

# КОЛОНИЗАТОРЫ

## DIE SIEDLER VON CATAN

# ЕВРОПА

### Введение

В Европе позднего Средневековья процветала торговля. Могущественные гильдии торговцев, такие как Фуггеры, Вельзеры или Ганзейский союз, открывали свои представительства и фактории во всех крупных городах Европы. Меха с севера и вина с юга, пряности из Индии и ткани из Фландрии, бесценная по тем временам соль (ведь тогда только соль помогала дольше сохранять пищу) — не было товара, который не предлагали бы торговцы в обмен на звонкую монету.

Один из таких торговцев — вы. Пока ваши представительства открыты лишь в трёх европейских городах — есть куда развиваться! Нанимайте купцов, прокладывайте торговые пути, снаряжайте караваны и доставляйте товары в далёкие страны, расширяя свою торговую империю. Чем больше вы откроете представительств в других городах, тем больше товаров вы сможете продать.

И только тот, кто первым доставит весь товар в чужие города, станет победителем в этой игре.

### Состав игры

#### Двустороннее игровое поле

(сторона с кораблём — вся Европа для основной игры;



сторона с хвостом кита — Восточная Европа для короткой игры)



#### 185 деревянных фишек:

▶ 120 фишек торговых путей  
(по 30 штук четырёх цветов)



▶ 48 фишек представительств  
(по 12 штук четырёх цветов)



▶ 8 фишек караванов  
(по 2 штуки четырёх цветов)



▶ 8 фишек купцов  
(по 2 штуки четырёх цветов)



▶ 1 фишка разбойника



#### 120 карт:

▶ 19 карт каждого вида сырья (древесины, руды, шерсти, зерна и соли)

▶ 25 карт развития



#### 40 жетонов товаров



68 монет (52 по 1 золотому, 16 по 3 золотых)



#### 15 номерных жетонов



#### 4 карты цены строительства






#### 2 кубика

Правила игры

# Игровое поле

На игровом поле изображена карта Европы, разделённая на гексы (шестиугольники). Всего на поле представлено пять видов ландшафта, каждый производит свой вид сырья:

-  ▶ леса (равнинные и горные) поставляют древесину;
-  ▶ на пастбищах (равнинных и горных) стригут с овец шерсть;
-  ▶ пашни богаты зерном;



▶ в горах добывают руду;

