



САТАН

РАЗШИРЕНИЕ

ГРАДОВЕ & РИЦАРИ

СЪДЪРЖАНИЕ НА КУТИЯТА

- 3 големи картонени рамки, съдържащи:
 - 4 рамки „Градоустройство“
 - 4 x 15 плочки „Градска постройка“
 - 1 карта на варварската флота
 - 4 карти „Разходи за строителство“
 - 1 тесте с карти (96 карти):
 - 3 x 12 карти „Търговска стока“
 - 6 карти с точка за победа
 - 3 x 18 карти „Развитие“ (*Наука, Политика, Търговия*)
- 4 комплекта фигури за игра, всеки от които съдържа:
 - 6 рицари
 - 6 шлема
 - 3 крепостни стени
 - 3 надстройки за полиси
- Допълнителни фигури за игра:
 - 1 фигура Търговец
 - 1 червен зар със стойности
 - 1 зар със символи (събития)
 - 1 фигура Варварска флота
- 2 класъра за карти
- 1 бр. упътване

СЪДЪРЖАНИЕ НА УПЪТВАНЕТО

- Въведение – начало за начинаещи стр. 2-3
- Изграждане на острова: за начинаещи стр. 4
- за напреднали стр. 4
- Подготовка за игра: стр. 4
 - Фаза на основаване стр. 4
- Разиграване – кратко разяснение стр. 5
- Разиграване – подробно разяснение стр. 5
- Хвърляне на заровете и действията, които следват стр. 5
- Търговия стр. 6
- Строителство (*крепостна стена, рицар – поставяне, активиране, подсилване*) стр. 6
- Градоустройство – развиване на градовете стр. 7
 - Полиси стр. 7
- Карти „Развитие“ стр. 8
- Действия на рицаря стр. 8
 - Преместване стр. 8
 - Преместване + прогонване стр. 8
 - Прогонване на Разбойниците стр. 8
- Битка срещу варварската орда стр. 8
 - Варварите побеждават стр. 9
 - Рицарите побеждават стр. 9
- Търговецът стр. 9
- Край на играта стр. 9
- Игра с разширението „Мореплаватели“ стр. 9
- Алманах на картите „Развитие“ стр. 10
 - Наука (*зелен цвят*) стр. 10
 - Политика (*син цвят*) стр. 10
 - Търговия (*жълт цвят*) стр. 11

САТАН

РАЗШИРЕНИЕ

ГРАДОВЕ & РИЦАРИ

Разширение към базисната игра „Катан“. Разширението „Градове & Рицари“ е съвместимо и се играе САМО В КОМБИНАЦИЯ с базисната игра „Катан“!

А Въведение – начало за начинаещи

Пред вас се намира островът Катан. Имате различни варианти за подреждане на местностите, но препоръчваме в първата игра да ги разположите според голямото изображение. Картите на Ресурси и Търговски стоки под него дават информация за това, какъв е добивът ви от построен град на съответната местност.

ВНИМАНИЕ: Добивът на ресурси от градовете е различен от този в базисната игра „Катан“!

1 Катан е в голяма опасност. Алчни варвари, привлечени от богатството на Катан, потеглят към острова, за да го завземат.

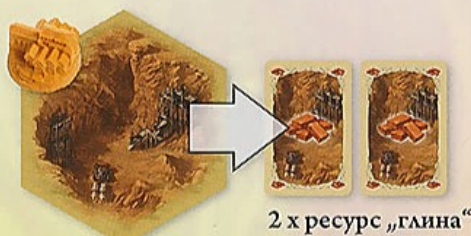
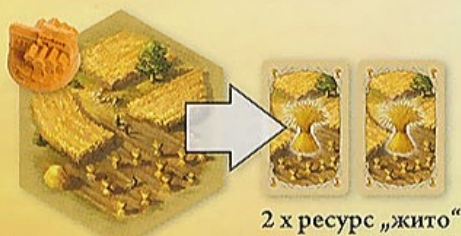
2 Населението на Катан има достатъчно време, за да подготви армия от рицари, която да се изправи срещу опасността. Варварската орда отговаря по своята сила на броя на градовете, построени на Катан. За да бъде победена, рицарите на всички играчи трябва да бъдат поне толкова силни, колкото варварите.

3 Победена ли е варварската орда, Катан е извън опасност. Ако рицарите са твърде слаби, варварите завземат градовете, разграбват ги и ги превръщат в селища.

4 Загубата на град засяга винаги играча, който е участвал с най-малко рицари в битката срещу варварите. Не излагайте градовете си на опасност, вкарайте рицарите в действие!

5 Независимо от нападенията на врага играчите са изправени и пред друго предизвикателство – надпреварата помежду им в построяването на полиси! Полисът носи две допълнителни точки за победа. За неговото изграждане играчът трябва да надстрои вече построен свой град.

6 Всеки град се надстроява с помощта на карта Търговска стока. За да се сдобие с такава карта, играчът трябва да е построил градове на местностите „планина“, „гора“ и „пасище“.



А Моля, запознайте се първо с въведението **А**. В него ще намерите кратка информация за промените в класическите правила на базисната игра „Катан“. Тези промени се налагат при комбиниране на базисната игра „Катан“ с разширението „Градове и Рицари“!

Б В част **Б** – „Упътване“ ще намерите подробни разяснения на новите допълнителни правила в играта.

