

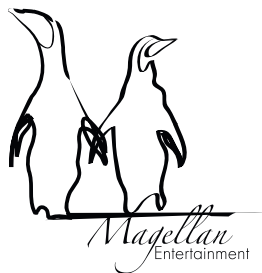


***MOSIGRA***

Крупнейшая в Европе сеть  
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,  
Украине, Казахстане.

**mosigra.ru**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

Игра Клауса Тойбера

# КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON  
SATAN

КНЯЗЬЯ КАТАНА

ПРАВИЛА ИГРЫ

KOSMOS

# ДОБРО ПОЖАДОВАТЬ НА ОСТРОВ КАТАН!

Перед вами карточная игра, действие которой разворачивается на острове Катан. Наверняка он многим уже хорошо знаком по настольному хиту «Колонизаторы» и его многочисленным дополнениям.

С основами механики вы познакомитесь, сыграв короткую вводную партию. В ней будут использоваться не все карты, входящие в комплект игры. Когда вы освоитесь с базовыми правилами, принимайтесь за сценарии. Шаг за шагом они познакомят вас со всеми тонкостями игры.

Каждый сценарий – страница из истории Катана. Вводная партия называется «Первые поселенцы»: в ней вам предстоит взять на себя роль первооткрывателя. Последующие сценарии посвящены Катану в другие времена.

Когда вы опробуете все сценарии, познакомитесь со всеми картами, включёнными в комплект, то сможете перейти к «Поединку князей» – варианту игры, объединяющему правила всех сценариев. Но сначала вводная партия «Первые поселенцы».

## СОСТАВ ИГРЫ

180 карт, разделённых на 4 набора:

- 94 карты базового набора
- 27 карт набора «Золотой век»
- 28 карт набора «Смутное время»
- 31 карта набора «Эпоха прогресса»

2 деревянные фишки («герой» и «купец»)

2 кубика: кубик сырья (с числами) и кубик событий (с символами)

Правила игры

## ВВОДНАЯ ПАРТИЯ: ПЕРВЫЕ ПОСЕЛЕНЦЫ

### Подготовка к игре

Разделите карты на колоды по рубашкам (см. иллюстрацию).

**Карты базового набора** участвуют во всех сценариях. 3 колоды карт с надписями «Золотой век», «Смутное время» и «Эпоха прогресса» на рубашках во вводной партии не участвуют – уберите их в коробку.

Теперь возьмите карты с красным щитом на рубашке. В начале игры ваше **княжество** состоит из этих 9 карт. Аналогично карты с синим щитом на рубашке – стартовые карты вашего соперника.

В базовый набор также входят ещё 6 стопок карт с различными иллюстрациями на рубашках. Это карты событий (вопросительный знак на рубашке) и карты, за счёт которых вы будете расширять своё княжество в ходе партии.

### Карты базового набора



Стартовые карты играющего красными



# Княжество

Пришла пора знакомиться с владениями. В начале игры ваше княжество состоит из 6 разных областей и 2 поселений, связанных дорогой. Разместите стартовые карты перед собой так, как показано на иллюстрации. На каждой карте области указан её вид: области надо расположить так, чтобы слово, обозначающее вид области, было в левом нижнем углу.

## Области

Как и полагается землевладельцам, у вас есть стабильный доход. В игре он представлен **сырьём**. Древесину, шерсть, золото, глину, руду и зерно производят **области** соответствующих видов: леса, пастбища, золотые копи, холмы, горы и пашни.

Количество произведённого в области сырья зависит от того, какой стороной к вам развёрнута карта этой области. В начале игры все области (кроме золотых копей) повернуты к вам стороной с одним значком сырья. Это означает, что у вас есть по единице каждого сырья, и этим запасом вы сможете распорядиться, когда начнётся партия. Золотом в начале игры княжество не располагает, и карта золотых копей повернута к вам краем без значков сырья.

По ходу партии вы получаете и расходуете сырьё. Получив единицу сырья, поверните соответствующую карту на 90 градусов против часовой стрелки, чтобы на обращённом к вам краю этой карты было на один значок сырья больше. Чтобы потратить единицу сырья, поверните карту на 90 градусов по часовой стрелке. В области может накопиться до 3 единиц сырья. Больше 3 единиц сырья в одну область поместиться не может: излишки пропадают.

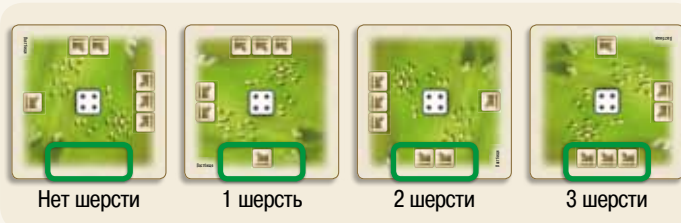
## Поселения

Поселения – ключевые объекты вашего княжества. Каждое поселение приносит вам 1 победное очко. Также поселение обеспечивает вас 2 местами для карт улучшений – сверху и снизу от карты поселения. Ещё вы можете развивать поселения, превращая их в города, но об этом позже.

## Дороги

Оба ваших стартовых поселения соединяет дорога. Чтобы основать в княжестве новое поселение, сначала нужно проложить дорогу слева или справа от вашей группы поселений (обозначено как «Место под дорогу»). Дороги необходимо только для основания новых поселений – других функций у них нет.

## Княжество



## Княжество соперника

Вы завершили осмотр своих владений — теперь черёд сидящего напротив вас соперника. Его стартовые карты — с синим щитом на рубашке. Он обладает таким же набором карт, что и вы. Ваши карты отличаются только значениями кубиков на картах одинаковых областей.

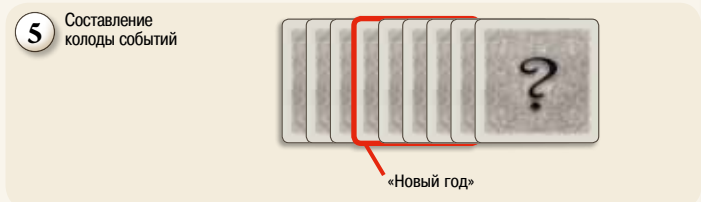
## Прочие приготовления

Когда карты обоих княжеств будут разложены перед игроками, завершите подготовку к игре, расположив на столе оставшиеся карты базового набора.

1. Между княжествами разместите в один ряд колоды карт **дорог, поселений и городов** лицевой стороной вверх. Тасовать их не надо — карты в каждой колоде идентичны. Между поселениями и городами оставьте свободное место под ещё одну колоду.
2. Перетасуйте карты **областей** и положите их колодой лицевой стороной вниз между колодами поселений и городов.
3. Перетасуйте 36 карт с надписью «Базовый набор» на рубашках. Разделите их на 4 колоды по 9 карт в каждой и положите лицевой стороной вниз рядом с колодой карт городов. Это **колоды возможностей**.
4. Положите карты **событий** (с вопросительным знаком на рубашке) лицевой стороной вверх. Карты без символа базового набора в верхних углах уберите в коробку. Отложите в сторону карту «Новый год». Перетасуйте оставшиеся карты событий лицевой стороной вниз.
5. Положите 3 карты событий из числа перетасованных лицевой стороной вниз в основание колоды событий. Сверху на них положите лицевой стороной вниз карту «Новый год», и уже на неё — оставшиеся карты событий. Сформированную таким образом колоду положите рядом с колодами других карт.

