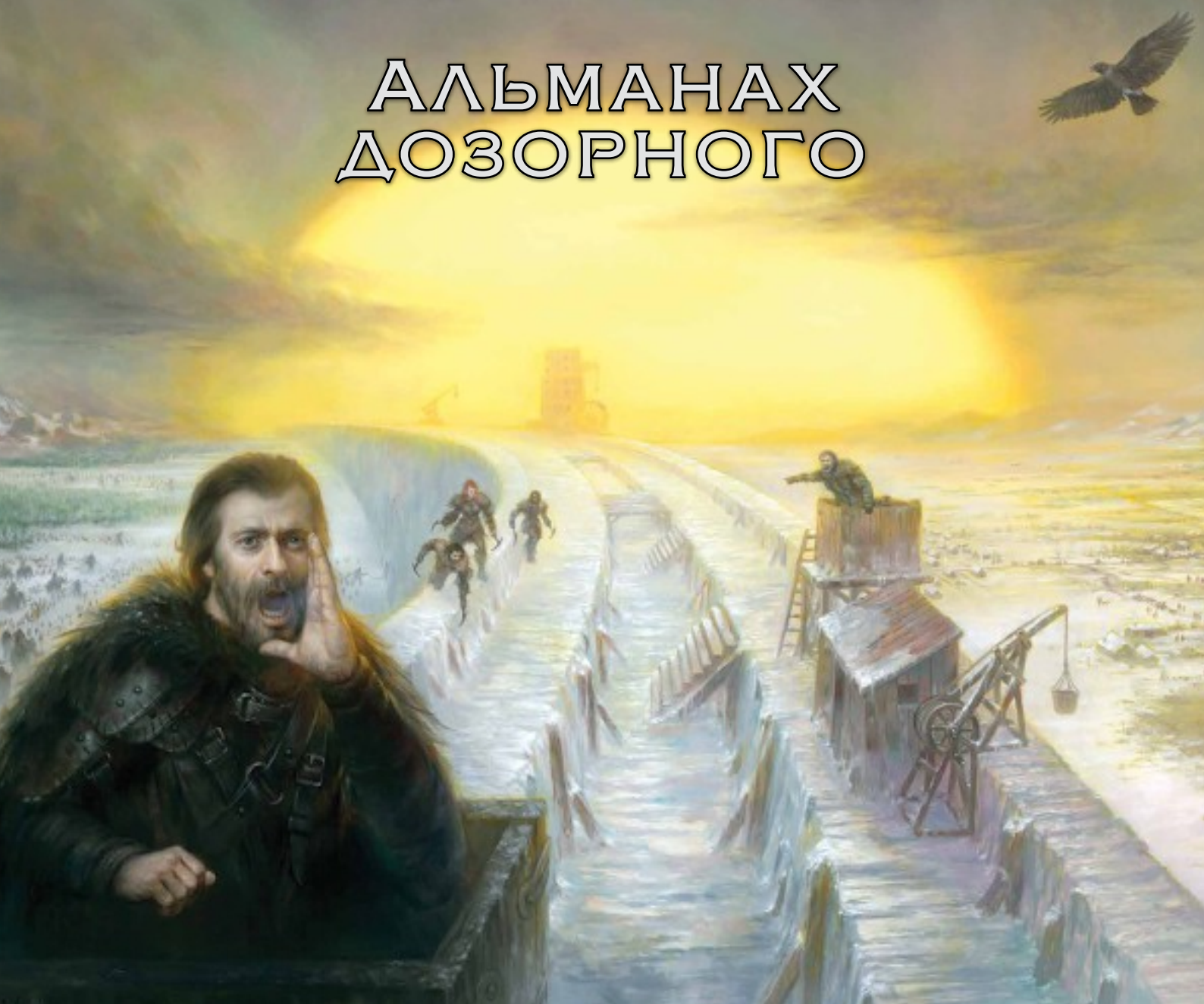


ИГРА ПРЕСТОЛОВ САТАН

БРАТСТВО НОЧНОГО ДОЗОРА

АЛЬМАНАХ
ДОЗОРНОГО



АЛЬМАНАХ ДОЗОРНОГО

Наш альманах содержит подробное описание терминов и разбор игровых ситуаций настольной игры «Catan: Игра престолов». Для удобства поиска статьи выстроены в алфавитном порядке.

