

Добро пожаловать в игру “Борьба за Катан”

Игра, которую вы держите в руках, представляет собой переиздание Карточных колонизаторов, впервые изданных в Германии в 1996 году. Однако даже если вы хорошо знакомы с Карточными колонизаторами, внимательно прочитайте эти правила. Многое покажется вам знакомым, но вы также обнаружите ряд важных изменений.

Правила игры (и сама игра) построены по принципу постепенного погружения. Для ознакомления с основными игровыми механиками вам стоит начать с ознакомительного набора игры, в которой участвует лишь часть игровых карт. Как только вы почувствуете, что освоились с ролью правителя, можете переходить к тематическим наборам. Каждый из этих наборов шаг за шагом познакомит вас с новыми игровыми картами и механиками.

Игра с тематическими наборами окунёт вас в историю Катана. В ознакомительной игре «Первые колонизаторы» вы перенесётесь в первые дни заселения Катана, описанные в романе «Колонизаторы острова Катан» Ребекии Гейбл. Тематические наборы перенесут вас в различные эпохи Катана, которые пока ещё не так хорошо задокументированы (с историей острова Катан вы можете ознакомиться на www.catan.com).

Сыграв во все тематические наборы, вы познакомитесь со всеми игровыми картами. После этого следующим шагом в освоении игры станет режим «Дуэль правителей», в котором будут задействованы карты из всех тематических наборов. Но это – дело будущего. А начать следует с основ, с ознакомительной игры «Первые колонизаторы».

Состав игры:

- 180 карт:
 - 1 набор из 94 карт
 - 1 набор из 27 карт
 - 1 набор из 28 карт
 - 1 набор из 31 карты
- 2 деревянных жетона: 1 жетон героя и 1 жетон торговли
- 2 кубика: 1 кубик производства (с цифрами) и 1 кубик событий (с символами)



Would you like
to learn how to play
The Rivals for Catan
right away? Then visit
www.profeasy.com.

ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ИГРА Первые колонизаторы

Первые шаги...

Для начала вы должны изучить этап подготовки игры

Немного сортировки

Рассортируйте карты по их рубашкам. Карты, используемые во вводной игре, называются «**Базовым набором**». Эти карты также используются в трех **Тематических играх**.

Карты, которые используются в Тематических играх обозначены соответствующими символами на рубашках карт:

- «**Эпоха золота**
(The Era of Gold)» (1),
- «**Эпоха потрясений**
(The Era of Turmoil)» (2),
- «**Эпоха развития**
(The Era of Progress)» (3).

Положите эти карты обратно в коробку.

Возьмите карты с красным щитом на рубашке. Ваши владения в начале игры состоят из 9 карт. Они являются вашими «стартовыми картами».

Замечание: Остальные семь стопок представляют собой:

- стартовые карты вашего противника (с синим щитом на рубашке) – 1 стопка;
- карты событий (знак вопроса на рубашке) – 1 стопка;
- карты, которые вы используете для расширения своих владений – 5 стопок.

Ваши владения

Первое что вы должны сделать – это изучить ваши владения. В начале игры они состоят из 6 разных областей и двух поселений, соединенных дорогой. Разместите ваши стартовые карты как показано на рисунке справа. Карты областей в начале игры должны располагаться так, чтобы текст, указывающий на тип области, находился в левом нижнем углу.



Правила игры

Области

Каждый правитель должен иметь постоянный доход. Вы получаете эти доходы в виде **ресурсов**: **древесина, шерсть, золото, кирпич, руда и зерно**. Каждый ресурс производится в соответствующей **области**: **леса, пастбища, золотые прииски, холмы, горы и поля**. Количество каждого имеющегося у вас ресурса обозначается положением карт областей. На каждой карте области есть рисунки по краям (значки с типом ресурса, поставляемого данной картой), количество которых, означает, сколько ресурсов в данный момент хранится на этой карте. В начале игры каждая область (кроме золотого прииска, расположенного на рисунке сверху в центре) выравнивается таким образом, чтобы **внизу** карты был размещен один символ ресурса. Это значит, что на данной карте области есть одна единица производимого ей ресурса, которая доступна для использования. Нельзя начинать игру с золотом, поэтому карта золотого прииска должна

располагаться в положении «**нет ресурсов**», т.е. внизу карты не должно быть символов единиц ресурсов. В течении игры, вы получаете ресурсы и расходуете их. Если вы получаете 1 ресурс, то необходимо повернуть карту на 90 градусов против часовой стрелки, таким образом, чтобы внизу карты стало на один ресурс больше.

Соответственно при получении двух ресурсов, нужно два раза повернуть карту, чтобы прибавилось две единицы ресурсов. Вы можете иметь на карте области от 0 до 3 ресурсов. Если на карте уже имеется три ресурса (на нижнем крае карты стоят три символа единиц ресурсов), то в случае получения этой областью еще одной или более единиц ресурсов они теряются, т. к. на карте не может храниться более 3 единиц



Поселения

Поселения – это основа ваших владений. Каждое **поселение** приносит 1 **победное очко**. Победные очки нужны чтобы победить в игре. Также поселения обеспечивают 2 свободных **строительных места** для **карт расширения поселений/городов** (здания или юниты), одно выше и другое ниже поселения. Вы также можете развить ваше поселение до города – как это сделать вы узнаете позже.

Дороги

В начале игры вы имеете два стартовых поселения, соединенных между собой **дорогой**. В целях создания еще поселений и расширения ваших владений, вы должны в первую очередь построить дорогу, расположив ее слева или справа от поселения, в одном из свободных для строительства дороги месте (показано на рисунке выше). Дороги позволяют вам строить **еще** поселения - это единственная функция дорог.

Правила игры

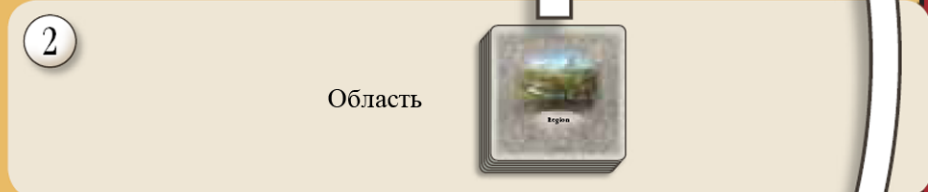
Ваш противник основывает свои владения

Вы сделали это! Теперь изучите ваши владения. Ваш противник, сидящий напротив вас, основывает свои владения, используя карты с **синим щитом** на рубашке. Его карты расположены перед ним, также как ваши – перед вами. Ваш противник теперь имеет владения с такой же структурой как ваше. Тем не менее, цифры на ваших и его картах областей распределены по-разному. Ну а теперь пришло время перейти к самой игре!

Другие приготовления

Вы и ваш противник основали свои стартовые владения, которые разместили перед собой. Теперь организуем оставшиеся карты базового набора следующим образом:

- (1) Разместите 3 стопки, содержащие **дороги**, **поселения** и **города** между вашими владениями и владениями противника. Т. к. карты в каждой стопке одинаковые, вам не нужно перетасовывать их. Оставьте свободное место для еще одной стопки между стопкой поселений и городов.
- (2) Перетасуйте стопку карт областей и разместите их лицевой стороной вниз между стопками поселений и городов.
- (3) Перемешайте 36 карт базового набора, на рубашках которых изображен символ базового набора. Разделите эти карты на 4 стопки по 9 карт в каждой и разместите их после стопки городов. Эти стопки называются **стопками пополнения**.
- (4) Переверните **карты событий** лицом вверх. Карты событий, не имеющие символа базового набора положите в коробку. Карту **Yule (Рождество)** держите отдельно. Перемешайте оставшиеся карты событий.



Правила игры

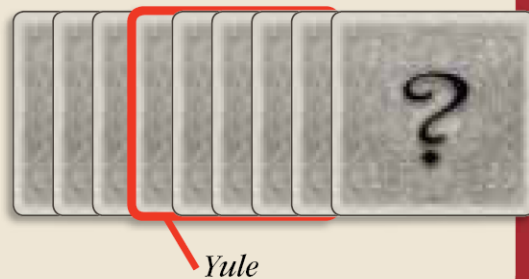
- (5) Разместите 3 карты из перемешанной стопки карт событий лицом вниз. Положите на них карту **Yule (Рождество)** и сверху оставшиеся карты событий. Все карты располагаются лицом вниз. В итоге мы получили стопку **карт событий**.