## Начало игры

Для определения того, кто будет ходить первым, игроки поочередно бросают кубик сырья (с числами). Кто выбросил больше, тот становится **первым игроком** и берёт 3 верхние карты из одной колоды возможностей. Затем его соперник берёт 3 верхние карты из другой колоды возможностей. Из взятых карт формируется **рука** игрока. Соперник не должен видеть карты на вашей руке.



# Ход игры

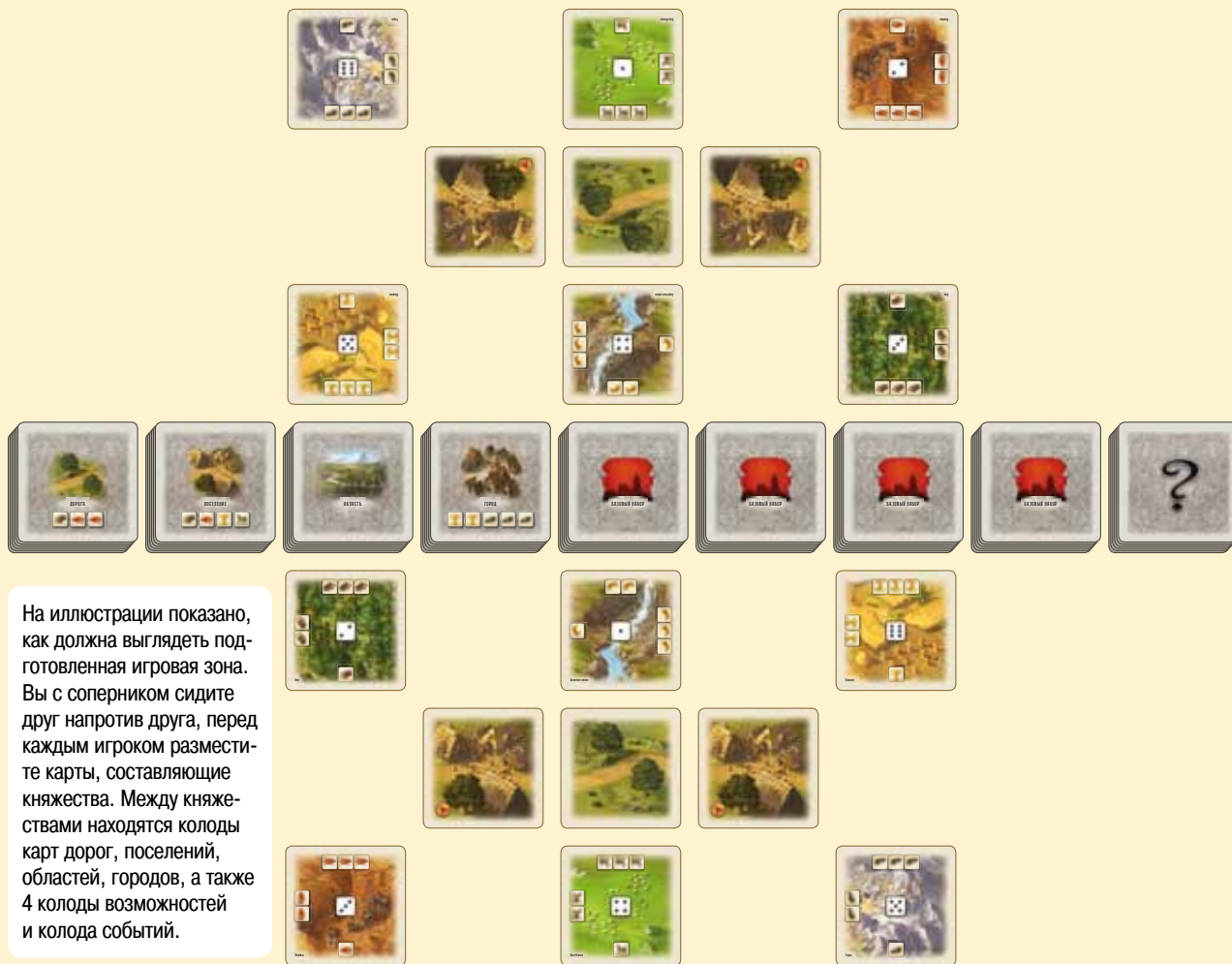
В процессе игры право хода передаётся от одного игрока другому. В свой ход вы считаетесь **действующим игроком**. Ход состоит из следующих фаз, выполняемых в строгом порядке:

**1. Бросок кубиков:** вы бросаете оба кубика и поступаете с картами в игровой зоне согласно выпавшим результатам.

**2. Действия:** вы в любом порядке и количестве играете карты с руки и обмениваете сырьё.

**3. Проверка руки:** при необходимости вы сбрасываете лишние карты с руки или добираете недостающие из колоды.

**4. Обмен карты с руки:** при необходимости вы можете поменять карту с руки.



На иллюстрации показано, как должна выглядеть подготовленная игровая зона. Вы с соперником сидите друг напротив друга, перед каждым игроком разместите карты, составляющие княжество. Между княжествами находятся колоды карт дорог, поселений, областей, городов, а также 4 колоды возможностей и колода событий.

## 1. Бросок кубиков

В начале своего хода бросьте оба кубика.

Посмотрите, какое число выпало на кубике сырьё. Выпавший результат показывает, какое сырьё получат в этот ход **оба** игрока. Каждая область с таким же значением, что и на кубике, приносит единицу сырьья: карты этих областей поворачиваются на 90 градусов против часовой стрелки относительно владельцев (см. пример). В начале игры у вас имеется по одной области с каждым из возможных результатов (от 1 до 6). В ходе партии количество таких областей увеличится, и каждая из них будет приносить своё сырьё при совпадении с результатом броска кубика.

Кубик событий определяет, какие события происходят на острове. Подробности – позже (см. «Кубик событий» на стр. 10).

## 2. Действия

В течение своего хода вы можете обмениваться сырьём и играть карты с руки в любой последовательности сколько угодно раз.

### а) Розыгрыш карты с руки

В своей фазе действий вы можете играть карты с руки. В нижней части карты присутствует текст на зелёном или жёлтом фоне.

Карты с зелёным текстовым блоком – **улучшения поселений и городов**. Чтобы разместить такую карту у себя в княжестве, надо оплатить сырьём стоимость строительства, указанную на карте. Если текст напечатан на жёлтом фоне, а в левом верхнем углу карты стоит буква «Д», то это **карта действия**, разыгрываемая бесплатно.

### Улучшение поселений и городов

Разместить карту улучшения можно только на **пустом месте для карты улучшения**, что примыкает к поселению или городу (см. «Поселения» на стр. 3). Размещённое улучшение приносит игроку постоянное преимущество до конца партии. Улучшения делятся на два вида: **постройки** и **отряды**. Отряды, в свою очередь, делятся на **героев** и **корабли**.

Чтобы добавить карту улучшения в княжество, положите выбранную карту с руки на пустое место для карты улучшения рядом с поселением или городом и заплатите указанную на ней стоимость. С этого момента вы можете применять свойства постройки или отряда в игре.

**Важно:** есть карты с пометкой «1х». Это значит, что в вашем княжестве может быть только одно такое улучшение.



### Пример сбора сырья



В свой ход игрок А выбросил на кубике сырьья «6». Шестёрка соответствует его пашне, и он получает 1 зерно, поворачивая свою карту пашни на 90 градусов против часовой стрелки. Теперь у него 2 зерна. А вот в княжестве его соперника шестёркой отмечена область гор. Игрок Б получает 1 руду, поворачивая свою карту гор на 90 градусов против часовой стрелки.