Перед первой партией альманах читать необязательно, вам хватит «Базовых правил» и правил «Братства Ночного дозора». Если в процессе игры у вас возникнут вопросы, в альманахе вы сможете найти подробный разбор правил и пояснения к ним.

В

ВЕЛИКАН

Великан — один из 3 видов одичалых. Когда великан выходит на опушку, он убирает дозорного , стоящего на посту номер 1 участка Стены, прилегающего к этой опушке. Дозорный возвращается в резерв своего владельца, а великан — на Клыки Мороза. Если великан выходит на опушку, а прилегающий к ней участок Стены никто не защищает, великан начинает вторжение .



Подробные примеры см. в разделе «Одичалые ».

ВОИН

Воин — один из 3 видов одичалых. Когда воин выходит на опушку, он остаётся на ней, если число воинов на этой опушке меньше или равно числу дозорных на прилегающем участке Стены. Если же одичалых больше, чем дозорных, они начинают вторжение .



Подробные примеры см. в разделе «Одичалые ».

ВТОРЖЕНИЕ

Если число воинов одичалых  на одной из опушек превысило число дозорных на прилегающем участке Стены, одичалые начинают вторжение.

Возьмите с этой опушки всех одичалых и по одному выставляйте на номерные жетоны не занятых другими одичалыми гексов, следуя по прямой на юго-запад от Стены (в направлении, указанном стрелкой на рамке). Так, если в Дар вторглись 3 одичалых, выставляйте их на первые три гекса.

Сдвиньте жетон вторжения на одно деление вниз по треку вторжения.

Гексы, занятые одичалыми, аналогично гексам, занятым Тормундом (или разбойником в оригинальных «Колонизаторах»), не приносят сырьё.

Если за Стену вторглись более 4 одичалых, пятого поставьте на первый гекс к югу от Стены на той же линии гексов, шестого — на второй и так далее, согласно обычным правилам. В результате на гексе может находиться сразу 2 одичалых.

Если на гексе, который должен занять одичалый, стоит Тормунд, поставьте одичалого на этот гекс рядом с Тормундом.

Когда начинается вторжение, дозорный поста номер 1 на этом участке Стены возвращается в резерв владельца (см. «Дозорный» ).

Если на опушке, прилегающую к участку Стены с 5 дозорными, выходит 6-й одичалый, верните его и ещё одного случайного одичалого с этой опушки в резерв. Также верните дозорного с поста номер 1 на этом участке Стены в резерв владельца. В результате на опушке должно остаться 4 одичалых, а на прилегающем участке Стены — 4 дозорных.

На стр. 6 детально разобраны примеры переселения и вторжения одичалых.



Г

ГЕРОИ СЕВЕРА

В любой момент игры перед вами должен лежать ровно 1 герой. Подготовка героев описана в разделе «Подготовка карт героев ».

На стр. 14 находится описание всех карт героев.

Карта героя применяется так: для начала игрок решает, будет ли он применять её свойство. Если нет — ничего не происходит, если да — игрок выполняет все указания на карте героя. Свойства героев дают игроку указанное на карте преимущество. После применения свойства героя не забудьте про эффект «После применения».



КАК ПРИМЕНЯТЬ СВОЙСТВА ГЕРОЕВ

Есть четыре основных правила, определяющих, когда и как применять карту героя.

- Свойство героя применяется только во время вашего хода, если на карте не указано обратное. *Как, например, на карте Сэмвелла Тарли.*
- Нельзя применить свойство героя в тот же ход, в котором вы его получили.
- Нельзя применять свойство героя чаще 1 раза в ход.
- Нельзя применять свойство героя, если вы не соответствуете требованиям его карты или не можете их выполнить. *Например: вы не можете применить свойство Манса Налётчика, если лидируете по количеству ПО.*

ПРИ ПРИМЕНЕНИИ СВОЙСТВА

Если вы решили применить свойство героя, вы должны выполнить все указания на карте.

