

Настольная игра Клауса Тойбера

# САТАН

КОЛОНИЗАТОРЫ

## В АЛЬМАНАХ КОЛОНИЗАТОРА

Правила в деталях  
и пример игры



Наш альманах объяснит вам наиболее сложные правила «Колонизаторов». Для начала партии вам будет достаточно базового свода, но помните, что, если после какого-то термина стоит звёздочка, подробная статья о нём содержится в альманахе. Для удобства поиска статьи выстроены в алфавитном порядке. Вторая половина альманаха (стр. 8–16) отведена под детальный разбор партии в «Колонизаторов». Следуя нашему примеру, вы быстрее освоитесь с игрой.

KOSMOS

## КОМПОНЕНТЫ

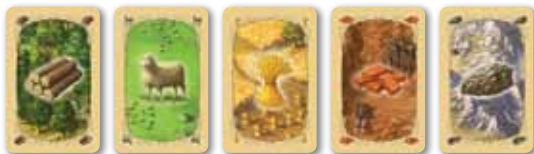
- ▶ 19 гексов с разными видами ландшафта: леса (4), пастбища (4), пашни (4), холмы (3), горы (3), пустыня (1).



- ▶ 6 элементов морской рамки



- ▶ 95 карт сырья (по 19 штук):  
древесина из лесов (на картах брёвна),  
шерсть с пастбищ (на картах овцы),  
зерно с пашни (на картах снопы),  
глина из холмов (на карте кирпичи),  
руда с гор (на карте камень).



- ▶ 25 карт развития:  
14 рыцарей,  
6 прорывов,  
5 победных очков.



- ▶ 1 разбойник (чёрная фигурка)

- ▶ 4 карты цены строительства



- ▶ 2 кубика

- ▶ Фигурки четырёх цветов:



60 дорог



20 поселений



16 городов

- ▶ 2 особые карты:



Самый длинный тракт Самое большое войско

- ▶ 18 номерных жетонов



## РАЗВЕРНУТОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ОТДЕЛЬНЫХ ПУНКТОВ ПРАВИЛ

- ▶ Альтернативный метод создания поля
- ▶ Берега и береговые поселения
- ▶ Внутренняя торговля
- ▶ Гавани
- ▶ Города
- ▶ Дороги
- ▶ Заморская торговля
- ▶ Карты победных очков
- ▶ Карты прорыва
- ▶ Карты развития
- ▶ Номерные жетоны
- ▶ Окончание игры
- ▶ Перекрёстки

- ▶ Победные очки
- ▶ Поселения
- ▶ Пустыня
- ▶ Пути
- ▶ Разбойник
- ▶ Рыцари
- ▶ Самый длинный тракт
- ▶ «Семь» на кубиках — ход разбойника
- ▶ Сочетание торговли и строительства
- ▶ Строительство
- ▶ Тактика
- ▶ Торговля
- ▶ Этап основания

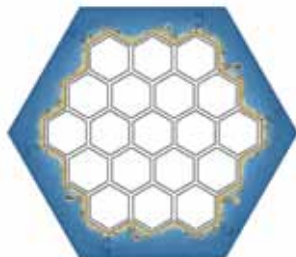


## Альтернативный метод создания поля

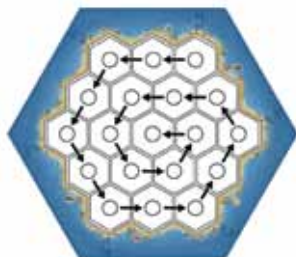
1. Соберите морскую рамку из шести элементов в любом порядке. Кладите их так, чтобы символы гаваней были сверху.



2. Перемешайте гексы и сложите их в стопку ландшафтом вниз. Каждый игрок в свою очередь берёт из стопки один верхний гекс и кладёт его внутрь рамки. Начать можно от любого берега.



3. Разложите номерные жетоны.
  - ▶ Выложите их буквами вверх рядом с полем.
  - ▶ Теперь кладите жетоны в алфавитном порядке на гексы. Начните с любого угла острова и двигайтесь против часовой стрелки.



**Внимание:** на гексе пустыни жетон не нужен.

- ▶ Когда жетоны размещены, переверните их числами вверх.
- Затем переходите к этапу основания (\*).



## Берега и береговые поселения

Берег — граница суши и моря. У острова Катан шесть берегов. Вдоль каждого берега — т. е. по пути между морем и гексами — вы можете проложить дорогу. На береговых перекрёстках можно основывать поселения и превращать их в города.

**Недостаток:** береговые поселения/города получают сырьё только с одного или двух окрестных гексов, а не с трёх.

**Преимущество:** основывайте береговые поселения у гаваней (\*) и используйте их для более выгодной заморской торговли (\*). Береговые поселения/города, рядом с которыми нет гаваней, обмену не помогут.



## Внутренняя торговля (торговля с игроками)

В свой ход после сбора сырья вы можете обмениваться ресурсами с другими игроками. Результаты торговли определит только ваше умение вести переговоры. Нельзя делать подарки (т. е. отдать сырьё и не получить ни одной карты взамен).

**Важно:** в ваш ход сделки без вашего участия запрещены.

**Пример:** Гена выполняет ход. Для строительства дороги ему нужна 1 карта глины. У него на руке 2 древесины и 3 руды. Гена предлагает одну карту руды взамен на глину. Витя отвечает встречным предложением: «Продам одну глину за 3 руды. В переговоры вмешивается Галя, которая за ту же глину просит по одной карте древесины и руды. Естественно, Гена заключает сделку с Галей, отдаёт ей 1 карту древесины и 1 карту руды, за что получает 1 карту глины.

