

КОЛОНИЗАТОРЫ DIE SIEDLER VON CATAN

Junior

Свистать всех наверх — земля прямо по курсу! Ваша бравая флотилия открыла тропический остров — пора обосноваться и построить пиратский лагерь. Собирайте древесину и спускайте на воду новые корабли; добывайте золото, шерсть и фрукты; пускайтесь в странствия и открывайте новые острова. Станьте самым лихим пиратом в настольной игре «Колонизаторы. Junior»!

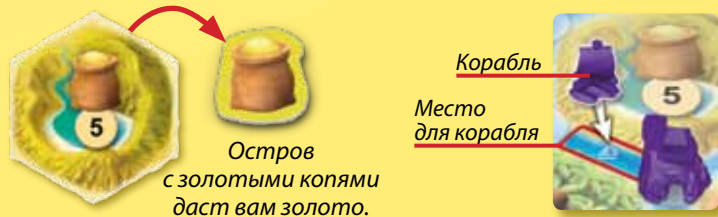


СОСТАВ ИГРЫ

- ✗ Двустороннее игровое поле
- ✗ Кубик
- ✗ 28 пиратских лагерей (по 7 каждого цвета)
- ✗ 28 пиратских кораблей (по 7 каждого цвета)
- ✗ Фигурка капитана Клауса (с подставкой)
- ✗ 90 жетонов добычи (по 18 жетонов шерсти, золота, ананасов, сабель и дерева)
- ✗ 16 жетонов «Помощь Коко»
- ✗ 4 памятки
- ✗ Правила игры

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ

- ✗ Аккуратно выдавите игровые компоненты из картонных блоков.
- ✗ Вставьте **фигурку капитана Клауса** в подставку.
- ✗ Внимательно рассмотрите игровое поле: на нём есть **острова 5 разных видов**. В игре есть **столько же видов жетонов добычи**:

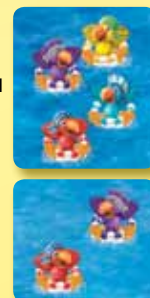


- ✗ Изучите свои игровые фигурки: это **корабли** и **пиратские лагеря**. Эти фигурки можно выставлять на поле в специально отведённые места.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ✗ Разложите игровое поле посередине стола. Если вы играете **вчетвером или втроём**, поле должно лежать той стороной вверх, на которой нарисованы **четыре попугая** (в левом верхнем углу).



Та сторона, на которой изображены **два попугая**, понадобится для **игры вдвоём**.

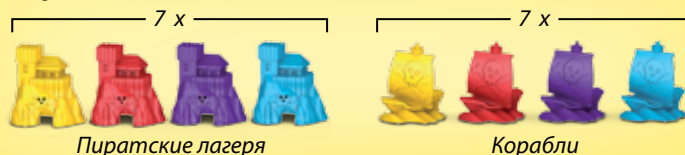
- ✗ Каждый игрок выбирает цвет, которым будет играть, и берёт себе **памятку** своего цвета.



- ✗ **Кубик** положите рядом с полем.



- ✗ Возьмите **7 фигурок пиратских лагерей** и **7 фигурок кораблей** своего цвета.



Если вы играете **вдвоём**, уберите жёлтые и синие фигурки обратно в коробку. Вам понадобятся только **фиолетовые и красные**.

- ✗ Найдите на игровом поле **два кружка** и **два символа корабля** вашего цвета — это места для ваших **стартовых лагерей и кораблей**. Поставьте на каждое из них по фигурке пиратского лагеря и по фигурке корабля вашего цвета. Оставшиеся 5 лагерей и 5 кораблей положите перед собой.



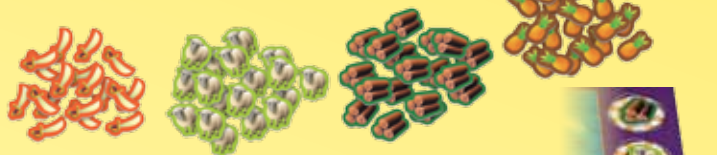
- ✗ Фигурку **капитана Клауса** поставьте на изображение **крепости**.



- ✗ **16 жетонов «Помощь Коко»** перемешайте и положите рядом с полем. Жетоны должны лежать вверх той стороной, на которой изображён зелёный попугай.



- ✘ **Жетоны добычи** (сабли, шерсть, дерево, ананасы, золото) разложите по видам в 5 кучек рядом с полем — это будет общий **резерв добычи**.



- ✘ Возьмите **по 1 жетону добычи из каждой кучки** и положите их на поле в ячейки спасательных кругов — здесь будет находиться **рынок**.