ПОСЛЕ ПРИМЕНЕНИЯ СВОЙСТВА

Следуйте указаниям «После применения» внизу карты.

Если при применении свойства ваш герой лежит стороной «А» вверх, вы можете воспользоваться любым из вариантов.

Если при применении свойства ваш герой лежит стороной «Б» вверх, вы должны воспользоваться вариантом номер 2.

1. Переверните карту героя стороной «Б» вверх и оставьте лежать перед собой. Вы сможете применить его свойство в одном из следующих ходов.
2. Верните героя в резерв (стороной «А» вверх) и выберите в резерве другого героя на замену. Положите его карту перед собой стороной «А» вверх.

ГРАНИЦЫ

Границы проходят по краю гекса, примыкающему к рамке. Вдоль границы можно прокладывать дороги, а на приграничных перекрёстках можно основывать поселения и превращать их в крепости. Впрочем, приграничные поселения и крепости получают сырьё только с одного или двух ближайших гексов, а не с трёх. Тем не менее вдоль южных границ Дара проходят торговые пути, позволяющие обмениваться сырьём с резервом  по гораздо более выгодному курсу, чем обычно.



ДОЗОРНЫЙ

Дозорные сдерживают одичалых, которые штурмуют Стену, стремясь разgrabить Дар. Пока количество воинов одичалых на каждой опушке не превышает количество дозорных на прилегающем к ней участке Стены, Дар надёжно защищён. Ледолазы и великаны могут доставить ряд проблем, но к проигрышу это не приведёт.



Вы можете потратить 1 глину, 1 шерсть и 1 древесину, чтобы выставить дозорного на свободный пост с наименьшим номером на любом из участков Стены. Если на Стене у игрока выставленно 3 дозорных (неважно на какие участки), он получает 1 жетон ПО. Если 5 или более дозорных, он получает ещё 1 жетон ПО (в сумме 2 ПО).

Подробные примеры см. в разделе «Одичалые ».

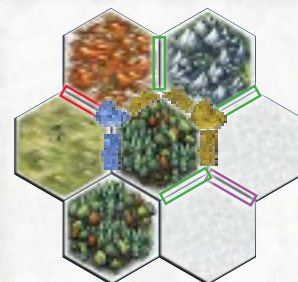
ДОРОГИ

Дороги — это соединения между поселениями и крепостями игрока. Дороги строятся на путях . На каждом из них может быть только одна дорога. Без новых дорог нельзя основывать поселения.



Победные очки за дороги выдаются только владельцу жетона «Самый длинный тракт» . Дороги можно строить и по краю рамки.

Пример: играющему жёлтыми разрешено прокладывать дороги на путях с зелёными отметками — каждый из них примыкает к его дороге или поселению. На пути с красной отметкой дорогу проложить нельзя — мешает синее поселение. Путь с фиолетовой отметкой пролегает между двумя ледяными пустошами, поэтому там дорогу проложить тоже не получится.

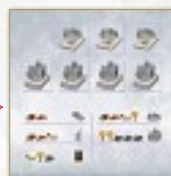


Ж

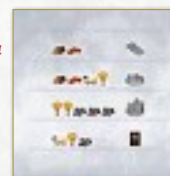
ЖЕТОНЫ ЦЕНЫ СТРОИТЕЛЬСТВА

На этих жетонах изображены возможные приобретения и их стоимость. Для строительства игроку необходимо вернуть указанное количество сырья в резерв. Вы можете строить поселения , дороги , расширять поселения до крепостей , приобретать карты развития  и выставлять дозорных . На жетонах предусмотрены ячейки для размещения жетонов одичалых, а также фигурок поселений и крепостей.

