

Кандамир

приключенческий
квест

ПОСЕЛЕНЦЫ



Настольная игра
для 2-4 участников с 12 лет.

В одной рубашке на голое тело вас выбросило на берег Катана, но вы, по крайней мере, остались живы. Все ваши вещи пропали вместе с кораблем, затонувшим во время шторма. Но вам повезло: на острове уже есть поселенцы, чью деревню можно обнаружить, если идти два дня от побережья в глубь острова. Их корабли шторм пощадил, и они поселились на побережье Катана со всем привезенным имуществом. Поселенцам удалось за несколько лет обустроить себе скромный быт. Несколько овец, которые перенесли морское путешествие, превратились в небольшую отару, и на плодородных полях созревает пшеница. На первых порах вы помогали жителям деревни и научились плотничать, изготавливать инструменты и окна из пергамента. Теперь, наконец, вам захотелось иметь собственную крышу над головой, пасти свою маленькую отару овец и возделывать собственное поле. Никаких проблем! Начинать увлекательное путешествие по Катану, выполняя просьбы жителей деревни. Кандамир, Осмунд и Яред щедро вознаградят вас за это семенами и овцами, помогут в строительстве дома.

СОВЕТ:

- 1) Чтобы ознакомиться с игрой, внимательно прочитайте эти правила.
- 2) Подробно объясните остальным участникам правила игры.
- 3) Если в процессе игры возникнет какой-нибудь вопрос, то в указателе на последней странице вы сможете очень быстро найти ответ.

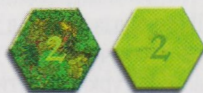
СОСТАВ ИГРЫ

- 1 игровое поле
- 48 фишек – 4 игровые фигурки, 40 для обозначения выигранных позиций, 4 для обозначения целей путешествия
- 48 карточек цели путешествия
- 4 карточки характеристик и инвентаря
- 12 жетонов «Напиток»
- 8 жетонов «Снаряжение»
- 4 указателя физического состояния героя
- 16 жетонов «Опыт»
- 90 карточек «Материалы» и «Ингредиенты»
- 29 карточек путешествий
- 22 карточки приключений
- 8 карточек героев
- 1 ложемент
- 6-гранный игровой кубик
- карточка «Перемешать карточки путешествий»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игровое поле:

Положите игровое поле на середину стола.



Разложите карточки цели путешествия:

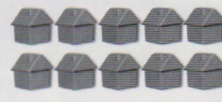
Переверните все шестиугольные карточки, изображающие цель путешествия, обратной стороной так, чтобы вы видели ландшафт и число. Если вы играете вчетвером, то необходимо использовать все карточки; если в игре принимают участие 3 игрока, положите обратно в коробку карточки с цифрой «4», если 2 игрока – то необходимо убрать карточки с цифрами «3» и «4».

Оставшиеся карточки перемешиваются и раскладываются по игровому полю (ландшафт и число должны находиться сверху) так, чтобы ландшафт и число на карточке и на игровом поле совпадали.



Распределите фишки:

Каждый игрок выбирает себе цвет и получает все фишки этого цвета, затем ставит свою игровую фигурку на клетку деревни на карте острова. Фишки, обозначающие выигранные позиции и цели путешествия, остаются пока у игроков.



Игровая фигурка

10 фишек позиций

Фишка цели

Распределите карточки героев:

4 карточки женских персонажей игры переворачиваются лицом вниз и перемешиваются. Каждый игрок вытягивает по одной карточке. Теперь игроки-мужчины меняют своих женских персонажей на мужских героев, которые соответствуют доставшейся карточке.



Подготовьте карточки «Материалы» и «Ингредиенты»:

Разложите эти карточки следующим образом. Карточки «Материалы» («Железо», «Шкурки», «Дерево») кладутся в 3 отдельные колоды. Также раскладываются карточки «Ингредиенты»: «Мед», «Травы», «Грибы». Положите все 6 стопок карт с одной из сторон игрового поля.



Железо Шкурки Дерево



Мед Травы Грибы

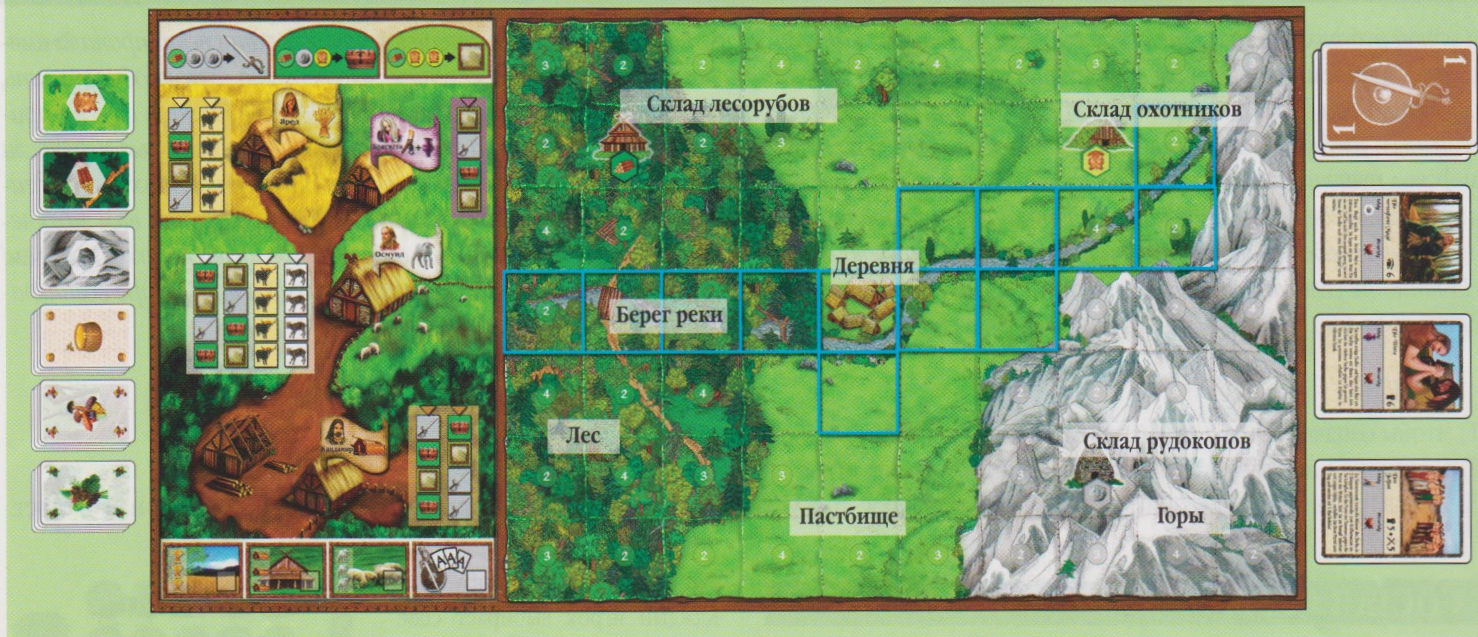
Затем каждый из игроков в качестве **начального капитала** получает 1 карточку «Дерево». В течение игры каждый из участников держит в руках карточки «Материалы» и «Ингредиенты», не показывая их другим игрокам.

