

Catan: короткі правила

Підготовка

1. **Скласти поле**, використовуючи стартовий розклад, зображений у правилах, або випадковий:
 - a. скласти рамку і заповнити її гексами;
 - b. виложити жетони за алфавітом, рухаючись проти годинникової стрілки від будь-якого кута поля до центру, не ставлячи на пустелю;
 - c. перевернути жетони.
2. Помістити **розбійників у пустелю**.
3. Перший гравець ставить **село** на будь-яке перехрестя, що не межує з іншими поселеннями, і відводить від нього **дорогу**. Інші за годинниковою стрілкою роблять те саме.
4. Починаючи з ост. гравця, всі повторюють **попер. пункт** проти годинникової стрілки.
5. Всі отримують **початкові ресурси** з гексів коло свого 2-го села.
6. Коло поля покласти колоди **карт ресурсів** і - закрито - перетасовану колоду **карт розвитку**.

Гра

Хід складається з 3 можливих дій:

Збір сировини

Поточний гравець кидає **2 кубики** і кожен отримує **карти сировини** з гексів, позначених числом, яке випало, якщо з цим гексом межує село (1 карта) або місто (2 карти) відповідного гравця і на ньому немає розбійників.

Якщо на кубиках випадає 7:

- кожен гравець **скидає половину карт** сировини (округливши до меншого), якщо їх у нього більше 7;
- поточний гравець **переміщує розбійників** на будь-який інший гекс;
- поточний гравець закрито **втягує 1 карту** сировини з руки будь-якого гравця, що має поселення коло нового гексу розбійників.

Торгівля

Поточний гравець за спільною згодою **мінється картами** сировини з іншими гравцями (подарунки заборонені) або з резервом:

- віддати 4 однакові карти за 1 будь-яку;
- якщо у гравця є поселення коло гавані, позначеної "3:1", він може віддати 3 однакові карти за 1 будь-яку;
- якщо у гравця є поселення коло гавані, позначеної "2:1", він може віддати 2 карти позначеного на гавані ресурсу за 1 будь-яку.

Будівництво

Гравець **скидає** в резерв відповідну к-сть **карт** сировини і **будує** вибрані **об'єкти**.

- **Дорога**: ставиться на незайнятий шлях між гексами. Можна прокладати від перехрестя, до якого підходить інша дорога гравця і на якому нема чужого поселення, або на якому стоїть поселення гравця.
- **Село**: ставиться на перехрестя, до якого доходить дорога гравця, якщо на жодному з 3 сусідніх перехресть нема ніяких поселень.
- **Місто**: ставиться замість попередньо побудованого села.
- **Карта розвитку**: взяти верхню карту розвитку з колоди.

Кожен хід починається одним **збором сировини**, потім можна займатися **торгівлею** та **будівництвом** у довільній к-сті та порядку.

Фігурки об'єктів, карти розвитку і ресурсів обмежені. Пустеля ресурсів не дає. На будь-якому етапі свого ходу гравець може зіграти карту розвитку - лицаря або прорив, 1 за хід - отриману під час одного з попер. ходів.

Якщо гравець виклав у ряд, що не переривається поселеннями інших гравців, мін. **5 доріг**, він отримує особливу карту за **найдовший тракт**. Якщо інший гравець пізніше складає довший тракт - карта переходить до нього. Якщо після розриву найдовшого тракту чужим поселенням кілька гравців претендують на карту, вона відкладається до визначення власника. Хід передається за годинниковою стрілкою.

Карти розвитку

- **Лицар**: перемістити розбійників і випадково витягнути 1 карту сировини з руки будь-якого гравця, що має поселення коло нового гексу розбійників. Карта викладається перед гравцем. Якщо гравець виклав мін. **3 лицарів**, він отримує особливу карту за **найбільше військо**. Якщо інший гравець пізніше збудує більше військо - карта переходить до нього.
- **Прорив**: виконати вказані інструкції і видалити карту з гри.
- **Очки**: тримати закрито від інших і відкрити лише в кінці гри.

Кінець гри

Гра закінчується, коли гравець на будь-якому етапі **свого** ходу набрав 10 або більше очків. Він стає переможцем.

Нарахування очків:

- **село** - 1 очко;
- **місто** - 2 очки;
- **особливі карти** - по 2 очки;
- відповідні **карти розвитку** - по 1 очку.