

ПРАВИЛА ИГРЫ "ЭЛАСУНД"

С тех пор, как бесстрашные мореходы открыли и освоили остров Катан, население острова значительно выросло. На равнине и на побережье возникали новые деревни, и все большее значение приобретал обмен товарами между отдельными районами острова. Создание единого центра торговли доставило немало хлопот. Поселение с гаванью, домами для рабочих и торговцев, биржей, гостиницей и огромной церковью посередине - таким создали жители Катана свой первый город. В память о городе на далекой земле, откуда их предки отправились на поиски Катана, колонизаторы дали их первому городу имя Эласунд.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

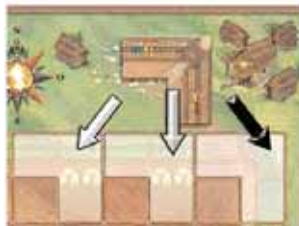
- 1 правила
- 1 план города
- 40 победных фишек и 4 счетных фишки 4-х цветов
- 2 кубика
- 1 фишка Корабля
- 37 карточек зданий, из них 16 зданий в цветах игроков и 21 нейтральное здание
- 9 карточек церквей
- 36 деталей городской стены, по 9 штук 4х цветов
- 110 карт (56 карт Золота и 54 карты Власти)
- 2 карточки городских ворот
- 4 карты "Обзор хода" 4-х цветов
- 20 Заявок на строительство 4-х цветов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На плане показан окруженный морем город Эласунд - без построек, с площадками под строительство городской стены и котлованом для Церкви в центре.

Определение территории под застройку

Площадь застраиваемой территории Эласунда зависит от числа игроков и определяется до начала игры с помощью карточек "Городские ворота". При игре вдвоем обе карточки "Городские ворота" выкладываются на Площадку ворот "2" (белая стрелка), при игре втроем - на Площадку ворот "3" (серая стрелка), а вчетвером - на Площадку ворот "4" (черная стрелка). Городские ворота располагаются так, чтобы синие стрелки указывали на море.



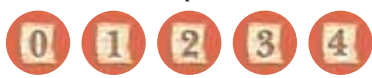
Распределение игрового материала

Каждый игрок выбирает один из 4-х цветов и получает игровой материал этого цвета:

10 победных фишек;



5 Заявок на строительство;



4 карточки зданий (батраки, купцы и ремесленники); 1 карту "Обзор хода";



9 частей Городской стены

Каждый игрок складывает части Стены в стопку в порядке, соответствующем цифрам на обратной стороне карточек. Карточка с цифрой "9" должна оказаться в самом низу стопки.

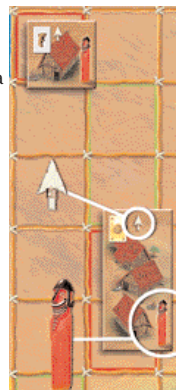


1 круглую Счетную фишку;

Каждый игрок ставит свою счетную фишку на поле "0", расположенном на треке для подсчета очков за торговлю на левом краю плана.

Стартовые карточки

У каждого игрока есть 2 карточки зданий с тотемом на них - это его Стартовые карточки. Каждый игрок кладет свои Стартовые карточку на стартовые поля плана, выделенные рамкой его цвета. Стрелка на карточках должна указывать на розу ветров на плане.



Карточки "Церковь"

9 частей церкви перемешивают и кладут стопкой рубашкой вверх рядом с изображением Церкви.



Нейтральные здания

Карточки нейтральных зданий сортируют, одинаковые здания разбирают по стопкам и кладут по одну из сторон плана.



"Лавка"



"Гостиница"



"Торговые ряды"

"Колодец"



"Контора",
"Дом бургомистра"
и "Зал собраний"

Примечание: хотя большие здания "Зал собраний", "Дом бургомистра" и "Контора" изображены по-разному, их, тем не менее, складывают в одну стопку, поскольку они играют одинаковую роль.



Карты Власти перемешивают и кладут стопкой рубашкой вверх по одну из сторон плана.

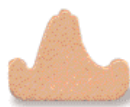


Карты Золота кладут стопкой в "золотой запас" рубашкой вниз рядом с Властью.



Каждый игрок получает стартовый капитал из 3 карт Золота и 1 карты Власти. Карты держат в руке, не показывая их другим игрокам.

Фишку Корабля и оба кубика приготавливают для игры.



Обзор игры

Все игроки строят вместе один город. При этом каждый игрок старается разместить как можно больше собственных зданий на городской территории между морем и городской стеной.