Подготовьте карточки приключений

Рассортируйте карточки приключений в соответствии с цифрами, указанными на оборотной стороне. Таким образом карточки разделяются на 3 стопки. Отдельно перемешайте каждую стопку. Теперь положите стопки друг на друга так, чтобы в самом низу оказалась стопка с цифрой «3», затем с цифрой «2», и на самом верху с цифрой «1». Положите всю колоду на сторону игрового поля, противоположную той, где лежат колоды «Материалы» и «Ингредиенты». Возьмите 3 первые карточки, откройте их и положите в ряд около колоды.



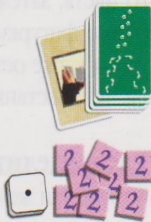
Правая часть игрового поля представляет собой ландшафты острова Катан. Деревня поселенцев находится на зеленой равнине. На востоке возвышаются горы. У подножья гор протекает река, которая несет свои воды через зеленую равнину, пересекая лес, на запад. Все поля, примыкающие к реке, обозначены голубой рамкой и считаются берегами реки. С левой стороны игрового поля изображен увеличенный фрагмент деревни поселенцев, где около каждого дома находится таблички с изображением тех предметов и животных, которых хотели бы приобрести их жители. Слева от игрового поля расположены колоды карт «Материалы» и «Ингредиенты». Справа – стопка карточек приключений, три из которых открыты. Для большей наглядности здесь не показаны шестиугольные карточки, изображающие цели, и игровые фигурки.



Подготовьте карточки путешествий:

Перемешайте карточки путешествий (перевернув их зеленой стороной вверх) и сложите в стопку. Положите эту стопку на карточку «Перемешать карточки путешествий» рядом с игровым полем.

Рядом со колодой карточек путешествий положите также кубик и 8 розовых жетонов «Снаряжение».



Подготовьте карточки характеристик и инвентаря:

Каждый игрок получает карточку характеристик и инвентаря, после чего необходимо сделать следующее:

Положите свою карточку героя на большое поле «А» в центре карточки характеристик и инвентаря. Затем каждый игрок берет жетон «Напиток Бригитты» и кладет его на специально для этого отведенное поле «В» так, чтобы сверху оказалось изображение только одного напитка.

Указатель физического состояния героя необходимо разместить на поле «4» зоны состояния (на рисунке обозначено «С»). Также каждый игрок получает следующие жетоны, которые он сможет в течение игры, при выполнении определенных условий, разместить на своей карточке характеристик и инвентаря: 3 фиолетовых жетона «Опыт» (на одной стороне с цифрой «1», на обратной с цифрой «2») и 1 жетон «Опыт» с цифрами «3-4», а также еще 1 жетон «Целебный напиток» и 1 жетон «Зелье».



ОБЗОР ИГРЫ

Предметы, требующиеся поселенцам

На карте деревни видны дома поселенцев Яреда, Осмунда, Кандамира и Бригитты. У каждого из них есть список предметов (мечи, сундуки, окна из пергамента) и животных (коровы и овцы), которые они хотели бы получить от участников игры. Для того чтобы выиграть, участникам игры нужно принести поселенцам эти предметы и животных.

Где можно найти коров или овец? Конечно, на карточках, изображающих цель путешествия, которые лежат на игровом поле, перевернутые обратной стороной. Здесь же находятся материалы: железо, дерево и шкурки. Эти материалы потребуются игрокам для изготовления предметов, требующихся поселенцам. Так, например, для того чтобы сделать сундук, игроку необходимо иметь по 1 карточке «Железо», «Дерево», «Шкурки».

Важнейшая задача в течение игры состоит в том, чтобы при помощи своей игровой фигурки обойти как можно больше участков территории Катана и найти максимальное количество необходимых карточек цели путешествия - коров, овец, материалов. Во время путешествия по Катану будут происходить различные события, и игрокам придется пережить много приключений. Чем более сильным, ловким, обаятельным и искусным в битве окажется герой, тем больше у него появится шансов целым и невредимым преодолеть все опасности и получить дополнительные материалы.

Если игрок нашел корову, овцу или сделал какой-либо предмет, он должен отметить это, положив свою фишку для обозначения выигранных позиций на соответствующую клетку того или иного списка предметов, требующихся поселенцам - при этом он должен выбрать самую верхнюю свободную клетку столбца.

В конце побеждает тот игрок, который первым разместит на игровом поле 10 фишек, обозначающих выигранные позиции.



ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ГЕРОЯ

Изначальный показатель черты характера

У каждого героя есть 4 основные черты характера: «Сила», «Навык боя», «Ловкость» и «Обаяние». В начале игры показатель каждой черты характера – это **изначальный показатель**, который отмечен на карточке героя. В процессе игры можно повысить показатели этих четырех черт за счет приобретения **Опыта** и (или) **Снаряжения**. Все изменения будут отражаться в карточке характеристик и инвентаря.