В Алманахът на картите „Развитие“ е полезно помагало за тълкуване на действията им с примери и съвети. (от стр. 10)



7 В началото на играта всеки играч основава по едно селище и един град. За построен град на местност „планина“, „гора“ или „пасище“, играчът получава една карта на Ресурс, съответно: „желязо“, „дърво“ или „вълна“ и една карта Търговска стока, за съответната местност.

8 Три са областите, в които можете да развивате града си, преди той да се превърне в „полис“ (*преди да го надстроите*): Политика, Наука и Търговия.



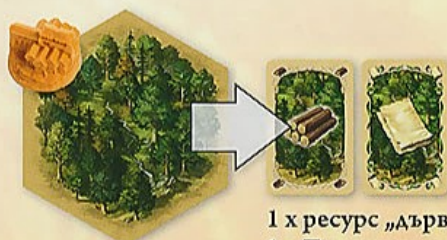
С Търговската стока „монети“ градът се развива в областта Политика (*син цвят*); с Търговската стока „книжа“ – в областта на Науката (*зелен цвят*); с Търговската стока „коприна“ – в областта на Търговията (*жълт цвят*). Играчът, който първи достигне четвъртата степен на развитие в някоя от областите (*виж рамки Градоустройство*), има право да надстрои града си в „полис“ (*2 допълнителни точки за победа*).

9 С развиването на градовете се увеличава шанса да се сдобие с нови карти „Развитие“ и да имате по-голямо влияние в играта.

10 Подгответе се за нови предизвикателства и едно по-дълго пътешествие. Победител е този играч, който първи достигне 13 точки за победа.



ресурс „желязо“
Търговска стока „монети“



1 x ресурс „дърво“
1 x Търговска стока „книжа“



1 x ресурс „вълна“
1 x Търговска стока „коприна“

Б УПЪТСТВАНЕ

ИЗГРАЖДАНЕ НА ОСТРОВА

(Изграждане на острова за начинаещи)

Въпреки многото различни варианти за нареждане на игралното поле, в първата игра ви препоръчваме да го подредите според изображението на стр. 2-3. Това ви гарантира да имате необходимото количество ресурси в играта, преди всичко „жито“.

- Подредете рамките с морета, като съблюдавате правилното местоположение на пристанищата.
- После поставете шестоъгълните полета (местности) и върху тях жетоните с числа, както е показано на изображението. До нареденото игрално поле сложете картата на Варварската флота.

Изграждане на острова: за напреднали

Играта е по-забавна, когато местностите са наредени произволно. Припомнете си: „Алманах за сесии“, подзаглавие: Нареждане на игралното поле и Варианти. Можете да нареждате шестоъгълните полета с гърба нагоре и преди да сложите жетоните с числа върху тях, едно по едно да ги обърнете. Разбърквайте местностите всеки път преди да ги наредите. По този начин началното разположение ще е винаги различно.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Следните части от базисната игра „Катан“ НЕ са нужни. Моля, отстранете ги!

- карти „Развитие“
- карти „Разходи за строителство“
- специална карта „Орден на Рицарите“
- 1 зар със стойности

Преди да започне играта:

- Големи картонени рамки: отдалете внимателно плочките „Градска постройка“ от рамките (4x15 плочки). Само отстранената външна рамка и обозначените с части се изхвърлят.



Подгответе следните части:

- картите на Ресурси се разделят по вид и се подреждат в класъорите
- картите с точка за победа („Катан спасител“) се поставят в последния, свободен раздел на класъора.
- новите карти „Търговска стока“ се групират по вид и се поставят в третия класъор с линеята страна нагоре. Всеки вид в отделен раздел.



- трите класъора се поставят до игралното поле.

- новите карти „Развитие“ се групират по вид и се поставят с линеята страна надолу в четвъртия класъор: Търговия (жълт цвят), Политика (син цвят), Наука (зелен цвят). Поставете този класъор от другата страна на игралното поле.



- фигурата Търговец, един зар със стойности от базисната игра „Катан“ (в някои издания на базисната игра зарът е бял, в други жълт), червеният зар със стойности, зарът със символи (събития) и специалната карта „Най-дълга търговска улица“ се поставят до игралното поле.



- фигурата Варварска флота се поставя в начална позиция върху картата на варварската флота.



- Разбойниците се поставят на пустинята.

Всеки играч избира цвят на фигури и получава:

- 5 селища, 4 града, 15 улици

- 6 рицаря
2 обикновени рицаря (флаг с един връх)
2 силни рицаря (флаг с два върха)
2 мощни рицаря (флаг с три върха)



- 6 шлема

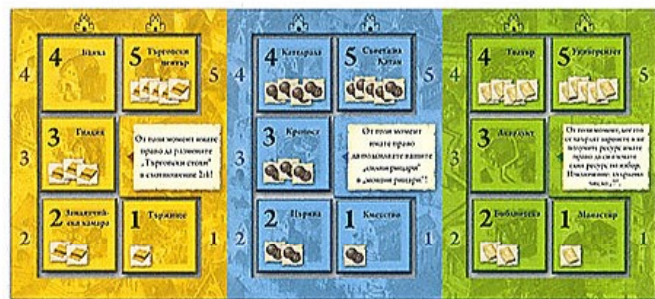
- 3 крепостни стени



- 3 полниси



- 1 рамка „Гradoустройство“ и 15 плочки „Градска постройка“. 15-те плочки „Градска постройка“ се групират по цвят и се подреждат в рамката „Гradoустройство“, както е показано на изображението:



Фаза на основаване

- в произволен ред играчите хвърлят двата зара със стойности.