Размер городской территории зависит от числа игроков и устанавливается с помощью городских ворот (в данном случае для 3-х игроков). (1)

Здание можно построить, оплатив расходы на стройку Золотом и выложив на территории застройки от одной до трех - в зависимости от размеров здания - Заявок на строительство.

(2) На территории, выделенной красной рамкой, лежат красная и желтая заявки. Заявка красного игрока дороже, и он сможет построить здесь здание на 4 поля. Тогда карточка с желтыми хижинами будет отсюда вытеснена, поскольку **крупные здания вытесняют более мелкие**.

Здания приносят **доходы**. В начале каждого хода игроки бросают кубики и отмечают кораблем (3) тот ряд, номер которого выпал на кубиках. За каждое здание, стоящее в этом ряду, его владельцы получают - в зависимости от вида здания - карты Золота или Власти.

Каждый игрок имеет по 4 здания с крышами своего цвета: их может строить только он. Кроме того, есть нейтральные здания, которые может строить любой игрок. Тот, кто строит нейтральное здание, ставит на него победную фишку своего цвета.

С помощью **карт Власти** можно подавать или перемещать дополнительные заявки, а то и вытеснить большое здание противника. Тот, кто строит часть **Городской стены**, получает в качестве вознаграждения карту Власти или может поставить победную фишку. (4)

Торговые поля - это поля с 1 или 2 символами "Очки за торговлю" (5). Тот, кто ставит здание на торговом поле, может продвигать свою счетную фишку по треку для подсчета очков за торговлю (6) вперед на 1 поле за каждый закрытый символ.

Когда счетная фишка игрока достигает полей 3, 5, 7, 9 или 11 на треке, он может ставить там свою победную фишку. (7)

Побеждает тот игрок, который первым выставит на план все 10 победных фишек.



ХОД ИГРЫ

Первым ходит игрок, выкинувший наибольшее число на кубиках. Каждый игрок в течение своего хода должен выполнить следующие действия (в указанной последовательности):

1. броском кубиков определить доходы всех игроков;
2. построить одно или два здания;
3. подать заявку на строительство или взять 2 карты Золота;
4. выполнить добавочное действие.

Затем те же действия выполняет следующий игрок (по часовой стрелке от первого).

1) ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДОХОДОВ

Игрок бросает два кубика и ставит корабль на тот ряд, номер которого равен сумме чисел, выпавших на кубиках. Корабль отмечает ряд на плане Города. Каждый игрок получает за каждое из своих зданий в этом ряду определенный доход: здание с символом Золота приносит владельцу карту Золота, здание с символом Власти дает ему карту Власти.

Если выпало 7, корабль становится пиратским (подробности на стр. 4).

Важно: корабль должен перемещаться при каждом ходе. Если у следующего игрока выпало то же число, что и у предыдущего, то он должен переместить корабль на 2 ряда вверх или вниз.



Пример: игрок выбросил 3. Он сдвигает корабль на два ряда и ставит его в 5й ряд, поскольку прошлый ход также дал результат 3. У всех игроков в этом ряду есть по одному зданию, а красных тут даже два. Красный игрок получает по одной карте Власти и Золота, синий забирает Власть, зеленый и желтый - по одному Золоту.

2) СТРОЙКА

Игрок может построить одно или два из следующих сооружений:

- Здание (свое или нейтральное)
- часть городской стены
- часть церкви

Можно также сочетать строительство двух объектов (например, 1 часть стены и 1 часть церкви).

Постройка собственного или нейтрального здания

а) На территории застройки должно лежать необходимое количество заявок на строительство

В зависимости от размеров, здания занимают 1, 2, 4 или 6 полей. Тот, кто собирается строить здание, должен сначала застолбить землю, на которой будет строить.

На выбранной под здание территории должно лежать как минимум столько заявок (можно и больше), сколько требуется для строительства здания. Количество необходимых заявок указано в правом нижнем углу каждого здания.

Пример: красный игрок может построить на территории, выделенной красной рамкой, Гостиницу, поскольку 2 его заявки лежат на этой территории.

Важно: для строительства здания положение корабля не имеет значения. Поэтому необязательно строить здание в ряду, отмеченном Кораблем.

б) Постройка здания

Тот, кто собирается строить здание, должен сначала оплатить расходы. Для этого он кладет в золотой запас столько своих карт Золота, сколько требует карта здания (черное число на желтой монете справа внизу). Затем он снимает с плана те заявки, которые лежат на территории, отданной под постройку этого здания. Свои заявки он забирает себе, чужие заявки



возвращает хозяевам (см. следующий раздел). Он кладет карту здания на план; при этом стрелка на карте должна быть сориентирована на розу ветров на плане.