Приобретение опыта

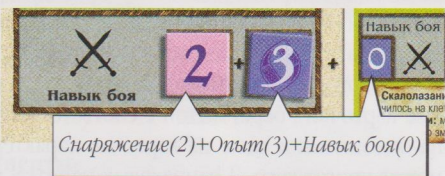
Если игрок находит карточку цели путешествия, на которой написана цифра «1», он приобретает 1 очко опыта, которое может быть использовано для повышения показателя одной из черт характера его героя: игрок должен положить один из своих фиолетовых жетонов «Опыт» на пустое поле опыта на своей карточке характеристик и инвентаря («1» должна оказаться сверху) или перевернуть жетон «Опыт» стороной с показателем «2» наверх. Так как сначала в распоряжении игрока только 3 жетона «1-2», он может повысить показатели трех черт характера своего героя только на 2 очка.

У игрока также есть один жетон «Опыт» с цифрами «3-4». С помощью этого жетона он может повысить показатели одной из черт характера (по своему выбору) с «2» и «3» до максимума, т.е. «4»: игрок меняет жетон «Опыт» с показателем «2» на жетон «Опыт» с цифрами «3-4», положив его так, чтобы «3» находилась наверху. Освободившимся жетоном «Опыт» с цифрами «1-2» он может закрыть последнее (четвертое) свободное поле опыта.

Совет: жетон «Опыт» с цифрами «3-4» игрок может положить тогда, когда есть по крайней мере один жетон «Опыт» с показателем «2».

Снаряжение

Если игрок находит карточки цели с изображением щита, амулета из медвежьих зубов, лука или пары сапог, он может положить 1 жетон «Снаряжение» (с показателем «2») на поле с соответствующим изображением на своей карточке характеристик и инвентаря. Предметы снаряжения повышают показатели черт характера на 2 очка. **Пример «улучшенной» черты характера.** У данного героя показатель «Навык боя» равен 5.



ХОД ИГРЫ

Начинает игру тот, кому выпадет большее количество очков на кубике. Сразу этот игрок имеет право **продать/купить** или **обменять** свои карточки (см. стр. 6). Затем он должен выбрать одно из следующих действий:

- 1) отправить своего героя в **путешествие**;
- 2) оставить своего героя **работать в деревне**.

После этого считается, что игрок ход закончил, и очередь переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

1) Путешествие

А Ограничение количества карточек «Материалы» и «Ингредиенты» в начале путешествия

Если фигурка героя находится на клетке дерева игрового поля, игрок может отправить его в путешествие, только если у него на руках не более 5 карточек «Материалы» и 5 карточек «Ингредиенты». Игрок, у которого на руках больше карточек, может сократить их количество до 5 каждого типа, отложив лишние карточки в запас.

Пожалуйста, обратите внимание: количество карточек «Материалы» и «Ингредиенты», с которым игрок может начать путешествие, не должно превышать максимума (5 карточек каждого типа), но может быть меньше. Например, если у игрока 6 карточек «Материалы» и 4 «Ингредиенты», то он может начать ход только после того, как отложит 1 карточку «Материалы».

В Определение цели путешествия

Прежде чем сделать ход, игрок определяет цель своего путешествия. Не показывая другим игрокам, он может посмотреть 2 карточки цели, а затем кладет их обратно на игровое поле так же, как они лежали, т.е. картинками вниз. После этого он ставит фишку для обозначения цели на карточку цели (на одну из тех, которые посмотрел).

Игрок может выбрать любую карточку цели, но при одном условии: нельзя смотреть и выбирать в качестве цели карточки, уже занятые фишками цели других игроков.

Когда цель выбрана, игрок должен попытаться максимально коротким путем довести свою игровую фигурку до выбранной карточки. Можно выбрать и обходные, более длинные, пути, иногда этого просто не избежать, порой - это единственно возможное решение, однако кратчайший путь всегда предпочтительнее.

С Правила перемещения по карте

Игровая фигурка может переходить с одного квадрата игрового поля на другой только в вертикальном или горизонтальном направлении (но не по диагонали). Фигурка может перемещаться на любое поле, в том числе на то, где стоят игровые фигурки или фишки цели других участников.

Количество квадратов игрового поля, которое может пройти игрок за один ход, определяется физическим состоянием героя. Если оно, например, равно «3» (как это показано на рисунке), то игрок может переместить свою игровую фигурку на 3 квадрата игрового поля.

Д Карточки путешествий

В начале путешествия игрок должен взять в руки колоду карточек путешествий и сделать следующее:

1. Открыть карточку путешествия

Каждый раз перед тем как переместить свою фигурку на соседний квадрат игрового поля, игрок должен взять верхнюю карточку из колоды, перевернуть ее и положить перед собой.

Важно: карточка путешествия всегда должна лежать таким образом, чтобы узкая сторона карточки с изображением неба соприкасалась с той стороной игрового поля, у которой сидит игрок.

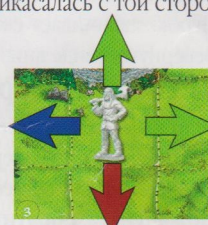
2. Переместить игровую фигурку

Теперь игрок должен переместить свою фигурку на соседний квадрат игрового поля в одном из 4 направлений.

3. Выполнить задание, обозначенное на карточке путешествия

Если игрок решает передвинуть свою фигурку в направлении, на которое в карточке путешествия обозначено какое-либо задание, он должен его выполнить (как это сделать, подробно описано на стр. 5 «Задания на карточках путешествий»).

Пример: посмотрите на рисунок. Если игрок решит передвинуть свою фигурку вниз (↓), то ему предстоит «Бой с медведем». Если он сделает ход налево (←), то получит карточку «Трава». Движение направо (→) или вверх (↑) ни подарков, ни заданий не принесет.



Однако не всегда есть возможность выбрать направление движения, которое требует выполнения задания (подробнее об этом смотрите в разделе «Путь закрыт» на стр. 5).

Как только верхней в колоде становится карточка «Перемешать все карточки путешествий», необходимо заново сформировать колоду карточек путешествий так, как это было описано выше. Карточки, лежащие непосредственно перед игроками, перемешиваются только в том случае, если их путешествия уже закончены.