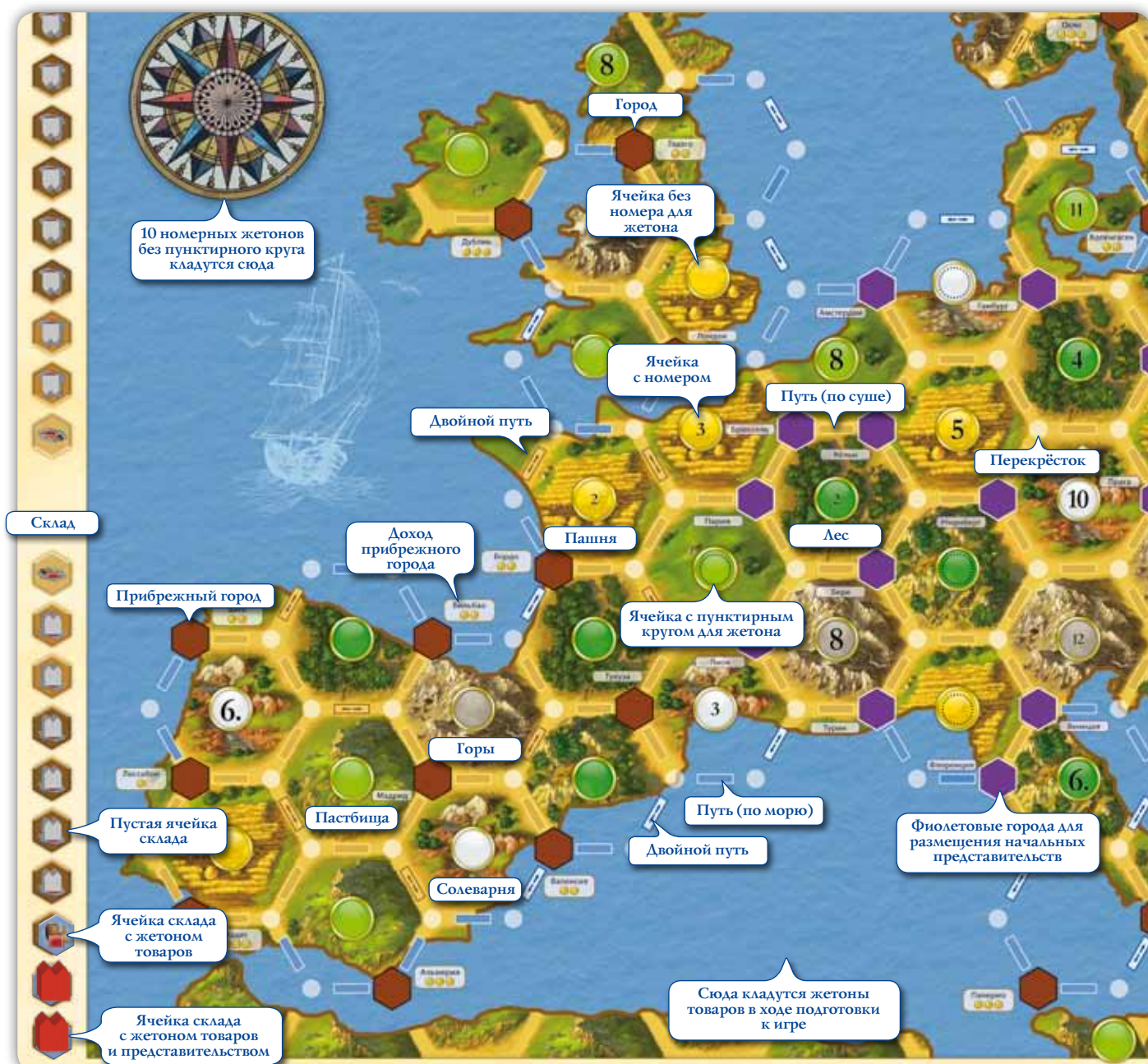


▶ в солеварнях производят соль.

Граница двух гексов называется путём. Точка, в которой соприкасаются три гекса (и соответственно, три пути), называется перекрёстком.

Перекрёстки, отмеченные коричневыми или фиолетовыми шестиугольниками, — города. В ходе подготовки к игре участники размещают начальные представительства в фиолетовых городах.

## Обзор игрового поля



# Подготовка к игре

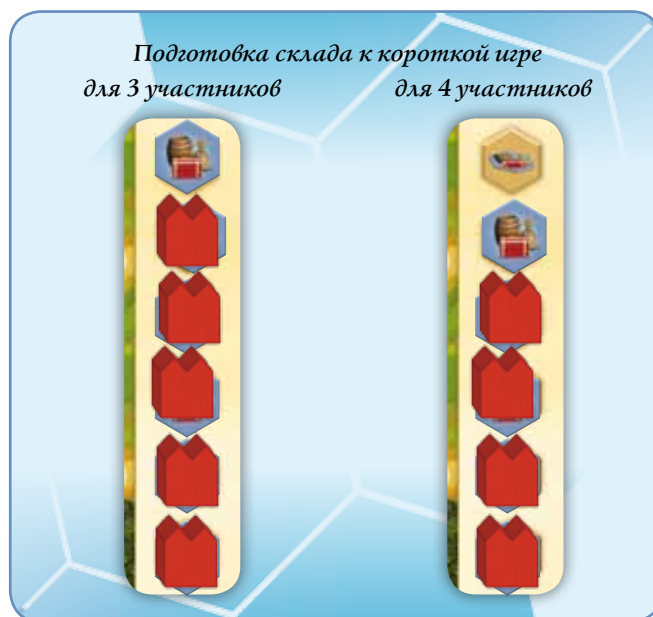
- ▶ Перед первой партией аккуратно выдавите компоненты из картонных листов и сложите их рядом с полем.
- ▶ Разместите игровое поле в центре стола. Начинающим игрокам лучше использовать сторону с изображением хвоста кита — так игра будет короче. Если вы уже освоили короткую игру, можете использовать сторону поля с изображением корабля.
- ▶ Разместите 5 номерных жетонов с пунктирным кругом в соответствующие ячейки на поле (без номеров, с чёрным пунктиром). Цвет жетона должен соответствовать цвету ячейки.
- ▶ Оставшиеся десять номерных жетонов положите лицевой стороной вниз рядом с розой ветров.
- ▶ Перетасуйте карты развития и положите их лицевой стороной вниз рядом с полем.
- ▶ Отсортируйте карты сырья на 5 колод по видам и сложите их рядом с полем лицевой стороной вверх. Эти колоды образуют сырьевой резерв.
- ▶ Поставьте фишку разбойника на любой текс без номера или номерного жетона.
- ▶ Каждый игрок получает **3 золотых** (3 монеты по 1 золотому). Остальные монеты сложите рядом с игровым полем.
- ▶ Жетоны товаров положите в море (см. иллюстрацию «Обзор игрового поля»).
- ▶ Каждый игрок получает одну **карту цены строительства**, а также **30 фишек торговых путей**, **2 фишки караванов**, **по 2 фишки купцов и фишки представительств** одного цвета. Количество фишек представительств зависит от количества игроков, участвующих в партии, а также от того, на какой стороне поля (с хвостом кита или кораблём) проходит партия.

Используйте эту сторону поля для короткой игры



## Подготовка к короткой игре

Если это ваша первая партия или у вас не так много свободного времени, используйте сторону поля с изображением хвоста кита.



- ▶ В партии для **3 игроков** каждый участник получает **8 фишек представительств** и **6 жетонов товаров**. Положите все свои жетоны товаров на ближайший свободный склад, по одному на ячейку, начиная снизу. Затем, на каждый из этих жетонов, кроме верхнего, поставьте фишку представительства. Верхний жетон останется пустым. Оставшиеся 3 фишки представительств каждый игрок кладёт перед собой. Они используются при начальной расстановке.
- ▶ В партии для **4 игроков** каждый участник получает **7 фишек представительств** и **5 жетонов товаров**. Положите все свои жетоны товаров на ближайший свободный склад, по одному на ячейку, начиная снизу. Затем, на каждый из этих жетонов, кроме верхнего, поставьте фишку представительства. Верхний жетон останется пустым. Оставшиеся 3 фишки представительств каждый игрок кладёт перед собой. Они используются при начальной расстановке.
- ▶ Все неиспользуемые жетоны товаров и фишки представительств уберите в коробку — они вам не понадобятся.
- ▶ О подготовке к основной игре читайте на стр. 10.

