

КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON CATAN

Купцы и Варвары

‘ERRATA’

Исправления и дополнения к правилам игры

ОГЛАВЛЕНИЕ

Исправления к правилам игры	Страница 2-7
Благородный разбойник	Страница 2
Происшествия на Катане	Страница 2+3+4
Катан на двоих	Страница 5
Рыбаки Катана	Страница 5
Катанские реки	Страница 5
Нашествие варваров	Страница 6
Купцы и варвары	Страница 6+7
Дополнения к правилам игры	Страница 8
Благородный разбойник	Страница 8
Происшествия на Катане	Страница 8
Катан на двоих	Страница 8
Рыбаки Катана	Страница 8

Примечание

Данный текст составлен усилиями фанатов игры. Он содержит исправления правил (неточностей, опечаток и ошибок перевода) а также дополнения к правилам игры, поставляющемся в комплекте со сценарием «Купцы и Варвары».

Первая часть – Исправления к правилам игры – содержит разделы, соответствующие разделам оригинальных правил. В левой колонке представлен оригинальный текст правил, в правой – исправленный.

Жирным выделены добавленные или исправленные слова текста, а особенно важные исправления помечены специальными символами (✘ и ✔) и выделены **жирным с подчеркиванием**.

Вторая часть – Дополнения к правилам игры – содержит некоторые упущенные или добавленные после выпуска уточнения и дополнения, касающиеся правил игры, которые важно знать каждому.

В основу исправлений и дополнений легли ответы автора игры на вопросы от игроков, взятые с официального сайта игры www.catan.com, а также оригинальные правила игры на английском языке.

Благородный разбойник

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- ✘ Разбойник действует с самого начала игры и блокирует поступление сырья с занятого им гекса, пока на кубике снова не выпадет "7".

Благородный разбойник щадит игроков, которые ещё не перешли рубеж в 2 победных очка.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- ✔ Кто не бывал в ситуации, когда почти с самого начала игры Разбойник занимал гекс рядом с его поселением? Мало того, что можешь потерять полезный ресурс, так вдобавок разбойник блокирует поступление сырья с занятого им гекса, пока на кубике снова не выпадет "7" или не будет использован «Рыцарь».

Благородный разбойник щадит игроков, которые ещё не перешли рубеж в 2 победных очка.

Происшествия на Катане (часть 1)

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- Нападение разбойников(значение кубиков 7, 6ш.)
 1. Тот, у кого имеется больше 7 карт сырья, отдает половину карт.
 2. Изгони разбойника. Вытащи 1 карту (не карту хроники!) из руки любого игрока, у которого есть поселение или город у гекса с разбойником.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- Нападение разбойников(значение кубиков 7, 6ш.)
 1. Тот, у кого имеется больше 7 карт сырья, отдает половину карт.
 2. Изгони разбойника. Вытащи 1 карту (не карту хроники!) из руки любого игрока, у которого есть поселение или город у гекса с разбойником.
“Города и рыцари”: не карту развития. Городская стена функционирует, как при обычном броске на “7”.
“Мореходы”: если в сценарии участвует пират, и игрок, выбросивший “7” по правилам “Мореходов” выбирает, кем походить, то при “Нападении разбойников” у игрока есть те же возможности (переместить либо разбойника, либо пирата).

Происшествия на Катане (часть 2)

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- ✘ Землетрясение (значение кубиков "6")
Каждый игрок поворачивает поперек любую из своих дорог. Она должна быть отремонтирована, только после этого игрок снова сможет строить новые дороги. Цена ремонта: 1 Древесина и 1 Глина.
Поврежденная дорога может быть частью "Самого длинного торгового пути".

- Добрососедство (значение кубиков "6")
Каждый игрок дает своему соседу слева 1 любую карту сырья, если она у него есть.
"Города и рыцари": можно также дать карту товара.

- ✘ Преимущество в торговле (значение кубиков «5»):
Хозяин «Самого длинного торгового пути» может вытащить из закрытой руки любого игрока 1 карту (не карту хроники!)

«Города и рыцари»: не карту развития!

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- ✔ Землетрясение (значение кубиков "6")
Каждый игрок поворачивает поперек любую из своих дорог. Она должна быть отремонтирована, только после этого игрок снова сможет строить новые дороги. Цена ремонта: 1 Древесина и 1 Глина.
Поврежденная дорога может быть частью "Самого длинного торгового пути".

Если у игрока уже есть поврежденная землетрясением дорога, он не должен поворачивать вторую.

Карты развития, позволяющие построить дорогу бесплатно, могут быть также использованы и для ремонта поврежденной дороги. Карты развития, позволяющие построить дорогу бесплатно, не могут быть использованы для постройки новой дороги, пока поврежденная дорога не отремонтирована.