- ✘ Каждый игрок берёт **по 1 жетону дерева и сабли** из резерва добычи и кладёт перед собой.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель — первым основать **7 пиратских лагерей**. Чтобы основать новый лагерь, вам понадобятся жетоны добычи: по 1 жетону сабли, ананаса, леса и шерсти. А добычу вы будете получать на тех островах, рядом с которыми уже есть ваши лагеря.

КАК ИГРАТЬ

Игру начинает самый младший из вас, а от него ход передаётся по часовой стрелке. Получив право хода, **бросьте кубик** и посмотрите, какое значение выпало. Игроки, у которых есть пиратские лагеря на островах с выпавшим значением, берут жетоны добычи. Когда все взяли жетоны, можете строить лагеря и корабли, меняться добычей и просить помощи у попугая Коко. Закончив, передайте ход (и кубик) вашему соседу слева.

Из чего состоит ваш ход:

ВСЕГДА:

1. Бросок кубика и сбор добычи

ПО ЖЕЛАНИЮ:

2. Строительство

и/или

Помощь Коко

и/или

Обмен добычей

1. Бросок кубика и сбор добычи



- ✘ Кубик бросает только тот игрок, кто делает ход, но **добычу получают все, у кого есть лагерь** на островах с выпавшим значением (по одному жетону добычи за лагерь). Лучше всего, если один из вас возьмёт на себя обязанность раздавать добычу.



Пример: играющий фиолетовыми фигурками бросает кубик. Выпало «1»! Это значение присутствует на острове с пастбищем, острове с пещерой сокровищ и острове с лесом. У играющего фиолетовыми есть пиратский лагерь на острове с пастбищем и острове с лесом, за что он получает жетон шерсти и жетон дерева. У играющего красными целых 3 пиратских лагеря на острове с пастбищем и 1 лагерь на острове с лесом, за что он получает 3 жетона шерсти и 1 жетон дерева. У играющего синими 2 лагеря на острове с пещерой сокровищ, и он берёт 2 жетона сабель. Ещё 1 жетон сабли достаётся играющему жёлтыми, у которого 1 лагерь на острове с пещерой сокровищ.

- ✘ Если вы выбросили «6», никто не получает жетонов добычи. Вместо этого вы переставляете **капитана Клауса** с его места на любой другой остров, а затем берёте из резерва **2 жетона добычи**, соответствующей этому острову.



Внимание: остерегайтесь капитана Клауса!

Остров, на котором стоит капитан Клаус, не даёт добычи, когда выпадает его значение. Например, если на кубике выпало «3», то играющий красными не получит 2 жетона дерева за 2 своих лагеря на лесном острове, потому что на нём стоит капитан Клаус (смотрите иллюстрацию выше).

Собирайте жетоны добычи!

Получив жетоны добычи, складывайте их перед собой. На них вы сможете строить новые пиратские лагеря и корабли, а ещё — покупать жетоны «Помощь Коко»!

2. Строительство, и/или Помощь Коко, и/или Обмен добычей

В свой ход вы можете строить пиратские лагеря и корабли или покупать жетоны «Помощь Коко». Для этого вам придётся возвращать в резерв полученные ранее жетоны добычи. Также вы сможете меняться добычей с резервом или с рынком.



Строительство

- ✗ Чтобы построить пиратский лагерь, верните в резерв:



- 1 жетон **дерева**
- 1 жетон **шерсти**
- 1 жетон **ананаса**
- 1 жетон **сабли**

- ✗ Чтобы построить корабль, верните в резерв:



- 1 жетон **дерева**
- 1 жетон **шерсти**

Как правильно строить

- ✗ Построить пиратский лагерь можно только на пустом месте для лагеря и только когда рядом уже построен один из ваших кораблей.
- ✗ Построить корабль можно только на пустом месте для корабля и только когда рядом уже построен один из ваших лагерей.
- ✗ Построить два корабля один за другим нельзя. Между ними всегда должен находиться пиратский лагерь.

Пример: как правильно строить!



Пример: как строить нельзя!



Здесь должен быть ваш корабль

Здесь должен быть ваш пиратский лагерь

Помощь Коко

Мудрый зелёный попугай Коко всегда готов прийти на помощь. Чтобы купить жетон «Помощь Коко», верните в резерв:



- 1 жетон **ананаса**
- 1 жетон **сабли**
- 1 жетон **золота**

После этого возьмите из резерва 1 случайный жетон «Помощь Коко». Помощь может быть самой разнообразной: вы сможете бесплатно построить корабль или лагерь, взять из резерва жетоны добычи или переставить грозного капитана Клауса.