Е Конец путешествия

Путешествие считается законченным в следующих случаях:

- ♦ Как только игрок раскроет столько карточек путешествий (т.е. пройдет своей игровой фигуркой квадраты игрового поля), сколько ему позволяет показатель физического состояния героя.
- ♦ Как только его игровая фигурка достигнет выбранной им карточки цели путешествия, обозначенной его фишкой.

Цель не достигнута: во время следующего хода игрок продолжает свое путешествие к карточке цели, отмеченной его фишкой цели.

Цель достигнута: игрок должен совершить следующие действия:

- вернуть свою фигурку обратно в деревню;
- снять с карты острова свою фишку цели путешествия;
- забрать себе карточку цели законченного путешествия и открыто положить ее перед собой.



Теперь игрок получает вознаграждение за успешно заверщенное путешествие:

- если на карточке цели путешествия изображен материал, игрок получает соответствующую карточку типа «Материалы»;
- если на карточке цели путешествия изображена корова или овца, игрок может поставить свою фишку для обозначения выигранных позиций на соответствующее поле списка предметов, требующихся поселенцам. Игрок должен ставить свою фишку всегда на самую верхнюю свободную клетку столбца.
- если на карточке цели путешествия изображен предмет снаряжения или написана цифра, обозначающая количество полученных очков опыта, игрок может повысить показатели черт характера своего героя (см. «Черты характера героя» на стр. 3).

Если в игре принимают участие 3 или 4 игрока, все предметы снаряжения должны быть представлены в игре в двух экземплярах. В том случае если игрок получает карточку цели с тем предметом снаряжения, который у него уже есть, он получает в качестве замены 1 очко опыта, которое можно использовать для повышения показателя одной из черт характера его героя. Игрок не может обладать двумя одинаковыми жетонами «Снаряжение».

Игрок заканчивает свой ход, положив свои карточки путешествия в перевернутом виде вниз колоды и передав всю колоду своему соседу слева.

2) Работа в деревне

Если на момент начала хода фигурка игрока находится в деревне, он может оставить своего героя в деревне для того, чтобы изготовить различные предметы, требующиеся поселенцам, и/или приготовить напитки.

Пожалуйста, обратите внимание: игрок, который не достиг выбранной им цели путешествия и вернулся в деревню, не имеет права остаться в ней для того, чтобы работать. В этом случае деревня считается лугом (пастбищем).

А Изготовление предметов

В каждом списке предметов, требующихся поселенцам, помимо столбцов с изображением животных есть также один или два столбца, в каждом из которых расположены 4 изображения предметов. Игрок должен прежде всего обратить внимание на предметы, изображенные в самых верхних свободных клетках столбцов (т.е. на из-



бражения предметов, не занятые фишками других игроков). Так как в игре нет специальных карточек предметов, ни один предмет не может быть изготовлен «про запас». Предмет может быть изготовлен, только если в этом есть реальная необходимость, т.е. если его изображение находится в самой верхней свободной клетке столбца. Если игрок хочет изготовить определенный предмет, он должен использовать необходимые карточки «Материалы» (т.е. вернуть их в соответствующие колоды), затем игрок ставит свою фишку для обозначения выигранных позиций на соответствующую клетку. Так, например, для изготовления одного меча необходимо использовать 2 карточки «Железо» и 1 карточку «Дерево», одного сундука – по 1 карточке «Железо», «Дерево» и «Шкурки», одного окна из пергамента – 1 карточку «Дерево» и 2 «Шкурки». За один ход можно изготовить несколько предметов. Это могут быть одинаковые или разные предметы. Изготовленные за один ход предметы могут быть отданы разным жителям деревни.

Пример:

(А) Осмунду в данный момент требуются следующие предметы:

1 меч (левый столбец), 1 окно из пергамента (второй столбец), 1 корова (третий столбец) и 1 овца (правый столбец). Все эти предметы и животные находятся в самых верхних свободных клетках своих столбцов. Осмунду в данный момент не нужен сундук.

(В) Игрок (синий цвет) использует свои карточки «Материалы» для изготовления меча и ставит свою фишку для обозначения выигранных позиций на клетку с изображением меча в крайнем левом столбце. Теперь Осмунду нужны следующие предметы (слева направо): 1 сундук, 1 окно из пергамента, 1 корова, 1 овца – меч ему больше не нужен.



В Приготовление напитков

Для того чтобы приготовить напитки, игроку необходимо иметь карточки «Ингредиенты»: «Мед», «Грибы», «Травы».

- для того чтобы получить 1 жетон «Напиток Бригитты», необходимо использовать 1 карточку «Грибы» и 1 карточку «Травы»;
- для того чтобы получить 1 жетон «Зелье», необходимо использовать 1 карточку «Мед» и 1 карточку «Травы»;
- для того чтобы получить 1 жетон «Целебный напиток», необходимо использовать 1 карточку «Мед» и 1 карточку «Грибы».

Карточки «Ингредиенты», необходимые для приготовления напитков, указаны в верхней части каждой карточки характеристик и инвентаря. Игрок, который приготовил напиток (т.е. вернул в колоду использованные карточки), берет жетон с соответствующим напитком и кладет его на одноименное поле на карточке характеристик и инвентаря. Игрок может приготовить 2 одинаковых напитка; для того чтобы это обозначить, он должен перевернуть жетон соответствующего напитка на своей карточке характеристик и инвентаря. Более 2 одинаковых напитков приготовить нельзя (см. «Использование напитков» на стр. 6).

С Вознаграждение за выполненные просьбы поселенцев

Если игрок поставил свою фишку для обозначения выигранных позиций на одну из клеток списка предметов, требующихся поселенцам, он вправе получить дополнительное вознаграждение.