**Важно:** Витя и Галя не могут обмениваться картами, так как это ход Гены.



## Гавани

Гавань позволяет обменивать сырьё на более выгодных условиях. Чтобы завладеть ею, вам надо основать береговое (\*) поселение на

любом смежном с гаванью перекрёстке (\*). Также читайте о заморской торговле (\*).

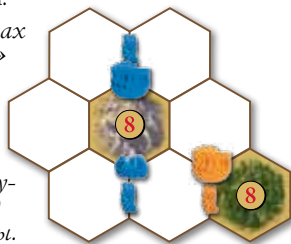
**Важно:** гавань можно использовать только на следующий ход после того, как вы основали рядом с ней новое поселение.



### Города

Только основанное поселение можно расширить до города. Каждый город приносит 2 победных очка. Когда при сборе сырья кубики указывают на гекс, примыкающий к городу, владелец получает вдвое больше сырья (2 карты). Освободившуюся фигурку поселения можно использовать для освоения новых территорий.

**Пример:** на кубиках выпало 8. «Синий» игрок получает 3 карты руды: одну за поселение и две за город. «Оранжевый» получает за свой город 2 карты древесины.



**Совет:** если вы не расширяете поселения, забудьте о победе. У каждого игрока в распоряжении всего 5 поселений, т. е. пять победных очков. Этого для победы явно недостаточно.



### Дороги

Дороги — это соединения между поселениями и городами игрока. Дороги строятся на путях (\*). На каждом из них может быть только одна дорога. Игрок прокладывает дорогу либо от своего поселения или города, либо от свободного перекрёстка, на который выходит его ранее созданная дорога.

Без новых дорог не получится основывать поселения. Победные очки за дороги выдаются только владельцу особой карты «Самый длинный тракт» (\*).

## 3

### Заморская торговля

Игрок, выполняющий ход, может получить нужное сырьё на этапе торговли без помощи соперников.

- ▶ Заморская торговля без гавани: в этом самом невыгодном случае обмена верните в резерв четыре карты сырья одного типа и возьмите одну нужную карту. Для обмена в соотношении 4:1 вам не нужно владеть поселением рядом с гаванью (\*).

**Пример:** Гена не смог получить от своих соперников древесину при внутренней торговле и теперь вынужден отдать 4 карты руды за 1 древесину.

- ▶ Заморская торговля через гавань: если у вас есть поселение или город рядом с гаванью (\*), можете менять сырьё по более выгодному курсу.

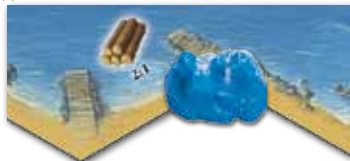


Гавани бывают двух видов.

1. Простая гавань (3:1): в свой ход на этапе торговли сбросьте 3 карты сырья одного типа, чтобы взять карту любого другого сырья.

**Пример:** «синий» игрок возвращает в резерв 3 карты древесины и берёт 1 карту руды.

2. Особая гавань (2:1): в ней можно менять 2 карты изображённого у гавани сырья на 1 карту любого другого сырья. При этом в ней нельзя менять сырьё других видов в соотношении 3:1!



**Пример:** «синий» город стоит у «лесной» гавани. При обмене его хозяин может вернуть в резерв 2 карты древесины и взамен взять 1 любую другую карту сырья. Он может также обменять 4 карты древесины на 2 другие карты и т. д.

**Важно:** заморскую торговлю может вести только игрок, выполняющий ход.





## Карты победных очков

Карты победных очков относятся к картам развития (\*). На каждой такой карте вы увидите определённую постройку, которая свидетельствует о культурных достижениях вашего островного государства. Купив такую карту, вы получаете 1 победное очко. Храните ваши карты победных очков в секрете от других.

Если в свой ход вы набираете 10 победных очков с учётом купленных карт, покажите их соперникам, чтобы сомнений в вашей победе ни у кого не осталось.

Совет: не отделяйте карты победных очков от прочих своих карт. Если вы будете постоянно держать перед собой пару карт развития, не используя их, соперники сделают вывод, что это именно победные очки.

## Карты прорывов

Карты прорывов относятся к картам развития. В свой ход вы можете сыграть только одну карту развития. Существует по 2 карты прорывов следующих видов:

- ▶ **Строительство дорог:** применив эту карту, можете проложить 2 новые дороги на поле по обычным правилам, но без затрат сырья.
- ▶ **Изобретение:** применив эту карту, можете взять 2 любые карты сырья из резерва. Если после этого вы начнёте строить что-либо, это сырьё уже можно будет использовать.
- ▶ **Монополия:** применив эту карту, выберите тип сырья. Ваши соперники должны отдать вам все карты этого сырья с рук. Игрок без таких карт вам ничего не должен.

## Карты развития

Есть 3 вида карт развития: рыцари (\*), прорывы (\*) и победные очки (\*). Покупая карту развития, возьмите верхнюю карту из колоды. Держите карты развития в секрете, пока не придёт время их применить.

В свой ход можете сыграть одну карту развития: либо рыцаря, либо прорыв. Вы вправе применить её в любое время, в том числе и перед броском кубиков на сбор сырья; нельзя сыграть карту, купленную в свой ход.