На рисунке ниже показан итог начальной раскладки игры. Вы и ваш противник, сидящие лицом друг к другу, каждый имеет свои владения, расположенные перед ним. Между владениями стопка карт дорог, стопка карт поселений, стопка карт областей, стопка карт городов, 4 стопки карт пополнения и стопка карт событий.

Замечание: Далее в игре вы и ваш противник будете одновременно развивать ваши владения.

5

Соберите стопку карт событий



НАЧАЛО ИГРЫ



Каждый игрок кидает кубик. Игрок, у которого выпало большее число, начинает игру. Он **берет** на руку 3 карты с верха одной из 4 стопок пополнения. Затем, второй игрок берет на руку 3 карты с другой стопки пополнения. Эти карты формируют вашу «**руку**» (карты на руке). Вы не должны показывать карты в вашей руке противнику.



ХОД ИГРОКА



Вы и ваш противник ходите по очереди. Когда наступает ваш черед ходить, вы становитесь **активным игроком**. Ход активного игрока состоит из следующих действий:

- **Бросок кубиков:** киньте оба кубика и посмотрите результат, выпавший на них.
- **Фаза действий:** в любом порядке и в любом количестве играйте карты и торгуйте ресурсами.
- **Проверка количества карт в вашей руке:** если необходимо, скиньте с руки или доберите в руку карты.
- **Обмен карт на руке:** если необходимо, то обменяйте карты в руке.

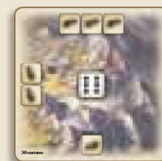
1. Бросок кубиков

В начале вашего хода бросьте **кубик производства** и **кубик событий**. В первую очередь, посмотрите какая цифра выпала на кубике производства (от 1 до 6). Результат броска кубика производства говорит о том, какой ресурс получают игроки. Каждая карта области во владениях игроков, имеет в центре значок с номером. Если номер совпал с выпавшим на кубике, то данная область приносит своему владельцу единицу производимого ею ресурса. Для получения ресурса, необходимо повернуть соответствующую область на 90 градусов против часовой стрелки, увеличив тем самым на единицу количество ресурсов, хранящихся в данной области, т. е. количество значков типа ресурса внизу карты области (см. пример справа).

В начале игры каждая из шести областей игрока (входящих в начальную раскладку игры) соответствует одной из шести цифр кубика. Эта ситуация может меняться по ходу игры. Если выпавшее на кубике производства число, соответствует нескольким областям, то каждая из них производит соответствующий ресурс.

Результат, выпавший на кубике событий определяет какое происходит **событие**. События будут рассмотрены ниже (см. стр. 12 – Кубик событий). Сейчас давайте рассмотрим остальные действия хода.

Пример производства ресурсов



В первом броске Игрока А выпало «6». Его область «Поля» имеет номер 6, поэтому Игрок А получает одну единицу зерна. Чтобы отметить это, он крутит карту области на 90 градусов против часовой стрелки, так чтобы внизу карты оказалось две единицы зерна (в случае если до броска кубика была одна единица). Игрок В также получает 1 ресурс на области «Горы», который отмечен цифрой 6. Т.е. он получает одну руду и отмечает это тем же самым способом.

Правила игры

2. Фаза действий

В фазу действий вы можете играть карту или торговать. Число действий, которые вы можете предпринять ограничено только вашими картами и ресурсами.

а) Играть карту с руки

Вы можете сыграть любую карту с руки. В нижней части каждой карты имеется либо **желтый**, либо **зеленый** текстовый блок.

Карты с зеленым блоком – это карты расширения поселений/городов. Для размещения таких карт в своих владениях, вы должны заплатить ресурсы (**стоимость строительства**), обозначенные на карте. **Карты с желтым текстовым блоком** и буквой «А» в верхнем левом углу – это **карты действия**.

Чтобы их сыграть ничего платить не нужно.

Карты расширения поселений и городов

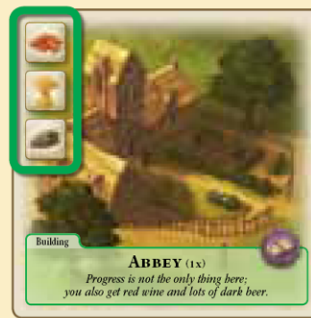
Карты расширения поселений и городов всегда должны располагаться на свободном **строительном месте**, смежным с поселением или городом. Однажды размещенная эта карта до конца игры приносит пользу. Есть два типа карт расширения поселений и городов: **здания** и **юниты**. **Юниты** делятся на **торговые суда** и **героев**. Играя карту расширения поселений и городов с руки в поселение или город, разместите ее на свободное **строительное место** и заплатите необходимые ресурсы за строительство (обозначены на карте). С этих пор вы можете использовать эффекты, купленной карты.

Пожалуйста заметьте: некоторые карты промаркированы знаком «1х». Это значит, что вы можете иметь только ОДНУ такую карту в своих владениях.

Карты действия

Обычно играют с руки и действуют немедленно. Играя карту действия, прочтите текст на карте своему противнику и осуществите действие, указанное в карте. После чего скиньте использованную карту в **стопку сброса** лицом вверх. Стопка сброса используется обоими игроками для удаления карт из игры.

Цена строительства



Зеленый текстовый блок = Карта расширения поселений/городов
Эта карта может быть размещена в ваших владениях



Желтый текстовый блок = Карта действия
Эту карту можно сыграть с руки, после чего отправить в стопку сброса

Пример уплаты стоимости строительства



Игрок размещает **Abbey (Аббатство)**. Он платит цену строительства, поворачивая на 90 градусов по часовой стрелке области: **поля**, **горы** и **холмы**. Впоследствии у него еще осталось одно зерно, одна древесина и одна шерсть, но больше нет кирпичей и руды.

б) Сыграть центральную карту

Между игроками размещены 4 стопки карт: дороги, поселения, города и области. Дороги, поселения и города называются «**центральными картами**», потому что эти карты находятся между двумя игроками и оба игрока имеют прямой доступ к ним. Активный игрок может купить любую доступную дорогу или поселение, заплатив указанную на рубашке, покупаемой карты, цену. Постройка карты города требует выплаты указанной на рубашке цены и **наличия** доступного для усовершенствования поселения.

Строительство дороги

Дороги необходимы для расширения владений. Между двумя поселениями обязательно должна быть дорога. Таким образом, если вы хотите построить новое поселение, вы должны подвести к нему дорогу от уже имеющегося поселения.

Строительство поселений

Строить поселение можно только рядом со свободной дорогой (свободная дорога - у которой свободен один из краев, левый или правый, т. е. там не пристроено поселение). Новое поселение дает несколько преимуществ:

- Каждое поселение приносит 1 победное очко.
- Каждое поселение обеспечивает два новых строительных места (одно вверху и одно внизу поселения).
- Когда вы строите новое поселение, вы берете две карты со стопки областей.
- Кладете эти карты по углам (со свободной стороны) от только что построенного поселения, поворачивая их таким образом, чтобы на нижнем крае обеих карт областей не было символов единиц ресурсов. Т.е. новые области входят в игру «пустыми».

Строительство дороги



Вы строите дорогу и платите 2 кирпича и 1 дерево

Строительство поселения



Вы строите поселение и платите 1 кирпич, 1 зерно, 1 шерсть и 1 древесину. Вы берете две области – горы и золотой прииск и размещаете их в своих владениях. В будущем вы будете получать 1 шерсть и 1 руду если на кубике выпадет 4 и дерево с золотом, если 2.

Правила игры

Строительство городов

Поселения могут быть усовершенствованы до городов. Когда вы строите город, вы платите его цену и размещаете прямо поверх существующего поселения, которое хотите превратить в город. До конца игры карта поселения будет лежать под картой города. Построив город, вы получаете следующие преимущества:

Каждый город приносит 2 победных очка (поселение, лежащее под городом, **очков не приносит**).

Каждый город обеспечивает 2 дополнительных строительных места. Теперь вы можете разместить две карты расширения поселений/городов выше и ниже построенного города.

Важно: Карты, размещенные на этих 2-ух дополнительных строительных местах, считаются смежными с областями, даже если карта размещена по отношению к области по диагонали.

Строительство города

Дополнительное строительное место

Вы платите 3 руды и 2 зерна и размещаете город на одно из своих поселений



Каждая карта расширения влияет на соседнюю область слева и справа. Карту расширения можно размещать как выше так и ниже поселения/города. Причем в случае с городом, имеются два места сверху и два места снизу от города. Если к примеру взять два места ниже города (как на рисунке), то оба из этих двух мест одинаковы по своему влиянию на расположенные внизу по углам от города области. То же самое можно сказать и про верхние два места.