- играчът с най-висок резултат започва играта. Той основава едно селище с улица към него, по правилата на базисната игра „Катан“. Останалите играчи продължават с основаването по реда на часовниковата стрелка. (първа фаза на основаване)

- втора фаза на основаване: всеки играч основава по един град с улица към него, започвайки от играча, основал последен своето селище и продължавайки обратно на часовниковата стрелка.

Внимание: Препоръчително е да основате селище или град на местност „лива“, за да добивате „жито“ и не забравяйте, че Търговските стоки се добиват само от три вида местности!

- всеки играч получава 1 карта на Ресурс от местността, на която е основал град. С нея той започва играта.

- играчът, основал първи селище започва играта.

РАЗИГРАВАНЕ – КРАТКО РАЗЯСНЕНИЕ

Когато е на ход, играчът има право на следните действия:

1. Хвърля трите зара:



- зарът със символи показва събитията, които настъпват.



- червеният зар със стойности показва дали и кой играч/и има право да изтегли карта „Развитие“
- сумата от двата зара със стойности показва местностите, от които играчите ще добият ресурси.
- играчите с градове на местностите „планина“, „гора“ и/или „пяснище“ получават съответните Търговски стоки.

Важно: Преди да хвърли заровете, играчът има право само на следното действие: да изиграе карта „Алхимик“. Играчът няма право да строи, да търгува с останалите играчи или да разменя карти на Ресурси.

2. След като хвърли заровете, играчът има право на следните действия в произволна последователност:

а) Търговия – с банката (*картите на Ресурси в класъра и в съотношение според правилата*) и/или с останалите играчи

б) Строителство

- улици, селища, градове (*по правилата на базисната игра „Катан“*)
- Ново: крепостни стени
- Ново: да поставя „обикновен рицар“ и по желание да го активира
- Ново: да развива градовете си в някои от трите области с помощта на картите Търговска стока.

в) Допълнителни действия:

След като хвърли заровете, играчът има право на следните допълнителни действия:

- да изиграе карта/и „Развитие“ и/или
- да извърши следните действия със своите рицари:
- да подсили свой рицар/и
- да премести свой рицар/и
- да прогони рицар/и на друг играч (*като премести свой рицар/и*)
- да прогони Разбойниците

След тези действия, ходът на играча приключва. На ход е лявостоящият играч.



Ако стойността на червения зар е „2“ и зарът със символи показва синия крепост, играчът с лявата рамка „Градоустройство“ разполага с нужната постройка и има право на карта „Развитие“, играчът в дясно не.

- Играчите, при които тези условия са изпълнени имат право да си изтеглят карта „Развитие“. Редът на теглене е по посока на часовниковата стрелка, започвайки от играча, който е на ход. Тегли се винаги най-горната карта с цвета, който зарът със символи е определил. Играчите имат право да видят своите карти „Развитие“, след което ги поставят пред себе си с гърба нагоре. Не е позволено играч да има пред себе си повече от 4 карти „Развитие“. (*виж карти „Развитие“*)

3) Добив на ресурси: сбор на стойностите от двата зара

(*едни червен зар със стойности от разширението „Градове и Рицари“ и един зар със стойности от базисната игра „Катан“*). Важно: в някои базисни игри заровете са бели, в други жълти. В това упътване е изобразен жълт зар, който отговаря съответно на белия



Както в базисната игра „Катан“ и тук, сборът на стойностите от двата зара определя местностите, от които се добиват ресурси.

- едно построено селище – 1 карта на Ресурс
- един построен град – 2 карти:

2 карти на Ресурси

- от местност „хълм“: 2 карти на Ресурс „ланина“
- от местност „лива“: 2 карти на Ресурс „жито“

или

1 карта на Ресурс и 1 карта Търговска стока

- от местност „планина“: 1 карта на Ресурс „желязо“ + 1 Търговска стока „монети“
- от местност „гора“: 1 карта на Ресурс „дърво“ + 1 Търговска стока „книжа“
- от местност „пяснище“: 1 карта на Ресурс „вълна“ + 1 Търговска стока „коприна“

Играчът няма право да се откаже от полагащата му се Търговска стока и в замяна да получи карта на Ресурс, както и обратното. При хвърляне на число „7“, картите с Търговски стоки се броят заедно с картите на Ресурси.

4) Хвърлено число „7“: преместване на Разбойниците

Разбойниците не се местват от пустинята докато варварската флота не акостира на Катан:

До тогава:

- ако се хвърли число „7“ и варварската флота не е достигнала бреговете на Катан, играчите преброяват само наличните си карти на Ресурси и Търговски стоки. Ако общият им брой е повече от седем, половината от картите се връщат в класъра. (при нечетно число се закръгля на по-малкото четно). Разбойниците остават на пустинята и играчът хвърля „7“ няма право да тегли карта от скритата ръка на друг играч.

- изиграването на карта Развитие „Епископ“ или „Рицар“ също не може да премести Разбойниците, докато варварската флота не достигне бреговете на Катан. Те остават в пустинята.

Ако в завършването, в което варварската флота акостира на Катан се хвърли числото „7“, Разбойниците могат да бъдат преместени за първи път.