### Стоимость строительства



**Зелёный текстовый блок = улучшение поселения / города.**  
Эту карту можно разместить в княжестве.



**Жёлтый текстовый блок = карта действия.**  
Сыграв с руки эту карту, отправьте её в стопку сброса.

## Карты действий

Сыгранные с руки карты действий оказывают немедленное влияние на игру и сбрасываются. Если вы хотите сыграть карту действия с руки, зачитайте вслух её текст и совершите описанное на ней действие. Затем положите карту лицевой стороной вверх в стопку сброса, общую для обоих игроков. Сброшенная карта выбывает из игры (но есть два способа её вернуть: см. карты «Посол Гвидо» и «Библиотекарь Густав»).

## б) Использование центральных карт

Между двумя княжествами в ряд лежат колоды карт дорог, поселений, городов и областей. Они называются **центральными картами**, так как располагаются по центру игровой зоны, и оба игрока имеют к ним непосредственный доступ. Действующий игрок может построить дорогу или поселение, просто оплатив стоимость строительства, указанную на рубашке карты, и разместив карту в своём княжестве. В отличие от поселений, город строится не на пустом месте: вы оплачиваете стоимость строительства и преобразуете в город одно из своих поселений.

## Прокладывание дороги

Дороги необходимы для расширения вашего княжества. Между двумя поселениями обязательно должна пролегать одна дорога. Так что перед основанием нового поселения вам нужно проложить хотя бы одну дорогу. Нельзя проложить 2 смежных дороги: между двумя дорогами должно находиться поселение или город.

## Основание поселения

Если у вас есть дорога, один конец которой не примыкает к поселению или городу, в этом месте вы можете построить новое поселение, оплатив стоимость строительства. Основав новое поселение, вы получите целый ряд преимуществ:

- каждое поселение приносит вам 1 победное очко;
- каждое поселение открывает вам 2 новых места для карт улучшений (одно над поселением, другое под поселением);
- основав новое поселение, вы получаете 2 карты из колоды областей. Возьмите их взакрытую, переверните и расположите на свободных углах поселения. Разверните их стороной без сырья к себе.

## Пример оплаты стоимости строительства



Игрок хочет разместить на пустом месте для карты улучшения карту «Аббатство». Для этого он оплачивает стоимость строительства: поворачивает карты пашни, холмов и гор на 90 градусов по часовой стрелке. После оплаты у него остаётся по единице зерна, древесины и шерсти. Глины и руды у него больше нет.

## Прокладывание дороги



## Основание поселения



Заплатив по единице глины, зерна, шерсти и древесины, игрок выкладывает карту поселения. Затем он берёт 2 карты из колоды областей: это золотые копи и горы. Теперь при выпадении «4» княжество будет приносить игроку шерсть и руду, а при «2» — древесину и золото.



## Основание города

Вы можете развить своё поселение до города. Для этого оплатите стоимость строительства города и разместите его карту поверх находящейся в вашем княжестве карты поселения. До конца игры одна карта будет накрывать другую. Ваши выгоды от наличия в княжестве города таковы:

- каждый город приносит 2 победных очка (поселение, лёгшее в основу города, очков больше **не приносит**);
- каждый город даёт вам 2 дополнительных места для карт улучшений. Сверху и снизу от карты города вы можете разместить по 2 карты улучшений, а не по 1, как в случае с поселениями.

**Важно:** дополнительные карты улучшений, граничащие с картами областей только углами, считаются смежными с этими картами областей.

## в) Торговля

Если у вас много одного сырья и не хватает другого, выменяйте излишки на то, что нужно для развития вашего княжества.

## Обычный курс


Вы всегда можете отдать 3 единицы сырья одного вида (из одной или нескольких областей княжества одного вида), чтобы область другого вида принесла вам единицу своего сырья.

## Выгодный курс

Торговля сырьём определённого вида по выгодному курсу (2:1) возможна при наличии в княжестве «Корабля торговца» этим сырьём. Как и при торговле по обычному курсу, расходуемое сырьё можно брать из разных областей княжества одного вида.

## 3. Проверка руки

Когда вы больше не можете (или не хотите) совершать действия, фаза действий завершается. Теперь нужно проверить количество карт на руке.

- В конце хода у вас на руке должно быть не больше 3 карт плюс по 1 дополнительной карте за каждую карту с символом прогресса , размещённую в княжестве.
- Если у вас на руке меньше карт, чем вам разрешено держать, берите верхние карты из любой колоды возможностей, пока не доведёте руку до разрешённого размера.
- Если карт на руке больше, чем разрешено, избавьтесь от лишних по своему выбору. Лишние карты кладите под любую колоду возможностей лицевой стороной вниз.

Взятые на руку карты сразу разыгрывать нельзя — дождитесь своего следующего хода.

## Основание города

Дополнительное место для карты улучшения

Заплатив 3 руды и 2 зерна, поместите карту города поверх карты любого поселения в вашем княжестве.



Некоторые карты улучшений влияют на смежные с ними области. Важно принимать это во внимание, когда вы выбираете, где поместить улучшение — сверху или снизу от поселения или города. Но что касается 2 мест для карт улучшений над/под картой города — они равнозначны. Например, оба места для карт улучшений над городом считаются смежными с областью леса и областью золотых копей.

## Пример торговли по обычному курсу



Игрок совершает обмен 3:1. В одной области гор запасы руды уменьшаются на 1, в другой — на 2. Взамен пастбище приносит 1 шерсть.

## Пример торговли по выгодному курсу



В княжестве есть «Корабль торговца рудой», благодаря которому вы получаете 1 шерсть, отдав только 2 (а не 3) руды.

## 4. Обмен карты с руки

Когда у вас на руке стало столько карт, сколько позволено, вы можете **заменить** 1 карту с руки на 1 карту из любой колоды возможностей. Сначала положите карту с руки под любую колоду возможностей. Затем вы можете совершить одно из двух действий:

- **взакрытую** взять верхнюю карту из любой колоды **или**
- потратить 2 любых единицы сырья, выбрать колоду возможностей, проглядеть все карты в ней и взять из неё 1 карту по своему выбору.

**Важно:** не меняйте порядок карт в колоде, когда выбираете себе карту!

**Важно:** если вы проглядели карты в колоде возможностей и ни одна вам не нравится, вы всё равно обязаны взять 1 карту, поскольку уже оплатили её покупку сырьём.

Взятую на руку карту нельзя разыграть сразу – дождитесь своего следующего хода.

## Остальные правила

### 1. Превосходство в силе и превосходство

#### в торговле

На некоторых картах присутствуют символы превосходства: секиры – **символы силы**, весы – **символы торговли**. Каждый символ даёт соответствующую единицу превосходства.

#### Превосходство в силе

Вы обладаете превосходством в силе, если в вашем княжестве есть не меньше 3 символов силы и при этом их больше, чем в княжестве соперника. Получив превосходство в силе, возьмите фишку героя (на ней изображена секира). Она даёт 1 победное очко. Разместите её на одном из своих поселений или городов.



Если количество символов силы в вашем княжестве падает ниже 3, вы лишаетесь фишки героя. Если у соперника в этот момент есть хотя бы 3 символа силы, фишка уходит к нему; иначе просто отложите фиш-

ку в сторону. Также вы уступаете фишку героя княжеству соперника, если оно опережает ваше по количеству символов силы.