Жетон цены строительства «Братства Ночного дозора»



Жетон цены строительства базовой игры



Обратите внимание: при игре по правилам «Братства Ночного дозора» не забудьте подложить под поселения и крепости указанное количество жетонов одичалых лицевой стороной вниз.

Д

ДОЗОР РАЗВЕДЧИКОВ

Когда вы в свой ход сыграли карту развития «Дозор разведчиков», положите её перед собой лицевой стороной вверх, а затем выберите один из двух вариантов:



Вариант 1: переместите фигурку Тормунда  на любой другой гекс. Поставьте её так, чтобы она закрывала номер на жетоне.

- Возьмите 1 карту сырья с руки любого игрока, чьё поселение/крепость находится рядом с гексом, на который переместился Тормунд. Если там стоят фигурки двух или нескольких игроков, выберите, кого хотите «огрбить».
- Игрок, которого вы «грабите», не раскрывает свою руку: тяните карту вслепую. Если у игрока нет карт, вы ничего не получаете (но вы всегда можете спросить, сколько у игрока карт сырья на руке, и он должен вам ответить правдиво)!
- Игрок, который первым выложит перед собой 3 карты «Дозор разведчиков», получает жетон «Самый большой отряд»  и выкладывает его перед собой (в «Братстве Ночного дозора» жетон приносит 1 победное очко, а в базовой игре — 2 победных очка).
- Если другой игрок выложит больше таких карт, этот жетон немедленно перейдёт ему вместе с причитающимися очками.



Пример: играющий жёлтыми в свой ход выкладывает карту «Дозор разведчиков» и перемещает Тормунда с пашни на холмы. Теперь он может взять одну карту сырья с руки владельца красного или синего поселений (он сам выбирает у кого).

Вариант 2: уберите 1 одичалого  из Дара. Выберите гекс Дара, занятый одичалым. Переставьте с него фигурку одичалого на Клыки Мороза и возьмите из резерва 1 карту сырья в соответствии с типом освобождённого гекса.

При игре по базовым правилам игрок может воспользоваться только первым вариантом.

КАРТЫ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Карты победных очков относятся к картам развития . Их можно отличить по оранжевой полосе наверху. На каждой такой карте вы увидите важные элементы защиты Стены. Купив такую карту, вы получаете 1 победное очко. Храните ваши карты победных очков в секрете от других. Если в свой ход вы набираете 10 победных очков с учётом купленных карт, покажите их соперникам, чтобы сомнений в вашей победе ни у кого не осталось (в случае если о победе объявил соперник, карты тоже нужно раскрыть).

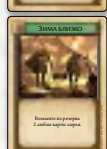
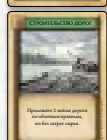
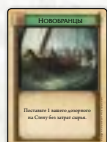
Совет: не отделяйте карты победных очков от прочих своих карт. Разумеется, если вы будете постоянно держать перед собой пару карт развития, не используя их, соперники сделают вывод, что это именно победные очки.



КАРТЫ ПРОРЫВОВ

Карты прорывов относятся к картам развития , их можно отличить по зелёной полосе наверху. В свой ход вы можете сыграть только одну карту развития . Существует по 2 карты прорывов следующих видов:

- «Новобранцы»: применив эту карту, можете выставить 1 вашего дозорного на Стену без затрат сырья.
- «Строительство дорог»: применив эту карту, можете проложить 2 новые дороги на поле по обычным правилам, но без затрат сырья.
- «Зима близко»: применив эту карту, можете взять 2 любые карты сырья из резерва. Если после этого вы начнёте строить что-либо, это сырьё уже можно будет использовать.



КАРТЫ РАЗВИТИЯ

Есть 3 вида карт развития: дозоры разведчиков , прорывы  и победные очки .

Покупая карту развития, возьмите верхнюю карту из колоды. Держите карты развития в секрете, пока не придёт время их применить. Вы не можете обменивать, отдавать или забирать карты развития у других игроков.

В любой момент своего хода (в том числе до броска кубиков) игрок может сыграть только 1 карту развития: либо дозор разведчиков, либо прорыв. Он не может сыграть карту развития, если купил её в этот же ход.