**Исключение:** выяснив, что вам попала карта с победным очком (\*), которая

приносит вам десятое очко, можете сразу раскрыть её и стать победителем.

Карты победных очков открываются только в конце игры, когда с их учётом вы набираете 10 очков и таким образом завершаете игру.

**Примечание:** если игрок подвергся ограничению в ход разбойника, то у него можно отнять только карты сырья. Карты развития нужно заранее отложить в сторону или хранить их отдельно от карт сырья.



## Номерные жетоны

Приглядитесь к номерным жетонам: цифры на них отличаются размерами. Чем крупнее цифра на жетоне, тем больше вероятность, что кубики дадут именно этот результат и, следовательно, гекс с таким номером будет приносить сырьё чаще. Так, гексы под номерами «6» или «8» обеспечат более стабильный доход, чем «2» или «12».



## Окончание игры

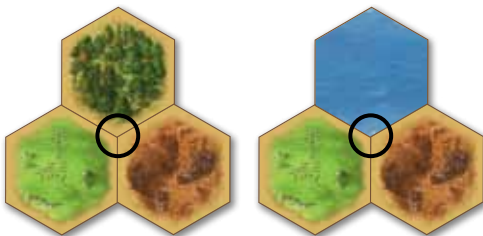
Набрав 10 победных очков в начале или в течение своего хода, остановите игру: вы победили.

**Пример:** у игрока есть 2 поселения (2 победных очка), карта «Самый длинный тракт» (2 победных очка), 2 города (4 победных очка) и 2 карты победных очков (2 победных очка). Он вскрывает обе свои карты победных очков, подтверждая, что достиг нужного рубежа.



## Перекрёстки

Перекрёстки представляют собой точки, в которых сходятся три гекса. Только на перекрёстке можно основать поселение.



## Победные очки

Игрок, первым набравший 10 победных очков в свой ход, становится победителем.

Игрок получает очки:

- ▶ за одно поселение 1 очко;
- ▶ за один город 2 очка;
- ▶ за «Самый длинный тракт» 2 очка;
- ▶ за «Самое большое войско» 2 очка;
- ▶ за карту победного очка 1 очко.

Основав в начале игры два поселения, вы уже получаете два очка. Осталось набрать ещё восемь, чтобы победить.

## Поселения

Поселение приносит владельцу 1 победное очко, а также сырьё с окрестных гексов.

**Важно:** соблюдайте правило расстояния! Поселение можно основать на свободном перекрёстке только в том случае, если ни на одном из соседних перекрёстков нет других поселений или городов. Если вы уже выставили на поле 5 поселений, основать новое вы сможете только после того, как расширите до города старое. Фигурку поселения на поле сменил город, а вы получите возможность основать очередное поселение.

## Пустыня

Пустыня — единственный гекс, который не даёт сырья. В пустыне обитает разбойник (\*): в начале игры его фигурка ставится на этот гекс. Если вы основали поселение или город на перекрёстке рядом с пустыней, вы сможете получать сырьё только с двух гексов.

## Пути

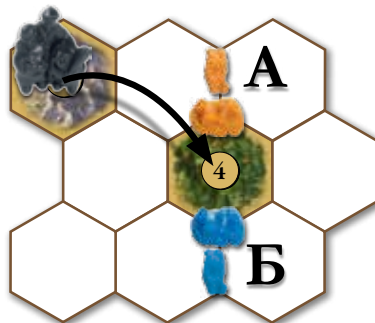
Путь — это пограничная линия между двумя соседними гексами или между гексом и берегом. На каждом пути можно построить только одну дорогу (\*). Любой путь соединяет два перекрёстка (\*).



## Разбойник

В начале игры разбойник стоит в пустыне (\*). Вы сдвигаете его на любой гекс, когда примените карту рыцаря (\*) или когда на этапе сбора сырья кубики в сумме дают «7» (\*).

Тот гекс, на котором стоит разбойник, не даёт сырья владельцам расположенных рядом поселений и (или) городов.



**Пример:** Гена в свой ход выбросил на кубиках «семёрку» и переставляет разбойника с гекса гор в леса под номером «4». Поселения А и Б подвергаются нападению, и Гена может вытянуть одну карту сырья с руки владельца любого из поселений. И пока разбойник не уйдёт с этой позиции, хозяева поселений А и Б не будут получать древесину. Так будет до тех пор, пока разбойник не будет снова перемещён при выпадении «7» или применении карты рыцаря.

## Рыцари

Если вы сыграли карту рыцаря (это можно сделать и до сбора сырья), сразу сделайте ход разбойником (\*).

- ▶ Передвиньте фигурку разбойника на любой другой гекс. Поставьте её так, чтобы она закрывала номер на жетоне.
- ▶ Возьмите себе 1 карту сырья с руки любого игрока, чье поселение/город примыкает к занятому разбойником гексу. Если там стоят фигурки двух или нескольких игроков, выберите, кого хотите ограбить.
- ▶ Ограбленный игрок руку не раскрывает: тяните карту вслепую.
- ▶ Сыгранные карты рыцарей складывайте перед собой. Первым соберите трёх рыцарей и получите особую карту «Самое большое войско», которая приносит 2 победных очка.
- ▶ «Самое большое войско» и два очка переходят к тому, у кого на текущий момент наибольшее число сыгранных карт рыцарей.