#### Превосходство в торговле

Вы обладаете превосходством в торговле если в вашем княжестве есть не меньше 3 символов торговли, и при этом их больше, чем в княжестве соперника. Получив превосходство в торговле, возьмите фишку купца (на ней изображены весы). Она даёт 1 победное очко. Разместите её на одном из ваших поселений или городов.



Если количество символов торговли в вашем княжестве падает ниже 3, вы лишаетесь фишки купца. Если у соперника в этот момент есть хотя бы 3 символа торговли, фишка уходит к нему, иначе просто отложите фишку в сторону. Также вы уступаете фишку купца княжеству соперника, если оно опережает ваше по количеству символов торговли.

### 2. Символы умений и прогресса

Символ умения – арфа в зелёном круге. Символы умения дают вам преимущество, когда на кубике событий выпадает «Праздник».



Символ прогресса – книга в лиловом круге. Каждый символ прогресса позволяет вам держать на руке на 1 карту больше.

### 3. Кубик событий

В начале каждого хода вместе с кубиком сырья игрок бросает кубик событий. На нём изображены 5 разных символов, каждый из которых по-своему влияет на игру.

На кубике событий четыре символа окрашены в чёрный цвет. Когда выпадает чёрный символ, может произойти некоторое событие (разыгрывается карта из колоды событий) либо игроки могут получить дополнительное сырьё.

Когда выпадает красный символ, на остров нападают разбойники, и оба княжества несут потери.

От цвета символа на кубике событий зависит, результат броска какого из кубиков вступает в силу первым:

- если символ на кубике событий красный, первым вступает в силу результат броска кубика событий;
- если символ на кубике событий чёрный, первым вступает в силу результат броска кубика сырья. Вы и ваш соперник получаете сырьё, и только потом разыгрывается событие.

Если на кубике событий выпал вопросительный знак, возьмите карту из колоды событий, разыграйте её, а затем положите лицевой стороной вниз под колоду событий. Когда вы берёте «Новый год», обновите колоду событий (см. ниже), а затем возьмите и разыграйте верхнюю карту событий.

**Обновление колоды событий** происходит так же, как и при подготовке к игре (см. стр. 4). Перетасуйте карты событий, положите 3 из них в основание колоды, сверху — «Новый год», затем все остальные карты. Карты по-прежнему должны лежать в колоде лицевой стороной вниз.

### Цель и завершение игры

Вводная партия заканчивается, когда действующий игрок в конце своего хода набирает 7 или более победных очков. По 1 победному очку игрок получает за каждое поселение, по 2 очка — за каждый город, ещё по 1 очку могут принести фишки купца и героя.

**Поздравляем!** Вы сыграли вводную партию «Первые поселенцы». Теперь вы знаете основные правила игры и можете перейти к сценариям. Каждый из них предоставит вам новые возможности и займёт немного больше времени, чем первая игра.

Мы советуем начать со сценария «Золотой век». Впрочем, вы можете ещё несколько раз сыграть вводную партию «Первые поселенцы», чтобы привыкнуть к основным правилам.



**Нападение разбойников:** каждый игрок, в областях которого суммарно больше 7 единиц сырья, теряет всё золото и всю шерсть.



**Торговля:** игрок, обладающий превосходством в торговле, забирает у соперника единицу сырья по своему выбору (но только если у него есть область, способная вместить эту единицу сырья).



**Праздник:** игрок, в княжестве которого на картах больше символов умений, получает единицу сырья по своему выбору. При равенстве (даже если символов умений по нулям) каждый игрок получает единицу сырья по своему выбору.



**Богатый урожай:** каждый игрок получает единицу сырья по своему выбору.



**Карта события:** действующий игрок берёт верхнюю карту из колоды событий и зачитывает вслух её текст. Событие может касаться обоих игроков, одного из них или не касаться их вовсе. Те игроки, которых касается событие, совершают предписанные картой действия.



На иллюстрации показано княжество игрока-победителя. Он выиграл состязание, построив 2 города, 1 поселение и получив обе фишки превосходства.

В сценариях действуют все описанные выше правила, а также несколько новых. Для начала разберём те правила, которые будут работать во всех сценариях, а уже потом рассмотрим особенности каждого сценария в отдельности.

## Общие правила сценариев

### Подготовка к игре

#### 1. Колода событий

В каждом сценарии в колоду событий помещаются карты событий базового набора и карты событий с символом текущего сценария в двух верхних углах. При создании колоды вы, как всегда, отделяете «Новый год», замешиваете вместе карты событий базового набора и карты событий текущего сценария, кладёте 3 из них в основание колоды, накрываете сначала «Новым годом», а затем оставшимися картами. Помните, что все карты кладутся лицевой стороной вниз.

#### 2. Колода раскрытых карт улучшений

В каждом сценарном наборе есть карты улучшений, которые не замешиваются в колоды возможностей, а должны лежать в открытом виде — их всегда можно просматривать. Какие именно карты — см. в разделе «Обзор сценариев» на стр. 13. Отделите такие карты и положите их отдельной колодой лицевой стороной вверх рядом с колодами возможностей. Эти карты в процессе игры на руку **не берутся**. В свой ход игрок может оплатить стоимость одной или нескольких таких карт для размещения в своём княжестве. Карта оплаченного улучшения, как обычно, размещается на пустом месте для карты улучшения. Символ «1x» на этих картах означает, что в княжестве не может быть размещено больше одной такой карты.

#### 3. Подготовка колод возможностей

Перетасуйте карты с символами базового набора на рубашках. Разделите их на 3 колоды возможностей по 12 карт в каждой. Отдельно перетасуйте карты с символом текущего сценария на рубашке (кроме тех, которые уже размещены в открытую). Разделите их поровну на 2 колоды возможностей.

#### 4. Выбор стартовых карт

В отличие от вводной партии, в начале сценария вы не берёте карты на руку вслепую. Начиная с первого игрока, каждый игрок выбирает колоду возможностей базового набора и берёт из неё на руку 3 карты по своему выбору. При этом менять порядок карт в колоде нельзя.

**Рекомендации:** играйте сценарии в предложенном книгой правил порядке.

«**Золотой век**» вводит в игру новые виды карт и усложняет розыгрыш карт действий.

«**Смутное время**» делает игру более напряжённой, вы получаете карты для нападения на соперника.

«**Эпоха прогресса**» возвращает жизнь на острове в мирное русло. Игроки сосредотачиваются на экономическом развитии своих княжеств. Когда вы опробуете все 3 сценария, их элементы можно будет совместить в большой игре «**Поединок князей**».



**Пример колоды событий.** В сценарии «Золотой век» колода событий состоит из карт событий базового набора (с символом базового набора в верхних углах карты) и 3 карт событий сценария «Золотой век»: «Подношение князю», «Торговец» и «Состязание торговцев».



**Пример подготовки колод возможностей.** В сценарии «Золотой век» вы используете 3 колоды возможностей базового набора, 2 колоды «Золотого века» и колоду раскрытых карт улучшений, состоящую из 2 карт «Купеческая гильдия».



**Пример выбора стартовых карт.** Игрок решил, что его интересам и возможностям в начале сценария лучше всего отвечают «Хранилище», «Приходская церковь» и «Караван».

## 5. Передел земли

Сформировав княжество и получив стартовые карты, вы вправе переложить карты областей по своему усмотрению.