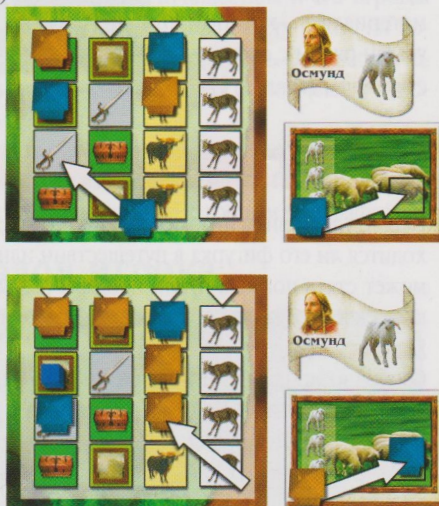
- Игрок, поставивший фишку для обозначения выигранных позиций, на список предметов Бригитты, получает дополнительно к выигранному очку 1 жетон «Зелье» и 1 жетон «Напиток Бригитты». Игрок может получить эти жетоны, только если после получения жетонов количество напитков каждого типа не будет превышать 2.
- Игрок, поставивший фишку для обозначения выигранных позиций, на список предметов Яреда, Осмунда или Кандамира, получает либо семена от Яреда, либо овцу от Осмунда, либо доски для дома от Кандамира.

Вознаграждения Яреда, Осмунда и Кандамира не существуют в виде карточек или жетонов, поэтому они отмечаются фишками для обозначения выигранных позиций в соответствующих списках предметов. Если, например, у игрока 2 фишки стоят в списке Яреда и 1 в списке Осмунда, это значит, что у него в запасе есть 2 мешка семян и 1 овца.

Д Специальные призовые очки

Игрок может получить дополнительные призовые очки благодаря мешкам с семенами, овцам и доскам для будущего дома, которые лежат у него в запасе. Если у игрока получилось первым разместить 3 фишки для обозначения выигранных позиций в списке предметов Яреда, Осмунда или Кандамира, он получает 1 призовое очко (оно отмечается фишкой для обозначения выигранных позиций, которая ставится на соответствующую клетку специального поля победных очков, расположенное в нижнем левом углу игрового поля). Но если другому игроку удастся поставить в списке предметов, требующихся поселенцам, больше своих фишек для обозначения выигранных позиций, то специальное призовое очко переходит к нему (т.е. он меняет фишку игрока на свою на специальном поле победных очков).

Пример: Игрок (синий цвет) ставит свою третью фишку для обозначения выигранных позиций на одно из полей в списке предметов Осмунда. Это дает ему возможность поставить свою фишку на специальное поле победных очков «Овцы». В ходе игры другому игроку (оранжевый цвет) удастся поставить на список Осмунда 4 фишки для обозначения выигранных позиций, т.е. на одну больше, чем у соперника (синий цвет). Теперь соперник (синий цвет) должен убрать свою фишку со специального поля победных очков, и на это место свою фишку ставит игрок, использующий фишки оранжевого цвета.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда одному из игроков удастся поставить на игровое поле 10 фишек для обозначения выигранных позиций. Этот игрок считается победителем.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

1) Детали путешествия

♦ Задания на карточках путешествий

Поиск карточек «Ингредиенты»

Игрок, который решает во время путешествия передвинуть свою игровую фигурку в направлении, на котором в карточке путешествия изображен мед, грибы или травы, получает соответствующую карточку «Ингредиенты». Исключение: у игрока уже есть 5 карточек «Ингредиенты» (см. «Ограничение количества карточек «Ингредиенты» на стр. 6). Скрытые карточки «Ингредиенты» (т.е. те, изображения которых на карточках путешествия взяты в скобки) может получить только герой, обладающий индивидуальной способностью «Знание о природе» (см. стр. 7).

Медведи, волки, змеи и Кандамир

Игрок, который решает во время путешествия передвинуть свою фигурку в направлении, на котором в карточке путешествия изображено одно из животных или сам Кандамир, должен выполнить задание. Символ, который находится рядом с изображением животного или Кандамира, подскажет, какая черта характера героя необходима для выполнения этого задания и какова его сложность.



Выполнение заданий

Для того чтобы выполнить задание, указанное на карточке путешествия, игроку необходимо бросить кубик. Затем к количеству очков, выпавших на кубике, он добавляет свой показатель требующейся по заданию черты характера. Если полученная сумма больше или равна сложности задания, указанной на карточке путешествия, то игрок успешно его выполнил.

Пример: игрок хочет передвинуть свою игровую фигурку налево. При движении в этом направлении его ожидает встреча с Кандамиром и задание на силу. Задание считается успешно выполненным в том случае, если сумма показателя «Сила» героя и количества очков, выпавших на кубике, равна или больше стоимости задания («6»). Если игрок решает сделать ход в направлении змеи, сумма количества очков, выпавших на кубике, и показателя «Ловкость» должна быть больше или равна «5».



Успех и неудача при выполнении задания

Успех: если задание «Бой с медведем» выполнено успешно, то игрок получает 2 карточки «Шкурки». Если задание на ловкость в «Охота на волка» также выполнено, то это приносит игроку 1 карточку «Шкурки». Игрок, которому удастся помочь Кандамиру валить лес и тем самым выполнить задание на силу, вознаграждается 1 карточкой «Дерево». Игрок получает призовые карточки «Материалы», только если у него на руках их меньше 5 (см. «Ограничение количества карточек «Материалы» на стр. 6).

Неудача: в случае неудачи при выполнении задания (т.е. сумма показателя черты характера героя и количества очков, выпавших на кубике, оказалась меньше, чем стоимость задания) герой немедленно теряет 1 или 2 пункта своего физического состояния (сколько пунктов физического состояния теряет герой зависит от типа невыполненного задания и отмечено внизу карточки характеристик и инвентаря): игрок должен передвинуть указатель физического состояния героя в своей карточке характеристик и инвентаря на 1 или 2 клетки вниз. Герой может продолжить свое путешествие, только если **новый** показатель физического состояния позволяет ему это сделать, т.е. открытых карточек путешествий перед игроком лежит **меньше**, чем новый показатель физического состояния героя. Если это условие не соблюдается, то ход игрока завершается. Но игрок может с помощью жетона «Целебный напиток» повысить показатель физического состояния героя и продолжить свое путешествие (см. «Использование напитков» на стр. 6).

Пожалуйста, обратите внимание: в случае неудачи при выполнении задания игрок **может передвинуть** свою игровую фигурку на клетку в выбранном направлении. Если физическое состояние героя позволяет, то игрок может продолжить путешествие, открывая новые карточки путешествия и передвигая фигурку на соседние клетки.