**Пример:** Гена применяет карту рыцаря. Он переставляет разбойника с гор в леса с номером «4» и может вытянуть карту сырья с руки владельца поселения А или Б.

**Важно:** когда разбойник грабит вас из-за карты рыцаря, количество карт на руке не играет роли. Сбрасывать половину карт вам придётся, если разбойник движется из-за выпавшей «семёрки», а у вас на руке больше 7 карт.



### Самый длинный тракт

Особая карта для того, кто проложил самую протяжённую неразрывную цепь дорог (тракт). Выдаётся первому, кто составил тракт из пяти дорог (без учёта ответвлений).

- ▶ Разрывайте чужие тракты, основывая на их свободных перекрёстках свои поселения.

**Пример:** «оранжевый» игрок составил тракт из 7 дорог. Его «красный» соперник подвёл свою дорогу к перекрёстку на тракте и основал поселение, обозначенное чёрным кольцом. Тракт разорван! Карта «Самый длинный тракт» и два победных очка переходят к «красному» игроку.

**Внимание:** ваши поселения/города ваш тракт не разрывают!



- ▶ Если после разрыва самого длинного тракта на получение карты претендуют несколько игроков с трактами одинаковой длины, карта откладывается до того момента, когда один игрок обойдёт других претендентов. Особая карта также не применяется, если ни у одного из игроков нет непрерывного тракта.

### «Семь» на кубиках — ход разбойника

Если на этапе сбора сырья вы получили «7» на кубиках, ни один игрок не получит сырья.

- ▶ Вместо этого все игроки пересчитывают свои карты сырья. Если на руке больше семи карт, половину (по своему выбору) надо вернуть в резерв. При нечётном количестве карт округляйте в свою пользу (так, если на руке девять карт сырья, сбросьте четыре).

**Пример:** Гена бросил кубики на «7». У него на руке всего шесть карт, и он не теряет ничего. А вот у Бори и Вити дела похуже: из восьми имеющихся карт Боря должен вернуть в резерв четыре, а Витя, накопивший одиннадцать карт, растаётся с пятью.

- ▶ Затем игрок, выполняющий ход, ставит фигурку разбойника (★) на номерной жетон любого другого гекса, блокируя поступление сырья с него; также он может ограбить соперника, чьё поселение или город стоит на этом гексе. Если вокруг «разбойного» шестиугольника стоят фигурки нескольких игроков, выберите жертвой грабежа одного из них. Детали в статье «Рыцари» (★). Затем продолжайте ход: вам предстоит этап торговли.

### Сочетание торговли и строительства

Каждый ход содержит этапы строительства и торговли, но это разделение условно. Оно введено для того, чтобы облегчить освоение игры начинающим. Опытным игрокам мы рекомендуем от него отказаться и сразу после сбора сырья строить и торговать в любом порядке. Выторговал глины — проложил дорогу, затем прикупил зерна и основал поселение: пока позволяют карты, выполняйте доступные действия.

Отменив разделение, вы сможете в течение одного и того же хода основать береговое поселение рядом с гаванью и через неё обменять сырьё по принципам заморской торговли.

### Строительство

После сбора сырья и торговли наступает время строительства. Этим моментом можно и нужно пользоваться, чтобы прокладывать дороги, основывать поселения и расширять их до городов. Любое из строительных действий требует затрат сырья (смотрите карту цены строительства): верните в резерв необходимое количество карт и поставьте на поле фигурку построенного объекта. Вы можете строить что угодно или покупать карты развития до тех пор, пока вам хватает сырья и запас фигурок и карт ещё не исчерпан. Смотрите также «Поселения» (★), «Города» (★), «Дороги» (★), «Карты развития» (★).

Запас фигурок у вас, как и у каждого соперника, ограничен: в вашем распоряжении 15 дорог, 5 поселений и 4 города. Если вы строите город, можете заново использовать освободившееся за счёт этого поселение.

А вот дороги и города с поля не снимаются: их фигурки остаются на своих местах до окончания игры.

По завершении этапа строительства ваш ход закончен, и игру продолжает сосед слева. О варианте строительных правил читайте в статье «Сочетание торговли и строительства».



## Тактика

Тактика во многом зависит от того, каким получилось поле при создании. Но есть и общие моменты.

1. В начале игры глина и древесина важнее прочего сырья: без них у вас не будет ни дорог, ни поселений. Поэтому в начале партии ставьте поселения в холмах и лесах.
2. Прибирайте к рукам гавани. Если, допустим, ваши города и поселения стоят в лесах Катана, не забудьте основать поселение у «лесной» гавани.
3. При основании двух первых поселений учтите, что владениям надо расти. Опасно закладывать оба поселения в центре острова: соперники быстро заблокируют пути.
4. Лучшие шансы на победу у того, кто много торгует. Не стесняйтесь делать предложения об обмене начинающему ход игроку!

## Торговля

После этапа сбора сырья вы можете заняться торговлей. Обменяйте излишки сырья у игроков (внутренняя торговля (✱)) или в резерве (заморская торговля (✱)) на нужное сырьё. Торговля в свой ход не ограничена.



## Этап основания

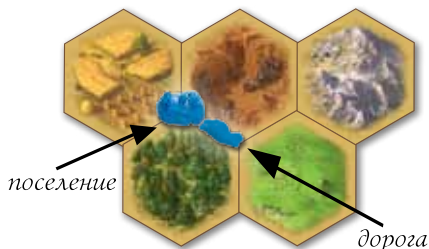
Этап основания идёт за созданием поля (✱).