## Прочие новшества

### 1. Городские улучшения

Карт этого вида не было во вводной партии. От прочих они отличаются красным текстовым блоком. Городское улучшение можно разместить только на месте для карты улучшения рядом с городом — на месте для карты улучшения рядом с поселением такие карты выкладывать нельзя. Напоминаем, что у каждого города 4 места для улучшений: 2 снизу и 2 сверху.

### 2. Необычные места

Эти улучшения нельзя отнести к другим видам карт. Правила их использования напечатаны на самих картах.

### 3. Снос построек, роспуск отрядов

По мере развития княжества у вас могут закончиться свободные места для карт улучшений. При необходимости вы можете в своей фазе действий снести устаревшую постройку или распустить ненужный отряд (вы можете это сделать, даже если у вас ещё есть свободные места для карт улучшений). Это не требует траты сырья. Удалённую из княжества карту положите в стопку сброса.

### 4. Требования

Чтобы сыграть некоторые карты из сценарных наборов, вы должны выполнить указанные на них требования. Они бывают самые разные: от торгового превосходства над соперником до наличия определённой постройки в вашем княжестве.

### 5. Возвращение карт в колоды

Когда вы кладёте карту под колоду возможностей, выбирайте колоду того набора, к которому принадлежит уходящая карта. Колода может содержать любое количество карт. Даже если колода закончилась полностью, вы можете положить карту туда, где она располагалась, и колода (из одной карты) снова появится на столе.

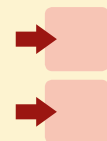
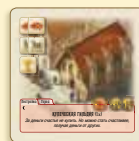
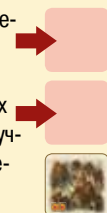
## Конец игры

Игрок, набравший к концу своего хода 12 или более победных очков, выигрывает. Очки приносят поселения, города и фишки героя и купца, а также некоторые городские улучшения. Кроме того, если у вас уже есть 12 победных очков на момент броска кубиков, вы тут же побеждаете.

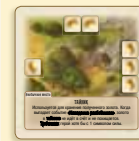


**Пример передела земли.** Если у вас на руке оказалась «Ткацкая мастерская», имеет смысл переложить карту пастбища на периферию княжества. Позже, когда у вас появится ещё одно поселение, вы сможете (например, при помощи карты «Разведчик») обустроить рядом второе пастбище и разместить «Ткацкую мастерскую» между двумя этими областями, тем самым удвоив производство шерсти в них обеих.


Городское улучшение должно быть размещено на одном из четырёх мест для карт улучшений, принадлежащих городу.



Каждая карта необычного места разыгрывается согласно тексту на ней.



**Пример требования.** «Негоциант» и «Склад экспортных товаров» предъявляют вашему княжеству одно и то же требование: в нём должна быть «Купеческая гильдия». Хотите сыграть «Негоцианта»? Сперва постройте в своём княжестве «Купеческую гильдию».

Напоминаем: поселение — 1 победное очко, город — 2 победных очка, фишка героя — 1 победное очко, фишка купца — 1 победное очко, каждый символ  на городских улучшениях княжества — 1 победное очко.

# Обзор сценариев

## 1. Золотой век

В этом сценарии, помимо карт базового набора, участвуют 2 колоды возможностей набора «Золотой век» (по 11 карт в каждой). В колоде раскрытых улучшений — 2 карты «Купеческая гильдия». Из необычных мест в сценарии участвует «Тайник» (замешивается в одну из колод возможностей набора «Золотой век»).

## 2. Смутное время

Этот сценарий вводит в игру 2 новые колоды возможностей по 11 карт в каждой. В колоде раскрытых улучшений — 2 карты «Придорожный трактир».

## 3. Эпоха прогресса

Сценарий добавляет в игру 2 новые колоды возможностей по 12 карт в каждой. В колоде раскрытых улучшений — 2 карты «Университет».

## ПОЕДИНОК КНЯЗЕЙ

Вы прошли все 3 сценария и увидели в действии все карты игры. Теперь вы готовы к «Поединку князей». В этой игре применяются карты всех сценариев и базового набора. Новых правил нет, но есть небольшие изменения в подготовке.

## Цель игры

«Поединок князей» идёт до 13 победных очков.

## Колоды возможностей

Карты базового набора раскладываются по обычным правилам — на 3 колоды возможностей по 12 карт в каждой. Из сценарных наборов уберите в коробку все карты, на которых есть символ полумесяца. Сформируйте из остальных карт 3 колоды возможностей (в каждой колоде — карты своего сценарного набора), перетасуйте каждую по отдельности и разместите рядом с картами базового набора.

## Колода событий

Отделите 15 карт с символом полумесяца от остальных. Возьмите из них 6 случайных карт (не подглядывая), а остальные 9 уберите в коробку.

В игре участвуют все карты без символа полумесяца: «Новый год», «Изобретение», «Благополучный год», «Бунты», «Торговец» и «Чума», а также 6 случайных карт с символом полумесяца. Из этих карт формируется колода

## Золотой век



Этот набор призван усилить борьбу за превосходство в торговле. Особую значимость приобретает золото как сырьё — не в последнюю очередь благодаря картам «Мост», «Монетный двор» и «Тайник». Используя корабли торговцев для развития княжества, остерегайтесь «Пиратского корабля».

## Смутное время



«Перебежчики», «Лучники» и «Поджигатели» не дадут игрокам расслабиться. Обладание превосходством в силе позволит осложнить жизнь соседу. Позаботьтесь о достаточном запасе золота, чтобы ваше княжество не страдало от «Бунтов».

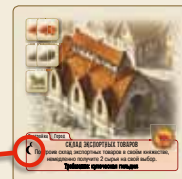
## Эпоха прогресса



«Университет», «Трёхполье», «Рудокопы» и «Строительный кран» помогут вам собрать плоды прогресса. К несчастью, «Чума» не обойдёт Катан стороной в эту просвещённую эпоху. Предусмотрительный игрок сократит потери от неё, если заблаговременно возведёт «Бани» и «Аптеку».

## Колоды возможностей в «Поединке князей»

Найдите в колодах все карты с символом полумесяца — они не участвуют в игре. Положите 3 уменьшенные колоды возможностей (из сценарных наборов) рядом с 3 колодами возможностей (из базового набора).



## События в «Поединке князей»:

6 случайных событий с символом полумесяца и все события без символа полумесяца образуют колоду событий.

событий. Положите 3 карты событий лицевой стороной вниз в основание колоды событий. Сверху на них положите лицевой стороной вниз карту «Новый год» и уже на неё — оставшиеся карты событий. Сформированную таким образом колоду положите рядом с колодами других карт.

# ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ



## Базовый набор

(94 карты: центральные, базовые и карты событий)

### Центральные карты (49 карт, в том числе стартовые карты)

- **Области (24 карты):** по 4 карты гор, холмов, леса, пашни, пастбища и золотых копей;  
по 1 карте каждого вида отмечено красным щитом на рубашке;  
по 1 карте каждого вида отмечено синим щитом на рубашке;  
по 2 карты каждого вида отмечено рисунком области на рубашке.
- **Поселения (9 карт):**  
5 карт отмечены рисунком поселения на рубашке;  
2 карты отмечены синим щитом на рубашке;  
2 карты отмечены красным щитом на рубашке.
- **Города (7 карт):**  
все 7 карт отмечены рисунком города на рубашке.
- **Дороги (9 карт):**  
7 карт отмечены рисунком дороги на рубашке;  
1 карта отмечена синим щитом на рубашке;  
1 карта отмечена красным щитом на рубашке.

Центральные карты не удаляются из игры, и никто не может их атаковать.