с) Торговля ресурсами

Иногда может случиться такая ситуация что у вас может быть слишком много единиц одного ресурса и мало другого. В таких случаях вы можете обменять ресурсы.

Обычный торговый курс

Вы всегда можете обменять ресурсы по курсу 3 к 1. Т.е. отдаете три ресурса **одного типа** и получаете 1 ресурс на ваш выбор. Купленные ресурсы могут быть размещены на области соответствующего им типа.

Улучшенный торговый курс

Если вы имеете торговое судно (trade ship) (карта расширения поселений/городов с зеленым текстовым блоком), в ваших владениях, то ваш торговый курс улучшается до 2 к 1. Т.е. вы отдаете 2 ресурса такого типа, который обозначен на вашем торговом судне и получаете взамен 1 любой ресурс по вашему выбору. Купленные ресурсы могут быть размещены на области соответствующего типа.

Пример: Обычный торговый курс



Вы торгуете 3:1 - отдаете 3 руды (с двух областей) и берете 1 шерсть взамен

Пример: Улучшенный торговый курс



Вы имаете Ore Ship ("Рудное" судно) в ваших владениях. Вы отдаете 2 руды и получаете 1 шерсть

Правила игры

3. Проверка количества карт в вашей руке

- В конце хода вы должны иметь 3 карты на руке. Кроме того, вы можете иметь одну дополнительную карту за каждую карту в ваших владениях со значком «книга», т.е. за каждое **очко прогресса**.
- Если у вас на руке меньше карт, чем разрешено, доберите карты в руку до разрешенного числа. Для этого возьмите карты с верха любой из 4 стопок пополнения (или с разных стопок).
- Если у вас на руке больше карт, чем разрешено, то скиньте лишние карты и положите их под одну из 4 стопок пополнения (или под разные стопки).



Карты, которые дополнили вашу руку, не могут быть использованы немедленно. Нужно ждать своего следующего хода.

4. Обмен карт на руке

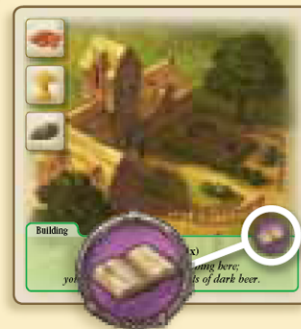
Если у вас на руке достаточное количество карт равное разрешенному, вы можете обменять одну карту с руки на карту одной из стопок пополнения. Для этого положите одну карту с руки под одну из стопок по вашему выбору. После чего вы можете:

Взять случайную карту. Взять карту с верха одной из стопок, ИЛИ

Взять определенную карту. Отдайте два ресурса по вашему выбору. Возьмите одну из стопок пополнения по вашему выбору и, просмотрев ее, выберите любую карту.

***Пожалуйста заметьте:** просматривая карты в стопке не нарушайте их порядок.*

Выбранная вами карта не может использоваться немедленно. Нужно ждать своего следующего хода.



Обычно, игрок может иметь на руках 3 карты. Но, например, здание **Abbey (Аббатство)** увеличивает это число до 4.

Очко прогресса

Стопки
пополнения



ДРУГИЕ ПРАВИЛА



1. Преимущество силы и преимущество торговли

Некоторые карты имеют символ **топора** или **весов**. Каждый символ топора равен 1 очку силы, а каждый символ весов, равен 1 очку торговли.



Преимущество силы

Вы получаете **преимущество силы**, если в ваших владениях есть 3 или более **очков силы**, и при этом вы имеете **больше** очков силы, чем ваш противник. Чтобы обозначить свое преимущество силы, возьмите жетон с изображением топора. Это «**жетон героя**», он приносит вам 1 победное очко. Поместите его на любое ваше поселение или город.

Если количество очков силы у вас станет меньше 3 или меньше чем у вашего противника, то вы теряете жетон героя. При этом, в случае если у вашего противника 3 или более очков силы, то жетон получает он. Если же и у него меньше 3 очков силы, то жетон не достается никому, а просто откладывается в сторону, до тех пор пока ситуация вновь не изменится. В случае если у обоих игроков равное количество очков силы и более 3, то жетон также никому не достается.



Преимущество торговли

Вы получаете **преимущество торговли**, если в ваших владениях есть 3 или более **очков торговли**, и при этом вы имеете **больше** очков торговли, чем ваш противник.

Чтобы обозначить свое преимущество торговли, возьмите жетон с изображением весов. Это «**жетон торговли**», он приносит вам 1 победное очко. Поместите его на одно из ваших поселений или город.

Если количество очков торговли у вас станет меньше 3 или меньше чем у вашего противника, то вы теряете жетон торговли. При этом, в случае если у вашего противника 3 или более очков торговли и больше чем у вас, то жетон получает он. Если же и у него меньше 3 очков торговли, то жетон не достается никому, а просто откладывается в сторону, до тех пор пока ситуация вновь не изменится. В случае если у обоих игроков равное количество очков торговли и более 3, то жетон также никому не достается.

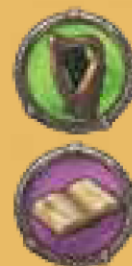


Очки мастерства могут дать тебе преимущество когда выпало событие Celebration (Торжество). Очки прогресса увеличивают разрешенное число карт на руке

2. Очки мастерства и очки прогресса

Очки мастерства: Символ мастерства - **арфа**, **обрамленная зеленым кругом**. Каждое очко мастерства может принести преимущество, когда на кубике событий выпадет событие Celebration (Торжество).

Очки прогресса: Символ прогресса – **книга**, **обрамленная пурпурным кругом**. Каждое очко прогресса позволяет держать одну дополнительную карту в руке.



3. Кубик событий

В начале каждого хода активный игрок бросает кубик событий вместе с кубиком производства. На кубике событий **5 разных символов**, каждый из которых имеет определенный эффект. Из них 4 символа черного цвета. Когда кто-то выбрасывает черный символ, происходит какое-то событие, либо игроки получают дополнительные ресурсы.

Когда кто-то выбрасывает красный символ, то происходит нападение разбойников, влияющее на обоих игроков. Цвет символа, выброшенного на кубике событий определяет должен ли сначала вступить в действие эффект кубика производства или кубика событий.



Нападение разбойников: Если у вас больше чем **7 ресурсов** на картах областей, то вы теряете всю шерсть и золото.



Торговля: Если вы имеете **преимущество торговли**, то забираете у противника один ресурс на свой выбор.



Торжество: Если у вас больше **очков мастерства** чем у вашего противника, то вы получаете 1 ресурс на ваш выбор. Иначе, каждый игрок получает по одному ресурсу на выбор.



Обильный урожай: Каждый игрок получает 1 ресурс на его выбор.



Карта события: Игрок, который кидал кубик, берет верхнюю карту из **стопки карт событий** и зачитывает ее текст вслух. Событие может: не влиять ни на одного из игроков; влиять только на одного; влиять на обоих – все зависит от случая.

- Если выпал красный символ (нападение разбойников), то это событие вступает в силу немедленно, перед тем как вступит в силу действие кубика производства.
- Если выпал символ черного цвета на кубике событий, то сначала в силу вступает действие кубика производства. Вы и ваш противник получаете ресурсы, в соответствии с выпавшем на кубике производства результатом. После чего вступает в силу событие, выпавшее на кубике событий.

Если на кубике событий выпал символ «?», возьмите верхнюю карту со **стопки событий**, и осуществите действие, описанное в ней. После этого верните карту в низ стопки событий. Если вы взяли карту **Yule (Рождество)**, подготовьте новую стопку событий (см. ниже). После чего возьмите новую карту событий и сыграйте действие, описанное в ней.

Подготовка новой стопки событий. Подготовка стопки событий происходит точно так же, как вы это делали в начале игры. Перемешайте всю стопку карт событий, затем разместите 3 карты из перемешанной стопки лицом вниз. Положите на них карту **Yule (Рождество)** и сверху оставшиеся карты. Все карты располагаются лицом вниз.

ЦЕЛЬ И КОНЕЦ ИГРЫ



Ознакомительная игра заканчивается когда один из игроков набрал 7 или более победных очков в конце очередного хода. Он побеждает. Каждое поселение приносит 1 победное очко, каждый город – 2. Жетон героев и жетон торговли по 1 очку.



Владения, изображенные здесь принадлежат победившему игроку. Он победил в игре с двумя городами, одним поселением, жетоном торговли и жетоном героя.

