



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON CATAN

Расширение
для 5-6 игроков

Перед первой игрой аккуратно выдавите картонные детали из листов.

Все картонные компоненты этого расширения отмечены буквой «Е». 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 оригинальной игры.

Это расширение совместимо со всеми наборами «Колонизаторов», выпущенными в России начиная с 2008 года. Если у вас более раннее издание игры и вы не можете совместить его с этим расширением, свяжитесь с нами по электронной почте info@hobbyworld.ru, и мы поможем вам решить эту проблему.

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 цен строительства
- 4 элемента берега
- 2 набора фигурок коричневого и зелёного цветов (по 5 поселений, 4 города и 15 дорог)
- 28 номерных жетонов
- Правила игры

Правила игры

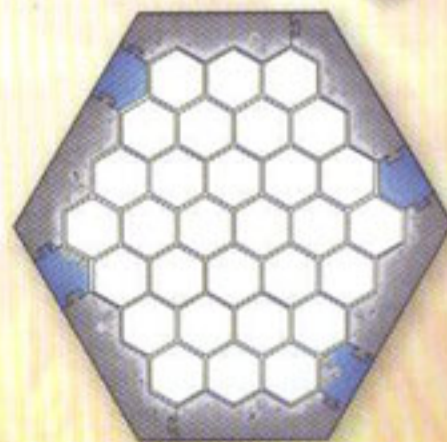
Перед началом игры замешайте 9 новых карт развития в общую колоду карт развития. Новые карты сырья добавьте в соответствующие стопки.

Игра с расширением проходит по обычным правилам «Колонизаторов», за двумя исключениями: создание поля и внесочередная фаза строительства.

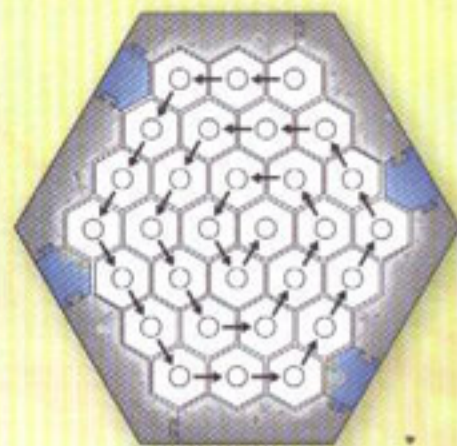
Создание поля

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.

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.



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. Пропустите обе пустыни: на этих гексах жетоны не нужны. Когда все 28 жетонов будут выложены, переверните их номерами вверх.



4. Выставьте разбойника в любую из двух пустынь.

Внеочередная фаза строительства

В конце каждого хода добавляется внеочередная фаза строительства. Ход игрока теперь выглядит следующим образом:

1. **Сбор сырья** (игрок бросает два кубика, гексы под полученным номером приносят сырьё)
2. **Торговля** (игрок может обмениваться сырьём с другими игроками и с резервом)
3. **Строительство** (игрок может покупать карты развития, прокладывать дороги, основывать поселения, возводить города)
4. **Внеочередная фаза строительства** (все остальные игроки могут заняться строительством)

Пример внеочередной фазы строительства

Артём завершил строительство в свой ход. Прежде чем передать кубики соседу слева, он спрашивает, нет ли у кого-нибудь желания тоже заняться строительством. Отозвавшийся игрок вправе прокладывать дороги, основывать поселения, возводить города и покупать карты развития по обычным правилам, оплачивая их своими картами сырья. Если интерес к строительству проявят несколько игроков, они проходят эту фазу по очереди, начиная с того, кто сидит слева от Артёма, и далее по часовой стрелке. Когда все игроки закончат свои действия во внеочередной фазе строительства, начинается ход следующего игрока.

Важно: во время внеочередной фазы строительства игроки не имеют права ни разыгрывать карты развития, ни торговать любым способом (запрещена как внутренняя, так и заморская торговля).

Совет: если в свой ход вам не хватает сырья для осуществления планов, не торопитесь его обменивать — возможно, вы получите недостающее сырьё во время хода противника и сможете тут же его потратить, не опасаясь разбойника. С другой стороны, теперь вам надо тщательнее продумывать своё развитие, поскольку у соперников появилось больше возможностей спутать ваши планы.

© 1996, 2010 Kosmos Verlag

Автор игры: Клаус Тойбер

www.klausteuber.de

Лицензия: Catan GmbH

www.catan.com

Графика: Fine Tuning, Михаэла Кинле

Иллюстрации: Михаэль Менцель

Дизайн фигурок: Андреас Клобер

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

Русское издание: ООО «Смарт»

www.hobbyworld.ru

Общее руководство: Михаил Акулов • Главный

редактор: Петр Тюленев • Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев • Вёрстка: Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2012 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.