### Базовые карты (36 карт)

#### Карты действий (9 карт)

**Бригитта Премудрая (2 карты).** Разыгрывается перед броском кубиков. Выберите результат от «1» до «6» и положите кубик сырья выбранным результатом вверх. Затем бросьте кубик событий и разыграйте полученные результаты в обычном порядке. Вы не можете сыграть карту «Бригитта Премудрая» после броска, чтобы изменить результат на кубике сырья.

**Золотых дел мастер (2 карты).** Вы можете расходовать золото разных золотых копей и/или из тайника.

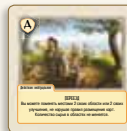
**Караван (2 карты).** Вы можете потратить 2 единицы сырья одного вида или двух разных видов. Вы вправе тратить сырьё разных областей. Также, если считаете нужным, можете получить 2 единицы того



же сырья, которое израсходовали. Однако для розыгрыша каравана у вас должны быть хотя бы 2 единицы сырья.

**Переезд (1 карта).** Эта карта помогает эффективнее использовать увеличители сбора сырья (см. следующую страницу).

**Разведчик (2 карты).** Эту карту вы вправе сыграть, только когда создаёте новое поселение. Вы можете выбрать 2 области из колоды областей вместо того, чтобы брать их вслепую. Разместите выбранные области по углам нового поселения.



### Карты улучшений (27 карт)

#### Постройки

**Аббатство (2 карты).** В вашем княжестве может быть только 1 аббатство. На этой карте есть символ прогресса: построив аббатство, вы сможете держать на руке на 1 карту больше. Помните об этом, добирая карты на руку в конце своего хода. Если вы потеряете аббатство, в конце хода не забудьте, что предел карт на вашей руке уменьшен, и сбросьте лишние карты, если это необходимо.

**Мост (1 карта).** Чтобы получить золото, вы должны иметь достаточно места в золотых коях и в тайнике. Если у вас есть место только под 1 золото или нет места для нового золота вовсе, вы получаете столько золота, сколько поместится, а излишки пропадают.

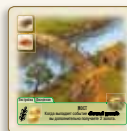
**Приходская церковь (2 карты).** В вашем княжестве может быть только одна приходская церковь.

**Рынок (2 карты).** В вашем княжестве может быть только один рынок.

**Пример:** соперник («синий щит») основал третье поселение и получил пашню «3» и золотые копи «3». Теперь в его княжестве на 2 области с цифрой «3» больше, чем у вас. Когда на кубике сырья выпадет «3», вы получите дополнительную единицу сырья из тех, которые получает соперник, т. е. зерно, золото или древесину (в его стартовой области есть лес с цифрой «3»), на ваш выбор.

#### Увеличители сбора сырья (5 карт):

- кирпичная печь;
- мельница;
- плавильня;
- лесопилка;
- ткацкая мастерская.



**Пример:** у вас есть пастбище «4», смежное с ткацкой мастерской. Когда на кубике сырья выпадает «4» (неважно, в ваш ход или в чужой), пастбище приносит вам 2 шерсти вместо 1. Если в областях нет места для второй шерсти, она пропадает.

**Хранилище (2 карты).** Во время события «Нападение разбойников» сырьё из областей справа и слева от хранилища не учитывается. Если даже без их учёта в вашем княжестве окажется больше 7 единиц сырья, вы вправе откупиться от разбойников золотом и/или шерстью из смежных с хранилищем областей вместо такого же количества золота/шерсти в областях, подверженных нападению.



## Отряды

**Большой корабль торговца (1 карта).** С этой картой вы можете со скидкой обменивать сырьё, произведённое в смежных областях. При обмене нельзя объединять сырьё из разных областей: либо 2 единицы сырья из левой области, либо 2 из правой. Тем не менее можно сначала обменять сырьё из одной области, а потом из другой (всего 4 единицы).



## Герои (6 карт):

- Остин;
- Кандамир;
- Харальд;
- Инга;
- Осмунд;
- Сиглинд.



Эти герои отличаются друг от друга стоимостью и количеством символов умений и силы.

## Корабли торговцев (6 карт):

- корабль торговца глиной;
- корабль торговца зерном;
- корабль торговца древесиной;
- корабль торговца рудой;
- корабль торговца шерстью;
- корабль торговца золотом.



Такой корабль позволяет обменивать соответствующее сырьё по выгодному курсу. Сырьё для обмена можно брать из разных областей (необязательно смежных с кораблём), в которых есть сырьё этого вида. Если у вас достаточно сырья, вы можете применять это улучшение несколько раз за ход.

## Карты событий (9 карт)

**Благополучный год (2 карты).** Если одна ваша область является смежной с двумя хранилищами или с хранилищем и аббатством, она получает за каждую постройку по 1 сырью (если может его вместить).

**Брат на брата (1 карта).** Если превосходства в силе нет ни у кого, эффект карты не срабатывает. Если превосходство в силе у вас, соперник отдаёт вам на изучение все свои карты руки. Выберите 2 из них и положите под соответствующие колоды возможности. При этом их можно положить как под одну колоду, так и под разные. Соперник видит только то, под какие колоды кладутся его карты. Верните ему оставшиеся карты. До конца своего хода соперник не может набирать карты на руку.

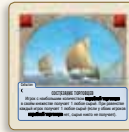
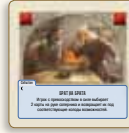
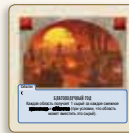
**Вражда (1 карта).** Если превосходства в силе нет ни у кого, эффект карты не срабатывает. Если превосходство в силе у вас, а у соперника в княжестве 3 постройки или меньше, соперник сам выбирает, какую из них вернуть.

**Изобретение (1 карта).** Каждый игрок сам решает, какое сырьё и в каких областях он получает.

**Новый год (1 карта).** Когда раскрывается эта карта, обновите колоду событий и разыграйте из неё новое событие. При обновлении колода событий готовится по обычным правилам. Отложите «Новый год», перетасуйте карты событий, отсчитайте 3 карты, положите на них сначала «Новый год», а затем все остальные карты. Все карты колоды располагаются лицевой стороной вниз.

**Состязание торговцев (1 карта).** Если ни в одном княжестве кораблей торговцев нет, сырьё никто не получает.

**Торговец (2 карты).** Если бросок кубика сырья в этом ходу принёс вам золото, вы можете его потратить.







## Золотой век

(27 карт)

### Карты действий (8 карт)

**Гудрун, Гроза морей (1 карта).** Соперник не может отдать вам больше золота, чем располагает или чем могут вместить ваши области золотых копей и тайник.

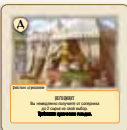
**Золотых дел мастер (1 карта).** Идентична карте из базового набора.

**Купец (2 карты).** Если у вас нет города или 3 символов торговли на сыгранных картах, вы не можете сыграть купца. Если вы сыграли купца, выберите 2 единицы сырья, которые отдаст вам соперник. Он сам выбирает, из каких областей отдать сырьё. Взамен отдайте сопернику единицу сырья по вашему выбору (это может быть и одна из только что полученных единиц сырья). Если у соперника только единица сырья, вы забираете её (и всё равно отдаёте единицу сырья взамен). Если у соперника нет сырья вовсе, купца сыграть нельзя.