Пример: показатель физического состояния героя «3». Игрок открывает свою вторую карточку путешествия и решает двигаться по направлению к медведю. Задание выполнить не удалось, и показатель физического состояния героя снижается до «1». Ход игрока мог бы на этом завершиться (т.к. перед игроком лежат две открытые карточки путешествия), но игрок использует жетон «Целебный напиток» и повышает показатель физического состояния героя до «3». Теперь игрок может открыть следующую (третью) карточку путешествия.

Совет: на карточке характеристик и инвентаря отображаются все последствия удачно и неудачно выполненных заданий.

♦ Значок «?» на карточке путешествия

Если игрок решает передвинуть свою игровую фигурку в направлении «?», изображенного на карточке путешествия, он должен быть готов к тому, что его ожидает приключение. Игрок берет одну из трех карточек приключений, лежащих рядом с колодой, и вслух читает ее название. Затем игрок должен выполнить задание, указанное на карточке. Условия выполнения задания на карточке приключения такие же, как и для задания на карточке путешествия: необходимо, чтобы стоимость задания оказалась меньше суммы количества очков, выпавших на кубике, и показателя требующейся черты характера.

На некоторых карточках приключений указано 2 символа - это значит, что игрок должен выполнить 2 задания. Сначала игрок выполняет задание, обозначенное первым символом, а затем - вторым. Приключение считается удачным только тогда, когда оба задания выполнены. Для того чтобы успешно выполнить некоторые задания, необходимо отдать 1 карточку «Ингредиенты» или 1 жетон «Зелье». Если у игрока нет таких карточек или жетона, он не может выбрать эти приключения.



Если игрок успешно справился с заданиями, он получает вознаграждение, изображенное на карточке приключения. Эту карточку игрок оставляет у себя, затем берет новую карточку из колоды и выкладывает ее (около колоды снова лежат 3 открытые карточки приключений).

Если игрок потерпел неудачу, карточка приключения возвращается на свое место (в ряд около колоды). Герой теряет 1 или 2 пункта физического состояния (в зависимости от игровой ситуации). В случае если неудачным оказалось приключение, в котором игрок должен был отдать 1 карточку «Ингредиенты» или 1 жетон «Зелье», то он ничего не теряет, кроме отданной карточки или жетона.

♦ Герой Катана

Если игрок успешно выполнил задания на 3 карточках приключений (карточки лежат перед ним), он может поставить свою фишку для обозначения выигранных позиций на клетку «Герой Катана» специального поля победных очков. Но если другой игрок выложит больше карточек пройденных приключений, то именно он получит титул «Герой Катана» и может заменить фишку для обозначения выигранных позиций другого игрока на свою.

♦ Выбор направления движения

Закономерно, что игрок может передвинуть свою игровую фигурку в направлении какого-либо события или «?» только тогда, когда у него есть реальный шанс, выполнить задание. Поэтому если возможности выполнить задания нет, направление движения, которое приводит к заданию, считается закрытым.

Пример: На одном из направлений на путевой карточке изображен медведь, стоимость задания «8». Игрок может выбрать это направление движения, только если показатель «Навык боя» его героя «2» или он использовал «Напиток Бригитты». В этом случае у него есть реальный шанс при выпадении на кубике «6» победить медведя.

Естественно, игровая фигурка не может двигаться в направлении, которое ведет за границы игрового поля.

♦ Показатель физического состояния героя «0» или «-1»

Если показатель физического состояния героя после выполнения задания становится отрицательным и игрок не использует «Целебный напиток», то путешествие заканчивается, игрок не может продолжать путь в поисках различных «Материалов» и «Ингредиентов» и вознаграждений (см. «Индивидуальные способности героя»). Если показатель физического состояния героя во время хода снижается до «0» или «-1», но при этом игрок достиг цели, то он возвращает свою игровую фигурку на клетку деревни и получает вознаграждение, указанное на карточке цели. Во время следующего хода (когда вновь подойдет очередь игрока) у него есть две возможности:

- 1) использовать 1 или 2 жетона «Целебный напиток» и тем самым повысить показатель физического состояния героя до «2» или «4», а затем выбрать дальнейшие свои действия (новое путешествие или работа в деревне);
- 2) вообще отказаться от каких-либо действий на этот ход и тем самым повысить показатель физического состояния героя до «4» к следующему ходу.

Подсказка: пропустить ход по собственному желанию для того, чтобы повысить показатель физического состояния, можно, если показатель физического состояния героя больше «0», например «1», «2» или «3».

♦ Ограничение количества карточек «Материалы» и «Ингредиенты» во время путешествия

Если игрок решает отправить своего героя в путешествие, то у него на руках должно быть не больше 5 карточек «Материалы» и 5 карточек «Ингредиенты».

Если, например, у игрока уже есть 4 карточки «Материалы» и он успешно выполнил задание «Бой с медведем», то он получит только 1 карточку «Шкурки» (вместо обычных 2). Игрок не имеет права отложить во время путешествия какую-либо карточку для того, чтобы получить 2 карточки «Шкурки». Однако если игрок достиг цели и вернул свою игровую фигурку в деревню, то он в любом случае получает все материалы, которые изображены на карточке цели - даже если у него уже было 5 карточек «Материалы» во время путешествия.

Тот же принцип распространяется и на карточки «Ингредиенты». Игрок, у которого есть 5 карточек «Ингредиенты», не может отложить во время путешествия одну из них, чтобы получить другую.

♦ Склады лесорубов, охотников и рудокопов

Вместо того чтобы положить свою фишку для обозначения целей на карточку цели, игрок может положить ее на изображение одного из складов (см. игровое поле, стр.2). Когда игрок приводит своей фигурку к выбранному складу, он возвращает ее в деревню и получает карточку того материала, который указан рядом с соответствующим складом.



Склад лесорубов Склад рудокопов Склад охотников

2) Торговля

Первым действием игрока во время его хода в независимости от того, находится ли его фигурка в путешествии или остается работать в деревне, может стать покупка и/или продажа различных карточек другим игрокам, также возможен обмен карточек в банке игры в соотношении 3:1.