«Мореходы»: землетрясение повреждает только дороги (нельзя вместо дороги повернуть корабль). Если у игрока есть только корабли и нет дорог, он ничего не делает. Игрок может строить корабли, даже пока у него не отремонтирована дорога.

«Катанские реки»: наличие поврежденной дороги не мешает строить мосты.

- Добрососедство (значение кубиков "6")
Каждый игрок дает своему соседу слева 1 любую карту сырья, если она у него есть.
"Города и рыцари": можно также дать карту товара. **Если игрок может дать только карту товара, он должен это сделать.**

- ✔ Преимущество в торговле (значение кубиков «5»):
Хозяин карты «Самый длинный торговый путь» или, если этой карты ни у кого нет, игрок, имеющий больше дорог, чем у любого другого игрока, может вытащить из закрытой руки любого игрока 1 карту (не карту хроники!)

«Города и рыцари»: не карту развития!
«Мореходы»: при подсчете количества дорог также учитываются и корабли.

Происшествия на Катане (часть 3)

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- Спокойное море (значения кубиков "9" и "12") Игрок (или игроки) с наибольшим количеством поселений или городов у Гавани получает (получают) 1 карту сырья (по своему выбору).

"Города и рыцари": нельзя выбирать карту товара

- Бегство разбойников (значение кубиков "4", 2 ш.) Разбойник возвращается в Пустыню. Он не грабит игроков с поселениями или городами у Пустыни.

- ✘ Помощь соседям (значения кубиков "10" и "11") Игрок (игроки) с наибольшим количеством победных очков **должен** подарить **любому** игроку с меньшим количеством очков **1 карту** любого сырья.

"Города и рыцари": можно подарить также карту товара.

- ✘ Конфликт (значение кубиков "3") **Игрок с наибольшим числом сыгранных карт рыцарей или с "Самой большой армией"** берёт из закрытой руки любого игрока 1 карту (не карту хроники!).

"Города и рыцари": тянет карту (не карту развития) игрок с наибольшей силой рьяных рыцарей.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- Спокойное море (значения кубиков "9" и "12") Игрок (или игроки) с наибольшим количеством поселений или городов у Гавани получает (получают) 1 карту сырья (по своему выбору).

Если ни у кого нет поселений или городов у Гавани, все игроки получают 1 карту сырья.

"Города и рыцари": нельзя выбирать карту товара

- Бегство разбойников (значение кубиков "4", 2 ш.) Разбойник возвращается в Пустыню. Он не грабит игроков с поселениями или городами у Пустыни.

"Мореходы": событие не оказывает никакого эффекта на пирата

- ✔ Помощь соседям (значения кубиков "10" и "11") Игрок (игроки) с наибольшим количеством победных очков **должны** подарить **каждому** игроку с меньшим количеством очков по **1 карте** любого сырья. **Если у игрока недостаточно карт, чтобы дать по одной каждому из игроков, кому он должен дать карту, он не отдает карт никому.**

"Города и рыцари": можно подарить также карту товара. **Если игрок может подарить только карту товара, он должен это сделать.**

- ✔ Конфликт (значение кубиков "3") **Хозяин карты «Самая большая армия» или, если этой карты ни у кого нет, игрок с наибольшим числом сыгранных карт рыцарей** берёт из закрытой руки любого игрока 1 карту (не карту хроники!).

"Города и рыцари": тянет карту (не карту развития) игрок с наибольшей силой рьяных рыцарей.

Катан на двоих

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- **ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ**
Один раз в свой ход игрок может сбросить одну вскрытую карту рыцаря и взять за неё 2 расходных жетона. Если игрок обладал "Самой большой армией", но после сброса рыцаря за жетоны у него осталось только 2 рыцаря или столько же, как у партнера, **он теряет карту "Самой большой армии"**. Карта «Самой большой армии» **передается игроку, имеющему больше** вскрытых карты рыцарей (не менее 3).

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- **ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ**
Один раз в свой ход игрок может сбросить одну вскрытую карту рыцаря и взять за неё 2 расходных жетона. Если игрок обладал "Самой большой армией", но после сброса рыцаря за жетоны у него осталось только 2 рыцаря или столько же, как у партнера, **он возвращает карту "Самой большой армии" в резерв. После возврата в резерв карта «Самой большой армии» передается игроку, превосходящему соперника по количеству** вскрытых карты рыцарей (не менее 3).