РАЗИГРАВАНЕ – ПОДРОБНО РАЗЯСНЕНИЕ

Хвърлени зарове – резултати: действия и събития, които настъпват
Резултатите от хвърлените зарове се разглеждат в следната последователност: (*различни комбинации – различни резултати и действия*)

1) Зар със символи - символ кораб: варварската флота се приближава



Ако зарът със символи показва кораб, варварската флота се премества с една позиция напред, по посока на стрелката. Достигне ли варварската флота последното поле (*означено в червено*) варварската орда акостира на острова. За да отвърнат на удара на варварите играчите трябва да са активирали рицари. (*виж: „Битка срещу варварската орда“*)

2) Получаване на карта Развитие:

зар със символ – крепост / червен зар със стойности – нужната стойност



Ако зарът със символи показва крепост, всеки играч проверява има ли право да изтегли карта Развитие. За да изтегли карта Развитие, играчът трябва да има постройка (*плочка „Градска постройка“, обвърната с лицевата страна нагоре*). Тази постройка трябва да е в рамка „Градоустройство“ с цвят отговарящ на цвета на крепостта от зара. (*съответно син, зелен или жълт*)

- Стойността на червения зар трябва да е изобразена на някоя от постройките (*обвърнатите плочки „Градска постройка“*). Цветът на рамката „Градоустройство“, в която е постройката трябва да отговаря по цвят на крепостта от зара със символи.

ТЪРГОВИЯ

Правилата при търговия остават същите, както в базисната игра „Катан“. Те важат и за новите карти Търговска стока. Търговските стоки могат да бъдат разменени както между играчите, така и с банката.

- с банката в съотношение 4:1 → 4 еднакви по вид Търговски стоки за 1 друга по вид Търговска стока или карта на Ресурс;
- с банката в съотношение 3:1 → 3 еднакви по вид Търговски стоки за 1 друга по вид Търговска стока или карта на Ресурс. (Условие: играчът е застроил пристанище 3:1).
- обратната размяна също е позволена → карти на Ресурс за Търговски стоки (Примерно: 4 карти на Ресурс „глина“ за 1 Търговска стока „коприна“ или с пристанище 2:1 → 2 карти на Ресурс „глина“ за 1 Търговска стока „китка“).
- карти Развитие не се разменят между играчите или с банката.

СТРОИТЕЛСТВО

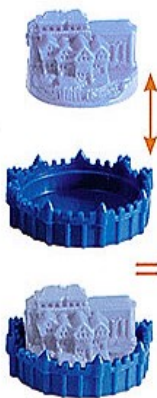
Играчите имат право да строят улици, селища и градове по правилата на базисната игра „Катан“.

Нови постройки:

Крепостна стена

Когато се хвърли числото „7“ играчът, който има повече от 7 карти в ръка (карти на Ресурси и Търговски стоки) трябва да върне половината в банката, закръгляйки на по-ниското четно число.

- построената крепостна стена дава право на играча да притежава повече карти в ръка, когато се хвърли „7“. Тя увеличава броя на защитените карти в ръка с 2.
- за една крепостна стена играчът „заплаща“ 2 карти на Ресурс „глина“. Построеният вече град се повдига и под него се поставя крепостната стена. Крепостни стени могат да бъдат построявани (поставяни) само под градове.
- всяка една построена крепостна стена увеличава броя на защитените карти в ръка с още 2.



Пример: Когато се хвърли число „7“, играчът който е построи 2 крепостни стени, има право да задържи 11 карти в ръка (карти на Ресурси + Търговски стоки). Ако играчът притежава 12 карти в ръка, трябва да върне половината в банката.

- ако играч изгуби свой град (след битка с варварската орда), той губи и крепостната стена.

Рицари

Рицарите биват „активни“ или „пасивни“:



- ако един рицар е без шлем, той е „пасивен“ – не може да предприема действия.
- ако един рицар е със шлем, той е „активен“ – може да предприема действия.



Силата на един рицар се определя от неговия флаг. Има три степени:

- флагът на рицаря е с 1 връх – „обикновен рицар“ (1 точка за сила)
- флагът на рицаря е с 2 върха – „силен рицар“ (2 точки за сила)
- флагът е с 3 върха – „мощен рицар“ (3 точки за сила)



Поставяне на рицар

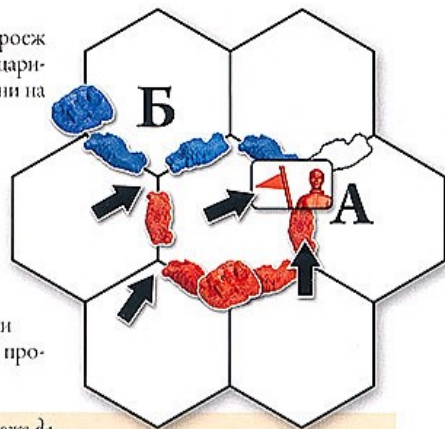
За да постави свой рицар, играчът „заплаща“ 1 ресурс „желязо“ и 1 ресурс „вълна“, взема един обикновен рицар (без шлем) и го поставя на игралното поле.

- обикновеният (пасивен) рицар трябва да се постави на свободен кръстопът и да граничи поне с една от улиците на играча, който го поставя.

- правилото за отстояние при строеж на селища и градове не важи за рицарите. Рицари могат да бъдат поставяни на два съседни кръстопъти.

- ако рицарят на един играч граничи с улица на противников играч, той прекъсва строителството на противниковия играч след този кръстопът (без значение дали рицарят е активен или пасивен).

- рицарят може да прекъсне и „Най-дългата търговска улица“ на противниковия играч.