Продажа и покупка

Свободно продавать и покупать можно карточки «Материалы», «Ингредиенты» и жетоны «Напитки», но не жетоны «Опыт».

Игрок, у которого во время путешествия уже есть 5 карточек «Материалы» и 5 карточек «Ингредиенты», не может купить 6 карточку ни одного из типов (подробнее см. «Ограничение количества карточек «Материалы» и «Ингредиенты» на этой странице).

Обмен карточек 3:1 в банке игры

Игрок может обменивать 3 одинаковые карточки «Материалы» на 1 любую другую в рамках этого типа карточек; тот же самый принцип распространяется и на карточки «Ингредиенты».

Пример: Игрок возвращает в соответствующую колоду 3 карточки «Травы» и берет себе 1 карточку «Мед».

Не разрешается обмен 3 карточек типа «Материалы» на 1 карточку типа «Ингредиенты» (т.е. нельзя поменять 3 карточки «Железо» на 1 карточку «Мед») и наоборот.

3) Использование напитков

Если игрок использует напиток, то он должен убрать соответствующий жетон с карточки характеристик и инвентаря или перевернуть его стороной, на которой изображен 1 напиток, а не 2.

«Напиток Бригитты»

«Напиток Бригитты» используется во время выполнения задания перед тем, как бросить кубик, и повышает только на время этого задания показатель черты характера, использующейся в задании, на 2. Нельзя одновременно использовать 2 напитка, чтобы повысить показатель черты характера на 4. Если напиток используется при выполнении задания карточки приключения, в котором надо выполнить 2 задания, напиток можно применять только во время 1 из них. Для второго задания разрешается использовать второй «Напиток Бригитты».

«Целебный напиток»

Один или два жетона «Целебный напиток» могут быть использованы в любой момент игры. «Целебный напиток» повышает показатель физического состояния героя на 2 пункта. Если показатель физического состояния героя уже составляет «3» и при этом используется «Целебный напиток», то показатель физического состояния становится равен «4» - больше значение правила игры не позволяют.



«Зелье»

Игрок может использовать 1 или 2 жетона «Зелье» в конце своего хода. Каждый жетон «Зелье» действует таким образом, что все игроки с таким же, как у использующего этот жетон игрока, или большим показателем физического состояния героя теряют 1 пункт. Игрок, который использует этот напиток, ничего не теряет. Показатель физического состояния героя не может быть ниже «-1».



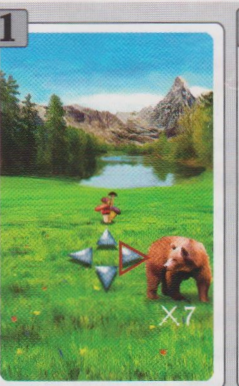
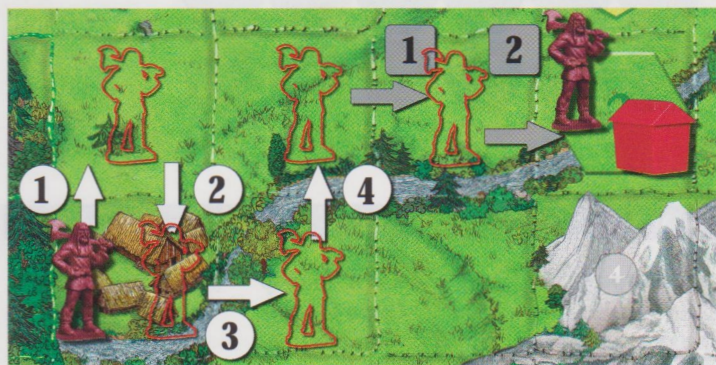
3) Индивидуальные способности героя

Каждый герой обладает двумя индивидуальными способностями. Одна из них заключается в том, что после завершения путешествия на клетке карты с определенным ландшафтом, игрок имеет право сделать еще один шаг на соседнюю клетку. Это дополнительное движение на одну клетку возможно в том случае, если на момент завершения путешествия показатель физического состояния героя составляет хотя бы «1» (см. также «Конец путешествия» на стр.4).

Верховая езда: Если игрок закончил свое путешествие и его игровая фигурка находится, например, на равнине (или на берегу реки), он получает право дополнительного хода: игрок должен взять карточку путешествия и передвинуть свою игровую фигурку на соседнюю клетку игрового поля согласно основным правилам.

Скалолазание: Игроки, чьи герои обладают этой способностью, получают право дополнительного хода в том случае, если к моменту окончания путешествия их игровые фигурки оказались на клетке с горным ландшафтом.

Пример двух ходов игрока



Игрок поставил свою фишку для обозначения цели и начинает путешествие из деревни. Он открывает самую верхнюю карточку путешествия (1) в колоде. Так как змея (справа) для него слишком опасна, игрок передвигает свою игровую фигурку наверх и получает карточку «Травы».

На следующей карточке путешествия (2) внизу изображен медведь. Решительный игрок двигает свою фигурку вниз, но на кубике ему выпадает только «1». Неудача! Его показатель «Навык боя» равен «5», поэтому игрок не выполняет это задание и теряет 2 пункта физического состояния героя (А).

Здесь путешествие игрока должно было бы закончиться, так как игрок открыл 2 карточки путешествия, а показатель физического состояния его героя равен «1». Но игрок использует жетон «Целебный напиток» (В) и показатель физического состояния героя повышается до «3» (С). Игрок открывает третью карточку путешествия (3) и продолжает свое движение направо.

С тремя открытыми карточками путешествия и показателем физического состояния героя «3» игрок должен закончить путешествие, но его герой обладает индивидуальной способностью «Плавание», и поскольку игровая фигурка стоит на берегу реки, игрок может использовать право дополнительного хода. Он открывает следующую карточку путешествия (4) и двигается наверх. Теперь его путешествие окончательно завершилось.

Следующий ход игрока. Он открывает первую карточку путешествия (1) и двигается вправо. Бой с медведем! На кубике, брошенном игроком, выпадает 3 очка; сумма, получившаяся после сложения этих очков с показателем героя «Навык боя», равна «8». Задание «Бой с медведем» успешно выполнено, и игрок получает 2 карточки «Шкурки».