Рыбаки Катана

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- ✘ **ДОПОЛНИТЕЛЬНО**
Максимум 7 жетонов улова: игрок не может иметь более 7 жетонов улова. Если он имеет 7 жетонов, а поселение или город приносят ему **1 или 2** новых жетона, он может **обменять жетон с руки на жетон из резерва.**

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- ✔ **ДОПОЛНИТЕЛЬНО**
Максимум 7 жетонов улова: игрок не может иметь более 7 жетонов улова. Если он имеет 7 жетонов, а поселение или город приносят ему **1 и более** новых жетонов, он может **либо отказаться от улова, либо сначала сбросить жетон (жетоны) с руки, а затем взять свой улов. Если игроку с 7 жетонами приходит больше 1 жетона, а он решил сбросить только 1, то он соответственно и взять может только 1 жетон улова, и так далее.**

Катанские Реки

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- ✘ **ПОДГОТОВКА**
Создайте поле и проложите реки, как показано на схеме
Из базовых «Колонизаторов» в этом сценарии **обязательно должны быть:** 2 гекса Гор, 2 гекса Холмов, 2 гекса Пастбищ, 1 Пустыня.
Остальная часть острова может быть заполнена любыми гексами.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- ✔ **ПОДГОТОВКА**
Создайте поле и проложите реки, как показано на схеме
Из базовых «Колонизаторов» в этом сценарии **не понадобятся:** 2 гекса Гор, 2 гекса Холмов, 2 гекса Пастбищ, 1 Пустыня. **Их заменяют реки. Остальными гексами заполните остров на своё усмотрение.**

Нашествие варваров

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- ✘ 5. Изгнание варваров
а) Условия победы
Каждый раз, когда игрок получает право хода, он проверяет побережья на наличие выполненных условий победы. Сначала проверяется гекс слева от гекса Замка, затем - все остальные по часовой стрелке. Условие победы выполнено, если на путях вокруг гекса рыцарей больше, чем варваров на гексе, или столько же.
- ✘ Карта хроники «Предательство»
Получи 2 **карты Золота**.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- ✔ 5. Изгнание варваров
а) Условия победы
Каждый раз, когда игрок завершает свой ход (после фазы «Действия рыцарей»), он проверяет побережья на наличие выполненных условий победы. Сначала проверяется гекс слева от гекса Замка, затем - все остальные по часовой стрелке. Условие победы выполнено, если на путях вокруг гекса рыцарей больше, чем варваров на гексе, или столько же.
- ✔ Карта хроники «Предательство»
Получи 2 **золотых монеты**.

Купцы и варвары (часть 1)

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- Каждый игрок сначала строит поселение, а затем город. **Если** игрок основал город, он ставит перед городом свой обоз. При основании города с каждого соседнего гекса поступает только одна карта сырья.
- На перекрестке или рядом с ним может стоять любое количество **повозок**.
- 5. Варвары
а) Обход варваров
Игрок, который хочет провести свой обоз по пути или дороге, где стоит варвар, нуждается для этого в дополнительных **очках** движения: для прохода по пути с варваром нужно **4 очка**, по дороге с варваром - **3 очка**. Игрок, не имеющий достаточно ходовых очков, чтобы пройти мимо варвара, либо позволяет сгореть оставшимся у него очкам движения и останавливается на перекрёстке перед варваром, либо идёт дальше на остаток очков в любом другом направлении.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- Каждый игрок сначала строит поселение, а затем город. **После того, как** игрок основал город, он ставит перед городом свой обоз. При основании города с каждого соседнего гекса поступает только одна карта сырья.
- На перекрестке или рядом с ним может стоять любое количество **обозов**.
- 5. Варвары
а) Обход варваров
Игрок, который хочет провести свой обоз по пути или дороге, где стоит варвар, нуждается для этого в дополнительных **двух очках** движения: для прохода по пути с варваром нужно **в сумме 4 очка**, по дороге с варваром - **в сумме 3 очка**. Игрок, не имеющий достаточно ходовых очков, чтобы пройти мимо варвара, либо позволяет сгореть оставшимся у него очкам движения и останавливается на перекрёстке перед варваром, либо идёт дальше на остаток очков в любом другом направлении.

Купцы и варвары (часть 2)

ИСХОДНЫЙ ТЕКСТ

- 8. Золото
Золото важно для оплаты пользования чужими дорогами. **За 2 золотых каждый игрок в свой ход может до 2 раз обменять любую карту сырья.** Золото не считается сырьём и потому при броске на "7" не принимается во внимание. Золото можно получить также при сдаче товара через обычный обмен в банке 1:4, **использование** собственной гавани **или торговли с партнёрами.**
- б) Изгнание варваров
Когда обоз игрока достигает ценности «2», игрок может пытаться прогнать варвара с пути
- ✘ Карта хроники «Рыцарь»
Поставь 1 разбойника на дорогу/путь. Изгнав его на дорогу, возьми у владельца дороги 1 карту сырья.
- ✘ Карты хроник «Прорыв»
1 победное очко.
Раскрой эту карту, если она принесла тебе последнее очко, нужное для победы.
- ✘ Карта хроники «Доброго пути»
Вытянув карту обоза обычным образом, сделай второй ход твоим обозом.