Пример: Играчът в червено може да избира между четири кръстопъти, на които да постави рицар (виж стрелките). Ако играчът в червено постави своя рицар на кръстопът „А“, както е показано на схемата, рицарят прекъсва строителството на играча в синьо след този кръстопът. Само играчът в червено има право да продължи строителството след този кръстопът (да построи улица). Ако играчът в червено беше поставил рицаря си на кръстопът „Б“, той щеше да прекъсне търговската улица на играча в синьо.

Активиране на рицар

Един рицар, независимо от неговата сила, може да бъде активиран, когато играчът „заплати“ един ресурс „жито“; това правило важи и за рицари, които са поставени току-що.

- играчът поставя на рицаря един шлем
- ако играчът активира свой рицар, той няма право да извършва повече действия с него в този ход. Най-рано в следващия си ход, играчът може да извършва с него други действия (виж Действия на рицаря)



Подсилване на рицар

Един обикновен рицар може да бъде подсилен още в хода, в който е поставен или в някой от следващите.

- за да подсили свой рицар, играчът „заплаща“ 1 ресурс „желязо“ и 1 ресурс „вълна“, отстранява обикновения рицар от игралното поле и на негово място поставя силен рицар (флаг с два върха).
- рицарите могат да бъдат подсилвани както когато са пасивни, така и когато са активни. Ако един рицар е активен преди да бъде подсилен, той остава такъв и след подсилването. Ако един рицар е пасивен преди да бъде подсилен, той остава такъв и след подсилването. На ход един рицар може да бъде подсилен само веднъж.
- по същия начин един силен рицар може да бъде подсилен в мощен рицар. Преди това обаче, играчът трябва да е построи Крепост (трета степен на развитие на Градоустройство в област Политика, син цвят).



Важно: Всеки играч разполага с 2 обикновени, 2 силни и 2 мощни рицари. Ако играч е поставил и двата си обикновени рицари, той трябва първо да подсили един от тях преди да може отново да постави обикновен рицар.



ГРАДОУСТРОЙСТВО – ОБРЪЩАНЕ НА ПЛОЧКА „ГРАДСКА ПОСТРОЙКА“

Ако играч притежава Търговски стоки, той може да извършва градоустройство – да разраства градовете си в трите области (*Политика, Търговия, Наука*) посредством обръщане на плочки „Градска постройка“. Дори играчът да има само един построен град, той има право да предприеме градоустройство във всяка една от трите области.

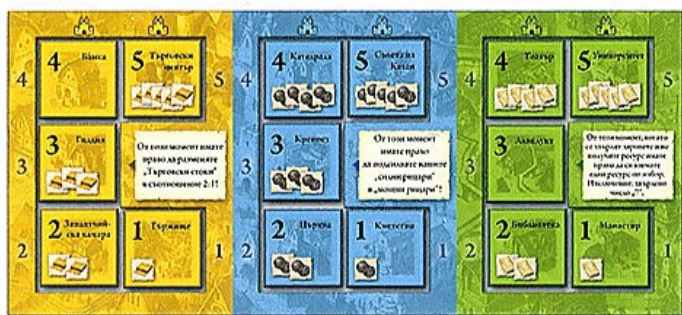
Търговия = жълт цвят = коприна
Политика = син цвят = монети
Наука = зелен цвят = книга



Градоустройството се извършва с помощта на рамките „Градостроителство“, от които всеки играч притежава по една. Рамката „Градостроителство“ е разделена на три области, всяка от които е различен цвят. Във всяка една област има по 5 плочки „Градска постройка“ отбелязани с цифрите от 1 до 5 (*това са петте степени на развитие на Градоустройството*). В началото на играта всички плочки „Градска постройка“ са обрънати с цифрите нагоре.

Всяка една плочка „Градска постройка“ показва колко на брой и каква на вид Търговска стока трябва да „заплати“ играчът, за да извърши градоустройство (*да обърне плочка „Градска постройка“*). Пример: играчът, който „заплати“ 1 Търговска стока „коприна“ може да извърши градоустройство в областта Търговия (*жълт цвят*) и да обърне плочката „Градска постройка“ с цифрата 1 на нея (*първа степен на развитие на Градоустройството*). Така той построява Тържници.

Върху построеното Тържище са изобразени два червени зара със стойностите „1“ и „2“. Тези стойности показват, какво число трябва да се хвърли с червения зар, за да получи играча карта Развитие (*стойностите не се сбират*).
Виж: карти Развитие.



Във всяка втора степен на развитие на Градоустройството, играчът „заплатя“ по 2 Търговски стоки, в трета степен на развитие на Градоустройството по 3 Търговски стоки и т.н. С развитието на Градоустройството, шансът на играча да получи карти Развитие става все по-голям (*повече изображения на червени зарове със стойности*).

Ако играчът е направил и трета степен на развитие на Градоустройството, в някоя от областите, той има право на следното:

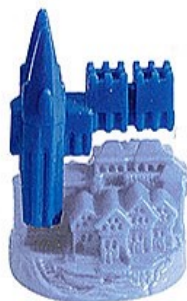
Гилдия (жълт цвят): От момента, в който играч е построял Гилдия (*обърнал плочка „Градска постройка“ – Гилдия*), той има право да размени Търговски стоки в съотношение 2:1. Играчът може да размени 2 еднакви по вид Търговски стоки (2 х монети, 2 х книга или 2 х коприна), за 1 Търговска стока или 1 карта на Ресурс по избор.

Крепост (син цвят): От момента, в който играч е построял Крепост (*обърнал плочка „Градска постройка“ – Крепост*), той има право да подсили своите „силни рицари“ в „мощни рицари“.