- ▶ Выберите цвет и получите фигурки: 4 города, 5 поселений, 15 дорог и карту цены строительства.
- ▶ Сложите рядом с полем особые карты, кубики, карты сырья пятью отдельными стопками лицевой стороной вверх и перетасованную колоду карт развития (✱) лицевой стороной вниз.
- ▶ Поставьте разбойника в пустыню.

Этап основания делится на два тура: игроки прокладывают по два поселения с дорогами.

## 1-й тур

Все игроки по очереди бросают оба кубика; первым начинает игрок, получивший больше очков (в случае равенства претенденты снова бросают кубики). Первый игрок ставит одно из своих поселений на любой свободный перекресток (✱) и отводит от него дорогу в любом направлении. То же делают остальные игроки, передавая право действия по часовой стрелке.



**Внимание:** правило расстояния вступает в силу после основания первого поселения!

## 2-й тур

Когда все первые поселения основаны, игрок, ходивший последним, начинает второй тур с закладки новой связки поселения и дороги.

**Внимание:** право действия передаётся против часовой стрелки. Тот, кто начинал первый тур, будет завершать второй. Вы не обязаны связывать свои первые поселения: ставить второе на любом перекрёстке, только соблюдайте правило расстояния. Дорога может отходить от второго поселения в любом направлении.

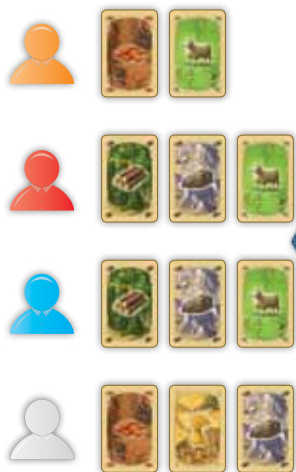
Сразу после основания второго поселения получите доход: каждый гекс, примыкающий к вашему второму поселению, приносит вам карту сырья. И теперь начинается настоящая борьба: первый ход начинает со сбора сырья тот игрок, который выиграл инициативу на этапе основания и последним основал второе поселение. Полезные советы о действиях в начале партии ищите в разделе «Тактика».

На следующих страницах вы найдёте пример игры. На стандартном поле для новичков мы покажем вам первые ходы партии в «Колонизаторов». Если угодно, повторите их на таком же поле (см. схему в правилах). Следите за действиями игроков и старайтесь понять их замыслы. Впрочем, простого изучения нашего примера хватит, чтобы получить представление об игре.

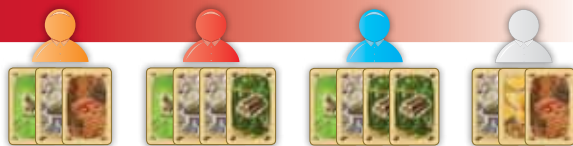
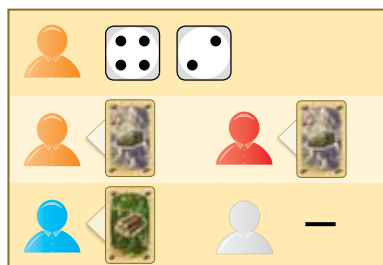


# ИСХОДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ И РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

## Начальные ресурсы и порядок хода игроков

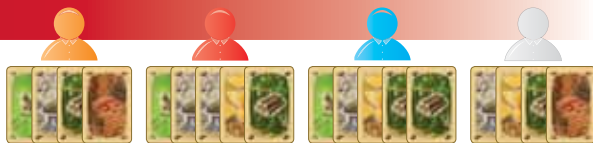
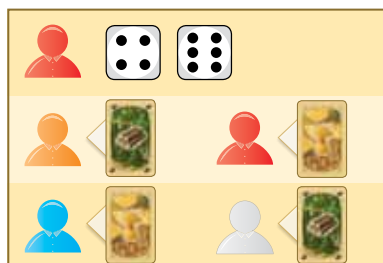


## ХОД 1



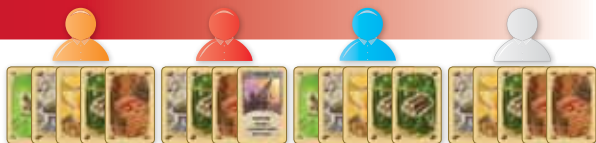
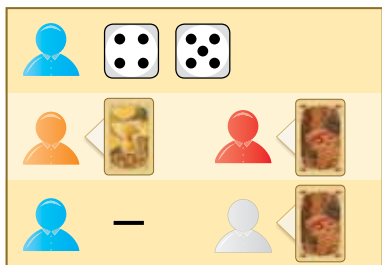
«Оранжевый» игрок хотел бы получить 1 карту древесины, чтобы построить дорогу. Древесина есть у «красного» и «синего», но первому она нужна для себя, а второй, хоть и может продать одну из двух карт, желал бы получить взамен карту глины. У «оранжевого» глина всего одна, дорогу без неё проложить не получится, так что смысла в обмене нет. «Оранжевый» ничего не строит и отдает кубики «красному».

## ХОД 2



«Красному» нужна глина, но «оранжевый» и «белый» хотят сохранить свои карты, и торговля не идёт. Но «красный» уже скопил достаточно сырья, чтобы купить карту развития. Отдав в резерв по одной карте руды, шерсти и зерна, он получает «Прорыв: Изобретение», а действовать начинает «синий».