**Негоциант (2 карты).** Если у вас нет купеческой гильдии, эту карту сыграть нельзя. Сыграв негоцианта, выберите 2 единицы сырья, которые должен отдать вам соперник. Он сам выбирает области, из которых отдавать сырьё. Если у соперника только единица сырья, вы забираете её. Если у соперника нет сырья вовсе, негоцианта сыграть нельзя.

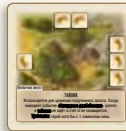
**Разбойники (1 карта).** Если у вашего соперника больше выбранного вида сырья, чем может вместить одна ваша область, излишки сырья остаются в распоряжении соперника. Он сам определяет, в каких областях сколько сырья оставить. Если у соперника меньше или столько сырья, сколько может вместить ваша область, вы получаете всё это сырьё.

**Райнер-герольд (1 карта).** Во время события «Праздник» игрок с наибольшим количеством символов умений получает единицу сырья. Также единицу сырья получает тот, кто сыграл «Райнера-герольда».



### Необычное место (1 карта)

**Тайник.** Размещая карту «Тайника» в своём княжестве, кладите её на свободное место ниже или выше любой своей карты области. Золото в тайнике защищено от события «Нападение разбойников». Во всех прочих отношениях тайник действует как обычные золотые копи — сырьевая область без числового значения. Вы можете расходовать золото из тайника для строительства и обмена по обычным правилам. Если соперник получает от вас золото, используя такие карты, как «Купец», «Разбойник» или «Негоциант», тайник не защитит ваш золотой запас.



### Карты улучшений (5 карт)

#### Постройки

**Мост (1 карта).** Идентична карте из базового набора.

**Хранилище (1 карта).** Идентична карте из базового набора.

#### Отряды

**Большой корабль торговца (1 карта).** Идентична карте из базового набора.

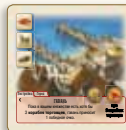
**Пиратский корабль (2 карты).** Пиратский корабль топит корабль торговца соперника только в том ходу, в котором вы разыгрываете пиратский корабль. Если в одном из последующих ходов соперник играет новый корабль торговца, ваш пиратский корабль ничем ему не угрожает. Помимо прочих эффектов пиратский корабль всегда приносит вам 1 золото при событии «Богатый урожай».



### Карты городских улучшений (10 карт)

**Гавань (1 карта).** Вы можете построить гавань, даже если у вас вовсе нет кораблей торговцев: она даст вам символ торговли. Если позже вы разместите в своём княжестве 3 корабля торговцев, гавань тут же принесёт вам победное очко. Если соперник потопит 1 из ваших 3 кораблей торговцев, победное очко от гавани вы потеряете. На символе торговли это никак не скажется.

**Дом ростовщика (1 карта).** Эту карту можно сыграть, даже если вы не обладаете превосходством в торговле. Если у соперника только единица сырья, вы забираете её. Вы можете забирать сырьё, только если в ваших областях достаточно для него места. Если вам некуда поместить новое сырьё, оно остаётся у соперника.



**Купеческая гильдия (2 карты).** В вашем княжестве может быть только одна купеческая гильдия. Многие карты действий и улучшений требуют, чтобы в вашем княжестве была купеческая гильдия.

**Монетный двор (2 карты).** Один раз в свой ход вы можете использовать эту карту для обмена 1 золотом на 1 другое сырьё. Если оба монетных двора находятся в вашем княжестве, вы вправе использовать каждый для обмена 1 золотом на 1 другое сырьё.

**Солеварня (1 карта).** Солеварню можно разместить в своём княжестве, даже если у вас вовсе нет кораблей торговцев: это даст вам 1 победное очко. Если позже вы разместите в своём княжестве корабль торговца, он будет приносить 2 символа торговли, пока солеварня остаётся в вашем княжестве.

**Склад экспортных товаров (2 карты).** Сначала вы должны оплатить склад экспортных товаров, и лишь затем вы получите 2 любых единицы сырья. То есть нельзя построить склад экспортных товаров «в кредит» и оплатить его возведение полученным сырьём.

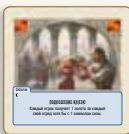
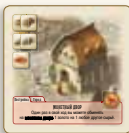
**Торговые ряды (1 карта).** Торговые ряды можно разместить в своём княжестве, даже если у вас нет гавани или рынка: это принесёт вам символ торговли и победное очко. Если позже вы разместите в своём княжестве гавань и/или рынок, каждая из этих построек будет приносить вам по 1 символу торговли, пока торговые ряды будут находиться в княжестве.

### Карты событий (3 карты)

**Подношение князю (1 карта).** В ваших золотых копях или в тайнике должно быть место для золота. Излишки пропадают.

**Состязание торговцев (1 карта).** Идентична карте из базового набора.

**Торговец (1 карта).** Идентична карте из базового набора.



## Смутное время

(28 карт)

### Карты действий (10 карт)

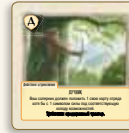
**Лучник (2 карты).** Соперник сам решает, какой отряд он убирает из своего княжества. Если у вас нет придорожного трактира, сыграть лучника нельзя. Если у соперника нет отряда с символами силы, сыграть «Лучника» тоже нельзя.

**Набег (2 карты).** Вы не можете сыграть эту карту, если не обладаете превосходством в силе. Если у соперника недостаточно сырья или нет сырья вовсе, вы получите меньше выгоды от набега, чем могли бы. Грабить надо тех, у кого есть что отнять...

**Перебежчик (2 карты).** Если у вас нет придорожного трактира, сыграть перебежчика нельзя. Если у соперника нет карт на руке, вы тоже не можете сыграть перебежчика. Сыграв перебежчика, вы забираете у соперника карту с руки и можете тут же её сыграть. Ваш соперник берёт замену украденной карте только в конце своего хода. Если вам не нравятся карты соперника, вы можете ничего не брать, но перебежчик всё равно отправится в стопку сброса. Фраза в скобках на карте относится к турнирной игре, правила которой описаны в дополнениях к игре «Князя Катана».

**Поджигатель (2 карты).** Если у вас нет придорожного трактира, сыграть поджигателя нельзя. Если у соперника нет незащищённой постройки, сыграть поджигателя тоже нельзя. Если соперник хочет разыграть «защитную карту» («Стражник Хайнрих» или «Дозорная вышка»), вы можете сперва дождаться результата броска кубика и только потом выбрать цель поджога. Важно: каждое из 4 мест для карт улучшений города считается смежным с городом.

**Себастьян, странствующий проповедник (1 карта).** Идентична карте из базового набора. Эту карту можно сыграть только при розыгрыше события «Вражда», «Брат на брата» или «Бунты». Вы не можете сыграть эту карту для защиты от бунтов, если у вас в княжестве есть часовня, защищающая от бунтов. Если у вас есть золото, вы можете выбирать, как справляться с бунтами: золотом или при помощи Себастьяна.



## Карты улучшений (5 карт)

### Постройки

**Дозорная вышка (1 карта).** Если в вашем княжестве есть и дозорная вышка, и стражник Хайнрих, кубик бросается 1 раз. В этом случае результаты броска от «1» до «5» защищают вас от эффектов лучника, поджигателя и перебежчика.



**Тренировочный лагерь (1 карта).** Стоимость найма героев сокращается на 1 сырьё по вашему выбору. На корабли тренировочный лагерь не влияет.



### Отряды

**Ирмгард Светлая (1 карта).** Даёт вам символы умений и особое свойство: вы получаете 1 сырьё всякий раз, когда действие соперника или карта события вынуждает вас удалить постройку или отряд из вашего княжества.