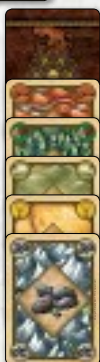
Исключение: если вам попала карта победных очков , которая приносит вам десятое очко, можете сразу раскрыть её и объявить о своей победе.

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



КАРТЫ СЫРЬЯ (СЫРЬЁ)

Существует 5 видов сырья: зерно (с пашни), глина (с холмов), руда (с гор), древесина (из леса) и шерсть (с пастбища). Каждый вид сырья представлен соответствующей картой. Бросок кубиков в начале каждого хода определяет, какие именно гексы приносят сырьё. Когда на кубиках выпал номер гекса, с которым граничат крепости или поселения игрока, он получает сырьё с этого гекса (за исключением выпадения «семёрки», см. Тормунд-разбойник .



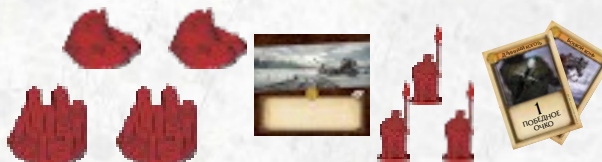
КЛЫКИ МОРОЗА

Все одичалые начинают игру на Клыках Мороза — далёком горном хребте. На жетоне одичалого указан вид одичалого и клан, к которому он присоединяется, когда вы раскрываете жетон.



КОНЕЦ ИГРЫ

Партия немедленно заканчивается, если кто-то из её участников на любом этапе своего хода набирает 10 или больше победных очков. Вы можете объявить победу только во время своего хода, поэтому если в ход соперника вы вдруг обнаружили, что у вас 10 или больше победных очков, вам придётся дожидаться своего следующего хода.



Пример: у играющего красными 2 поселения (2 победных очка), 2 крепости (4 победных очка), жетон «Самый длинный тракт» (1 победное очко), 2 карты победных очков (2 победных очка) и 3 дозорных на Стене (1 победное очко). В свой ход играющий красными раскрывает обе свои карты победных очков и объявляет о победе.

ИСТИННАЯ ИЛИ ТРАГИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

Партия в «Братство Ночного дозора» может закончиться истинной или трагической победой.

ИСТИННАЯ ПОБЕДА

- Условия победы те же, что и в базовой игре (10 победных очков), но вы должны передвинуть одичалых согласно правилам, если ваше получение десятого победного очка приводит к их наступлению на Стену. Если в результате этого жетон вторжения окажется на третьем делении трека или количество одичалых в Даре превысит 7, победные очки не приносят победы (см. «Трагическая победа»).

ТРАГИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

- Игра немедленно заканчивается, когда жетон вторжения передвигается на третье деление трека. Побеждает игрок с наибольшим количеством дозорных на Стене.
- Игра немедленно заканчивается, когда количество одичалых в Даре становится больше 7. Побеждает игрок с наибольшим количеством дозорных на Стене.

РАЗРЕШЕНИЕ НИЧЬИХ

- При ничьей побеждает претендент, у которого больше победных очков.
- Если ничья сохраняется, побеждает претендент, у которого больше карт сырья.
- Если ничью разрешить не удалось, все игроки проигрывают.

КРЕПОСТЬ

Вы можете построить крепость, только расширив одно из ваших поселений. Когда игрок заплатил цену строительства крепости, он заменяет фигурку поселения на поле фигуркой крепости и ставит её на тот же перекрёсток , а поселение возвращает в свой резерв. С каждого гекса, граничащего с крепостью, её владелец получает 2 карты сырья, когда на



кубиках выпадает результат, который соответствует номерному жетону на гексе. Каждая крепость приносит владельцу 2 победных очка.

Поселение, которое вы вернули в резерв, в будущем можно построить снова (не забудьте при этом раскрыть жетон одичалых).

Важно: если вы играете по правилам «Братства Ночного дозора», то, когда фигурка поселения возвращается на жетон цены строительства, подложите под неё новый жетон одичалых из резерва.