В описании карт, опубликованном в приложении, дана подробная информация по использованию и эффектам каждой карты. Каждая карта перечислена в соответствии с набором, которому она принадлежит: базовый набор или тематический набор. Если в процессе игры будут возникать вопросы, обращайтесь к данному разделу для получения ответов.

Поздравляем! Вы справились со вступительной игрой «Первые колонизаторы». Теперь вы знаете все базовые правила. Если вы чувствуете себя комфортно, играя в базовую игру, вы можете попробовать сыграть в тематические игры. Каждая из них обеспечивает более продолжительную и разнообразную игру. Тематические игры не только представляют собой набор новых карт, но также новые типы карт и возможности построек.

Начинать тематические игры вы должны с набора «Эпоха золота». Однако, вы можете захотеть сыграть в базовую игру еще несколько раз, чтобы стать еще более опытным игроком и освоить правила.

ТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Все правила, которые вы уже изучили, также применимы к тематическим играм. Однако тематические игры включают некоторые новые правила, которые описаны ниже. Давайте начнем с общих дополнительных правил, которые применяются в тематических наборах.

Рекомендации: Играйте в тематические наборы в том порядке, в котором они представлены в правилах.

«Эпоха золота» вводит новые типы карт и некоторые простые требования к картам действия.

«Эпоха потрясений» добавляет в игру некоторые «агрессивные карты». Их можно использовать для причинения вреда противнику.

«Эпоха развития» - это самый мирный набор. Акцент делается на конструктивное развитие владений обоих игроков.

Когда вы изучите тематические игры, вы сможете комбинировать их, играя в «Дуэль правителей».

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА



Подготовка

1. Стопка карт событий

Обычно используется базовый набор карт событий и карты событий из тематического набора. В начале подготовки уберите карту «Рождество (Yule)». Затем перемешайте карты из основного набора с картами из выбранного вами тематического. Далее, из получившейся колоды, сформируйте стопку карт событий

точно так же, как вы это делали в начале игры, т.е. разместите 3 карты из перемешанной стопки лицом вниз. Положите на них карту «Рождество (Yule)» и сверху оставшиеся карты. Все карты располагаются лицом вниз.



Пример стопки карт событий: В тематической игре «Эпоха золота» стопка событий состоит из карт событий базового набора и 3 карт событий из тематического набора.

2. Стопка карт расширений, лицевой стороной вверх

В каждом тематическом наборе есть карты расширений, которые должны быть доступны обоим игрокам. Отделите эти карты и разместите их лицевой стороной вверх образуя стопку расширений рядом со стопками пополнения. Эти карты никогда не будут частью вашей руки. Вместо этого вы можете просматривать эту стопку, выбрать карту, которую вы хотите построить и купить ее, заплатив цену строительства, как обычно. После чего, разместите эту карту на свободное строительное место в ваших владениях. Каждая карта в стопке расширений, размещенной лицом вверх маркируется символом «1x». В своих владениях можно построить только одну копию такой карты.

Правила игры

3. Подготовка стопок пополнения

Перемешайте карты базового набора, чьи рубашки помечены символом базового набора. Сделайте из них три стопки по 12 карт в каждой. Отдельно перемешайте соответствующие тематические карты и образуйте из них две равные по количеству карт стопки.



Пример “Стопки пополнения”: В “Эпохе золота” две тематические стопки пополнения и одна стопка карт расширений “лицом вверх”, содержащая Торговую гильдию (Merchant Guilds). Стопки тематических наборов размещены после трех стопок базового набора.

4. Выбор стартовых карт

Вы не можете взять стартовые карты с верха понравившейся вам стопки, как это было во вводной игре. Вместо этого, начиная со стартового игрока, вы выбираете одну из стопок базового набора и берете из нее 3 любые карты на ваш выбор для образования вашей начальной руки. Вы не можете изменять порядок карт в стопках.



Пример “Выбор стартовых карт”: Игрок выбирает карты Склад (Storehouse), Приходской зал (Parish hall) и Торговый караван (Merchant caravan) из стопок пополнения базового набора.

5. Перестройка областей

После начального размещения ваших владений и взятия начальных карт, вы можете перестроить ваши 6 областей по вашему усмотрению.

Другие дополнительные правила

1. Карты расширения городов

«Карты расширения городов» - это новый тип карт, введенный в тематических наборах. Каждая такая карта имеет текст в красном блоке. Вы можете разместить такую карту только рядом с городом на одном из свободных строительных места. Каждый город имеет 4 строительных места (два сверху и два снизу).

2. Необычные карты

Некоторые карты, которые не попадают под другие типы, классифицируются как «Необычные карты». Как использовать такие карты описано в описании карт в приложении данного руководства.

3. Удаление юнитов и зданий

В процессе игры может получиться так, что в ваших владениях не осталось свободных мест для строительства. В фазу действий вы можете удалить одно из своих зданий или юнитов в ваших владениях. Это ничего не стоит. Удаленную карту необходимо положить в стопку сброса.

Пример: если в вашей руке есть Ткацкая фабрика (Weaver's Shop), то есть смысл разместить его рядом с пастбищем.



В процессе можно будет пристроить рядом еще одно пастбище (построив еще одно поселение). Сделать это можно посредством выбора пастбища из стопки областей с помощью разведки. Если ваша Ткацкая фабрика (Weaver's Shop) окажется между двумя пастбищами, то производство с обоих будет удваиваться.

Расширения городов могут быть размещены только на одно из 4 строительных места у города (два сверху и два снизу).



Как использовать необычную карту, написано на ней самой



Правила игры

4. Требования

Тематические наборы имеют карты со специальными **требованиями**, которые нужно соблюдать, прежде чем вы сможете сыграть их. Требования бывают разные, например, требование преимущества торговли или требование наличия какого-либо здания в ваших владениях.



Пример “требований”: Карты “Trade Master” и “Staple House” требуют “Merchant Guild”. Если вы хотите сыграть карту “Trade Master” вы должны иметь в своих владениях “Merchant Guild”.

5. Возвращение карт в свою стопку

Когда вы возвращаете карту под одну из стопок, вы должны выбрать ту стопку, у которой такая же рубашка, как у возвращаемой карты. Стопка состоит из нескольких карт. Если стопка полностью исчерпана, вы можете вернуть карту на прежнее местоположение стопки, тем самым, возобновив ее, после чего она будет состоять из одной карты. Во время всей игры количество возможностей сбросить карту остается тем же.

Конец игры

Тематическая игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберет 12 или более победных очков в конце своего хода. В этом случае он становится победителем. Кроме победных очков, посчитанных в базовой игре, победные очки еще могут приносить **карты расширения городов, построенные** в ваших владениях с **символом победного очка**. Если вы имеете 12 победных очков в начале вашего хода перед броском кубиков, то игра немедленно заканчивается вашей победой.

Итого: каждое поселение приносит 1 очко, каждый город -2. Жетоны героя и торговли по 1-у. Каждый символ победного очка на картах расширения городов в ваших владениях приносит 1 очко.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА



1. Эпоха золота

Это две стопки карт тематического набора, каждая из которых состоит из 11 карт. Карты развития, размещаемые в стопку лицом вверх, состоят из двух карт **Торговая гильдия (Merchant Guild)**. Также набор содержит необычную карту **Золотой тайник (Gold Cache)**.

Эпоха Золота



Этот набор усиливает борьбу за торговое преимущество. Золото становится очень важным ресурсом из-за таких построек как **Toll bridge (Платный мост)**, **The Mint (Монетный двор)**, и **Gold Cache (Золотой тайник)**. Если вы используете **Trade ships (Торговые суда)** чтобы построить вашу торговую империю, опасайтесь **Pirate ships (Пиратских судов)**.

2. Эпоха потрясений

Это две стопки карт тематического набора, каждая из которых состоит из 11 карт. Карты развития, размещаемые в стопку лицом вверх, состоят из двух карт **Hedge Tavern (Таверна)**.

Эпоха Потрясений



Traitors (Предатели), **Archers (Стрельцы)** и **Arsonists (Поджигатели)** усложняют жизнь игрокам. Когда у вас будет преимущество силы, вы обнаружите, что имеете больше возможностей навредить противнику. Также вы должны стараться иметь побольше золота, чтобы защитить ваши юниты от **Riots (Беспорядков)**.

3. Эпоха прогресса

Это две стопки карт тематического набора, каждая из которых состоит из 12 карт. Карты расширения, размещаемые в стопку лицом вверх, состоят из двух карт **University** (Университет).

