

SATAN

БЫСТРАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

Настольная игра Клауса Тойбера
для 2–4 человек в возрасте от 8 лет

СОСТАВ ИГРЫ

- 67 карт сырья
 - 11 карт глины
 - 11 карт древесины
 - 16 карт руды
 - 15 карт шерсти
 - 14 карт зерна
- 38 карт развития
 - 9 карт «Дорога»
 - 15 карт «Поселение/Город»
 - 5 карт «Рыцарь»
 - 9 карт «Здание»
- 4 памятки
- Карта судьбы
- Промо-карта «Собор»
- Правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вам предстоит заниматься распределением сырья для основания поселений, найма рыцарей, строительства городов, дорог и зданий, а также захватом чужих дорог и переманиванием к себе на службу рыцарей соперников. Победителем станет тот, кто первым наберёт 10 очков.



Победное очко

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карты развития

Карты развития («Дорога», «Поселение/Город», «Рыцарь» и «Здание») разложите по видам в четыре стопки друг рядом с другом. Для игры вдвоём или втроём некоторые карты вам не понадобятся.

- 2 игрока: удалите из игры все карты с символами 3 и 4 игроков в нижнем правом углу.
- 3 игрока: удалите из игры все карты с символами 4 игроков.
- 4 игрока: все карты развития участвуют в игре.

- Перемешайте карты «Поселение/Город» и сложите в стопку поселениями вверх.
- Выложите карты «Рыцарь» и «Дорога» рядом двумя отдельными стопками, сторонами «А» вверх.
- Выложите карты «Здание» в стопку лицевой стороной вверх.

Карты сырья и рынок

- Перемешайте карты сырья и сложите в стопку лицевой стороной вниз. Возьмите из стопки верхние 5 карт и выложите их в ряд лицевой стороной вверх: это рынок.
- Теперь каждый игрок берёт себе на руку три карты из стопки сырья, не показывая их соперникам.

Пример стартовой раскладки



Если вы играете втроём или вчетвером, положите карту судьбы рядом со стопкой сброса, стороной с белыми стрелками вверх. При игре вдвоём она не используется.

Примечание: стрелки на карте судьбы никак не связаны с порядком хода игроков. Подробнее об этой карте вы узнаете в разделе «Дороги и рыцари: смена хозяина».



Карта судьбы

Завершение подготовки

Перед началом партии каждый игрок выкладывает перед собой одну карту с поселением и одну карту с дорогой. Карта «Дорога» должна лежать стороной «А» вверх. Таким образом, все игроки начинают партию с одним победным очком за поселение.

Выдайте каждому игроку по памятке с ценами строительства.

ХОД ИГРЫ

Партию начинает старший игрок. В свой ход игрок выполняет следующие действия в указанном порядке.

- Торговля:** обмен своих карт с руки на карты с рынка и из стопки сырья. Также возможен обмен с соперниками.
- Развитие:** выкладывание перед собой карт развития, оплата их стоимости согласно памятке.
- Добыча:** добор двух карт сырья на руку. Затем ход передаётся по часовой стрелке соседу слева, независимо от карты судьбы. Если в ходе игры в стопке сырья закончатся карты, перетасуйте сброс и создайте новую стопку.

1. Торговля

В начале своего хода вы можете обменять карты сырья. Количество карт, которое вы вправе обменять, равно количеству дорог, лежащих перед вами стороной «А» вверх.

- Если таких дорог у вас нет, вы можете обменять только одну карту с руки, причём только на карту из стопки сырья.
- Если у вас есть дороги, выложенные стороной «А» вверх, вы можете обменять одну карту сырья с руки на карту с рынка, из стопки или с руки соперника за каждую такую дорогу.

На рисунке справа перед игроком выложены три карты «Дорога», две из них лежат стороной «А» вверх. Игрок вправе обменять две карты сырья.



Обмен со стопкой: сбросьте с руки карты сырья. Возьмите из стопки сырья столько же новых карт сырья.

Обмен с рынком: возьмите на руку карты сырья с рынка. Верните на рынок столько же карт сырья.

Обмен с соперником: вытяните случайные карты с руки любого соперника. Затем верните этому сопернику столько же карт, сколько взяли. Это могут быть те же карты, которые вы только что взяли.

Важно: если вы осуществляете обмен двух карт или более, то можете торговаться разными возможностями торговли. Например, если у вас есть три дороги, лежащие стороной «А» вверх, то вы можете обменять одну карту сырья на рынок, поменяться картами с соперником, а также, сбросив одну карту сырья, взять ей замену из стопки сырья.

Внимание: если в вашем городе есть здание «Библиотека», то при обмене вы можете выбрать одну карту с руки соперника вместо того, чтобы тянуть её вслепую. Если вы меняетесь с этим же игроком второй раз за ход, этот обмен уже происходит вслепую. Перед повторным обменом дайте сопернику возможность перетасовать карты сырья.

