

Правила игры «Принцы Катана» (Rivals for Catan)

Перевод Юрия Тапилина

<http://www.boardgamer.ru>

редакция перевода от 15.03.2011

Добро пожаловать в игру **Принцы Катана!**

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. Многие покажутся вам знакомыми, 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 около половины игровых карт. Как только вы почувствуете, что освоились с ролью принца или принцессы, 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 поселенцы» вы перенесётесь в первые дни заселения Катана, описанные в романе «Колонизаторы острова Катан» Ребеки 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 принцев», в котором задействуются карты из всех тематических наборов. Но это – дело будущего. А начать следует с основ, с ознакомительной игры «Первые поселенцы».

Состав игры:

- 180 карт:

- 1 набор из 94 карт;
- 1 набор из 27 карт;
- 1 набор из 28 карт;
- 1 набор из 31 карт.

- 2 деревянных фишки: героя и торговли;

- 2 кубика: кубик производства (с цифрами) и кубик событий (с символами).

Ознакомительная игра «Первые поселенцы»

Первые шаги...

Первое, что нужно сделать – это подготовиться к игре.

Немного сортировки

Разложите карты по стопкам, чтобы в каждой стопке находились карты с одинаковыми рубашками (как показано на рисунке справа). Все используемые в ознакомительной игре карты называются **Базовый набор**. Эти карты также используются при игре с тематическими наборами.

Все остальные карты задействуются в тематических наборах и имеют соответствующие обозначения на рубашках: золотой век (1), смутное время (2), эпоха прогресса (3). Эти карты пока верните в коробку с игрой.

Теперь возьмите карты с красными щитами. В начале партии ваши владения состоят из этих 9 стартовых карт.

Примечание: в игре есть ещё 7 стопок: стартовые карты противника (с синими щитами), карты событий («?») и 5 стопок с картами, предназначенными для расширения княжества.

Ваши владения

Первым делом вам следует ознакомиться со своими владениями. В начале игры у вас есть 6 регионов и 2 поселения, соединённых дорогами. Разложите эти карты перед собой так, как показано на рисунке справа. Карты регионов следует расположить так, чтобы надписи на них оказались в левом нижнем углу.

Регионы

Будучи принцем (или принцессой), вы имеете стабильный доход. В игре доходы выражаются в *ресурсах*: это дерево, шерсть, золото, кирпичи, руда и зерно. Каждый ресурс производится в одном из ваших регионов: в лесу, на пастбище, в золотом прииске, в холмах, горах и на полях.

Количество ваших ресурсов обозначается при помощи карточки соответствующего региона. Ваши ресурсы указаны на ближайшей к вам стороне карты. В начале игры все регионы, кроме золотого поля, обращены к вам 1 ресурсом. Это означает, что у вас есть по одному ресурсу каждого вида. Золота в начале партии у вас нет, так что карта золотого прииска обращена к вам пустой стороной.

В ходе партии вы будете получать и тратить ресурсы. Когда вы получите ресурс, поверните карту соответствующего региона на 90° против часовой стрелки, чтобы на ближайшей к вам стороне карты стало на 1 ресурс больше. Если вы решите потратить ресурс, поверните карту на 90° по часовой стрелке. В каждом регионе у вас может быть от 0 до 3 ресурсов. Если в регионе уже есть 3 ресурса, а вы должны получить ещё один ресурс, он пропадает, т.к. вам негде его хранить.

Поселения

Поселения – это главная часть ваших владений. Каждое *поселение* приносит вам 1 победное очко. Чтобы победить в игре, нужно зарабатывать победные очки. Кроме того, поселение позволяет построить 2 карты (строения или юниты), одну – над поселением, а другую – под ним. Поселения также можно превращать в города. О том как это сделать вы узнаете чуть позже.

Дороги

Два ваших стартовых поселения соединены *дорогой*. Чтобы построить в своих владениях новое поселение, вы должны сперва проложить дорогу в сторону от одного из существующих поселений как это показано на рисунке. Дороги нужны только для того, чтобы строить новые поселения.