**Карл Вилобородый (1 карта).** Никаких особенностей, кроме символов силы.



**Стражник Хайнрих (1 карта).** Если в вашем княжестве есть и дозорная вышка, и стражник Хайнрих, кубик бросается 1 раз. В этом случае результаты броска от «1» до «5» защищают вас от эффектов лучника, поджигателя и перебежчика.



## Карты городских улучшений (9 карт)

**Десятинный амбар (1 карта).** При постройке десятинного амбара выберите вид сырья: шерсть или зерно. За каждого своего героя в княжестве получите единицу сырья выбранного вида. Так, если у вас 3 героя, вы получите 3 зерна или 3 шерсти. Если ваши области не могут вместить всё новое сырьё, излишки пропадают.



**Дом пожарной охраны (2 карты).** Защищает от поджигателя все постройки города, будь то простые или городские улучшения. Сам дом пожарной охраны также защищён от поджигателя.



**Зал торжеств (1 карта).** Приносит 2 победных очка.

**Придорожный трактор (2 карты).** В вашем княжестве может быть только одна такая карта. Многие карты действий требуют, чтобы в вашем княжестве был придорожный трактор.



**Часовня (2 карты).** Чтобы сработал эффект часовни, отдельный бросок кубика не требуется – считается только число, выпавшее на кубике сырья. Одна часовня защищает вас от бунтов при результатах на кубике от «1» до «3», вторая – от «4» до «6». Княжество с обеими часовнями защищено от любых бунтов.



**Ярмарочная площадь (1 карта).** Сначала вы должны оплатить ярмарочную площадь, и лишь затем вы получите 2 любых единицы сырья. То есть нельзя построить ярмарочную площадь «в кредит» и оплатить её строительство полученным сырьём. «Ярмарочную площадь» можно построить, не дожидаясь превосходства в символах умений, но в этом случае вы не получите сырья.



## Карты событий (4 карты)

**Брат на брата (1 карта).** Идентична карте из базового набора.



**Бунты (2 карты).** Сброшенные отряды возвращаются под соответствующие колоды возможностей.

**Вражда (1 карта).** Идентична карте из базового набора.



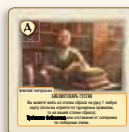
## Эпоха прогресса (31 карта)

### Карты действий (11 карт)

**Бенджамин, странствующий учёный (1 карта).** Чтобы сыграть эту карту, держите в памяти результат последнего броска кубика сырья. Если вы сыграете Бенджамина, области, которые принесли вам сырьё в начале хода, принесут его ещё раз. Если вы сыграете Бенджамина сразу после постройки нового поселения, новые области на углах этого поселения тоже принесут вам сырьё (при совпадении их числовых значений с результатом броска). Карты улучшений, увеличивающие сбор сырья (лесопилка, мельница и т. д.), не учитываются, когда разыгрывается эффект Бенджамина.



**Библиотекарь Густав (1 карта).** Если у вас нет библиотеки или вы не отстаёте от соперника по победным очкам, эту карту сыграть нельзя. Фраза в скобках на карте относится к турнирной игре, правила которой описаны в дополнениях к игре «Князь Катана».



**Бригитта Премудрая (1 карта).** Идентична карте из базового набора.

**Лекарь (2 карты).** Если у вас нет бань, вы не можете сыграть эту карту.

**Переезд (1 карта).** Идентичен базовой карте.

**Посол Гвидо (1 карта).** Если у вас нет ратуши или вы не отстаёте от соперника по победным очкам, эту карту сыграть нельзя. Фраза в скобках на карте относится к турнирной игре, правила которой описаны в дополнениях к игре «Князья Катана».

**Рудокопы (2 карты).** Если в вашем княжестве нет университета, эту карту сыграть нельзя. Вы можете распределить полученную руду между областями гор вашего княжества так, как вам угодно. Если места в ваших областях не хватает, все излишки руды пропадают.

**Трёхполье (2 карты).** Если в вашем княжестве нет университета, эту карту сыграть нельзя. Вы можете распределить полученное зерно между областями пашен вашего княжества так, как вам угодно. Если места в ваших областях не хватает, все излишки зерна пропадают.

### Карты улучшений (2 карты)

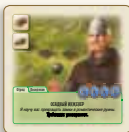
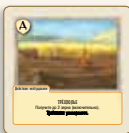
#### Отряды

**Осадный инженер (2 карты).** Это не герой, поэтому в вашем княжестве могут служить 2 осадных инженера. Эффекты других карт, влияющие на героев, не действуют на него. Эффекты, распространяющиеся на отряды, влияют на осадных инженеров.

### Карты городских улучшений (13 карт)

**Бани (3 карты).** 4 области, смежные с городом, в котором есть бани, защищены от чумы.

**Строительный кран (1 карта).** Если в вашем княжестве нет университета, эту карту сыграть нельзя. Строительный кран сокращает стоимость постройки только тех городских улучшений, для возведения которых нужно строго больше 4 единиц сырья. Вы сами решаете, какое сырьё сэкономить.



**Библиотека (2 карты).** Вы можете сразу сыграть выбранную карту, если это возможно. Фраза в скобках на карте относится к турнирной игре, правила которой описаны в дополнениях к игре «Князья Катана».

**Парламент (1 карта).** Если у вас в княжестве нет хотя бы 2 символов прогресса, эту карту сыграть нельзя.

**Аптека (2 карты).** Если в вашем княжестве есть аптека, во время события «Чума» вы получаете единицу любого сырья, даже если не потеряли сырьё из-за чумы. Если у вас несколько аптек, то вы получите единицу сырья за каждую.

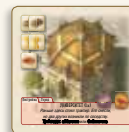
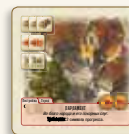
**Ратуша (2 карты).** Размещайте поверх приходской церкви. Если вы должны снести ратушу, приходская церковь остаётся. Если вы играете карту события «Переезд», чтобы перенести ратушу в другой город, с ней переезжает и приходская церковь. Если вы построили ратушу, вы не можете построить приходскую церковь в другом поселении или городе, так как первая приходская церковь по-прежнему находится в вашем княжестве.

**Университет (2 карты).** Если в вашем княжестве нет аббатства или библиотеки, эту карту сыграть нельзя. В княжестве может быть только 1 карта университета. Многие карты действий и улучшений требуют, чтобы в вашем княжестве был университет.

### Карты событий (5 карт)

**Изобретение (2 карты).** Идентична карте из базового набора.

**Чума (3 карты).** Область, смежная с 2 городами, теряет только единицу сырья. На необычные места (например, «Тайник») чума не влияет.



## АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

**Автор:** Клаус Тойбер

**Иллюстрации:** Михаэль Менцель

**Графический дизайн:** Михаэла Кинле/Fine Tuning

**Редактура:** Петер Густав Барштат, доктор Райнер Дюрен, Клаус Тойбер и Себастьян Рапп

**Главный редактор:** Себастьян Рапп

Автор и издатели благодарят всех, кто помог в испытаниях игры: Петера Густава Барштата, доктора Райнера Дюрена, Барбару Барштат, Арнда Беенена, Сабину Фугманн, доктора Вальтера Принца, Бенджамина Тойбера, Гвидо Тойбера и Клаудию Тойбер.

© 2010 Catan GmbH. All rights reserved.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Перевод на русский язык:** Алексей Перерва

**Редактура:** Павел Ильин, Александр Киселев, Валентин Матюша

**Вёрстка:** Дарья Смирнова

**Корректурa:** Ольга Португалова

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



Играть интересно