Акведукт (зелен цвят): От момента, в който играч е построял Акведукт (*обърнал плочка „Градска постройка“ – Акведукт*), той има право, всеки път, когато се хвърлят заровете и не получи добив, да си взема една карта на Ресурс или Търговска стока по избор. Важно: хвърлено число „7“ – ако играчът няма добив на ресурси, тъй като Разбойниците са на местост с неговата постройка, той въпреки това има право да си вземе една карта на Ресурс или Търговска стока по избор.

Полиси

Играчът, който първи направи някоя от четирите степени на развитие на Градоустройство (*Банка, Катедрала или Театър*), има право да построи полис, като постави една надстройка за полис върху свой построен град. Един полис носи 4 точки за победа (2 точки за победа от града + 2 точки за победа от надстройката). На рамките „Градостроителство“ (*над четвърта и пета плочка „Градска постройка“*) са отбелязани символите „полис“.



Общо, в играта могат да бъдат построени три полиса: един в областта Търговия, един в областта Наука и един в областта Политика. Играчът, който притежава полис, може да го изгуби, ако някой друг играч преди него успее да достигне петата степен на развитие на Градоустройство в тази област. Ако играчът, който притежава полис, успее да достигне първи и петата степен на развитие на Градоустройство, полисът му не е застрашен. Един играч може да построи повече от един полис, ако има достатъчно построени градове и достигне първи четвъртата степен на Градоустройство от всяка една рамка „Градостроителство“ (*от всяка една област*).

Пример: Един играч притежава полис, тъй като е развил своето Градоустройство в областта Политика, построявайки Катедрала. Втори играч построява Съвета на Католици и става притежател на полиса, който първият играч е построил. Третият: първият играч губи своя полис безвъзвратно. Полисът, на който вторият играч е станал притежател, не може да му бъде отнет. Досегашният притежател на полиса трябва да махне надстройката от своя град.

Наблюдавайки рамките „Градостроителство“, играчите могат да проследят по всяко време на играта, кой какъв полис е построил (*в коя от трите области е достигнал четвърта степен на развитие на Градоустройството*).

Ако играч има само един построен град и го надстрои в полис, той трябва първо да построи друг град, преди да направи четвърта степен на развитие на Градоустройство в някоя от другите области, за да има възможност да надстроява.

КАРТИ РАЗВИТИЕ

Получаване на карти Развитие

Карти Развитие се получават при следните условия:

1. Играчът трябва да е направил поне първа степен на развитие на Градоустройство в някоя от областите (*поне една обръната плочка „Градска постройка“ с изображение на червен зар със стойности*).



2. Зарът със символи трябва да показва символ Крепост с цвят на областта, в която играчът е започнал развитие на Градоустройство. Ако играчът е започнал развитие на Градоустройство и в трите области едновременно, шансовете му да получи карта Развитие се увеличават.

3. Червеният зар трябва да показва стойност, която е изобразена на плочка „Градска постройка“ от рамката „Градостроителство“. Всеки играч, за който тези три условия са изпълнени, получава карта Развитие.

тегли се винаги най-горната карта от съответната купчинка с карти Развитие.

ако няколко играча имат право на карта Развитие, редът на теглене е следният: по посока на часовниковата стрелка, започвайки от играча, който е на ход.

Пример:



Играч А хвърля трите зара. Резултатът е следният: жълтият зар показва стойност „6“, червеният зар показва стойност „3“, а зарът със символи показва символ Крепост в жълт цвят. Играч Б е построял Тържници и Занаятчийска камара (развил първа и втора степен на Градоустройство в област Търговия). Постройката Занаятчийска камара е в област Търговия, цвят жълт и на нея е изобразен зар със стойност „3“. Следователно играч Б има право да си изтегли карта Развитие от купчинката карти Развитие със съответния цвят (жълт).



Изиграване на карта Развитие

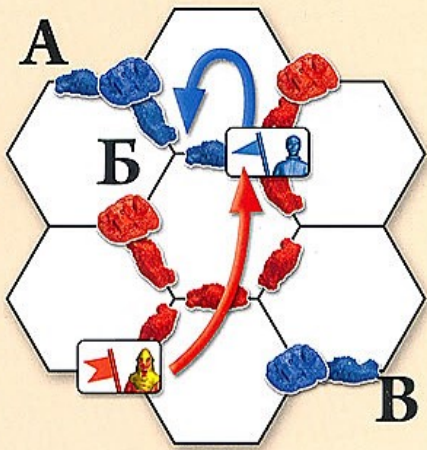
Когато е на ход и след като хвърли заровете, играчът има право да изиграе неограничен брой карти Развитие (изключение: изиграване на карта Развитие „Ахимик“).

Особености:

- след като бъдат „закупени“, картите с точка за победа трябва да се обърнат веднага с лицевата страна нагоре.
- един играч няма право да притежава повече от четири неизиграни карти Развитие (картите с точка за победа, които задължително се обръщат веднага след като бъдат „закупени“, не се броят). Ако играч получи пета карта Развитие, която не е точка за победа и не може да изиграе нито една от петте (например: защото не е на ход), той е длъжен да върне една от петте карти Развитие, по свой избор (да я постави под съответната купчинка с карти Развитие).
- ако играчът е на ход и получи карта Развитие, той има право да я изиграе веднага.
- картите Развитие не се разменят между играчите или с банката.
- изиграните карти Развитие се поставят под съответната купчинка, отговаряща на цвета им.