Подготовка владений противника

Итак, вы познакомились со своими владениями. Теперь ваш противник должен сесть напротив вас, взять карты с синими щитами и разложить их перед собой. Его владения аналогичны вашим, и отличаются лишь числа на картах регионов.

Прочие приготовления

Перед вами и перед вашим противником выложены стартовые карты. Теперь настало время разложить остальные карты базового набора.

1) Поместите стопки карт дорог, поселений и городов между ваших владений. Все карты в этих стопках одинаковы, поэтому перемешивать их не требуется. Оставьте немного места для ещё одной стопки между стопками городами и поселениями.

2) Перемешайте стопку карты регионов и положите её лицом вниз между стоками карт поселений и городов.

3) Перемешайте 36 карт с символами базового набора на рубашках. Разложите их на 4 стопки по 9 карт в каждой и поместите эти стопки рядом со стопкой карт городов. Эти 4 стопки называются колодами.

4) Просмотрите стопку карт событий. Уберите в коробку с игрой карты, на которых нет символа базового набора. Отложите в сторону карту «Конец года». Перемешайте остальные карты событий.

5) Поместите карту «Конец года» в стопку карт событий, чтобы она оказалась 4-й картой снизу. Положите стопку событий на стол рядом с остальными стопками.

На рисунке внизу приведена схема начальной раскладки карт. Вы и ваш противник сидите друг напротив друга. Между вашими владениями располагаются стопки дорог, поселений, регионов и городов, а также колоды карт и стопка событий.

Примечание: вы можете выкладывать стартовые карты одновременно с противником.

Начало игры

Оба игрока бросают кубик. Тот, у кого выпало большее число, начинает игру. Этот игрок набирает 3 верхние карты из любой из четырёх колод. Другой игрок набирает 3

карты из любой другой колоды. Полученные игроками карты называются «рука». Ваши карты – это ваша рука, карты противника – это рука противника.

Ход игрока

В ходе игры вы и ваш противник по очереди будете делать ходы. Игрок, который делает ход, называется *активным игроком*. Ход игрока состоит из следующих этапов:

- **бросок кубика**: игрок бросает оба кубика и применяет результаты броска;

- **фаза действий**: игрок разыгрывает карты и обменивает ресурсы (в любой последовательности);

- **проверка количества карт в руке**: если нужно, игрок набирает или сбрасывает карту;

- **обмен карты**: если нужно, игрок обменивает карту с руки.

1. Бросок кубика

Ход игрока начинается с броска двух кубиков: кубика производства и кубика событий.

На гранях кубика производства нанесены числа от 1 до 6. Результат броска этого кубика определяет, какие ресурсы получают **оба** игрока. Каждый регион с номером, совпадающим с результатом броска, приносит 1 ресурс и поворачивается на 90° против часовой стрелки (см. пример справа). В начале игры у вас всего 6 регионов, пронумерованных от 1 до 6, но в процессе игры их число может измениться. Если выпавшему числу на кубике производства соответствует несколько регионов, все они приносят по 1 ресурсу.

С помощью кубика событий определяется случайное событие, разыгрываемое в текущем ходу. Об этом мы поговорим позднее (см. раздел «Кубик событий»), а сейчас перейдём к остальным этапам хода.

2. Фаза действий

Действие – это розыгрыш карты или обмен ресурсами. В свой ход игрок может совершать любое количество действий, их количество ограничивается лишь имеющимися в распоряжении игрока ресурсами.

А) Розыгрыш карты с руки

В свою фазу действий игрок может играть карты с руки. Внизу каждой карты есть небольшая область с текстом зелёного или жёлтого цвета.

Карты с зелёным фоном называются «картами расширения». Их можно выложить в свои владения, заплатив необходимое количество ресурсов (цену строительства), указанное на карте. Карты с жёлтым фоном и буквой «А» в левом верхнем углу – это карты действия – за их использование ресурсов платить не нужно.

Карты расширения

Карты расширения можно выкладывать только на *свободные места* рядом с поселениями и городами. Будучи выложенными на стол, они остаются у игрока до

конца игры. Карты расширения делятся на два вида: здания и юниты. Юниты, в свою очередь, подразделяются на героев и торговые флоты.