## Начальная расстановка в короткой игре

Если это ваша первая партия, используйте предложенную нами расстановку. Играющий красными ходит первым. Со второй партии вы можете сами определять расстановку (см. стр. 10).

- ▶ Разместите фишки представительств, торговых путей и караванов так, как показано на иллюстрации ниже.
- ▶ Игроки получают следующие карты сырья:  
Играющий красными: 1 древесина, 1 зерно, 1 соль;

Играющий синими: 1 соль, 1 шерсть, 1 руда;  
Играющий белыми: 1 древесина, 1 зерно, 1 шерсть;  
Играющий оранжевыми: 1 руда, 1 соль, 1 зерно.

Начальная расстановка для короткой игры показана на иллюстрации. Помните: в игре на 3 участников всё равно используются представительства оставшегося четвёртого цвета (они считаются нейтральными). А вот фишки

торговых путей и караванов четвёртого цвета не нужны — уберите их в коробку. Нейтральные представительства в ходе игры не приносят сырьё, но в них можно доставлять жетоны товаров (подробнее на стр. 9).



## Краткий обзор игры

Ход передаётся по часовой стрелке. Каждый ход делится на две фазы: фаза сбора сырья и фаза действий.

### Фаза сбора сырья (подробнее на стр. 5)

Начните ход с броска двух кубиков. Если выпало «7», переместите разбойника. В ином случае происходит сбор сырья. Игроки в зависимости от выпавшего на кубиках значения получают определённые карты сырья. Затем наступает фаза действий.

### Фаза действий (подробнее на стр. 6)

Пока у вас есть необходимое сырьё, вы вправе осуществлять любые перечисленные действия в любом порядке любое количество раз. Например, вы можете сначала поторговать, затем построить что-нибудь, снова поторговать и переместить караваны или купцов.

- ▶ **Торговля:** можете обмениваться картами сырья с соперниками и/или с сырьевым резервом.
- ▶ **Вложения:** можете нанять купцов, снарядить караваны и проложить новые торговые пути. Кроме того, вы можете приобрести карты развития.
- ▶ **Движение:** можете перемещать своих купцов по Европе и открывать новые представительства. Потратьте 1 карту зерна, чтобы переместить своего купца на расстояние от 1 до 3 перекрёстков. Если ваш купец останавливается в свободном городе, вы должны убрать купца с поля, заменив его одним из своих представительств.
- ▶ **Доставка:** можете потратить 1 карту соли, чтобы переместить караван на расстояние от 1 до 3 торговых путей.

Если в ваш ход путь вашего каравана проходит через представительство соперника (или нейтральное представительство) без жетона товаров, вы можете оставить жетон товаров в этом представительстве

(подложите жетон под фишку представительства).  
 ▶ **Развитие:** можете сыграть 1 карту развития в ход. Карту нельзя сыграть в тот же ход, в котором она была приобретена.

## Поэтапный разбор игры

### Фаза сбора сырья

Начните ход с броска двух кубиков.

**Внимание:** перед броском вы должны решить, играть или нет карту развития «Кавалерист». В зависимости от выпавшего значения происходит одно из двух событий:

#### Выпало «7»: ходит разбойник

Если выпало «7», никто из игроков не получает ни сырья, ни золота в качестве компенсации. Вместо этого действует разбойник:

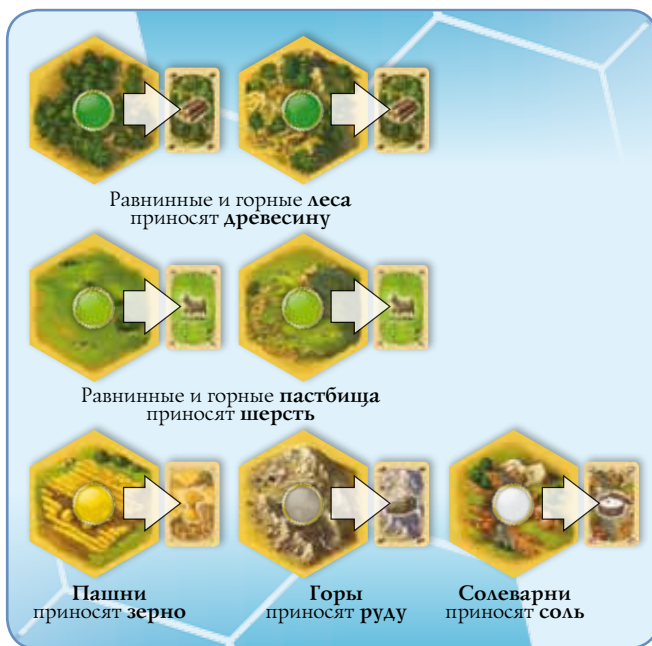
- ▶ **Потеря сырья.** Каждый игрок, у которого больше 7 карт сырья, должен выбрать и сбросить половину своих карт сырья (округляя в меньшую сторону). Например, если у вас 9 карт сырья, вы должны сбросить 4 из них. Сброшенные карты возвращаются в резерв.
- ▶ **Движение.** Вы *должны* переместить разбойника на любой другой гекс с номером.
- ▶ **Гребёж.** Заберите 1 карту сырья у соперника, представительство которого находится рядом с гексом, куда переместился разбойник. Ваш соперник держит карты лицевой стороной вниз, и вы забираете одну из них себе. Если рядом с этим гексом есть представительства нескольких игроков, вы решаете, кого ограбить. Если рядом с разбойником нет чьих-либо представительств, вы не получаете ничего.