Эпоха Прогресса



University (Университет), **Three-Field System** (Трехпольная система), **Mineral mining** (Добыча полезных ископаемых), **Building Crane** (Строительный кран) могут помочь вам пожинать плоды прогресса. К сожалению **Plague** (Чума) не щадит Катан. Счастливым тот игрок, кто защитил свои Владения от основных потерь спомощью **Bath houses** (Бань) и **Pharmacies** (Аптеки).

ДУЭЛЬ ПРАВИТЕЛЕЙ



Вы сыграли все три тематические игры и ознакомились со всеми картами? Если так, то вы готовы играть «**Дуэль правителей**». В этой версии игры вы используете карты из всех трех тематических наборов и базового набора. Тут нет новых правил за исключением нескольких изменений, касающихся приготовления стопок пополнения и стопки событий.

Цель игры

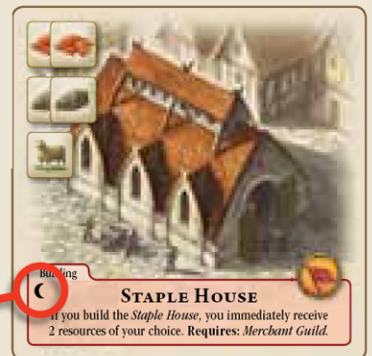
Игра ведется до 13 победных очков.

Стопки пополнения

Приготовьте 3 базовые стопки пополнения как в тематической игре. Каждая по 12 карт. Некоторые карты тематических наборов промаркированы символом полумесяца, их нужно удалить из игры. Перемешайте оставшиеся карты в каждом тематическом наборе и разместите получившиеся три стопки пополнения тематических наборов после 3-х базовых стопок. Эти тематические стопки должны содержать только карты не помеченные символом полумесяца.

Стопки пополнения – Дуэль:

Удалите все карты, обозначенные полумесяцем. Они не участвуют в игре. Разместите 3 сократившихся тематических набора после 3 стопок пополнения базовых наборов, образуя тем самым стопки пополнения тематических наборов.



Карты событий

Отделите карты событий с символом полумесяца от карт без этого символа. Карты без символа полумесяца участвуют в игре: **Yule** (Рождество), **Invention** (Изобретение), **Year of plenty** (Год изобилия), **Riots** (Беспорядки), **Traveling Merchant** (Бродячий торговец) и **Plague** (Чума).

Выберите случайным образом 6 из 15 карт с символом полумесяца. Добавьте их к картам событий без полумесяца и перемешайте. Далее из получившейся колоды образуйте стопку карт событий по уже известному алгоритму.



Карты событий – Дуэль:

6 случайно выбранных карт событий, обозначенных символом полумесяца и все карты событий из тематических наборов, не обозначенные символом полумесяца, формируют стопку карт событий.

Перечень карт



Базовый набор

(94 Карты: Центральные карты, Базовые карты и Карты событий)

Центральные карты (49 карт)

(включая стартовые карты)

- ⊙ **Области (24):** поля, горы, золотые прииски, леса, холмы и пастбища - каждого по 4.
 - 1 карта каждого типа имеет красный щит на рубашке
 - 1 карта каждого типа имеет синий щит на рубашке
 - 2 карты каждого типа имеют рубашку областей
- ⊙ **Поселения (9):** 9 карт поселений
 - 2 карты имеют красный щит на рубашке
 - 2 карты имеют синий щит на рубашке
 - 5 карт имеют рубашку поселений
- ⊙ **Города (7):** 7 карт городов
 - все 7 карт имеют рубашку городов
- ⊙ **Дороги (9):** 9 карт дорог
 - 1 карта имеет красный щит на рубашке
 - 1 карта имеет синий щит на рубашке
 - 7 карт имеют рубашку дорог

Центральные карты не могут быть удалены и Ваш противник не может их атаковать

Перечень карт

Базовые карты (36 карт)

(карты действий и карты расширения поселений/городов)

Карты действий (9 карт)

Brigitta the Wise woman (Знахарка Бригитта) (2)



Играйте эту карту до броска кубиков. Выберите результат броска кубика производства.

Играйте эту карту до броска кубиков. Сначала выберите результат броска кубика производства, поставив кубик, соответствующей гранью вверх. Затем киньте кубик событий и играйте результаты обоих кубиков в обычном порядке. Вы не можете играть данную карту задним числом, корректируя уже выпавшее «неудобное» значение кубика производства.

Goldsmith (Ювелир) (2)



Обменяйте 3 золота на 2 любых ресурса на свой выбор.

Вы можете взять золото с любых золотых рудников и/или из **Gold Cache** (Золотого тайника).

Merchant Caravan (Торговый караван) (2)



Отдайте 2 любых своих ресурса на 2 по своему выбору.

Вы можете отдать два ресурса одного типа или два разных ресурса. Ресурсы можно скинуть с одной области или с двух разных. У вас должно быть по крайней мере 2 ресурса чтобы играть торговый караван.

Relocation (Переселение) (1)



Вы можете поменять местами две своих области или две карты расширения (здания или юниты). Ресурсы, хранящиеся на регионах не могут быть изменены, а при обмене карт расширений правила их размещения должны соблюдаться.

Эта карта может помочь вам, например, более эффективно использовать карты усиления производства (см. следующую страницу).

Scout (Разведка) (2)



Играйте эту карту, когда строите поселение. Возьмите две карты на ваш выбор из стопки областей. Перемешайте стопку регионов.

Вы можете играть эту карту, только когда строите новое поселение. В этот момент вы можете сыграть скаута и взять две карты регионов по вашему выбору из стопки регионов. Разместите их как новые регионы для вашего поселения.

Перечень карт

Расширения поселений/городов (27 карт)

Здания

Abbey (Аббатство) (2)



Прогресс – это не единственная вещь. Вы также получаете красное вино и много темного пива.

Вы можете иметь только одно Аббатство в ваших владениях. Аббатство дает очко прогресса, которое позволяет иметь одну дополнительную карту на руке. В конце вашего хода доберите на руку соответствующее число карт. Если вы теряете аббатство, то в конце следующего хода вы должны скинуть лишнюю карту, в соответствии с уменьшением лимита.

Marketplace (Рынок) (2)



Если выпавшее на кубике производства число, фигурирует на регионах противника чаще чем на ваших, то вы получаете 1 ресурс. Выберите 1 ресурс из тех, что получает ваш противник в результате этого броска кубика.

Вы можете построить только один рынок в ваших владениях. Пример использования рынка: Ваш противник (синий щит) построил первое поселение в игре и получил два региона с цифрой “3” (поля и золотые рудники). Теперь он имеет два региона с цифрой “3”, больше чем вы. Если позднее в игре на кубике производства выпадет цифра “3”, вы получаете один ресурс, который получает ваш противник в результате этого броска: 1 пшеница, 1 золото или 1 древесину (лес – это его стартовый регион с цифрой “3”).

Parish Hall (Приходской зал) (2)



Вы платите только 1 ресурс для выбора карты из стопок пополнения.

Вы можете иметь только один приходской зал в ваших владениях.

Storehouse (Склад) (2)



Не учитывайте ресурсы двух соседних областей когда выпало событие Brigand Attack (Нападение разбойников) на кубике событий.

Во время нападения разбойников области слева и справа от склада не учитываются. Но если, даже учитывая, эти «защищенные» ресурсы, у вас все равно более 7 ресурсов на полях, то вы теряете всю шерсть и золото, в том числе и на соседних со складом областях.

Toll Bridge (Платный мост) (1)

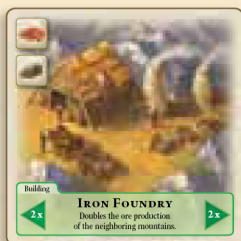


Событие Plentiful Harvest (Обильный урожай): вы получаете 2 золота.

Вы должны быть в состоянии хранить получаемое золото на золотых рудниках, либо в Золотом тайнике. Если у вас место только для 0 или 1 золота, то вы теряете избыток.

Перечень карт

Production booster cards (Карты усиления производства) (5)



Brick Factory (Кирпичная фабрика) (1)
 Grain Mill (Мельница) (1)
 Iron Foundry (Литейный завод) (1)
 Lumber Camp (Лесопилка) (1)
 Weaver's Shop (Ткацкая фабрика) (1)

Удваивают количество получаемых ресурсов с областей, соседствующих с данными картами (каждому виду области соответствует свой вид карты “усилителя”).
 Данные карты имеют эффект только если получаете соответствующие ресурсы в результате броска кубика в начале хода. Если область (соседняя с картой усиления) не имеет места чтобы принять ресурсы, в этом случае избыток теряется.