Чтобы построить в поселении или городе карту расширения, выложите выбранную карту на свободное место и оплатите указанную на этой карте цену. С этого момента вы можете использовать свойство построенного здания или юнита.

Примечание: на некоторых картах имеется пометка «1х». Это означает, что в ваших владениях может быть построена только одна такая карта.

Карты действия

Карты действия разыгрываются с руки игрока. При розыгрыше карты действия её эффект сразу же применяется. Чтобы разыграть карту действия прочтите вслух напечатанный на ней текст и выполните содержащиеся в нём инструкции. Затем положите эту карту лицом вверх в отбой (отбой общий для обоих игроков). Попавшие в отбой карты выходят из игры.

Б) Центральные карты

Между игроками лежат 4 стопки карт: дороги, поселения, города и регионы. Дороги, поселения и города называются центральными картами, так как они лежат в центре стола, откуда их могут достать оба игрока. Активный игрок может построить дорогу или поселение, оплатив указанную рубашке карты стоимость. Для строительства города игроку нужно не только оплатить его стоимость, но и иметь пригодное для строительства города поселение. Количество доступных для строительства дорог, поселений и городов ограничено количеством центральных карт.

Строительство дороги

Дороги нужны чтобы расширять ваши владения. Между каждыми двумя поселениями всегда должны проходить дорога. Так что если вы захотите построить новое поселение, сначала вы должны будете построить дорогу.

Строительство поселения

Поселение можно строить только около дороги (т.е. слева или справа от карты дороги). Новые поселения приносят вам немало полезных вещей:

- каждое поселение приносит 1 победное очко;
- в каждом поселении можно построить 2 карты расширения;
- при строительстве нового поселения вы набираете 2 верхние карты из стопки регионов; они помещаются на свободных углах поселения пустой стороной к вам (изначально в этих регионах нет ресурсов).

Строительство города

Поселения можно превращать в города. При строительстве города вы должны оплатить его стоимость, а потом поместить карту города на карту любого вашего поселения. Карта поселения остаётся лежать под картой города до конца игры. Города также приносят немало полезных вещей:

- каждый город приносит 2 победных очка (очко за поселение, лежащее под городом не учитывается);

- в каждом городе можно построить 2 дополнительные карты расширения; всего в городе можно построить 4 карты расширения, 2 – над ним и ещё 2 – под ним.

ВАЖНО: карты на дополнительных свободных местах считаются соседними с регионами рядом с городом.

В) Обмен ресурсами

Иногда у вас будет много ресурсов одного вида и мало – другого. В таких случаях вы можете обменивать ресурсы.

Постоянный курс

Вы всегда можете обменивать ресурсы по курсу 3:1. Для этого вы платите 3 одинаковых ресурса и получаете 1 любой другой ресурс. Ресурсы для обмена можно брать как из одного региона, так и из двух и из трёх регионов.

Улучшенный курс

Если вы постройте *торговый флот*, то курс обмена становится 2:1. Вы можете менять 2 одинаковых ресурса, указанных на карте торгового флота, на 1 любой другой ресурс. Для обмена можно брать ресурсы в двух регионах.

3. Проверка количества карт в руке

Если вы больше не хотите или не можете выполнять действия, ваш ход заканчивается. Но перед этим вы должны подсчитать карты у себя в руке и проверить, не превышает ли их количество допустимый предел.

- в конце хода у вас в руке не может быть больше 3 карт. Вы можете держать 1 дополнительную карту за каждый символ «книга» в своих владениях;
- если у вас в руке меньше карт, чем вы можете держать, наберите недостающее количество сверху любой колоды (или нескольких колод);
- если у вас в руке больше карт, чем вы можете держать, вы должны сбросить несколько карт до допустимого предела. Поместите сброшенные карты под низ любой колоды (или нескольких колод).

Набранные в конце хода карты можно использовать только в следующем ходу.

