

КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON CATAN

МАСТЕРА

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Мастера» — дополнение к игре «Колонизаторы». В игру вступают опытные профессионалы, которые помогут вам строить города и осваивать новые земли. Для игры с «Мастерами» вам потребуются базовые «Колонизаторы»; также можно (но не обязательно) использовать дополнения «Колонизаторы. Мореходы» и «Колонизаторы. Расширение для 5–6 игроков».

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Используйте правила базовых «Колонизаторов» и вдобавок к ним — все правила, описанные ниже.

Новые компоненты

Дополнение «Мастера» содержит следующие компоненты:

- 10 двусторонних карт мастеров;
- правила игры.

Кроме того, вам понадобятся все компоненты базовых «Колонизаторов». Если вы играете с дополнением «Мореходы» и/или расширением для 5–6 игроков, вам также понадобятся компоненты этих игр.

Подготовка к игре с «Мастерами»

Подготовьте по обычным правилам компоненты базовых «Колонизаторов» (а также компоненты «Мореходов» и расширения для 5–6 игроков — если необходимо).

У карты мастера две стороны: синяя лицевая сторона (А) и красный оборот (Б). У шести карт на лицевой стороне рядом с буквой А стоит цифра от 1 до 6. В начале партии эти шесть мастеров складываются в стопку стороной А вверх по убыванию номеров (верхняя карта — А1, нижняя — А6).

Остальных мастеров выложите в ряд около игрового поля. Из них формируется резерв мастеров.

Важно: мастера в резерве всегда лежат стороной А вверх.

Первый мастер

Как только на этапе основания вы установите вторую дорогу и второе поселение, возьмите верхнюю карту из стопки мастеров и положите перед собой стороной А вверх.

Как только все игроки взяли из стопки по одному мастеру, оставшихся мастеров добавьте в резерв.

Как использовать мастеров

В любой момент игры перед вами должен лежать **один мастер** — не больше и не меньше.

У каждого мастера есть особое свойство. Его можно применять в любой момент своего хода (если в описании свойства на карте не сказано иного). Вы не обязаны применять свойства мастеров. Любую карту мастера можно использовать вхолостую — то есть отказавшись от применения её свойства.

После применения свойства

Как только вы применили свойство мастера, у вас на выбор два варианта.

- **Сохранить мастера.** Этот вариант доступен, только если ваш мастер лежит стороной А вверх. Переверните его карту стороной Б вверх и оставьте перед собой. Если мастер перед применением свойства уже лежал стороной Б вверх, вы обязаны выбрать второй вариант.
- **Заменить мастера.** Верните мастера в резерв и выберите другого на замену. Положите его карту перед собой стороной А вверх. Вы не можете брать того же мастера, которого только что сбросили.

Пример: перед Михаилом лежит карта мастера «Джин» стороной А вверх. Он применяет свойство карты и решает заменить мастера. Карту «Джин» Михаил убирает в резерв, а из резерва берёт новую карту: «Марианна» входит в игру стороной А вверх.

Что делать нельзя

Нельзя применить свойство мастера в тот же ход, в котором вы его получили.

Нельзя применять свойство мастера чаще раза в ход (если на карте мастера не написано обратное).

При игре с расширением для 5–6 игроков нельзя применять свойства мастеров во внеочередной фазе строительства.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Автор: Клаус Тойбер

Иллюстрации: Михаэль Менцель

Автор и издатели благодарят всех, кто помог в испытаниях игры: Доминика Сарму, Мими, Константина Васкони, Мариссу дель Амо, Арнда Беенена, Гери Зана, Пита Фенлона, Колмана Чарлтона, Моргана Донтанвила, Курта Фишера, Брюса Гласко, Рона Магина, Далласа Питта, Дэвида Платика, Алана Руаро.

© 2014 Catan GmbH. All rights reserved.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод на русский язык: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев, Валентин Матюша

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.
www.hobbyworld.ru



Играть интересно

СВОЙСТВА МАСТЕРОВ

Ниже приведено описание всех мастеров и их свойств. Здесь собраны исчерпывающие правила использования мастеров. Текст на картах мастеров — их сокращённая версия.

Текст после слов «После применения» в нижней части карты для всех мастеров одинаков.