Если это нейтральное здание, то с левой стороны его карты реют 1 или 2 красных флага. На каждый из таких флагов игрок ставит по 1 своей победной фишке.

Важно: здание должно строиться с внутренней стороны городской стены (или площадок под ее постройку) и не может перекрывать ни площадку под Стену, ни котлован под Церковь.

в) Состязание заявок

На одну стройплощадку могут приниматься заявки нескольких игроков, но постройится здесь только один игрок. Право на строительство получает тот игрок, который выложил на эту территорию заявку или заявки с наиболее высокой общей стоимостью (по сравнению с каждым соперником), иначе говоря - **перебил чужие заявки**. Общая стоимость равна сумме чисел на заявках игрока.

Пример: заявка 4 имеет более высокую общую стоимость, чем заявки 0, 1 и 2, вместе взятые.

При равной стоимости заявок нескольких игроков никто не строит здание на этой территории.

Если игрок в состязании заявок перебил одну или несколько заявок других игроков, он отдает заявки хозяевам. Кроме того, за каждую такую заявку он платит компенсацию хозяину заявки - число карт Золота, равное числу на заявке.

Если у игрока недостаточно Золота для выплат компенсаций и оплаты расходов, то он не имеет права строить Здание.

г) Вытеснение мелких зданий более крупными

Крупное здание вытесняет более мелкие, если они полностью или частично находятся на территории, предназначенной под его постройку. Вытесненные здания игроков возвращаются их владельцам. Вытесненные нейтральные здания возвращаются в общий банк, а победные фишки - их владельцу. Вытесненные Стартовые здания можно сразу повторно использовать. Подробнее смотри на странице 4 ("Хижины рабочих").

Пример: красный игрок перебил заявки других на территории, выделенной красной рамкой. Теперь он имеет право построить на этом поле Котлову. Он платит желтому и синему игрокам по 2 карты Золота компенсации за применение их заявок и отдает 5 карт Золота в резерв, оплачивая расходы стройки. Все игроки разбирают свои заявки, бывшие на занятой территории. Красный игрок ставит свое здание. Желтое здание вытесняется и возвращается к владельцу.



д) Вытеснение одинаковых по величине зданий

Если игрок отдает три карты Власти одинакового цвета, то есть 3 зеленых, 3 синих или 3 красных, то он может вытеснить своим зданием одно или два таких же по величине здания.

Пример: желтый игрок перебил заявки других. Он дает красному игроку 1 карту Золота за использование его заявки и строит Гостиницу на территории, выделенной красной рамкой. Чтобы вытеснить одинаковые по величине здания красного и синего игроков, он отдает 3 карты Власти одинакового цвета. Красный и синий игроки возвращают свои построенные здания в общий банк и забирают назад свои победные фишки.



Постройка городской стены

Тот, кто хочет построить городскую стену, берет самую верхнюю карточку из своей стопки городской стены, переворачивает ее и прикладывает к одной из сторон Городских ворот или к другой, уже лежащей на плане карточке стены.

Строительство городской стены стоит 2 карты Золота, если строить в направлении синей стрелки, и 4 карты Золота, если строить в направлении красной стрелки.

Тот, кто строит участок стены, на котором изображены 1 или 2 карты

Власти, берет одну или две карты Власти. Тот, кто строит городскую стену с башней, помещает на ней свою победную фишку.

Пример: желтый игрок платит 2 карты Золота, строит городскую стену (1) и получает одну карту Власти. Он строит вторую городскую стену (2), платит 4 карты Золота и ставит на башню победную фишку.



Постройка церкви

Церковь собирается из 9 частей, соединяемых по принципу пазла. Тот, кто хочет построить часть церкви, платит 7 карт Золота и берет верхнюю карточку из стопки частей церкви.

Тот, кто первый покупает такую карточку, имеет преимущество: он вытаскивает из стопки сразу две верхние карточки церкви, выбирает из них одну и помещает ее на поле "Котлован Церкви" (стрелка в направлении розы ветров). Другую карточку он задвигает под низ стопки.

С помощью первой карточки определяется территория, отводимая под постройку церкви. В соответствии с этим все остальные части церкви должны размещаться в правильном месте и занимать правильное положение (стрелкой на север). Большое изображение церкви в левом верхнем углу плана поможет вам сориентироваться.