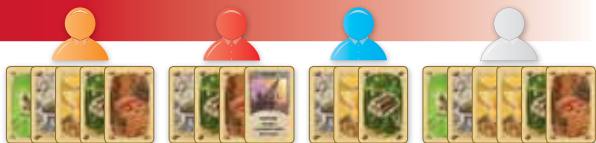
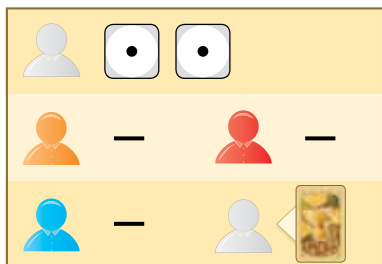
### ХОД 3



«Синий» хотел бы получить 1 глину, и «белый» готов уступить такую карту в обмен на 1 шерсть. «Синему» и надо бы придержать шерсть для покупки карты развития, но дорога пока реально нужнее. Игроки меняют 1 глину на 1 шерсть, «синий» строит дорогу и передаёт кубики «белому».



### ХОД 4

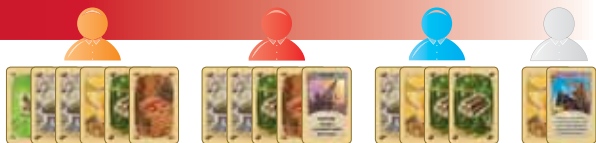
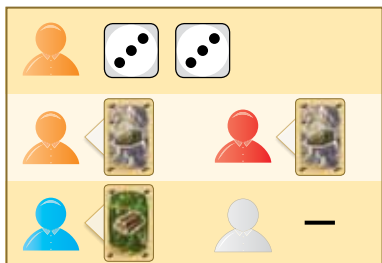


«Белый» игрок мог бы построить дорогу и купить карту развития, но есть шанс основать 1 поселение. Поэтому он предлагает обменять зерно и руду на древесину и глину. «Оранжевый» игрок может ему помочь, ведь и сам получит достаточно



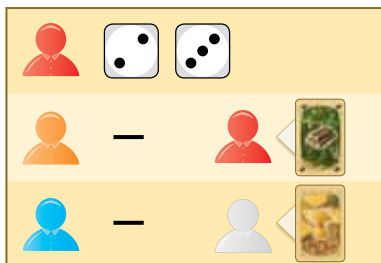
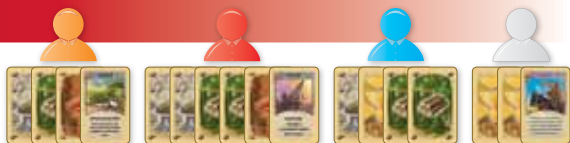
сырья для постройки города; но он опасается, что «белый» обрежет его путь двумя дорогами и отказывается от торговли. Больше меняться никто не хочет. «Белый» строит дорогу и покупает карту развития. Ему достаётся «рыцарь».

### ХОД 5



«Оранжевый» игрок также может построить дорогу и купить карту развития. Сначала он тратит сырьё на карту и вытаскивает «Строительство дороги». Применить её по правилам можно только в следующий ход, и тогда он сможет построить две дороги. А сейчас он сохраняет карты сырья, чтобы позже основать поселение.

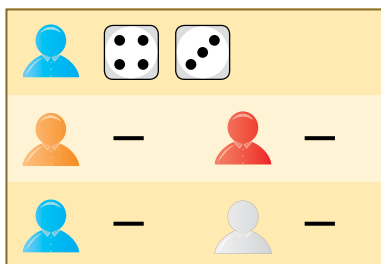
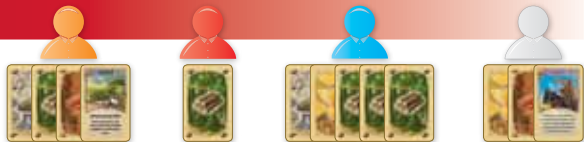
## ХОД 6



«Красный» хочет построить город. У него 2 руды и «Изобретение», которое даст 2 карты любого сырья. Нужна карта руды или зерна. За них он предлагает древесину или глину. У «белого» есть 2 карты зерна, но по «красному» видно, как он нуждается в сырье. И «белый» просит за зерно одновременно глину и древесину. «Красный» соглашается и получает зерно за глину и древесину. Разыграв «Изобретение», он берёт по карте руды и зерна, после чего строит город. Карта развития сбрасывается в коробку до конца партии, а карты сырья, потраченные на город (3 руды, 2 зерна), возвращаются в резерв.



## ХОД 7

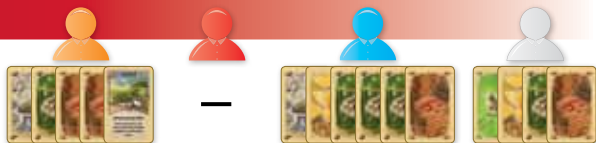
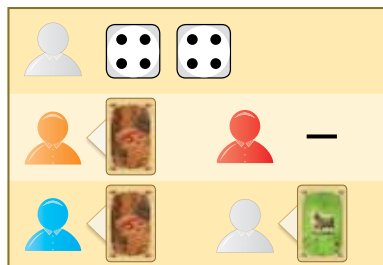


«Синий» разочарован: он упустил возможность предложить «красному» руды, а ведь мог сорвать «белому» грабительскую сделку. Но тут выпадает «семёрка», и у «синего» есть возможность ограбить соперника. Выгоднее всего, казалось бы, послать разбойника в холмы под номером 9: там белое поселение и красный город. Но «синий» следил за игрой и знает: ни у кого на руках нет шерсти! Самое время закрыть «белому» доступ к пастбищам. В фазе торговли он проверяет свое предположение, предлагая две древесины за одну карту шерсти, но безрезультатно.