4. Обмен карты

Если у вас в руке ровно столько карт, сколько вы можете держать, вы можете обменять 1 карту с руки на 1 карту из колоды. Для этого поместите 1 карту с руки под низ любой колоды, а затем:

- **наберите случайную карту.** Возьмите верхнюю карту с любой колоды, или

- **выберите карту сами.** Заплатите 2 ресурса, возьмите любую колоду, просмотрите её и заберите себе в руку любую карту.

Примечание: менять порядок карт в колоде нельзя.

Полученную карту можно использовать только в следующем ходу.

Прочие правила

1. Военное преимущество и торговое преимущество

На некоторых картах изображены значки «топор» и «весы». Каждый «топор» приносит вам 1 очко военной силы, а каждые «весы» - это 1 торговое очко.

Военное преимущество

Военное преимущество получает игрок, у которого больше военных очков, чем у противника. При этом у игрока должно быть минимум 3 военных очка. Если вы получили военное преимущество, возьмите себе жетон с изображением топора. Это «жетон героя», он приносит 1 победное очко. Поместите его в любое ваше поселение или город.

Если у вас станет меньше 3 военных очков, в то время как у вас находится жетон героя, вы лишаетесь этого жетона. Если в этот момент у противника больше 3 военных очков, жетон героя достаётся ему. Если в этот момент у противника меньше 3 военных очков, отложите жетон героя в сторону, он не достаётся ни одному из игроков.

Торговое преимущество

Торговое преимущество получает игрок, у которого больше торговых очков, чем у противника. При этом у игрока должно быть минимум 3 торговых очка. Если вы получили торговое преимущество, возьмите себе жетон с изображением весов. Это «жетон торговли», он приносит 1 победное очко. Поместите его в любое ваше поселение или город.

Если у вас станет меньше 3 торговых очков, в то время как у вас находится жетон торговли, вы лишаетесь этого жетона. Если в этот момент у противника больше 3 торговых очков, жетон торговли достаётся ему. Если в этот момент у противника меньше 3 торговых очков, отложите жетон торговли в сторону, он не достаётся ни одному из игроков.

2. Очки искусства и очки прогресса

Очки искусства: значок «афры» на зелёном фоне – это символ искусства. Каждая арфа может принести вам пользу при выпадении события «Праздник».

Очки прогресса: значок «книга» на фиолетовом фоне – это символ прогресса. Каждая книга позволяет вам держать в руке 1 дополнительную карту.

3. Кубик событий

В начале каждого хода вместе с кубиком производства бросается кубик событий. На его грани нанесены 5 различных символов, каждому из которых соответствует уникальный эффект.

Четыре из пяти этих символов чёрного цвета. При выпадении чёрного символа происходит событие (см. справа), и игроки могут получить дополнительные ресурсы.

При выпадении красного символа происходит нападение разбойников, которое может повлечь негативные эффекты для игроков.

Нападение разбойников: если у вас 8 или более ресурсов, вы теряете всё золото и всю шерсть;

Торговля: игрок, владеющий жетоном торговли, забирает у противника 1 любой ресурс;

Праздник: игрок, у которого больше очков искусства (арф), получает любой ресурс по своему выбору. Если у игроков поровну очков искусства, они оба получают по 1 ресурсу по своему выбору.

Урожайный год: каждый игрок получает 1 любой ресурс по своему выбору;

Событие: вскрывается верхняя карта со стопки событий и зачитывается содержащийся на ней текст. Эффект события действует на обоих игроков.

От цвета символа на кубике событий зависит порядок применения результатов бросков кубиков событий и производства:

- нападение разбойников (красный символ) разыгрывается до кубика производства (т.е. до получения ресурсов);

- все остальные (чёрные) символы разыгрываются после кубика производства (т.е. после получения ресурсов).

При выпадении события (символ «вопросительный знак») возьмите из стопки событий верхнюю карту и после применения её эффекта положите её под низ этой стопки.

При выпадении события «Конец года» подготовьте новую колоду событий. Затем вскройте и разыграйте новое событие.

Подготовка новой колоды событий (выполняется точно так же, как и в начале игры): отложите в сторону карту «Конец года», перемешайте остальные карты событий. Поместите карту «Конец года» в стопку карт событий, чтобы она оказалась 4-й картой снизу.