На стороне А: переверните эту карту или обменяйте на новую из резерва.

На стороне Б: обменяйте эту карту на новую из резерва.



Винсент. Свойство применяется только раз в свой ход. Можете сбросить 1 карту рыцаря (либо сыгранного, либо с руки), чтобы сократить цену строительства поселения или города:

- основать поселение стоит 1 карту древесины и 1 карту глины;
- развить поселение до города стоит 2 карты руды и 1 карту зерна.

Карта Винсента не позволит вам в один ход по сниженной цене и основать поселение, и развить поселение до города.



Джин. В свой ход выберите тип сырья. До конца хода при заморской торговле вы можете обмениваться этим сырьём с резервом по курсу 2:1.

Пример: вы выбрали руду. Вы можете сдать в резерв 2 карты руды и взять 1 карту, к примеру, глины. До конца хода можете обмениваться рудой с резервом по курсу 2:1 сколько угодно раз.



Зигфрид. Свойство применяется в ход любого игрока. При броске кубиков на «7» можете тут же применить одно из перечисленных свойств:

- если у вас на руке больше 7 карт сырья, не сбрасывайте карты;
- если у вас на руке 7 или меньше карт сырья, возьмите любую карту сырья из резерва.



Кандамир. Свойство применяется только раз в свой ход. При покупке карты развития можете вместо одной из трёх карт сырья (руды, шерсти или зерна) оплатить покупку другой картой сырья на ваш выбор (например, отдать за карту развития по единице шерсти, зерна и древесины).

Кроме того, оплатив покупку, вы тянете не одну верхнюю карту из колоды карт развития, а сразу три, из которых выбираете одну, а две другие карты возвращаете в колоду. Перетасуйте колоду карт развития.



Луи. Свойство применяется только раз в свой ход. Можете снять с поля 1 свою дорогу и бесплатно проложить её в другом месте по обычным правилам. Снять можно только ту дорогу, которая одним концом не примыкает к другим **вашим** фигуркам (дорогам, поселениям, городам).

При игре с дополнением «Мореходы»: если ваша дорога одним концом примыкает к одному из ваших кораблей, такую дорогу тоже можно снять и переставить (строй кораблей не является продолжением цепи дорог). Корабль и дорога считаются примыкающими друг к другу, только если между ними есть поселение или город.



Марианна. Свойство применяется в ход любого игрока. Если бросок кубиков не принёс вам сырья, возьмите любую карту сырья из резерва. При броске на «7» вы ничего не получаете. Вы применяете это свойство до применения свойств любых других мастеров.



Невеста разбойника. Свойство применяется раз в свой ход (либо до броска кубиков на сбор сырья, либо в фазе торговли). Можете переместить разбойника на гекс пустыни. После перемещения возьмите из резерва карту сырья в соответствии с типом гекса, который вы освободили от разбойника (например, если вы выгнали разбойника в пустыню из холмов, получите глину).

Примечание 1: если с гексом пустыни граничит поселение или город вашего соперника, вы не забираете у него карту сырья.

Примечание 2: нельзя использовать карту «Невеста разбойника» непосредственно после броска кубиков на сбор сырья. Сперва вы должны закончить фазу сбора сырья и только потом использовать карту.



Негоциант. Свойство применяется только раз в свой ход. Выберите одного или двух соперников и назовите тип сырья (например, шерсть). Каждый из выбранных соперников должен отдать вам по одной карте названного типа, если обладает таковой. Взамен отдайте им по одной карте любого сырья на ваш выбор. Если у выбранного соперника нет такого сырья, вы ему ничего не отдаёте.



Уильям. Свойство применяется только раз в свой ход. Прокладывая дорогу, можете вместо одной из двух карт сырья (древесины или глины) оплатить строительство другой картой сырья на ваш выбор (например, проложить дорогу за 1 глину и 1 шерсть).



Хильдегарда. Свойство применяется только раз в свой ход. После сбора сырья выберите соперника, у которого больше победных очков, чем у вас (победные очки за карты развития, такие как «Собор», в счёт не идут — ведь никто, кроме владельца карты, о них не знает). Можете изучить карты сырья на руке у выбранного соперника и забрать 1 понравившуюся себе. Если ни одна не понравилась, можете не брать карт сырья, но свойство мастера считается применённым.