«Синий» гонит разбойника из пустыни на пастбище с жетоном 8, после чего отбирает у «белого» карту сырья (древесина).

## ХОД 8

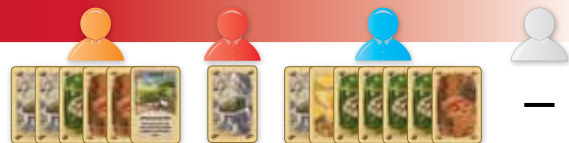
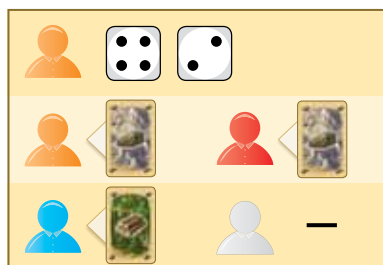


Так как карту развития можно сыграть в любой момент хода, «белый» применяет «Рыцаря» до сбора сырья. Так он освобождает пастбище у своего поселения, ведь разбойник мешает получению сырья с занятого им гекса. Еще «белому» надо возместить потерю древесины. У «синего» на руке 5 карт, вероятность получения именно древесины мала. А у «красного» всего одна карта, и торги прошлых ходов позволяют предположить, что это именно дерево. «Белый» переводит разбойника к красному городу, отбирает у соперника последнюю карту и выкладывает на стол «Рыцаря». Решив все проблемы со снабжением, он основывает поселение.



*«Белый» за счёт карты рыцаря гонит разбойника на пашню с жетоном 10, после чего и отбирает у «красного» карту. Опять древесина!*

## ХОД 9

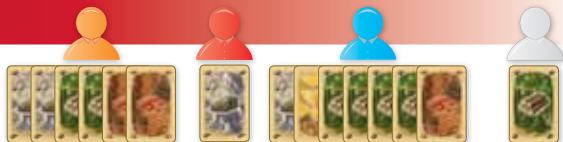
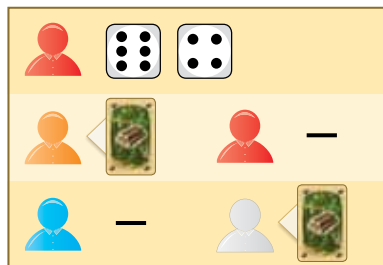


«Оранжевый» смысла в торговле не видит: по его расчётам, в игре просто ещё нет всего нужного ему сырья. Он применяет карту «Строительство дороги», прокладывает две дороги и сбрасывает карту в коробку — она в партии не участвует.





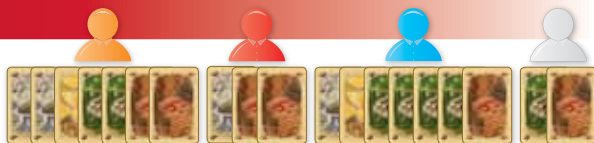
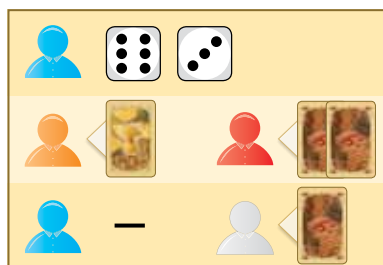
## ХОД 10



Пашня с жетоном 10 заблокирована разбойником, поэтому «красный» и «синий» остаются ни с чем.

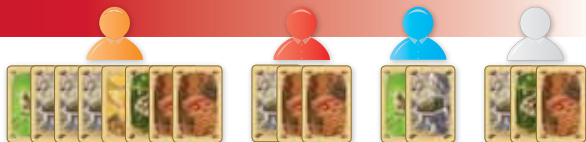
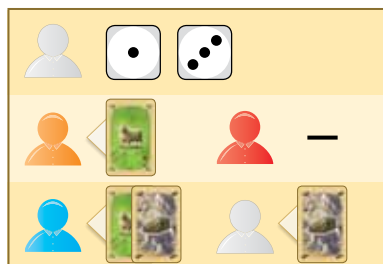
У «красного» только одна карта сырья. Потенциал для торговли никакой, построить за одну руду тоже ничего нельзя, так что игрок передаёт кубики «синему».

## ХОД 11



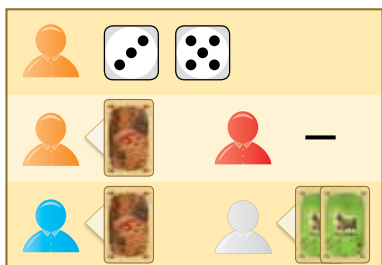
У «синего» на руке 7 карт сырья: чтобы при случае не потерять половину, нужно срочно что-то строить, но ассортимент ресурсов позволяет проложить только одну дорогу. А ведь хочется поселение, но шерсти не хватает — она в дефиците на всём острове. Можно было бы махнуть 4 древесины на 1 шерсть в заморской торговле, но тогда деревья не хватит для поселения. И «синий» спрашивает у соперников, кто и за что готов расстаться с картой древесины. «Оранжевый» видит в этом шанс расширить своё поселение до города и предлагает древесину за 1 карту руды или зерна. «Синий» отдаёт ему руду, получает древесину, отдаёт 4 карты древесины в резерв, берёт за них 1 карту шерсти и строит поселение.