*Пример: играющий красными выбросил «7». После того как игроки сбросили лишние карты, он перемещает разбойника с пастбища с номером 8 на солеварню с номером 10. Рядом с ней есть представительства играющих синими и белыми, и играющий красными решает ограбить играющего синими.*

#### Выпало значение, отличное от «7»: сбор сырья с гексов

- ▶ За каждое своё представительство рядом с гексом, номер которого выпал на кубиках, вы получаете 1 карту сырья согласно виду этого гекса. Рисунок далее показывает, какое сырьё приносят гексы.



- ▶ Если у вас 2 или 3 представительства рядом с гексом, номер которого выпал, вы получаете 1 карту сырья за каждое представительство.
- ▶ **Сырьё недоступно:** если на кубиках выпал номер гекса, который занят разбойником, владельцы представительств, находящихся рядом с этим гексом, не получают сырья.

Не показывайте соперникам свои карты сырья. Соперники должны всегда знать, сколько карт у вас на руке, но раскрывать им, какие именно карты сырья у вас есть, не рекомендуется.

#### Нехватка сырья

Если в сырьевом резерве недостаточно карт сырья, необходимых для того, чтобы обеспечить сбор для всех игроков, сырьё этого вида в этот ход не выдаётся.

#### Компенсация золотом

Если вы не получаете сырья в фазе сбора сырья, возьмите 1 золотой в качестве компенсации. Подобное может произойти, если все ваши представительства не принесли сырья из-за того, что не находятся рядом с гексом, номер которого выпал на кубиках, из-за присутствия разбойника на этом гексе или из-за нехватки сырья в резерве. Это правило распространяется на всех игроков, а не только на того, кто бросал кубики.

**Важно:** если на кубиках выпало «7», компенсации никто не получает.



**Пример:** на кубиках выпало «5». Представительство в Лионе рядом с пастбищем с номером 5 приносит игроку синими карту шерсти. Игроки красными и оранжевыми получают по карте зерна за представительства в Нюрнберге и Кёльне рядом с пашней с номером 5. Игроки белыми сырьём не получают и берут из резерва 1 золотой в качестве компенсации.

## Фаза действий

Если все условия выполняются, вы в свой ход можете осуществлять следующие действия несколько раз в любом порядке.

### 1) Торговля

В свой ход вы можете обменяться сырьём с соперниками или с сырьевым резервом, а также приобрести любую карту сырья за 2 золотых.

**Обмен с соперниками:** в свой ход можете обмениваться сырьём и золотом с соперниками. Вы объявляете, какое сырьё вам нужно и какое можете отдать взамен. Соперники также могут выступить со встречными предложениями.

**Важно:** можно меняться картами и золотом только с тем игроком, который ходит в данный момент.

**Покупка сырья:** в свой ход вы можете купить карту любого сырья. Верните в резерв 2 золотых и возьмите из сырьевого резерва 1 карту нужного вам сырья.

**Важно:** за ход можно купить не более 2 карт сырья.

**Обмен с резервом:** вы можете вернуть 3 карты сырья одного вида в резерв и взамен взять 1 золотой или 1 карту сырья на свой выбор.

**Важно:** нельзя обменивать сырьё на сырьё этого же вида (3 руды на 1 руду, например).

### 2) Вложения

Для того чтобы нанять купца, снарядить караван, открыть торговый путь или приобрести карту развития, игрок должен заплатить, вернув в резерв определённое сочетание карт сырья с руки. После оплаты возьмите

соответствующую фишку из своего резерва и поместите её на поле (либо возьмите верхнюю карту развития из соответствующей колоды и положите перед собой лицевой стороной вниз).

Вы можете приобрести сколько угодно карт развития и фишек в свой ход, пока у вас на руке есть необходимые карты для оплаты.

**Важно:** если в вашем резерве закончились фишки торговых путей, вы не сможете прокладывать новые торговые пути. Поэтому тщательно и заранее продумывайте сеть своих торговых путей.

#### а) Карта развития (1 соль и 1 шерсть)

Заплатите 1 соль и 1 шерсть, чтобы приобрести карту развития. Возьмите верхнюю карту из колоды, прочитайте про себя текст, после чего положите приобретённую карту перед собой лицевой стороной вниз.

**Важно:** карту развития нельзя сыграть в ход, в котором она была приобретена. Также нельзя сыграть больше 1 карты развития за ход.

#### б) Купец (1 шерсть, 1 зерно, 1 древесина)

Заплатите 1 шерсть, 1 зерно и 1 древесину, чтобы нанять купца. Поставьте своего нового купца на поле рядом с любым своим представительством. Если оба ваших купца уже на поле, заплатив цену, вы можете удалить своего купца с поля и поставить на новое место рядом с любым своим представительством.