Игрок открывает следующую карточку путешествия (2). Он перемещает свою игровую фигурку вправо, где ему предстоит выполнить задание на ловкость и победить змею. Он использует «Напиток Бригитты» (D); на кубике ему выпадает «4». Вместе с его показателем «Ловкость» («1»), «Напитком Бригитты» («2») в сумме получается только «7». Герой теряет 1 пункт своего физического состояния (т.к. задание не выполнено), игрок возвращает свою фигурку в деревню и забирает вознаграждение, указанное на карточке цели (т.к. игровая фигурка дошла до клетки, на которую была помещена фишка для обозначения цели).

Ориентирование в лесу: Игроки, чьи герои обладают этой способностью, получают право дополнительного хода в том случае, если к моменту окончания путешествия их игровые фигурки оказались на клетке с лесным ландшафтом (это относится и к клеткам с лесным ландшафтом на берегу реки).

Плавание: Игроки, чьи герои обладают этой способностью, получают право дополнительного хода в том случае, если к моменту окончания путешествия их игровые фигурки оказались на клетках с изображением берега реки.

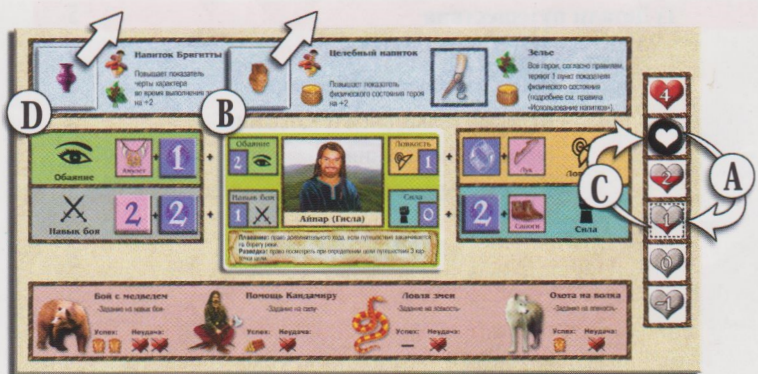
Знание природы: Игроки, чьи герои обладают этой способностью, могут получить дополнительные карточки «Ингредиенты» во время путешествия, если совершают движение в направлении, рядом с которым находится изображение одного из ингредиентов, заключенное в скобки. Для других героев движение в этом направлении дополнительных карточек «Ингредиенты» не принесет.

Друг Инги: Игроки, чьи герои обладают этой способностью, получают 1 карточку «Ингредиенты» по своему выбору, если им удастся при выполнении задания победить змею.

Выгодный обмен:

Игроки, чьи герои обладают этой способностью, могут в начале своего хода совершать обмен карточек «Материалы» в соотношении 2:1 (2 одинаковые карточки «Материалы» на 1 другую, по своему выбору, карточку «Материалы»).

Разведка: Игрок, чьи герои обладают этой способностью, определяя цель путешествия, могут посмотреть 3 карточки цели путешествия (вместо обычных 2).



Содержание	Страница
Состав игры	1
Подготовка к игре	1
Обзор игры	2
Черты характера героя	3
- Изначальный показатель черты характера	3
- Приобретение опыта	3
- Снаряжение	3
Ход игры	3
1) Путешествие	3
А Ограничение количества карточек «Материалы» и «Ингредиенты»	3
В Определение цель путешествия	3
С Правила перемещения по карте	3
D Карточки путешествий	3
E Конец путешествия	4
- Цель не достигнута	4
- Цель достигнута	4
2) Работа в деревне	4
А Изготовление предметов	4
В Приготовление напитков	4
С Вознаграждение за выполненные просьбы поселенцев	4
D Специальные призовые очки	4
Конец игры	5
Дополнительные правила	5
1) Детали путешествия	5
- Задания на карточках путешествий	5
- Поиск карточек «Ингредиенты»	5
- Медведи, волки, змеи и Кандамир	5
- Выполнение заданий	5
- Успех и неудача при выполнении заданий	5
- Значок «?» на карточке путешествий	5
- Герой Катана	5
- Выбор направления движения	5
- Показатель физического состояния героя «0» или «-1»	6
- Ограничение количества карточек «Материалы» и «Ингредиенты» во время путешествия	6
- Склады лесорубов, охотников и рудокопов	6
2) Торговля	6
- Продажа и покупка	6
- Обмен карточек 3:1 в банке игры	6
3) Использование напитков	6
- «Напиток Бригитты»	6
- «Целебный напиток»	6
- «Зелье»	6
4) Индивидуальные способности героя	6
Верховая езда, Скалолазание, Ориентирование в лесу,	6
Плавание, Знание природы, Друг Инги, Выгодный обмен, Разведка	6

Карточки цели с «2» на обратной стороне



Карточки цели с «3» на обратной стороне



Карточки цели с «4» на обратной стороне



Выходные данные

Идея игры:
Лицензия:
Иллюстрации:
Графика:
Редакция:

Клаус Тойбер
Catan GmbH
Таня Доннер
Фине Тюнинг
TM-Spiele

www.klausteuber.de
www.catan.com

Автор выражает благодарность за помощь в создании этой игры Беньямину, Клаудии и Гвидо Тойберу, Эмили Джонсон-Тойбер, Арнду Бинену, Райнеру Мюллеру, Вольфгангу Лютке, Фритцу Груберу, Петеру Нойгебауеру, Себастьяну Раппу и Марте Игельшпахер.

Автор и издательство выражают также благодарность за конструктивные и полезные советы, касающиеся правил игры, и тестирование игры Петеру Густаву Бартшату, Петре и Оливеру Зак, Марку Эриху.

Посетите нашу страницу в интернете

www.abenteuercatan.de

Посетите наш сайт и создайте свою собственную карточку героя! Мы создали программу, которая позволит вам создать и напечатать вашу собственную карточку героя – с вашей фотографией и с 3 индивидуальными способностями, которые вы сможете выбрать более, чем из 40 возможных. На форуме сайта вы можете обменяться опытом с другими игроками и предложить различные комбинации способностей.