- рицарят, който прогонва трябва да бъде деактивиран след извършеното действие (свалянето на шлема). Той става пасивен.

Пример: Играчът в червено може да премести своя активен „силен рицар“ на кръстопътя, на който се намира пасивния „обикновен рицар“ на играча в синьо (двама кръстопътя са свързани посредством собствени улици и рицарят на играча в червено е по-силен от рицаря на играча в синьо). Играчът в синьо трябва да премести своя прогонен рицар. Той има две възможности за преместване: на кръстопът А или Б. Не е позволено да го премести на кръстопът В.

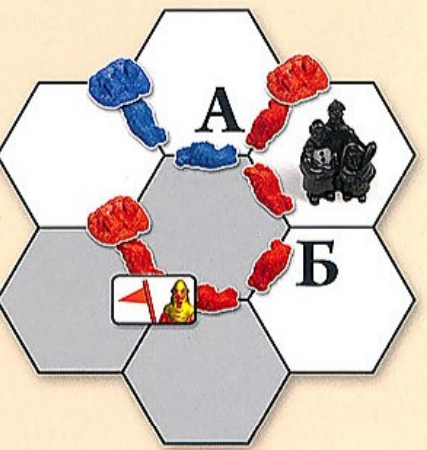


Прогонване на Разбойниците

Играчът може да прогони Разбойниците посредством активен рицар, само когато те се намират на някоя от трите местности, на които е неговият активен рицар. Силата на активния рицар е без значение.

- при прогонване на Разбойниците важат правилата за преместване на Разбойниците от базисната игра „Катан“.
- след прогонването, активният рицар става отново пасивен.
- Важно: Разбойниците не могат да бъдат прогонени от пустинята посредством активен рицар, преди варварската флота да акостира на Катан.

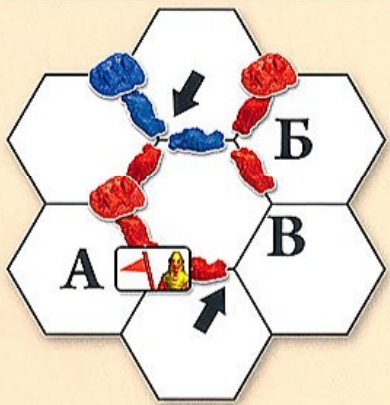
Пример: Активният рицар на играча в червено би могъл да прогони Разбойниците, ако те се намираха на една от трите свои местности. В случая, те не се намират в обсега на рицаря, следователно не могат да бъдат прогонени. За да прогони Разбойниците, играчът в червено трябва да направи следното: да премести активния рицар на кръстопът А или Б, след което да го деактивира; в същия този ход, да „заплати“ един ресурс „жито“ и да активира отново преместения рицар; едва в следващия си ход, има право да прогони Разбойниците.



Преместване

- когато играчът е на ход, той има право да премести един или няколко рицари, които е активирал в предишни свои ходове, следвайки правилото: двата кръстопътя (от които рицаря се маха и на които се поставя) трябва да са свързани с улици на играча, който премества рицаря.
- на един кръстопът може да има само един рицар.
- не е позволено прескачане на рицар на друг играч.
- след преместването, рицарят трябва да се деактивира (да стане отново пасивен).
- ако играч иска да построи селище на кръстопът, на който е поставил рицар, той трябва първо да премести рицаря, следвайки правилото. Ако няма свободен кръстопът, който да отговаря на правилото за преместване, или рицарят, който трябва да бъде преместен не е активен, играчът не може да построи селище на желания кръстопът.

Пример: Играчът в червено има право да премести своя активен рицар от кръстопът А на един от двата кръстопътя, маркирани със стрелки. Играчът няма право да премести своя активен рицар от кръстопът А на кръстопът Б или В, тъй като нито един от тях не е свързан с кръстопът А, посредством улици.



Преместване и прогонване

- играчът, който е на ход, има право да премести свой рицар на кръстопът, на който се намира рицар на противников играч, като го прогони. Внимание: рицарят, който прогонва, трябва да е по-силен от прогонения.
- прогоненият рицар трябва да бъде преместен от притежателя си на свободен кръстопът, който да отговаря на правилото за преместване. Ако прогоненият рицар е бил активен преди прогонването, той остава активен и след него, както и обратното.
- ако няма свободен кръстопът, прогоненият рицар се отстранява от игралното поле.
- когато рицарят се премества (или трябва да бъде преместен, тъй като е прогонен), той не може да прескача рицар на противников играч.
- не е позволено прогонване на собствени рицари.

БИТКА СРЕЩУ ВАРВАРСКАТА ОРДА

Веднага след като варварската флота акостира на Катан (стъпи на оградено в червено поле, от картата на варварската флота), започва битка между варварите и активните рицари.

- силата на варварската орда се измерва в общия брой градове и полси, построени на Катан до този момент.
- силата на рицарите се измерва в общия брой на флагите на всички активни рицари на Катан до този момент.
- резултатите се сравняват (виж по-долу). Независимо дали рицарите побеждават или не, след битката те се деактивират.

Варварската орда побеждава

Варварите побеждават, когато броят на всички построяни градове и полиси на Катан е по-голям, от броя на върховете на флагосте на всички активни Рицари на Катан. След победата, варварската орда напада градовете на играча или играчите, които са участвали с най-малко (или с нито един) активни рицари за защитата на Катан.

