

# КОЛОНИЗАТОРЫ

## ДIE 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», вышедшими 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](mailto: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

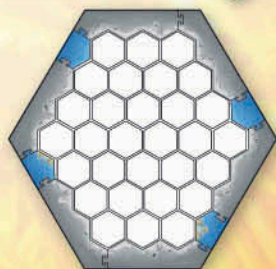
Перед началом игры замешайте 9 новых карт развития в общую колоду карт развития. Новые карты сырья добавьте в соответствующие стопки.

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

### Создание поля

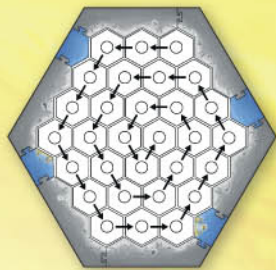
1. Соберите «береговую рамку» из 10 частей. 6 крупных деталей возьмите из базовой игры и положите в любом порядке гаванями вверх, а затем вставьте 4 элемента из этого расширения так, как показано на схеме.

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](http://www.klausteuber.de)

Лицензия: Catan GmbH

[www.catan.com](http://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](http://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](mailto:nikolay@hobbyworld.ru)).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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