Если часть церкви выкладывается на поле, на котором уже лежит заявка, владелец заявки забирает ее. Если поле занято частью какого-нибудь здания, то здание убирается - независимо от того, какого оно размера. На свободных полях застраиваемой территории можно в дальнейшем выкладывать заявки и строить здания (хотя чаще всего это не имеет смысла из-за угрозы сноса).

Важно: карточки церкви ни в коем случае не могут быть вытеснены карточками зданий.

Желтый игрок строит первую часть церкви на поле "Котлован" и отмечает ее победной фишкой. Тем самым определяется территория, отводимая под постройку церкви (красная рамка).

Красный игрок строит вторую часть церкви. Здание синего игрока (Гостиница) вытесняется. Синий игрок кладет карту "Гостиница" в общий банк и забирает свою победную фишку.



3) РАЗМЕЩЕНИЕ ЗАЯВКИ НА СТРОИТЕЛЬСТВО ИЛИ ПОЛУЧЕНИЕ 2 КАРТ ЗОЛОТА

Игрок либо берет себе 2 карты Золота, либо подает одну из своих заявок на свободное поле в ряду с Кораблем. Если он решится на размещение заявки, то должен будет заплатить число карт Золота, равное числу на Заявке.

Карты Золота он отдает в золотой запас.

Пример: игрок использует заявку 2.

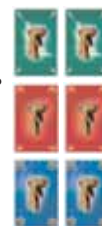
Он платит 2 карты Золота и помещает заявку на одном из 3-х свободных полей в ряду, отмеченном кораблем.

Если в отмеченном ряду не осталось свободных полей, игрок перемещает заявку либо в **ближайший верхний**, либо в **ближайший нижний ряд**, в котором есть свободное поле.



Перемещение заявки в любой ряд.

Если игрок отдает две карты Власти одинакового цвета, то есть 2 зеленых, 2 синих или 2 красных, он может переместить свою заявку в любой ряд.



4) ДОБАВОЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ

В завершение своего хода игрок может провести одно из 4-х возможных добавочных действий. Выполнять добавочное действие не обязательно. Каждое действие оценивается в несколько карт Власти, а при необходимости - и в Золоте. Поэтому действие осуществимо только тогда, когда игрок может заплатить за действие Властью и Золотом.

а) Перемещение собственной заявки

Игрок перемещает одну из своих заявок, которая уже лежит на плане, на любое другое свободное поле плана.

Расходы: две карты Власти одинакового цвета

б) Увеличение стоимости собственной заявки

Игрок заменяет одну из своих заявок, которая уже лежит на плане, на заявку с более высокой стоимостью из его резерва.

Расходы: две карты Власти одинакового цвета и столько карт Золота, сколько составляет разница чисел, указанных на удаленной и новой Заявке на строительство.

в) Размещение заявки в любом ряду

Игрок помещает заявку из своего резерва в любом ряду. Проведение этого действия, так же, как и предыдущих, не зависит от положения корабля.

Расходы: 3 карты Власти разного цвета и карты Золота в количестве, равном стоимости заявки.

г) Получение двух карт Золота

Игрок берет себе две карты Золота из золотого запаса.

Расходы: 3 карты Власти разного цвета.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Как только игрок, выполняющий очередной ход, выставит на план все свои 10 победных фишек, он становится победителем, и игра заканчивается.

МЕЛОЧИ И ДЕТАЛИ

Если выпало 7

Если игрок выбросил 7 на кубиках, он переставляет корабль в любой другой ряд (нельзя оставлять Корабль в том же ряду, в котором он стоит в начале хода). Теперь корабль стал пиратом. В отмеченном им ряду доходов не будет. Вместо этого каждый игрок (в том числе и игрок, который переставил корабль - **призвал пирата**) должен отдать в запас одну карту Власти или Золота за каждую свою победную фишку в одном ряду с пиратом. Если у игрока нет карт, он не отдает ничего, если карт не хватает для полной выплаты, он отдает столько, сколько у него есть.

Игрок, который призвал пирата, может выбрать себе из отданных другими игроками карт по одной карте за каждую имеющуюся у него башню (часть стены с его победной фишкой).

Далее игрок завершает свой ход самым обычным образом. Заявку он перемещает в ряд, отмеченный кораблем, или, если этот ряд уже занят - как описано на странице 3 - в ближайший свободный ряд.



Пример: одному из игроков выпало 7. Он переставляет корабль (теперь это пират) в ряд 5. У красного игрока в этом ряду стоят 3 победные фишки, и он отдает 3 карты. У синего игрока здесь одна победная фишка, и он отдает одну карту.