#### в) Караван (1 руда, 1 древесина, 1 соль)

Заплатите 1 руду, 1 древесину и 1 соль, чтобы снарядить караван. Поместите фишку каравана около одного своего торгового пути, находящегося рядом с одним из ваших представительств. Если оба ваших каравана уже на поле, заплатив цену, вы можете удалить свой караван с поля и поставить на новое место по обычным правилам.



**Важно:** караван можно поставить только около своего торгового пути, находящегося рядом с одним из ваших представительств.

#### г) Торговый путь (1 руда и 1 древесина)

Заплатите 1 руду и 1 древесину, чтобы проложить торговый путь. Фишку торгового пути поставьте на свободный путь. Каждый новый торговый путь должен примыкать к вашему представительству или к одному из ваших торговых путей.



**Важно:** чужие представительства не мешают вам открывать новые торговые пути. Если ваш торговый путь упирается в чужое представительство, следующий торговый путь вы можете проложить от этого представительства, заплатив обычную цену.

## Торговые пути приносят золото

- ▶ Если, открыв торговый путь, вы впервые соединили изолированный город с другим городом, вы (а также, возможно, и другие игроки) можете получить золото. Изолированным считается город, который не соединён торговыми путями ни с одним другим городом.  
**Важно:** для получения золота не обязательно, чтобы в городе было чьё-либо представительство.
- ▶ Первым делом определите кратчайший маршрут (число торговых путей) от города к изолированному городу. Если к городу можно проложить несколько равно коротких маршрутов, игрок, который делает ход, сам выбирает один из них.
- ▶ Вы и каждый соперник затем получаете 1 золотой за каждый свой торговый путь в кратчайшем маршруте (см. пример далее).



**Пример:** играющий красными прокладывает торговый путь к северо-востоку от Турина. Турин впервые соединяется с Венецией. Маршрут состоит из трёх торговых путей и приносит 1 золотой игроку красными и 2 золотых — игроку синими. Затем играющий красными присоединяет к торговой сети Берн (синий город сверху). Кратчайший маршрут до Берна от другого города — 2 торговых пути, поэтому играющий красными получает 2 золотых. Более длинный маршрут (Венеция — Берн) состоит из 3 торговых путей и не приносит золота.

**Двойной путь:** если вы прокладываете торговый путь на пути с двумя стрелками, то можете тут же проложить ещё один торговый путь без затрат сырья. Он должен примыкать к только что проложенному торговому пути.



**Пример:** играющий синими планирует проложить торговый путь в Калининград. Он кладёт оплаченную фишку торгового пути на двойной путь и может тут же бесплатно положить вторую фишку на путь к Калининграду. Играющий синими впервые соединяет Калининград с другими городами, за что получает 3 золотых.

## 3) Движение

### а) Перемещение купца

Ваш купец перемещается от перекрёстка к перекрёстку. За каждую карту зерна, которую вы вернёте в резерв, один из ваших купцов может пройти до 3 перекрёстков. Например, заплатив 3 зерна, вы можете переместить купца на расстояние до 9 перекрёстков за одно движение.

### При движении действуют следующие правила:

- ▶ Купец не может завершить движение на перекрёстке, где уже есть представительство или другой купец, но может пройти мимо другого купца или чужого представительства. Торговые пути также не мешают ему перемещаться.
- ▶ Вы не обязаны перемещать купца на всё доступное после оплаты расстояние. Если купец прошёл меньше, чем мог, неизрасходованные единицы движения сгорают.
- ▶ Вы не можете разделить доступное движение (3 перекрёстка за 1 зерно) между двумя своими купцами. Например, вернув в резерв 1 карту зерна, вы не сможете переместить одного купца на 2 перекрёстка и второго на 1. Однако вы можете заплатить 2 зерна и пройти каждым купцом до 3 перекрёстков.



**Пример:** в свой ход играющий белыми нанял купца и поставил его фишку рядом с Прагой. Чтобы увеличить производство соли, играющий белыми хочет переместить своего купца в Калининград. К сожалению, у него только 1 карта зерна. Играющий белыми перемещает купца на 3 перекрёстка в выбранном направлении — тот останавливается к востоку от Вроцлава. В следующий ход — если играющий белыми раздобудет хотя бы 1 зерно — он сможет довести купца до Калининграда и открыть там представительство.

### б) Представительство

Если ваш купец закончил движение в свободном городе (фиолетовом или коричневом), тут же замените его фишкой представительства. Ваш купец открыл представительство вашей торговой компании в этом городе.

Верните фишку купца в свой резерв. Возьмите фишку представительства со склада и поставьте её на шестиугольник города. «Превращение» купца в представительство дополнительных затрат сырья не требует. Если вы не хотите, чтобы ваш купец превратился в представительство, не завершайте его движение на перекрёстке, где есть город.

**Жетон товаров:** открыв представительство, вместе с его фишкой вы получаете со склада жетон товаров. Теперь вы можете организовать доставку товаров в представительство соперника.

**Прибрежные города:** если вы открыли представительство в городе на берегу моря, вы получаете золото в количестве, указанном под названием города.