Подсказка: иногда в пылу игры вы можете забыть взять дополнительные ресурсы. Положите монету или другой маркер на соседние с усилителями регионы. Они послужат хорошим напоминанием.

Юниты

Large Trade Ship (Большой торговый корабль) (1)



Вы можете продать 2 ресурса, с размещенных справа или слева областей, взамен на 1 ресурс по вашему выбору.

С большим торговым кораблем вы можете торговать ресурсами, расположенными по краям от этой карты. Вы не можете комбинировать ресурсы с левой и правой карты. Вы продаете ресурсы либо с правой либо с левой области. Однако, вы можете сначала продать ресурсы с одной области, а в следующий раз с другой.

“Common heroes” (Общие герои) (6)



Austin (Остин) (1)
 Candamir (Кандамир) (1)
 Harald (Гарольд) (1)
 Inga (Инга) (1)
 Osmund (Осмунд) (1)
 Siglind (Сиглинд) (1)

«Общие» герои отличаются только стоимостью строительства, очками мастерства и очками силы.

“Common trade ships” (Общие торговые корабли) (6)



Brick Ship (“Кирпичный” корабль) (1)
 Gold Ship (“Золотой” корабль) (1)
 Grain Ship (“Зерновой” корабль) (1)
 Lumber Ship (“Древесный” корабль) (1)
 Ore Ship (“Рудный” корабль) (1)
 Wool Ship (“Шерстяной” корабль) (1)

С таким кораблем вы можете менять ресурсы указанного типа по более выгодному курсу 2:1. Ресурсы, которые вы продаете можно брать с любых областей, соответствующего типа. Вы можете использовать корабль несколько раз за ход, если имеете в том надобность и достаточно ресурсов для обмена.

Перечень карт

Карты событий

(9 карт)

Feud (Вражда) (1)



Игрок, обладающий преимуществом силы выбирает 3 здания противника. Противник должен вернуть одно из них в низ стопки пополнения, соответствующей типу удаляемой карты.

Если пострадавший игрок имеет 3 или менее зданий в своих владениях, то объектом вражды автоматически становятся эти здания и из них нужно одно удалить.

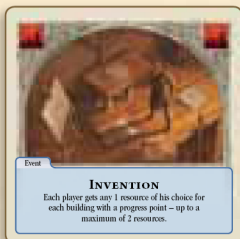
Fraternal Feuds (Кровная вражда) (1)



Игрок, обладающий преимуществом силы, выбирает 2 карты в руке противника и кладет их под соответствующие типам этих карт стопки пополнения.

Если вы имеете преимущество силы, то противник отдает вам все карты. Вы выбираете две из них и кладете под соответствующие стопки пополнения. Нужно размещать их либо под одну стопку либо под две разные стопки. Ваш противник знает под какие стопки вы положили карты. Отдайте оставшиеся карты противнику. Противник не может восполнить карты до конца его следующего хода.

Invention (Изобретение) (1)



Каждый игрок получает по одному ресурсу на его выбор за каждое его здание с очком прогресса – максимум 2 ресурса.

Каждый игрок определяет какие ресурсы получает и среди каких областей распределяет их.

Trade Ships Race (Гонка торговых судов) (1)



Игрок, который имеет больше торговых судов, получает 1 ресурс по своему выбору. В случае одинакового кол-ва судов у обоих игроков, каждый игрок получает по 1 ресурсу на свой выбор (каждый должен иметь по крайней мере 1 торговое судно).

Если игрок не построил ни одного торгового судна, то он не получает ресурс.

Traveling Merchant (Бродячий торговец) (2)



Каждый игрок может взять до 2 ресурсов, заплатив 1 золото за каждый.

Вы также можете использовать для обмена золото, которое получили в результате текущего броска кубика.

Перечень карт

Year of Plenty (Год изобилия) (2)



Каждая область приносит 1 ресурс за каждый соседний с ним склад и аббатство, при условии, что место для хранения доступно.

Если с регионом по соседству склад и/или аббатство, то регион получает ресурс за каждое такое здание. Ресурсы можно получить только в случае наличия места на соответствующих регионах.

Yule (Рождество) (1)



Перемешайте стопку событий как это было сделано в начале игры. Потом возьмите карту событий снова.

Если выпало данное событие, то подготовьте стопку событий, как это было сделано в начале игры, а затем возьмите карту события. Подготовка стопки событий происходит по стандартному сценарию: отделяем карту Yule. Перемешиваем колоду, берем три карты, кладем на них карту Yule, а затем сверху кладем все остальные.

Перечень карт



Эпоха золота

(27 карт)

Карты действий

(8 карт)

Brigands (Разбойники) (1)



Вы можете взять у вашего противника столько ресурсов одного типа сколько сможет вместить одна из ваших областей.

Требование: преимущество силы.

Если ваш противник имеет больше выбранного вами ресурса, чем может вместить ваша область, то избыток остается у противника и он сам решает в каких областях держать их. Если у него меньше выбранного ресурса или равно кол-ву свободного места в вашей области, то вы забираете все эти ресурсы.

Goldsmith (Ювелир) (1) См. базовый набор

Gudrun, Terror of the Seas (Гудрун, гроза морей) (1)



За каждый ваш пиратский корабль, ваш противник должен дать вам 2 золота.

Естественно, ваш противник не сможет дать вам больше золота чем ему принадлежит или же чем вы сможете хранить на своих золотых полях или в золотом тайнике.

Merchant (Торговец) (2)



Возьмите до 2-ух ресурсов на ваш выбор у вашего противника и отдайте ему 1 ресурс по вашему выбору.

Требование: 3 очка торговли или город.

Если у вас нет ни 3-ех торговых очков ни города, то вы не можете играть торговца. Если вы играете торговца, то выберите у противника два ресурса, которые хотите забрать. Он выберет области, с которых отдаст их вам. После чего вы должны отдать ему 1 ресурс по вашему выбору. Это может быть и ресурс, только что взятый у него. Если ваш противник имеет только один ресурс – это все что он может вам дать. Если ваш противник не имеет ресурсов вообще, вы не можете играть торговца.

Reiner the Herald (Райнер Вестник) (1)



Играйте эту карту до броска кубика и определите событие Celebration (Празднование). Вы получаете 1 дополнительный ресурс за празднование.

Когда свершается событие празднование, вы обычно не получаете ресурсов, если ваш противник имеет больше очков мастерства чем вы. С этой картой вы в любом случае получите очко.

Trade Master (Мастер торговли) (2)



Вы забираете 2 ресурса по вашему выбору у вашего противника.

Требования: Merchant Guild (Торговая гильдия)

Если у вас нет торговой гильдии, вы не можете играть эту карту. Если вы играете эту карту, выберите 2 ресурса, которые ваш противник может дать вам. Противник выбирает области откуда он возьмет эти ресурсы. Если он имеет только один ресурс, то это все что он может вам дать. Если он не имеет ресурсов вообще, то вы не можете играть эту карту.

Перечень карт

Необычные карты (1 карта)

Gold Cache (Золотой тайник) (1)



Золотой тайник можно использовать для хранения золота, которое вы получаете. Когда выпало событие Brigand Attack (Нападение разбойников), золото в тайнике на учитывается и не крадется.
Требование: герой с, по крайней мере, одним очком силы.

Золото в золотом тайнике защищено от нападения разбойников. Для всего остального золотые рудники рассматриваются как дополнительное поле, аналогичное области «золотые рудники». Т.е. вы можете использовать золото, сохраненное в золотом тайнике для действий таких как оплата строительства и торговля. Если ваш противник требует у вас золота в результате действия карт Торговец или Разбойники, то золото в золотом тайнике тоже подвержено действию этих карт.

Расширения поселений/городов (5 карт)

Здания

Storehouse (Склад) (1) См. базовый набор

Toll Bridge (Платный мост) (1) См. базовый набор

Юниты

Large Trade Ship (Большой торговый корабль) (1) См. базовый набор

Pirate Ship (Пиратский корабль) (2)



В момент строительства вами пиратского корабля ваш противник должен удалить 1 торговый корабль по его выбору из его владений и положить его в стопку сброса.

Событие Plentiful Harvest (Обильный урожай): вы получаете 1 золото.

