберите их в коробку) и положите рядом с полем буквами вверх. Затем выложите их в алфавитном порядке (от «А» до «Я») на гексы поля, начиная с любого угла и двигаясь против часовой стрелки по спирали к центру острова, как показано на схеме Б. Пропустите обе пустыни: на этих гексах жетоны не нужны. Когда все 28 жетонов будут выложены, переверните их номерами вверх.



**Б**

4. Выставьте разбойника в любую из двух пустынь.

## СТАРТОВЫЙ РАСКЛАД

### Для новичков

1. Выставьте 2 поселения и 2 дороги каждого цвета так, как показано на иллюстрации на стр. 2. **Если вы играете в пятером:** случайным образом распределите цвета фишек, которые будут принадлежать каждому игроку. Один случайный цвет останется ничейным: уберите с поля 2 фишки дорог этого цвета, **но оставьте на поле 2 поселения**. Эти поселения не принадлежат ни одному из игроков, но занимают место на карте и подчиняются всем обычным правилам поселений.

2. Получите начальный доход: за каждый гекс, с которым граничит ваше поселение в центре (они отмечены ☆), возьмите 1 карту соответствующего сырья.

3. Определите первого игрока при помощи броска кубика: им становится участник с наибольшим результатом броска. Поставьте перед ним жетон камня с «1». Третий игрок по часовой стрелке от первого игрока получает жетон камня с «2» и ставит перед собой.

### Для опытных игроков

1. Распределите жетоны камней так же, как в пункте 3 стартового расклада для новичков (см. выше).

2. Затем выполните этап основания, как в базовой игре «Catan: Колонизаторы».

#### 5 ИГРОКОВ

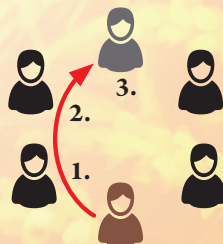
*Первый игрок = камень «1»*



*Третий участник по часовой стрелке от него = камень «2»*

#### 6 ИГРОКОВ

*Первый игрок = камень «1»*



*Третий участник по часовой стрелке от него = камень «2»*

## ХОД ИГРЫ

Игра с расширением проходит по обычным правилам «Колонизаторов», за исключением правил хода игрока:



Сначала игрок с камнем «1», выполняет по обычным правилам следующее: он должен сделать бросок на сбор сырья (и все игроки, как обычно, могут получить с этого доход); затем игрок с камнем «1» может торговать, строить, покупать карты развития, а также может сыграть 1 карту развития (последнее можно сделать даже до броска на сбор сырья).

Затем право хода переходит к игроку с камнем «2»: он может заниматься **заморской торговлей (внутренней — не может)**, строить, покупать карты развития, а также сыграть 1 карту развития (но не до броска для сбора сырья игрока с камнем «1»).

После этого игроки с камнями «1» и «2» передают жетоны камней каждый своему соседу слева соответственно. Игрок, получивший жетон камня «1», начинает ход.

Считается, что выполнение действий игроками с камнями «1» и «2» составляет 1 непрерывный ход.

### Доступные действия

Игрок с камнем «1» 	Игрок с камнем «2» 
• Сбор сырья (обязательно!)	
• Торговля (любая)	• Только заморская торговля
• Строительство	• Строительство
• Применить 1 карту развития	• Применить 1 карту развития

## КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается, если кто-то из её участников на любом этапе своего хода набирает **10 или больше победных очков**. Так как игроки с камнями «1» и «2» совершают 1 ход, потенциально они могут набрать 10 победных очков одновременно. В таком случае побеждает игрок с камнем «1».

## СОЗДАТЕЛИ

**Автор игры:** Клаус Тойбер  
**Художник:** Михаэль Менцель  
**Дизайнер:** Михаэла Кинле  
**Дизайн фигурок:** Андреас Клобер  
**3D-графика:** Андреас Реш  
**Техническая разработка:** Моника Шаль  
**Редакторы:** Арнд Фишер, Ясмин Фишер, Себастиан Рапп, Райнер Мюллер

© 1996, 2024 KOSMOS Verlag Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany.  
Copyright © 2024 CATAN GmbH – CATAN, the CATAN sun and the «CATAN Sun» mark are trademark properties of CATAN GmbH (catan.com).

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Заместитель главного редактора и переводчик:** Анастасия Егорова  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар

**Корректор:** Ольга Португалова  
**Лицензионный менеджер:** Александр Ильин  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 2.0  
www.hobbyworld.ru