**Номерные жетоны:** если рядом с новым представительством есть гекс без номера в центре, выберите один из номерных жетонов в резерве и положите его в ячейку в центре этого гекса. По цвету жетон и ячейка должны совпадать. Если жетонов нужного цвета в резерве нет, вы должны переместить на новое место один из ранее выложенных жетонов. Снимите с другого гекса любой номерной жетон нужного цвета и положите его на ненумерованную ячейку гекса рядом с вашим новым представительством.



**Пример:** в свой ход играющий синими решает разрушить планы играющего белыми. Он покупает за 2 золотых 1 зерно, посылает купца в Калининград и открывает там представительство. Играющий синими убирает фишку купца к себе в резерв. Теперь он должен положить номерной жетон на ненумерованную ячейку гекса, что рядом с новым представительством. В резерве остался только один белый жетон. Играющий синими раскрывает жетон (это номер 11) и кладёт его в центр гекса солеварни.

**Важно:** если рядом с новым представительством 2 или даже 3 гекса без номеров, вы можете положить только 1 жетон на один из этих гексов.



**Пример:** А) Играющий красными нанял купца в Будапеште. Он посылает его в Белград и открывает там представительство. Рядом с Белградом два гекса без номеров. «Горные» номерные жетоны уже лежат на других гексах поля, а вот номерной жетон для пшеницы в резерве ещё есть. Б) Играющий красными решает положить жетон на горный гекс и перемещает на него жетон с номером 9, тем самым ограничивая доступ соперника к руде и, естественно, увеличивая свои возможности.

## 4) Доставка

### а) Караваны

Караваны движутся вдоль торговых путей. Караван не может пройти по пути, на котором ещё не лежит фишка торгового пути. Заплатите 1 соль, чтобы переместить один свой караван на расстояние до 3 торговых путей. Например, за 3 карты соли один ваш караван может сразу пройти до 9 торговых путей.

**Караваны движутся по следующим правилам:**

- ▶ На одном торговом пути могут одновременно находиться максимум 2 каравана (неважно, чьих) — по обе стороны от фишки торгового пути. Следовательно, караван не может остановиться у торгового пути, занятого двумя другими караванами. Но пройти по такому торговому пути караван может.



- ▶ Вы не можете разделить доступное движение (3 торговых пути за 1 соль) между двумя караванами. Например, заплатив 1 карту соли, вы не сможете переместить один караван на 2 торговых пути и другой на 1 торговый путь. Однако вы можете заплатить 2 карты соли, чтобы каждый караван прошёл расстояние от 1 до 3 торговых путей.

#### б) Плата за пользование чужими торговыми путями

Если один из ваших караванов перемещается через торговый путь другого игрока, вы должны заплатить этому игроку 1 золотой. За такую плату ваш караван сможет переместиться через любое количество торговых путей этого игрока до конца хода.

**Важно:** вы должны заплатить всем игрокам, чьи торговые пути используете.

#### При этом действуют следующие правила:

- ▶ За движение вашего второго каравана через торговые пути соперника нужно заплатить ещё 1 золотой, даже если вы уже заплатили ему 1 золотой в этом ходу, перемещая первый караван.
- ▶ Плата взимается за каждый ход, в котором ваш караван пользуется чужими торговыми путями.
- ▶ Если ваш караван к началу хода стоит на чужом торговом пути, но либо не движется, либо не перемещается через другие торговые пути этого же соперника, плата не взимается.
- ▶ Если игрок платит вам за проход по вашим торговым путям, вы не можете ему препятствовать.

#### в) Жетоны товаров

Если ваш караван заходит на торговый путь, примыкающий к представительству соперника (или проходит

через такой торговый путь), вы можете доставить товары в это представительство. Для этого подложите под фишку представительства один из своих жетонов товаров. Доставку можно совершить и в том случае, если соперник открыл представительство в городе, рядом с которым уже стоит ваш караван, только дождитесь своего хода. Для доставки товара должны быть соблюдены следующие условия:

- ▶ Представительство не принадлежит вам.
- ▶ Под фишкой представительства нет другого жетона товаров.
- ▶ На вашем складе должен быть свободный жетон товаров, т. е. вы уже открыли своё представительство, сняв фишку представительства с жетона товаров на складе.


Чтобы осуществить больше доставок товаров, открывайте в городах новые представительства — это позволит вам получить больше жетонов товаров.

**Важно:** вы не платите за доставку товаров. После доставки караван может двигаться дальше при условии, что у вас есть ещё соль.

#### 5) Развитие


В свой ход вы можете сыграть одну (и только одну) карту развития. Вы можете сыграть карту развития перед броском кубиков в фазе сбора сырья или в любой момент фазы действий. Карту нельзя сыграть в тот же ход, в котором она была приобретена.

Сыграв карту развития, выполните её инструкции и отправьте её в сброс. Когда все карты развития будут приобретены, перетасуйте сброс и создайте новую колоду развития.




**А**

**Пример:** в свой последний ход играющий синими снарядил караван и поставил его фишку на торговом пути рядом с Берном. **А)** Играющий синими прокладывает торговый путь к Брюсселю. Он платит 1 соль, и его караван передвигается в Париж (1 единица движения из 3), где открыто представительство играющего оранжевыми. Играющий синими осуществляет доставку товаров в Париж. Жетон товаров кладётся под оранжевую фишку представительства. **Б)** Далее караван продолжает движение по новому торговому пути в Брюссель и осуществляет доставку в представительство играющего белыми. **В)** Последним движением караван приходит в Кёльн и доставляет товары в местное представительство играющего оранжевыми. **Г)** Поскольку караван шёл в Кёльн по чужому (белому) торговому пути, играющий синими платит играющему белыми 1 золотой.