Пример: на кубиках выпадает 8. Играющий синими получает 3 карты руды: 1 за поселение и 2 за крепость. Играющий красными получает 2 карты древесины за крепость.

Совет: если вы не будете строить крепости, то вряд ли сможете одержать победу, ведь в резерве всего 5 поселений, которые в сумме смогут принести лишь 5 победных очков.

Л

ЛАГЕРЬ ТОРМУНДА

Тормунд-разбойник  начинает игру в своём лагере, расположенном на Клыках Мороза в левом верхнем углу игрового поля.

ЛАГЕРЯ

На территории каждого клана  расположены 5 лагерей (изображённых в виде костров), в которых размещаются одичалые, переселившиеся из Клыков Мороза . Одичалые остаются в лагерях, пока результат броска кубика одичалых или иное событие не отправит их в наступление .

Когда вы раскрываете жетон одичалого , одичалый переселяется из Клыков Мороза  на территорию клана, изображённого на жетоне: поставьте фигурку одичалого в незанятый лагерь с самым большим костром.

Одичалый покидает лагерь во время наступления  на Стену (к опушке). Если на территории клана находятся несколько одичалых, к опушке переходит лишь одичалый из лагеря с самым большим костром. Остальные одичалые на территории этого клана передвигаются на 1 лагерь ближе к опушке, занимая пустующие лагеря.

Подробные примеры см. в разделе «Одичалые ».

ЛЕДОЛАЗ

Ледолаз — один из 3 видов одичалых. Когда ледолаз выходит на опушку, он моментально перебирается через Стену и занимает первый не занятый другим одичалым гекс к югу от участка Стены. Это не считается вторжением  и не приближает конец игры .

Подробные примеры см. в разделе «Одичалые ».



Н

НАСТУПЛЕНИЕ

Пронумерованные тропы  соединяют территории кланов  с ближайшими опушками . Результат броска кубика одичалых (если он меньше 9) указывает на тропу с соответствующим номером. Если в лагере, соединённом с этой тропой, есть хотя бы один одичалый, то одичалый из лагеря с самым большим костром наступает на Стену. Передвиньте его фигурку по тропе на соответствующую опушку .

Если на территории клана  находится несколько одичалых, то на опушку переходит лишь одичалый из лагеря  с самым большим костром. Остальные одичалые на территории этого клана (в порядке от большего костра к меньшему) передвигаются на 1 лагерь ближе к опушке, занимая пустующие лагеря.

Подробные примеры см. в разделе «Одичалые ».

НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ

На номерных жетонах изображены числа от 2 до 12. Жетоны с числами 2 и 12 представлены в одном экземпляре. Для игры втроём предусмотрен двоянный номерной жетон «2 и 12». Жетона с числом 7 нет.



Чем чаще на кубиках выпадает число, тем чаще с соответствующих гексов поступает сырьё. Чем крупнее цифры на жетоне и чем больше на нём изображено точек, тем больше вероятность, что на кубиках выпадет соответствующий результат. Красные числа (6 и 8) выпадают чаще всего: на жетонах с этими числами изображено 5 точек, потому что на двух 6-гранных кубиках их можно выбросить пятью способами.

О

ОБМЕН СЫРЬЁМ

На втором этапе хода игроки могут заниматься торговлей . Соперникам разрешено меняться картами сырья лишь с игроком, который получил право хода. Обмениваться друг с другом в это время запрещено. Существует два вида торговли:

- Обмен с соперниками
- Обмен с резервом

ОДИЧАЛЫЕ

Одичалые населяют земли к северу от Стены . Они жаждут перебраться за Стену, в тёплые южные земли, ибо зима близко...

Одичалые начинают игру на Клыках Мороза . Во время игры они переселяются на территории кланов , где готовятся к штурму в лагерях , а затем следуют тропами  к опушкам  у подножия Стены . Там они выжидают, сражаются или сразу перебираются через Стену в Дар.

ВИДЫ ОДИЧАЛЫХ

В игре представлены 3 вида одичалых: ледолазы, великаны и воины.