Торговые поля

Поля, расположенные у гавани - а при игре втроем или вчетвером и поля вблизи городских ворот - отмечены по краям символами торговли. Эти обозначения превращают их в "торговые поля". Если игрок застраивает зданием торговое поле, то у гавани он получает одно очко за торговлю, а на торговых полях вблизи городских ворот - 2 очка за торговлю. А вот за строительство церкви на торговом поле он, напротив, не получает ни одного очка.

Очки за торговлю отмечаются круглой счетной фишкой на треке подсчета очков.

Когда счетная фишка игрока достигает одного из делений, дающих очки (деления 3, 5, 7, 9, 11) или проходит через них, игрок может поставить на

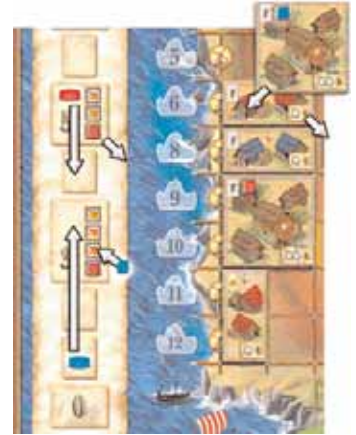
такое деление одну из своих победных фишек.

И наоборот: если игрок лишился здания на торговом поле, то должен вернуть свою счетную фишку на соответствующее число делений назад. Если после этого счетная фишка окажется ниже деления, на котором у игрока есть победная фишка, он должен убрать эту фишку с поля.

Пример: красный игрок имеет 5

очков за торговлю, и мог бы поставить 2 победные фишки.

(1) Синий игрок вытесняет красное здание. (2) Красный игрок теряет очко за торговлю и должен убрать свою победную фишку. (3) Синий игрок получает 2 очка за торговлю и может поставить победную фишку.



Карты Власти

Использованные карты Власти игрок складывает в отдельную стопку сброса. Когда все карты Власти израсходованы, то сброс тасуют и составляют из них новую закрытую стопку карт Власти.

Хижинки рабочих...

...изображены на обеих стартовых карточках с тотемной фигурой. Если вытесняется Стартовое здание, то его владелец может сразу - то есть непосредственно перед тем, как игрок, вытеснивший это здание, продолжит свой ход - снова использовать его на свободных полях игрового поля. Не разрешается занимать стартовыми зданиями торговые поля или помещать их на поля с собственными или чужими заявками. Если свободных полей не осталось, то стартовое здание больше не используется. В этом случае оно полностью выводится из игры. Если разом вытеснены стартовые здания одного или нескольких игроков, то игроки один за другим устанавливают их повторно. Первым повторно ставит свое здание (или здания) тот игрок, который находится ближе всех (по часовой стрелке) к игроку, который всех вытеснил. Если какой-либо игрок вытесняет собственное Стартовое здание, то он первым устанавливает его повторно (и это не считается строительством). Затем следуют остальные игроки (все время по часовой стрелке). Только тогда, когда все снятые с плана Стартовые здания выставлены повторно, игрок, выполнявший свой ход до вытеснения, сможет его продолжить.

Если не хватает карт в запасе...

...то игроки карт не получают. Если не хватает карт Власти, то каждый игрок кладет половину своих карт Власти в общий запас (округление вниз). Запас тасуют. Затем каждый игрок получает причитающиеся ему доходы. Таким же образом следует поступать, если не хватает карт Золота.

Эласунд - это название маленькой деревни на побережье Норвегии, описанной в романе Ребекки Габле "Поселенцы Катана". Оттуда жители отправились в отважное путешествие к острову Катан. Я от всей души благодарю госпожу Габле за разрешение использовать слово "Elasund" в качестве названия этой игры. Клаус Тойбер, июль 2005

IMPRESSUM © 2005

Автор: Клаус Тойбер - www.klausteuber.de; Лицензия: Catan GmbH - www.catan.com; Иллюстрации: Тания Доннер; Графика: Михаэла Шельк - www.fine-tuning.de; Редакция: ТМ-Spiele GmbH; Издательство KOSMOS Почтовый ящик 106011; D-70049 Штутгарт; Тел: +49(0) 711-2191-0 Факс: +49(0)711-2191-422; e-mail: info@kosmos.de; www.diesiedlervon-catan.de; www.kosmos.de

© 2008 ООО "СМАРТ", русское издание.

Правообладатель на территории Российской Федерации ООО "СМАРТ" Общее руководство - Михаил Акулов

Верстка и предпечатная подготовка - Андрей Морозов

Редактура - Алексей Перерва

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