СЛЕДУЕТ ЧИТАТЬ

- 8. Золото
Золото важно для оплаты пользования чужими дорогами. **До двух раз за ход игрок может на своём ходу обменять 2 золотых на любую карту сырья.** Золото не считается сырьём и потому при броске на "7" не принимается во внимание. Золото можно получить также при сдаче товара через обычный обмен в банке 1:4, **использованием** собственной гавани. **Золото может быть предметом торговли между игроками.**
- б) Изгнание варваров
Начиная с того момента, когда обоз игрока достигает ценности «2», игрок может пытаться прогнать варвара с пути
- ✔ Карта хроники «Рыцарь»
Перемести 1 варвара на другую дорогу/путь. Если варвар перемещается на дорогу, можешь ограбить владельца дороги, как если бы ты перемещал разбойника.
- ✔ Карты победных очков «Прорыв»
1 победное очко.
Раскрой эту карту, если вместе с ней ты набрал достаточно победных очков, нужных для победы.
- ✔ Карта хроники «Доброго пути»
Эту карту можно сыграть только после того, как ты потратишь все очки хода обоза обычным образом (дав сгореть очкам хода, которые не смог потратить).
Сделай второй ход твоим обозом (обоз получает ещё один запас очков хода, обозначенный на верхней вскрытой карте обоза).
Также можешь ускорить свой обоз за 1 карту Зерна, даже если уже делал это на данном ходу.

Дополнения к правилам

БЛАГОРОДНЫЙ РАЗБОЙНИК

- Если в сценарии, с которым играется вариант «Благородный разбойник», игрок начинает игру с поселения и города, благородный разбойник не трогает игроков, которые не перешагнули рубеж в 3 победных очка. Все ограничения в отношении применения разбойника к игрокам, имеющим 2 и менее победных очков, применяются к игрокам, имеющим 3 и менее победных очков.
- “Мореходы”: если в сценарии участвует пират, он становится «Благородным пиратом» и не нападает на корабли игроков, которые ещё слишком слабы.
- Скрытые победные очки (карты развития из обычных «Колонизаторов») не учитываются благородным разбойником (ведь он о них не знает).

ПРОИСШЕСТВИЯ НА КАТАНЕ

- Отложенные под карту «Нового года» 5 карт вносят небольшой элемент случайности. Если вам важнее получение статистически корректного распределения чисел, вы можете не использовать карту «Нового года» и играть колодой из 36 карт. Когда карты закончатся, просто перемешайте стопку открытых карт.

(Данный пункт не самовольность автора текста, он изначально присутствовал в оригинальных правилах и по какой-то причине был утерян при переводе)

- Событие на карте происходит перед тем, как игроки получают доход с гексов.
- «Города и рыцари» - не имеет значения, в каком порядке происходят события на карте и на кубике событий. В любом случае, оба события происходят до получения дохода с гексов.

КАТАН НА ДВОИХ

- Карту «Рыцарь» можно применять как перед первым, так и перед вторым броском кубиков
- Можно производить вынужденную торговлю с игроком, у которого только одна карта. Но в таком случае, вам всё равно придется отдать ему две карты обратно.
- Скрытые победные очки (карты развития из обычных «Колонизаторов») не учитываются при подсчете стоимости действия за расходные жетоны.
- Действия за расходные жетоны можно совершать и до броска кубиков в свой ход.

РЫБАКИ КАТАНА

- Скрытые победные очки (карты развития из обычных «Колонизаторов») не учитываются при передаче старого башмака.
- Разбойник может быть поставлен на озеро.
- Старый башмак не учитывается при подсчете количества рыбных жетонов на руках у игрока.

НАШЕСТВИЕ ВАРВАРОВ

- Скрытые победные очки (карты развития из обычных «Колонизаторов») не учитываются при передаче старого башмака.

Все права на игру, торговые марки и проч. принадлежат правообладателям.

Автор игры: Клаус Тойбер, www.klausteuber.de

Лицензия: Катан ГмбХ, www.catan.com

Локализация в России выполнена ООО "СМАРТ" smartboardgames@mail.ru

Автор данного текста:

Алексей Андронов starsabre@mail.ru

Версия 0.1 от 1 августа 2009г.

При поддержке:

Андрея Мартынова www.lavkaigr.ru

Владимира Максимова www.igroved.ru

Дарьи Бузмаковой www.ledenland.com