Воины: ничем не примечательные одичалые, составляющие основу орды.

Ледолазы: когда ледолаз выходит на опушку, он моментально перебирается через Стену и занимает первый не занятый другим одичалым гекс к югу от участка Стены. Это не считается вторжением  и не приближает конец игры .



Великаны: когда великан выходит на опушку, он убирает дозорного , стоящего на посту номер 1 участка Стены, который прилегает к этой опушке. Дозорный возвращается в резерв своего владельца, а великан — на Клыки Мороза. Если великан выходит на опушку, а прилегающий к ней участок Стены никто не защищает, великан начинает вторжение  (как если бы он был воином одичалых).



ЖЕТОНЫ ОДИЧАЛЫХ

В начале игры на жетоне цены строительства каждого игрока лежат жетоны одичалых: 1 под каждой фигуркой поселения и 2 под каждой фигуркой крепости. Когда игрок строит поселение, он раскрывает лежащий под ним жетон.



Когда игрок расширяет поселение до крепости (т. е. строит крепость), он раскрывает 2 лежащих под ней жетона одичалых, а фигурку поселения возвращает на жетон цены строительства, подложив под неё случайно выбранный закрытый жетон одичалых.

На жетоне указан вид одичалого (синий символ) и клан, к которому он присоединяется (красный символ). Используйте эту информацию для переселения одичалых.

ПОЯВЛЕНИЕ НОВЫХ ОДИЧАЛЫХ

Одичалый появляется каждый раз, когда игрок раскрывает жетон одичалых . После этого он сразу же переселяется (см. «Переселение одичалых»).

Одичалые появляются каждый раз после строительства поселения или крепости:

- После строительства поселения появляется 1 одичалый.
- После строительства крепости появляются 2 одичалых (по очереди).

Одичалые появляются каждый раз, когда игрок получает особый жетон:

- Когда игрок получает жетон «Самый длинный тракт», появляется 1 одичалый.
- Когда игрок получает жетон «Самый большой отряд», появляется 1 одичалый.

НАСТУПЛЕНИЕ ОДИЧАЛЫХ

На этапе сбора сырья результат броска кубика одичалых (если он меньше 9) указывает на тропу с соответствующим номером. Если в 1-м (ближайшем к Стене) лагере есть одичалый, он переходит по тропе на опушку.

Если на территории клана находятся и другие одичалые, они передвигаются на 1 лагерь ближе к опушке, занимая пустующие лагеря (из 2-го лагеря в 1-й, из 3-го во 2-й и т. д.).

ПЕРЕСЕЛЕНИЕ ОДИЧАЛЫХ

После того как раскрыт жетон одичалых, появляется новый одичалый. Возьмите из Клыков Мороза фигурку того типа, который изображён на жетоне, и поставьте её на территорию указанного клана.

На территории каждого клана расположены 5 лагерей (изображённых в виде костров). Фигурка нового одичалого ставится в незанятый лагерь с самым большим костром (например, если ближайшие к Стене два лагеря заняты, фигурку нужно поставить в третий лагерь). Чем костёр ближе к Стене, тем он больше.

НАБЕГ ОДИЧАЛЫХ

Когда одичалый переселяется на территорию клана, где уже находятся четверо одичалых, происходит набег. Одичалый из первого (ближайшего к Стене) лагеря переходит на опушку по тропе с меньшим номером, а одичалый из второго лагеря — на опушку по тропе с большим номером. Оставшиеся одичалые сдвигаются вниз, занимая пустующие лагеря как обычно.

ПРИМЕРЫ ВТОРЖЕНИЯ И НАСТУПЛЕНИЯ



Пример наступления одичалых 1-А: Зина бросает кубик одичалых, на котором выпадает 5. Воин одичалых А в нижнем лагере у тропы номер 5 переходит по ней на опушку.



1-Б: теперь на опушке 2 одичалых. Участок стены защищают 4 дозорных, так что вторжения не происходит. Одичалые из верхних лагерей передвигаются вслед за воином на 1 лагерь ближе к опушке.