Пиратский корабль топит торговое судно, только когда он построен. Если ваш противник не имеет торговых судов, то ничего не происходит. Торговое судно, которое построено позже, уже не страдает от пиратского корабля. Помимо этого, вы получаете одно золото за каждое событие «обильный урожай».

Перечень карт

Расширения городов

(10 карт)

Harbor (Гавань) (1)



Как только в ваших владениях построено по крайней мере 3 торговых судна, гавань приносит одно победное очко.

Вы можете строить гавань даже если имеете меньше 3-х судов или вообще не имеете. В этом случае она приносит только очко торговли. Как только вы постройте 3 торговых судна, гавань сразу же принесет вам одно победное очко. Если вы теряете торговое судно и их становится меньше чем 3, то вы теряете и победное очко, приносимое гаванью.

Merchant Guild (Торговая гильдия) (2)



За деньги не купишь счастье. Но зато можно купить много чего другого.

Вы можете иметь только одну торговую гильдию. Торговая гильдия является требованием для других карт развития и карт действия.

Moneylender (Ростовщик) (1)



Если вы имеете торговое преимущество и на кубике событий выпало событие Trade (Торговля), вы можете взять два ресурса по вашему выбору у вашего противника.

Вы можете построить ростовщика, даже если не имеете торгового преимущества. Если ваш противник имеет только один ресурс, то это все что он может вам дать. Вы можете брать ресурсы только в том случае, если у вас есть место где их хранить. Если в ваших областях нет места для хранения этих ресурсов, то ваш противник не отдает их вам.

Mint (Монетный двор) (2)



Один раз за ход вы можете использовать монетный двор, чтобы обменять одно золото на один ресурс по вашему выбору.

В каждый свой ход вы можете один раз менять одно золото на один ресурс по вашему выбору. Если у вас есть оба монетных двора, то вы можете использовать каждый для обмена одного золота на любой ресурс.

Salt Silo (Хранилище соли) (1)



Каждое из ваших торговых суден приносит еще одно торговое очко.

Вы можете построить хранилище соли даже если вы не имеете ни одного торгового судна. В этом случае подсчитывается только победное очко. Если далее вы постройте торговое судно, то оно сразу принесет вам два торговых очка, которые будут у вас пока в ваших владениях есть хранилище соли.

Перечень карт

Staple House (Скобяная лавка) (2)



Если вы постройте скобяную лавку, вы сразу же получаете два ресурса на ваш выбор.

Требование: Торговая гильдия.

Сначала вы должны заплатить цену строительства скобяной лавки, а уж затем получаете два ресурса на свой выбор. Т.е. вы не можете сначала получить ресурсы, а потом, учитывая их, построить скобяную лавку.

Trading Base (Торговая база) (1)



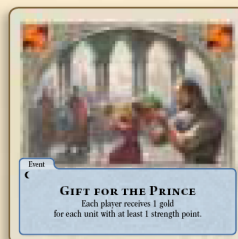
Рынок и Гавань приносят по одному дополнительному торговому очку.

Вы можете построить торговую базу даже если у вас нет ни рынка ни гавани. В этом случае она приносит только торговое очко и победное очко. Если позже вы строите Гавань и/или Рынок, это сразу же приносит два торговых очка которые будут у вас, пока в ваших владениях есть торговая база.

Карты событий

(3 карты)

Gift for the Prince (Подарок для Принца) (1)



Каждый игрок получает одно золото за каждый юнит с по крайней мере одним очком силы.

Вы должны иметь место для хранения получаемого золота в ваших золотых рудниках (или в золотом тайнике, если он у вас есть). Если вы получаете золота больше чем можете принять, то избыток теряется.

Trade Ships Race (Гонка торговых судов) (1) См. базовый набор

Traveling Merchant (Бродячий торговец) (1) См. базовый набор

Перечень карт



Эпоха потрясений

(28 карт)

Карты действий

(10 карт)

Archer (Лучник) (2)



Ваш противник помещает один из принадлежащих ему юнитов, имеющего по крайней мере одно очко силы, под одну из соответствующих стопок пополнения.

Требование: Hedge Tavern (Таверна).

Если у вас нет таверны, вы не можете играть эту карту. Если ваш противник не имеет юнитов с очками силы, вы не можете играть лучника. Ваш противник сам выбирает какой юнит он уберет.

Arsonist (Поджигатель) (2)



Выберите одно из зданий вашего противника, соседствующее с поселением/городом. Он должен положить его под одну из соответствующих стопок пополнения.

Требование: Hedge Tavern (Таверна).

Если у вас нет Таверны, вы не можете играть Поджигателя. Если ваш противник не имеет незащищенных зданий, то вы также не можете играть Поджигателя. Если ваш противник хочет использовать защитную карту (Генрих страж или Смотровую башню), вы ждете результата броска кубика прежде чем определить цель поджигателя.

Brigands (Разбойники) (1) См. набор “Эпоха Золота”

Sebastian the Itinerant Preacher (Себастьян, странствующий проповедник) (1)



Если вы играете эту карту, когда выпало событие Rits (Беспорядки), Feud (Вражда) или (Fraternal Feud) Кровная вражда, это событие не действует на вас.

Играйте эту карту только в тот момент, когда выпало одно из описанных в карте событий. Вы не можете играть эту карту, если у вас уже есть Часовня, которая защищает вас от события Беспорядки. Если у вас есть золото, вы можете выбрать использовать или его или Себастьяна для отражения эффекта Вражды.

Traitor (Предатель) (2)



Ваш противник должен показать вам все карты в его руке. Вы можете добавить одну из них в свою руку (в Tournament Game только юниты и карты действий).

Требование: Hedge Tavern (Таверна).

Если у вас нет Таверны, то вы не можете играть предателя. Если ваш противник не имеет карт на руке, то вы не можете играть Предателя. Если сыграли Предателя, вы также можете сразу же сыграть только что украденную карту. Противник восполняет украденную карту только в конце своего следующего хода. Если вам не нравится ни одна карта соперника, то вы можете ничего у него не брать, тем не менее, Предатель удаляется из игры в стопку сброса.

Voyage of Plunder (Грабительский вояж) (2)



Если ваш противник имеет больше победных очков, он должен отдать вам два ресурса по вашему выбору. Если же он не лидер, вы получаете один ресурс.

Требование: Преимущество силы.

Если вы не имеете преимущество силы, то вы не играете эту карту. Если ваш противник не имеет достаточно ресурсов или у вас нет достаточно места для их размещения, то вы получаете меньше ресурсов, чем обозначено в карте.

Перечень карт

Расширения поселений/городов (5 карт)

Здания

Drill Ground (Тренировочная площадка) (1)



Строительство каждого героя в ваших владениях стоит вам на 1 ресурс по вашему выбору меньше.

Стоимость строительства каждого героя уменьшается на 1 ресурс по вашему выбору. Тренировочная площадка не имеет эффекта на другие юниты (на не героев).

Lookout Tower (Дозорная башня) (1)



Когда ваш противник играет против вас Лучника, Поджигателя или Предателя, бросайте кубик. Если выпало 1 или 2, то карта на вас не действует.

Если вы также имеете Генриха, часового в ваших владениях, вы защищены когда выпало 1, 2, 3, 4 или 5. Если у вас Смотровая башня с Генрихом, то кубик кидается только один раз.

Юниты

Carl Forkbeard (Карл Двойная Борода) (1) См. базовый набор

Heinrich the Sentinel (Генрих страж) (1)



Когда ваш противник играет лучника, поджигателя или предателя, киньте кубик. Если выпало 3, 4 или 5, эти карты на вас не действуют.

Генрих – это герой, который в дополнение к очкам силы имеет еще специальный эффект. Также если вы еще имеете смотровую башню в ваших владениях, вы защищены когда на кубике выпало 1, 2, 3, 4 или 5. Если Генрих комбинируется со смотровой башней, кубик кидается только один раз.

Irmgard, Keeper of the Light (Ирмгард, хранительница света) (1)



Если вы теряете карту из ваших владений из-за какого-либо события или действия, вы получаете любой 1 ресурс по вашему выбору.

Ирмгард это герой, кто кроме очков мастерства имеет еще специальный эффект. Вы получаете ресурс всегда когда действиями вашего противника или силами события вы теряете карту развития из ваших поселений.

Перечень карт

Расширения городов

(9 карт)

Chapel (Капелль) (2)



Если на кубике производства выпало 1, 2 или 3, то событие Riots (Беспорядки) не имеет на вас действия.