**Б**



**Г**

## Конец игры

Если игрок доставил все свои жетоны товаров, игра немедленно завершается и он объявляется победителем.



# Дополнительные правила

## Подготовка к основной игре

Со второй партии можете перейти к основной игре. Для основной игры расположите поле стороной с изображением корабля вверх.

В партии для **3 игроков** каждый участник получает **12 фишек представительств** и **10 жетонов товаров**.

Положите все свои жетоны товаров на ближайший свободный склад, по одному на ячейку, начиная снизу. Затем на каждый из этих жетонов, кроме верхнего, поставьте фишку представительства. Верхний жетон останется пустым. Оставшиеся 3 фишки представительств каждый игрок кладёт перед собой. Они используются при начальной расстановке.

В партии для **4 игроков** каждый игрок получает **10 фишек представительств** и **8 жетонов товаров**. Положите все свои жетоны товаров на ближайший свободный склад, по одному на ячейку, начиная снизу. Затем на каждый из этих жетонов, кроме верхнего, поставьте фишку представительства. Верхний жетон останется пустым. Оставшиеся 3 фишки представительств каждый игрок кладёт перед собой. Они используются при начальной расстановке.

### Переменная начальная расстановка

В основной игре начальная расстановка всегда меняется. Каждый игрок в начале партии размещает на поле 3 фишки представительств, 1 фишку торгового пути и 1 фишку каравана. В партии для 3 игроков каждый игрок дополнительно ставит на поле 1 нейтральное представительство (фишки четвёртого цвета).

**Важно:** в ходе начальной расстановки представительств можно размещать только в фиолетовых городах.

### Определение очерёдности хода

Старший игрок бросает два кубика, затем кубики бросают остальные игроки по часовой стрелке. Игрок, выбросивший наибольшее значение, начинает расстановку и первым бросает кубики для сбора сырьё.

**Примечание:** при равенстве результатов претенденты на лидерство бросают кубики повторно, пока не определится победитель.

### Начальные представительства

Первый игрок выбирает один из фиолетовых городов и открывает в нём своё представительство.

Затем по ходу часовой стрелки первые представительства открывают остальные игроки.

Тот, кто последним открыл своё первое представительство, первым открывает своё второе представительство. Остальные игроки следуют его примеру, но теперь ход передаётся против часовой стрелки, и первый игрок поставит своё второе представительство последним.

Он же первым откроет третье представительство — этот процесс снова идёт по часовой стрелке.

### Начальное сырьё

Каждый игрок получает в начале игры сырьё в зависимости от того, где открыл своё третье представительство. За каждый гекс рядом с вашим третьим представительством возьмите 1 карту соответствующего сырьё.

### Нейтральные представительства

В партии для 3 игроков участник, открыв своё третье представительство, ставит нейтральное представительство (фишку неиспользованного цвета) в фиолетовом городе. Передавая ход по часовой стрелке, остальные игроки так же открывают по одному нейтральному представительству.

### Торговые пути и караваны

Игрок, который последним открыл все свои представительства, ставит фишку торгового пути на путь, примыкающий к любому из своих представительств, а рядом с этим торговым путём ставит караван. То же, против часовой стрелки, делают остальные игроки.

**Важно:** в ходе начальной расстановки игроки не могут размещать свои торговые пути так, чтобы изолированные города соединились.

## Советы начинающим

### Помните о сырьё

В начале игры важно повысить производство сырьё. Поэтому как можно раньше нанимайте купцов и отправляйте их к свободным городам. Основывайте представительства в первую очередь в тех городах, которые открывают вам доступ к наиболее необходимым видам сырьё. Например, если у вас после начальной расстановки нет выхода на пастбища, шерсти вам не видать, пока первый купец не придёт в свободный город рядом с гексом пастбища и не откроет там представительство. Также не забывайте, что номерные жетоны можно передвигать на гексы без жетонов. Постарайтесь прикинуть, какие из ваших гексов перестанут приносить сырьё и когда. Этот отток сырьё можно компенсировать, своевременно открыв новое представительство. Открывая новое представительство, помните, что на кубиках чаще всего выпадает 6 и 8, чуть менее вероятны 5 и 9, затем 4 и 10, 3 и 11. 2 и 12 выпадают реже всего.

### Зарабатывайте на торговых путях

Если у вас есть золото, вы можете покупать необходимое сырьё и пользоваться чужими торговыми путями, чтобы доставлять товары. Золото здесь играет важную роль. Используйте его только когда это действительно необходимо.

Золото можно получить, соединяя изолированные города с другими городами посредством торговых путей. Когда в одном из таких городов есть представительство соперника, вы также сможете переместить в него караван и осуществить доставку товаров. Также золото вы получаете за открытие представительств в ряде прибрежных городов и, иногда, при сборе сырья.