## ХОД 12



«Белый» прокладывает дорогу и передаёт кубики «оранжевому».

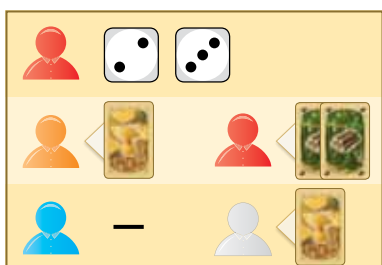
## ХОД 13



Ещё одна карта зерна — и «оранжевый» мог бы построить город. Но зерна-то ни у кого нет, даже в обмен на шерсть. И «оранжевый» вынужден основать поселение.



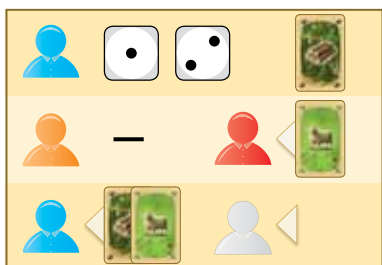
## ХОД 14



«Красный» прокладывает дорогу и экономит оставшееся сырьё.

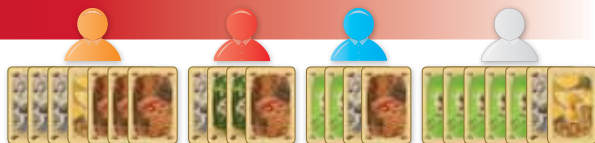
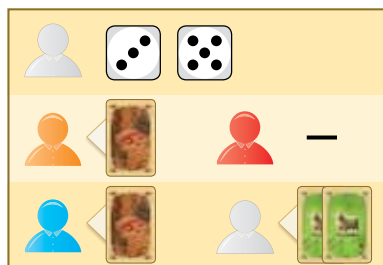


## ХОД 15

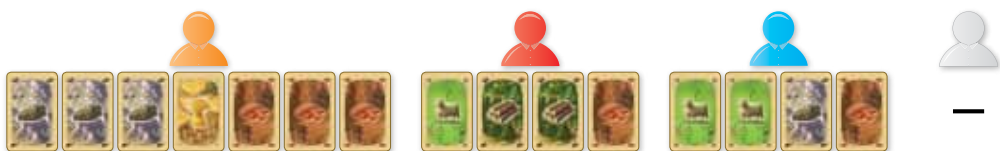


«Синий» хотел бы получить карту зерна, чтобы купить карту развития, но с ним никто не торгует. Приходится проложить дорогу и набраться терпения.





У «белого» много шерсти и доступ к «овчинной» гавани, т. е. право обменять 4 карты шерсти на 2 карты любого сырья. Цель «белого» — город, и он предлагает соперникам шерсть в обмен на руду или зерно. «Синему» шерсть не нужна, а «оранжевый» сам копит на город. Зато у «красного» приток шерсти мал — одно поселение у гекса с жетоном 12, а ему нужно ещё одно поселение. И «красный» отдаёт руду «белому» за карту шерсти. «Белый» меняет две шерсти на руду и ещё две на зерно, после чего строит город.



«Белый» впереди с 4 очками. Город и поселение у пастбища 8 обеспечивают приток шерсти, а вместе с особой гаванью это большое преимущество. Зато можно биться об заклад, что при любом удобном случае именно на пастбище 8 придёт разбойник (по крайней мере, пока «белый» лидирует). Даже с учётом того, что сырьё на руке у «белого» нет, его владения быстро обесшечат основание нового поселения. Слабым местом «белого» является добыча руды, и он должен решить, использовать ли это сырьё для постройки второго города или ограничиться основанием поселений, а руду пустить на покупку карты развития. У него уже есть «Рыцарь», так что второй вариант более вероятен.

«Оранжевый» пока набрал 3 очка, но на руке 7 карт. Если повезёт на сборе сырья

(т. е. выпадет 5, 8 или 9), он сможет построить город. Большие возможности получения руды и зерна позволят ему без проблем превращать поселения в города, да и торговля через гавань 3:1 ему поможет: в её сторону уже пошла оранжевая дорога. Проблема «оранжевого» в том, что на финишной прямой он может проиграть «синему» или «белому», так как первый имеет больше шансов протянуть самый длинный тракт, а второй — собрать самое большое войско. Но перспективы для расширения владений есть.

У «красного» 3 очка, но он находится в тяжёлом положении. Необходимые ему пашни заняты разбойником, возможности развития сокращены. «Красный» должен срочно основать ещё одно поселение (для которого не хватает карты зерна) и как можно скорее проложить дорогу к новым перекрёсткам.

«Синий» в той же ситуации, что и «красный». Одна его дорога возле поселений «белого» и «оранжевого» бесперспективна из-за правила расстояния, вторая ведёт в области, в которых заинтересованы «красный» и «оранжевый». Холмы 8 и леса 6 дают «синему» преимущество в деле строитель-

ства дорог, так что ему надо сконцентрироваться на постройке поселений и дорог, чтобы выиграть приз за «Самый длинный тракт».

Так или иначе, предсказать победителя пока нельзя.