Применяется результат текущего броска кубика производства (т.е. кубик не бросается повторно). Одна из двух капелей защищает тебя от события Беспорядки, когда на кубике выпало 1, 2 или 3. Если у вас есть вторая капель, то она защищает вас когда выпало 4, 5 или 6. Т. е. если у вас есть обе капели, то вы защищены во всех случаях.

Fairgrounds (Ярмарочная площадь) (1)



Если вы имеете больше очков мастерства чем ваш противник, вы немедленно получаете 2 ресурса на ваш выбор после строительства Ярмарочной площади.

Сначала вы платите стоимость строительства данной карты, а после получаете два ресурса на ваш выбор. Поэтому вы не можете просто учесть в цене строительства получаемые ресурсы. Вы можете строить ярмарочную площадь, даже если у вас не больше очков мастерства, чем у вашего противника. Однако в этом случае вы не получаете ресурсов.

Fire Brigade (Пожарная часть) (2)



Это здание защищает от поджигателя все соседние с городом здания.

Пожарная часть защищает все здания (расширения поселений/городов и расширения городов) в городе, смежном с ней, включая и саму пожарную часть.

Hedge Tavern (Таверна) (2)



В окрестностях ходят слухи, что внутрь заходят больше людей, чем выходят.

У вас может быть только одна Таверна. Таверна является требованием для многих карт действия.

Large Festival Hall (Большой праздничный зал) (1)



Секундочку! Судя по смете, разве эта башня не должна быть гораздо больше?

Эта карта приносит два победных очка.

Tithe Barn (Амбар) (1)



После строительства этого здания вы получаете или зерно или шерсть – т.е. одну единицу из этих ресурсов за каждого из ваших героев.

Когда вы строите десятинный амбар, выберите один из типов ресурса – или зерно или шерсть. За каждого из своих героев вы получаете 1 ресурс выбранного типа. Если вы имеете 3-ех героев, вы получаете или 3 шерсти или 3 зерна. Если вы получаете больше ресурсов, чем можете хранить, то избыток теряется.

Перечень карт

Карты событий

(4 карты)

Feud (Вражда) (1)

См. базовый набор

Fraternal Feuds (Кровная вражда) (1)

См. базовый набор

Riots (Беспорядки) (2)



Игрок, который имеет 1 или 2 героя с очками силы или торговыми очками, платит 1 золотой. Игрок, который имеет более чем 2 таких героя, платит 2 золота. Если игрок не в состоянии заплатить, то он должен удалить одного из этих героев и вернуть его под соответствующую стопку пополнения.

Карта удаляемого героя должна быть убрана под одну из соответствующих стопок.

Перечень карт



Эпоха прогресса

(31 карта)

Карты действий

(11 карт)

Benjamin the Traveling Scholar (Бенджамин бродячий ученый) (1)



Вы еще раз получаете ресурсы с областей, номер которых выпал на кубике в начале вашего хода.

Если у вас в руке есть Бенджамин, то вы должны обратить внимание на выпавший на кубике производства результат. Если позже вы строите поселение, то с помощью Бенджамина вы можете увеличить количество получаемых ресурсов с новых областей.

Карты расширения (в частности «увеличители производства»), которые увеличивают производство с области не применимы к эффекту Бенджамина.

Doctor (Лекарь) (2)



Каждая область, граничащая с Bath House (Баней) приносит 1 ресурс. Если вы имеете разные бани, то вы можете использовать только одну из них.

Если у вас нет Бань, то вы не можете играть Лекаря.

Guido the Ambassador (Посол Гвидо) (1)

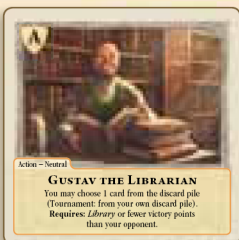


Вы можете выбрать одну карту из колоды сброса (Турнир: из стопки сброса вашего противника).

Требование: Town Hall (Ратуша) или меньшее число победных очков чем у вашего противника.

Если у вас нет ратуши, то вы можете играть Гвидо только в случае если у вас меньше победных очков чем у противника. Вы можете сразу же сыграть карту, выбранную из стопки сброса, если это возможно. Фраза в скобках про Турнир, относится к расширениям 2011 года для данной игры.

Gustav the Librarian (Густав библиотекарь) (1)



Вы можете выбрать одну карту из стопки сброса (в турнире из вашей стопки сброса).

Требование: Library (Библиотека) или меньшее число победных очков чем у вашего противника.

Если у вас нет Библиотеки, то вы можете играть Густава только в случае если у вас меньше победных очков чем у противника. Вы можете немедленно играть карту, которую взяли из стопки сброса, если это возможно. Фраза в скобках про Турнир, относится к расширениям 2011 года для данной игры.

Mineral Mining (Добыча полезных ископаемых) (2)



Вы получаете две единицы руды.

Требование: University (Университет).

Если у вас нет университета, то вы не можете играть эту карту. Вы можете распределять полученную руду между соответствующими областями, способными хранить ее. Если у вас не хватает места для хранения, то вы теряете избыток.

Перечень карт

Three-Field System (Трехпольная система) (2)



Вы получаете до двух единиц зерна.
Требование: University (Университет).

Если у вас нет университета, то вы не можете играть эту карту. Вы можете распределять полученное зерно между соответствующими областями, способными хранить его. Если у вас не хватает места для хранения, то вы теряете избыток.

Relocation (Переселение) (1) См. базовый набор

Brigitta the Wise Woman (Знахарка Бригитта) (1) См. базовый набор

Расширения поселений/городов (2 карты)

Юниты

Chief Cannoneer (Главный канонир) (2)



Я покажу вам как романтично превратить замок в руины.
Требование University (Университет)

Главный канонир - юнит, но не герой. Таким образом, вы можете иметь в своих владениях двух главных канониров. Карты относящиеся к героям, не применимы к главному канониру. Карты, относящиеся к юнитам, применимы к главному канониру.

Расширения городов (13 карт)

Bath House (Баня) (3)



Защищает 4 соседних с городом области от эффекта события Plague (Чума).

4 области по соседству с городом, в котором есть Баня защищены от Чумы.

Building Crane (Строительный кран) (1)



Каждое расширение города, которое вы строите, стоящее более 4 ресурсов, обходится вам на 1 ресурс дешевле.

Только расширение города, которое стоит более 4 ресурсов, получает выгоду, в случае если есть строительный кран. Вы выбираете какой ресурс вы хотите сохранить.

Перечень карт

Library (Библиотека) (2)



Когда вы строите библиотеку, вы можете немедленно выбрать карту из стопки пополнения (Турнир: из вашей стопки).

Выбранную карту вы можете сразу же играть.

Parliament (Парламент) (1)



На благо людей и их представителей, в частности.
Требование: 2 очка прогресса.

Если вы не имеете по крайней мере 2-ух символов прогресса на картах расширения в ваших владениях, вы не можете играть парламент.

Pharmacy (Аптека) (2)



Когда наступило событие Plague (Чума), вы получаете 1 ресурс на ваш выбор.

Вы получаете этот ресурс независимо от того потеряли ли вы ранее ресурсы или нет.

Если у вас есть Аптека и наступило событие Чума, вы получаете ресурс в одну любую вашу область на ваш выбор, даже если вы не теряли ресурсов. Если у вас более чем одна аптека, то вы получаете 1 ресурс за каждую аптеку.

Town Hall (Ратуша) (2)



Разместите Ратушу на вашем Parish Hall (Приходском зале). В конце хода вы больше не платите за выбор карты.

Если вы строите Ратушу, то Приходской зал остается под ней. Если вы удаляете Ратушу, то Приходской зал восстанавливается. Если вы играете Переселение, то передвигая Ратушу, вы также передвигаете Приходской зал. Если вы построили Ратушу, то вы не можете строить второй Приходской зал, т.к. первый все еще существует в ваших владениях.

University (Университет) (2)



Раньше здесь была таверна. Теперь здесь две по соседству.
Требование: Abbey (Аббатство) или Library (Библиотека).

Если в ваших владениях нет ни Аббатства, ни Библиотеки, то вы не можете построить Университет. Вы можете иметь только один Университет. Университет является требованием для других карт развития и карт действия.

Карты событий

(5 карт)

Plague (Чума) (3)



Каждая область, соседствующая с городом, теряет 1 ресурс.

Области, соседствующие с двумя городами, теряют только 1 ресурс. Необычная карта, такая как Золотой тайник, не страдает от чумы.

Invention (Изобретение) (2)

См. базовый набор