### Развивайте торговую сеть с умом

Если ваши представительства сосредоточены в одном районе, вы упрощаете соперникам задачу по доставке

жетонов товаров. Чем шире разброс ваших представительств по Европе, тем сложнее соперникам будет доставлять товары в ваши города, а вам же будет проще добираться до чужих городов: в каждом уголке континента будет база для ваших купцов и караванов. Если вы будете соединять свои представительства своими же торговыми путями, вы, конечно, заработаете золото, но, опять же, упростите соперникам задачу по избавлению от жетонов товаров — помните, что вы не можете класть жетоны товаров под собственные представительства.

## От автора

### Немного истории

После успеха в США игры *Settlers of America: Trails to Rails* я начал разрабатывать похожую игру, действие которой происходит в средневековой Европе. Конечно, в Средние века не было железных дорог, но перевозка людей и грузов осуществлялась, пусть и другими способами. Поэтому, дорогие читатели, позвольте поделиться с вами плодами моих исторических исследований, которые легли в основу игры «Колонизаторы. Европа». В связи с ростом городов в Средние века процветала торговля. Купцы из Северной Италии и Центральной Европы объединялись в первые купеческие компании. Они открывали отделения и фактории в Северной и Восточной Европе, в Англии, Испании, Франции и Италии. Это позволяло им вести оживлённую торговлю по всей Европе. Примерами таких компаний издавна служат Ганзейский союз и торговый дом Вельзеров.

«Колонизаторы. Европа» — упрощённое отражение средневековой торговли. В игре вы и ваши соперники — представители влиятельных купеческих семейств или торговых домов. Ваша цель — основать обширную сеть представительств и стать наиболее успешным купцом.

Вы начинаете игру с тремя представительствами и занимаете купцов, которые будут представлять ваш торговый дом в далёких городах. Купцу нужны древесина, шерсть и зерно — это сырьё он использует для открытия нового представительства.

Новая фактория открывала доступ к новым товарам. Это могли быть меха с севера и вина с юга, ткани из Фландрии... Поскольку разнообразие товаров в средневековой Европе было слишком велико, чтобы отражать его в игре, я решил воплотить их все в одном жетоне товаров.

Эти товары вы доставляете караванами в города, где есть представительства ваших соперников. В города, где есть спрос на ваши товары.

Конечно, в Средние века товары доставлялись и по воде, и по суше, так что караван в игре — не только повозки, колесящие по разбитым дорогам, но и морские корабли, и речные судёнышки.

В Средние века торговая экспедиция была делом рискованным. Пираты на море, бароны-грабители и разбойники-голодранцы с большой дороги в любой

момент могли разрушить ваши коммерческие планы. Поэтому в стоимость снаряжения каравана входит руда: охрану надо вооружить чем-нибудь стальным. Древесина — это корабли и повозки. А зачем соль? Почему она стала третьим компонентом стоимости каравана? В Средние века соль была одним из важнейших товаров, если не самым важным. Соль олицетворяет все обычные товары, которые перевозит караван или корабль, — товары, без которых снаряжать караван не было бы никакого смысла.

В Средние века торговые пути были простыми тропинками, по которым еле-еле двигались запряжённые волами телеги. Римских мощёных дорог оставалось крайне мало. Именно поэтому в игре «Колонизаторы. Европа», когда вы прокладываете торговый путь, вы не строите дорогу, а выбираете, по каким тропам и рекам пойдёт ваш караван. Кроме того, караванчики должны платить местным правителям подорожные пошлины в обмен на дополнительный эскорт и патрулирование дорог, а также устраиваться на ночлег в постоялых дворах.

Речные и морские путешествия тоже были связаны с расходами. Купец, который не понимал, как сократить затраты и уменьшить риски, рано или поздно разорялся. Среди местных феодалов были ответственные правители, которые вкладывали полученные пошлины в ремонт дорог, в защиту путников от разбойничьих шаек, в строительство портов и пристаней. Так или иначе, основным сырьём для этих целей оставались руда и древесина. Чтобы не усложнять игру, я решил сделать руду и древесину ценой торгового пути.

Несмотря на массу проблем, преследовавших средневекового европейского купца, вы сможете построить свою торговую империю, достойную Вельзеров и Фуггеров. Желаю приятной игры!

*Клаус Тойбер, июнь 2011*



По причинам, связанным с игровой механикой, многие города на игровом поле расположены не там, где они находятся на самом деле. На иллюстрации выше изображена правильная карта Европы. Сравните расположения городов с игровым полем.

Кроме того, мы хотели включить в игру как можно больше европейских столиц. Некоторые из них либо вообще не существовали в Средние века, либо назывались иначе. Например, албанская столица Тирана была основана только в XVII веке, но у нас она присутствует как центр албанского региона. А древнее имя Дублина (Бале-Аха-Клиах) оказалось чересчур длинным. На иллюстрации выше указаны не только современные названия городов из игры, но и их средневековые имена.

## Авторы

**Автор игры:** Клаус Тойбер

**Иллюстрации:** Михаэль Менцель

**Оформление:** М. Кинле / Fine Tuning

© 2012 Catan GmbH. All rights reserved.

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

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

**Руководитель редакции:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Перевод:** Алексей Перерва

**Редактура:** Сергей Серебрянский

**Вёрстка:** Дарья Смирнова, Иван Суховой

**Корректор:** Ольга Португалова

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.



Играть интересно

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