- поражението на Катан е без последици за играчите, които до този момент са построяли само селища. Те не губят нищо. Полисите също не са засегнати, тъй като те са винаги защитени.
- от поражението са засегнати само играчи, които имат **едни или няколко построяни градове**. Всички те преброяват върховете на флагосте на активните си рицари. Играчът с най-малък брой трябва да преустрои един свой град в селище. Ако повече от един играч имат еднакво малък брой върхове на флагосте, всеки един от тях преустройва един свой град в селище. В случай, че нито един от играчите не участва в защитата на Катан (*никой не притежава активен рицар*), всички играчи са длъжни да преустроят по един свой град в селище.
- ако градовете, които се преустройват в селища имат крепостни стени, те ги губят след преустройването.
- ако след поражението на Катан, играч остане без град, той въпреки това запазва постройките, които има в рамка Градоустройството. Играчът продължава да получава карти Развитие. Той може да продължи с градоустройството си, когато отново построи град.

Пример:

- играят Тони, Вики, Габри и Иво.
- Иво, Габри и Тони са активирали по един „обикновен рицар“. Вики не е активирала свой рицар. В този момент рицарската армия на Катан е със сила „3“.
- Габри и Иво имат по два града; Вики има един полис, но няма град. Тони има само селища. В този момент варварската орда е със сила „5“ (4 града, 1 полис).
- Варварите побеждават (3:5).
- Габри и Иво трябва да преустроят по един свой град в селище. Вики няма активен рицар и не участва в защитата на Катан, но нейният полис е защитен. Тони също не е засегнат от поражението, тъй като има само селища.

Важно: Ако играч е построи всичките си 5 селища и трябва да преустрои град в селище, той поставя града, който е избрал да преустрои в летяло положение. Така градът е с функция на селище: една точка за победа, една карта на Ресурс. В хода на играта, играчът има право да преустрои селището в град, като заплати нужните ресурси: 2 ресурс „жито“ и 3 ресурса „желязо“.

Рицарите побеждават

Рицарите побеждават, когато броят на върховете на флагосте на всички активни Рицари на Катан е по-голям или равен, на броя на всички построяни градове и полиси на Катан.

- ако един играч е допринесъл за победата с най-голям брой върхове на флагосте, той получава една карта „Катан спасител“ (една точка за победа).
- ако няколко играча са допринесли за победата с равен брой върхове на флагосте, всеки един от тях си тегли по една карта „Развитие“ от произволна купчинка. Тегли се най-горната карта. Те не получават карта „Катан спасител“.

След нападенията, варварската флота се поставя в начална позиция и отново потегля към Катан.

ТЪРГОВЕЦЪТ

Търговецът влиза в игра, когато се изиграе карта Развитие „Търговец“. Играчът, който изиграе тази карта, поставя фигурата Търговец на някоя от местностите, на която има селище или град. Така той определя вида ресурс, който може да размени в съотношение 2:1, докато Търговецът е на тази местност. Търговецът може да бъде преместван, когато се изиграе карта Развитие „Търговец“. Ако Разбойниците се намират на местност, на която е Търговеца, те не спират размяната на ресурси в съотношение 2:1.

Фигурата Търговец носи една точка за победа.



КРАЙ НА ИГРАТА

Играта свършва, когато играчът, който е на ход има 13 точки за победа.

Правилото „Подлия Петър“ – за опитни Катанци ☺

Ако търсите повече предизвикателства, можете да приложите следното правило: когато варварската флота акостира на Катан, играчите решават, с колко активни рицари ще се включат в битката срещу варварите, започвайки от играча, който е на ход. Един играч може умниелно да не включи свои рицари в защитата на Катан с цел - победа на варварската орда и с това да навреди на друг играч, който ще бъде засегнат от това поражение (*ще изгуби свой град*).

Само рицарите, които участват в битката, биват след това деактивирани.

ИГРА С РАЗШИРЕНИЕТО „МОРЕПЛАВАТЕЛИ“

Можете да комбинирате разширението „Мореплаватели“ с разширението „Градове & Рицари“. Подходящи за това са сценарите „Към нови брегове“ и „Пустинният Остров“. Не са подходящи за комбинирани сценарии, в които има няколко отделни малки острова. Трябва да внимавате, защото определени действия, които се отнасят за уличите, засягат и корабите.

Допълнителни правила при комбиниране на разширението „Градове & Рицари“ с разширението „Мореплаватели“

- в сценарий с няколко острова и при нападение на варварската флота, важат стандартните правила от „Градове & Рицари“.
- рицари могат да бъдат премествани и по море. Двата кръстопътя (*от които рицаря се мести и на които се поставя*) трябва да са свързани с улични и кораби, или само кораби на играча, който премества рицаря.
- играч може да премести свой рицар и на морски кръстопът, ако поне един от неговите кораби граничи с този кръстопът.
- ако играч прекъсне флотата (*линия от кораби*) на противников играч със свой рицар или селище, това се отразява в надпреварата за „Най-дълга търговска улича“. Играчът, чиято флота е прекъсната, няма право да премества свой крайностоящ кораб, граничещ с чуждия рицар.
- ако играч има активен рицар, който граничи с море, на което е Пирата, той има право да премести Пирата, след което трябва да деактивира рицаря.
- нужните точки за победа в съответния сценарий се увеличават съответно с две.
- за град, който се намира на местност „Златно находище“, играчът получава само карти на Ресурс, не и Търговска стока.
- не е позволено фигурата Търговец да се поставя на местност „Златно находище“.
- правилото, че Разбойниците не могат да бъдат премествани, преди варварската флота да акостира на Катан, важи и за Пирата.