Цель игры и окончание партии

Ознакомительная игра длится до тех пор, пока один из игроков наберёт 7 (или более) победных очков – он объявляется победителем. Каждое поселение приносит 1 очко, а каждый город – 2 очка. Кроме того, по 1 очку приносят жетоны героя и торговли.

Поздравляем! Вы освоили ознакомительную игру «Первые поселенцы». Теперь вы знакомы с основными правилами «Принцев Катана». После изучения

задействованных в ознакомительной игре карт и правил, вы можете перейти к тематическим наборам. С ними игра становится сложнее и длится дольше. Тематические наборы не только добавляют в игру дополнительные карты, но и приносят в неё новые типы карт и возможностей строительства.

Освоение тематических наборов рекомендуется начинать с «Эпохи золота». Но сначала мы рекомендуем вам несколько раз сыграть в базовый набор, чтобы полностью изучить правила «Первых поселенцев».

Тематические наборы

В тематических наборах используются все правила, которые вы уже изучили. Помимо этого, в играх с тематическими наборами используются некоторые новые правила, описанные ниже. Начнём с общих дополнительных правил, которые применяются при игре со всеми тематическими наборами. Особые правила для каждого набора мы разберём позднее.

Осваивать тематические наборы рекомендуется в следующем порядке:

- *Золотой век (несколько новых типов карт и дополнительные условия использования карт действий);*

- *Смутное время (агрессивные карты, которыми можно вредить противнику);*

- *Эпоха прогресса (более мирная, фокусируется на развитии владений игроков);*

После освоения тематических наборов, вы можете перейти к варианту «Дуэль принцев».

Общие правила

Подготовка к игре

1. Стопка событий

Стопка событий складывается из карт базового набора и карт из тематического набора. Отложите в сторону карту «Конец года», перемешайте остальные карты событий. Поместите карту «Конец года» в стопку карт событий, чтобы она оказалась 4-й картой снизу.

Пример: при игре с тематическим набором «Золотой век» стопка событий состоит из карт базового набора и 3 карт событий из тематического набора (Подарок принцу, Странствующий торговец и Регата).

2. Общедоступные карты расширения

В каждом тематическом наборе есть карты расширения, который доступны обоим игрокам. В начале игры поместите их рядом с колодами лицом вверх. Эти карты не находятся в руках у игроков, но любой игрок в свой ход может построить их, оплатив указанную на карте стоимость. На всех общедоступных картах имеется пометка «1х». Это означает, что во владениях игрока может быть только один экземпляр такой карты.

3. Подготовка колод

Перемешайте карты базового набора (со значком базового набора на рубашках) и разложите их на 3 *базовые колоды* по 12 карт в каждой. Перемешайте карты тематического набора и разделите их на 2 *тематические колоды* с равным количеством карт.

Пример: при игре с «Золотым веком» рядом с тремя базовыми колодами выкладываются 2 тематические колоды, а также 2 общедоступные карты «Торговый дом».

4. Выбор стартовых карт

В отличие от ознакомительной игры, игроки не набирают в руку по 3 карты. Вместо этого каждый игрок, начиная со стартового, берёт себе базовую колоду и выбирает себе из неё 3 любые карты (порядок карт в колоде менять нельзя).

5. Распределение регионов

После получения стартовых карт игроки могут разложить 6 стартовых регионов в любом порядке.

Пример: если игрок набрал в руку «Овчарню», удваивающего производство шерсти на пастбищах, ему выгоднее положить пастбище с краю, чтобы впоследствии, построив новое поселение, выложить рядом с ним ещё одно пастбище (например, сыграв «Разведку»). Ведь если построить «Овчарню» между двух ними, он будет удваивать производство обеих пастбищ.

Прочие правила

1. Городские здания

«Городские здания» - это новый тип карт, использующийся в тематических наборах. Это карты с красным фоном. Такие карты можно строить только в городе. В каждом городе есть 4 места для строительства (2 сверху и 2 снизу).