Купив жетон «Помощь Коко», тут же переверните его и выполните указание.

✗ Добыча!

Можете взять из резерва жетоны добычи, изображённые на жетоне «Помощь Коко». В этом примере: 2 жетона ананасов и 2 жетона дерева.



✗ Строительство

Можете бесплатно (не тратя добычу) построить 1 пиратский лагерь **или** 1 корабль.



✗ Перемещение капитана Клауса

Можете переставить капитана Клауса на любой остров и взять из резерва 2 жетона добычи, соответствующей этому острову.



Внимание: купленные жетоны «Помощь Коко» остаются лежать перед вами лицевой стороной вверх.

У жетонов «Помощь Коко» есть ещё одно полезное свойство.

Если вы первым купили жетон «Помощь Коко», возьмите из резерва пиратский лагерь вашего цвета и поставьте его на **крепость**. Тратить для этого добычу не нужно.



Лагерь в крепости не принесёт вам добычи, зато приблизит к победе: ведь ваша цель — построить 7 пиратских лагерей!

В крепости может быть только один пиратский лагерь!

Когда позже ваш соперник купит жетон «Помощь Коко», уберите лагерь из крепости. Ведь жетонов «Помощь Коко» у вас теперь поровну и никто не получает преимущества.

Вы сможете снова поставить свой лагерь в крепость, если позже купите ещё один жетон «Помощь Коко». Запомните главное: **если у вас жетонов «Помощь Коко» больше, чем у соперников, в крепости должен стоять ваш лагерь.**

Обмен добычей

Довольно часто вам будет не хватать нужных жетонов добычи для строительства. Поэтому есть **2 способа обменять добычу:**

- ✗ **Один раз в ход обменять 1 жетон добычи на 1 жетон добычи с рынка**

и/или

- ✗ **Обменять 2 жетона добычи на 1 жетон добычи из резерва**

Если хотите, вы можете меняться добычей в любом порядке: например, сначала поменяться жетонами с резервом, затем с рынком, затем снова с резервом, — и между делом ещё построить пиратский лагерь и корабль. И всё это за один ход!

- ✗ **Один раз в ход обменять 1 жетон добычи на 1 жетон добычи с рынка**

В свой ход вы можете поменять жетон добычи на любой жетон с рынка. Заберите с рынка нужный вам жетон и положите на его место тот, который вам не нужен. Таким образом, на рынке всегда лежит 5 жетонов добычи.



Помните, что брать жетон добычи с рынка можно только один раз в ход!

- ✗ **Обменять 2 жетона добычи на 1 жетон добычи из резерва**

В свой ход вы можете обменять 2 жетона одного вида добычи на 1 любой жетон добычи из резерва.

Пример:



Обмен 2 жетонов дерева на 1 жетон сабли из резерва.

Меняться с резервом в свой ход можно сколько угодно раз.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только вы построите **седьмой пиратский лагерь** (пиратский лагерь в крепости, конечно, тоже учитывается), игра тут же завершается вашей победой.

А ЧТО ПРОИЗОЙДЁТ, ЕСЛИ...

- ✗ **Если на рынке оказывается 5 одинаковых жетонов**, все они убираются с рынка в резерв. Затем, как в начале игры, на рынок кладётся по одному жетону добычи каждого вида.

- ✗ **Если закончились жетоны «Помощь Коко»**, игроки больше не могут обращаться за помощью к этому мудрому попугаю.

Правило для опытных игроков

Не размещайте жетоны добычи на рынке. Вместо этого игроки обмениваются добычей друг с другом.

В свой ход вы можете обмениваться жетонами добычи с любым соперником. Предположим, вы хотите построить корабль, для которого вам необходимо 1 дерево и 1 шерсть. Шерсть у вас есть, но нет запаса дерева. Зато у вас есть ненужные в данный момент сабли.

Вы спрашиваете других игроков, хочет ли кто-нибудь обменять дерево на сабли. Если кто-то не прочь совершить такой обмен, вы меняетесь жетонами. Сколько именно жетонов обменять — зависит только от вас и от соперника, с которым вы меняетесь.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработка: Клаус Тойбер

Редактура: Сандра Дохтерманн

Иллюстрации: Аннетт Нора Кара

Оформление: Fine Tuning, Михаэла Кинле

3D-графика: Клаус Рейле, Андреас Клобер
© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG, Pfizerstrasse 5 – 7,
70184 Stuttgart, Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199,
info@kosmos.de, kosmos.de

Lizenz: Catan GmbH © 2014

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Перевод на русский язык: Валентин Матюша

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Перасов (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.