2. Развитие

После торговли вы можете заняться развитием. Для этого выберите интересующую вас карту развития, сбросьте с руки необходимое количество карт сырья (см. памятку), после чего положите выбранную карту развития перед собой.

- Вы можете менять 3 одинаковые карты сырья на 1 карту любого другого сырья сколько угодно раз, но только во время развития.
- В течение одного хода нельзя тратить сырьё на одинаковые карты развития. Таким образом, вы не сможете построить 2 дороги за один ход, зато имеете полное право построить 1 дорогу и нанять 1 рыцаря.



Дорога: для строительства дороги вы должны сбросить с руки 1 карту древесины и 1 карту глины. Карты дорог выкладываются поверх друг друга. Первую свою «Дорогу» нужно положить вверх текстом (А), следующую — вверх символом (В), третью — снова вверх текстом (А), и так далее.

Рыцарь: для найма рыцаря вы должны сбросить с руки 3 карты: 1 карту зерна, 1 карту шерсти и 1 карту руды. Купленных рыцарей выкладывают по тому же принципу чередования текстов и символов, что и дороги. Первого своего «Рыцаря» нужно положить вверх текстом (А), следующего — вверх символом (В), третьего — снова вверх текстом (А), и так далее.



Дороги и рыцари: смена хозяина

- Если вы оплачиваете дорогу или рыцаря, когда в стопках этих карт уже не осталось, заберите верхнюю карту нужного типа у соседа, в сторону которого обращены стрелки карты судьбы. Игрок, теряющий карту, переворачивает карту судьбы на другую сторону. Если у этого игрока нет карты нужного вам типа, заберите карту у следующего после него игрока.
- Если построена церковь, ваш первый рыцарь не может быть взят соперником.
- Если у вас построена цитадель, ваши первые 3 дороги не могут быть взяты соперником.



Поселение: эта карта приносит 1 победное очко. Для основания поселения вы должны сбросить с руки 4 карты сырья: 1 карту древесины, 1 карту глины, 1 карту зерна и 1 карту шерсти. Возьмите из стопки карту «Поселение» и положите перед собой. Если карт в стопке не осталось, новые поселения основывать нельзя. Выкладывайте основанные поселения в ряд. После основания поселения можно перевернуть карту судьбы на другую сторону.

Город: эта карта приносит 2 победных очка. Для строительства города вы должны сбросить с руки 5 карт сырья: 2 карты зерна и 3 карты руды. После этого переверните одну из своих карт «Поселение»: на её обороте вы увидите город. Если у вас нет поселения, вы не можете построить город! Построив город, прочитайте текст карты: это событие, которое влияет на всех игроков. Когда строительство города вызывает «Засилье разбойников», не забудьте перевернуть карту судьбы.

Важно: не оплатив строительство города, карту поселения переворачивать нельзя. Вы не должны знать, какие события произойдут в будущем.



Здание: особые городские постройки, которые приносят 3 или 4 победных очка. Для строительства здания вы должны сбросить с руки 4 карты сырья: 3 карты шерсти и 1 карту руды. После этого выберите карту из стопки зданий и положите её поверх любого своего города. Победные очки города замещаются победными очками здания.

У каждого здания есть особое свойство, описанное в тексте карты. Оно вступает в силу сразу после постройки здания. Построить два одинаковых здания в своих городах вы не можете. Например, если у вас есть церковь в одном городе, вторую вы построить не сможете ни в этом городе, ни в другом. Наконец, здание нельзя построить, если у вас нет города.

3. Добыча

Возьмите 2 верхние карты из стопки сырья. За каждого рыцаря, лежащего перед вами стороной «А» вверх, берите по одной добавочной карте.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда кто-то из игроков набирает 10 победных очков.

На иллюстрации изображён победный расклад. Игрок набрал 10 очков за счёт следующих карт: 2 очка за дороги, 1 очко за рыцаря, 2 очка за 2 поселения, 2 очка за обычный город и 3 очка за город с церковью.



ИГРА ВПЯТЕРОМ ИЛИ ВШЕСТЕРОМ

Правила игры позволяют сыграть впятером и даже вшестером, однако в этом случае вам понадобится второй комплект игры. Карты сырья обеих игр объедините в одну стопку, а вот количество карт развития вам придётся регулировать по числу игроков.

Для игры впятером возьмите из второго комплекта карты развития с символом 3 игроков.

Для игры вшестером вам понадобятся карты развития с символами 3 и 4 игроков из второго комплекта.

© 2011, 2015 KOSMOS Verlag Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart

Автор игры: Клаус Тойбер
Художник: Михаэль Менцель
Дизайнер: Михаэла Кинле
Copyright © 2022 CATAN GmbH,
CATAN, the CATAN sun and the
„CATAN Sun“ mark are trademark
properties of CATAN GmbH (catan.com).

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Валентин Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Переводчик: Алексей Перерва
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры

без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 2.0

hobbyworld.ru

KOSMOS

Hobby World
Играть интересно