2. Дополнительные регионы

В игре есть карты «дополнительных регионов». Это карты особого типа, они используются в соответствии с указанными на них инструкциями. Дополнительные регионы выкладываются над вашими регионами или под ними. Таким образом, если вы сыграли дополнительный регион, в одном из ваших городов или поселений будет на 1 регион больше.

3. Удаление юнитов и зданий

В ходе партии вы можете обнаружить, что в ваших владениях закончились свободные места для строительства. В этом случае в свою фазу действий вы можете удалить любое здание или юнита. Платить за это не требуется. Удалённая карта помещается в отбой.

4. Требования

В тематических наборах встречаются карты, на которых указаны требования – условия, которые необходимо выполнить, чтобы разыгрывать такую карту. Требования бывают самые разные: например, от вас может потребоваться получить

торговое преимущество или построить какое-то конкретное здание в своих владениях.

5. Возврат карт в соответствующие колоды

Когда в конец хода вы кладёте карту под низ колоды, тематические карты можно класть только под низ тематических колод, а базовые — только под базовые колоды. В колоде может быть сколько угодно карт. Если в какой-то колоде закончились карты, вы всё равно можете положить в неё карту (в этом случае колода будет состоять из 1 карты).

Конец игры

Тематическая игра длится до тех пор, пока один из игроков наберёт 12 (или более) победных очков — он объявляется победителем. Каждый символ победного очка на городских зданиях приносит 1 победное очко. Кроме того, игра сразу же заканчивается, если у игрока 12 очков в начале хода (перед броском кубика).

Помните: каждое поселение приносит 1 очко, а каждый город — 2 очка. Кроме того, по 1 очку приносят жетоны героя и торговли, а также каждый символ победного очка на городских зданиях.

Особые правила

1. Золотой век

Этот набор посвящён борьбе за торговое преимущество. Благодаря картам «Платный мост», «Монетный двор» и «Золотой запас» в нём значительно возрастает роль золота. Владельцам торговых флотов стоит опасаться *пиратских кораблей*.

В этом наборе есть 2 тематические колоды по 11 карт в каждой, 2 общедоступные карты «Торговый дом» и 1 дополнительный регион «Золотой запас».

2. Смутное время

Жизнь игрокам осложняют *предатели, лучники и поджигатели*. Военное преимущество предоставляет больше возможностей навредить противнику. Также игрокам необходимо иметь в запасе золото, чтобы защищать своих юнитов от «Смуты».

В этом наборе есть 2 тематические колоды по 11 карт в каждой, а также 2 общедоступные карты «Кабак».

3. Эпоха прогресса

Развиваться игрокам помогут *университет, трёхпольная система, добыча руды и строительный кран*. К сожалению, Катан не обошла стороной «Чума», но, к счастью, игроки могут защититься от неё, построив «Бани» или «Лазарет».

Дуэль принцев

Вы уже опробовали все тематические наборы и хорошо знакомы со всеми картами? Теперь вы готовы сыграть в «Дуэль принцев». В этом варианте игры используются все карты, и из базового набора, и из всех трёх тематических наборов. Новых правил

тут нет, но есть некоторые изменения, касающиеся подготовки колод и стопки событий.

Цель игры

В «Дуэли принцев» для победы нужно набрать 13 очков.

Колоды

Подготовка базовых колод осуществляется точно так же, как и при игре с тематическими наборами: 3 базовые колоды по 12 карт в каждой. Из колод тематических наборов нужно удалить карты со значком полумесяца. Затем нужно перемешать колоды тематических наборов и их выложить на стол рядом с 3 базовыми колодами. В каждой тематической колоде должны быть карты только одного тематического набора. В тематических колодах не должно быть карт с полумесяцем.

Стопка событий

Удалите из игры все карты событий со значком полумесяца. В «Дуэли принцев» используются только карты без этого значка: *Конец года, Изобретение, Урожайный год, Смута, Странствующий торговец* и *Чума*.

Из оставшихся 15 карт с изображением полумесяца выберите случайным образом 6 карт. Поместите их в стопку событий к картам без полумесяцев. Отложите в сторону карту «Конец года», перемешайте остальные карты событий. Поместите карту «Конец года» в стопку карт событий, чтобы она оказалась 4-й картой снизу.