Пример наступления одичалых 2-А: следующей ходит Маша. На кубике одичалых выпало 3. Великан около тропы номер 3 переходит на опушку. Великан и дозорный на 1-м посту (красный) убираются с поля (великан — на Клыки Мороза, а дозорный — в резерв владельца).





2-Б: теперь на опушке 2 одичалых. Участок Стены защищает 1 дозорный (синий). Одичалые вторгаются в Дар! Сперва уберите 1 дозорного (синего) с этого участка Стены, а затем переместите 2 одичалых в Дар, поставив их фигурки на номерные жетоны первых двух гексов (6 и 4). После этого передвиньте ледолаза из 2 лагеря на 1 лагерь ближе к Стене и сдвиньте жетон вторжения на 1 деление вниз на трек вторжения.



Пример переселения одичалых: игроку только что достался особый жетон «Самый длинный тракт». Из-за этого появляется и тут же переселяется новый одичалый. Игрок берёт случайный жетон одичалых из резерва и раскрывает его — на нём изображён великан из Клана пещерных жителей. Игрок берёт фигурку великана из Клыков Мороза и ставит её на ближайший к Стене незанятый лагерь (в данном случае это четвёртый снизу) на территории пещерных жителей.



Пример набега одичалых А: игрок раскрывает жетон одичалых — на нём изображён воин из Клана пещерных жителей. Игрок берёт фигурку воина из Клыков Мороза и ставит её в ближайший к Стене незанятый лагерь — пятый. На территории Пещерных жителей собралась целая орда, поэтому одичалые устраивают набег!



Пример набега одичалых Б: в первом лагере находится великан, и он переходит по тропе с меньшим номером (4). Ледолаз из второго лагеря переходит по тропе с большим номером (5). Остальные одичалые на этой территории по очереди сдвигаются вниз, занимая первый, второй и третий лагерь. О нет, одичалые вторглись в Дар!



Пример набега одичалых В: великан вышел на опушку у незащищённого участка Стены, поэтому беспрепятственно вторгается в Дар. Поставьте его фигурку на номерной жетон первого доступного гекса в Даре и сдвиньте жетон вторжения на 1 деление вниз по треку. Ледолаз автоматически перебирается через Стену и занимает первый доступный гекс, но это не считается вторжением.

ОПУШКА

К северу от каждого участка Стены находится опушка, куда переходят одичалые во время наступления 🐉 из лагеря. Ледолазы 🐉 и великаны 🐉 покидают опушку сразу же, а воины 🐉 — когда их окажется больше, чем дозорных на прилегающем участке Стены 🐉.

Подробные примеры см. в разделе «Одичалые 🐉».



ПЕРЕКРЁСТОК

Перекрёстками называются углы гексов. Только на перекрёстке можно основать поселение, которое будет приносить сырьё со всех граничащих с ним гексов, поэтому предпочтительнее строить поселения в точке, где сходятся 3 гекса.



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

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

Игрок получает очки за:

- 1 поселение = 1 очко;
- 1 крепость = 2 очка;
- «Самый длинный тракт» = 1 очко (2 ПО в базовой игре);
- «Самый большой отряд» = 1 очко (2 ПО в базовой игре);
- карту победного очка = 1 очко;
- дозорных на Стене: 3 дозорных = 1 ПО;
5 дозорных = 2 ПО.

Основав в начале игры два поселения, вы уже получаете 2 очка. Осталось набрать ещё восемь, чтобы победить!

Когда игрок сумел выставить на Стену 3 дозорных, он получает 1 жетон ПО. Если у игрока 5 и более дозорных, он получает ещё 1 жетон ПО (в сумме 2 ПО). Если впоследствии число дозорных этого игрока становится меньше пороговых значений, он возвращает жетоны ПО обратно в резерв.

Обратите внимание: символ справа обозначает 1 победное очко. Он изображён на всех компонентах, которые приносят победные очки (кроме поселений и крепостей).



ПОДГОТОВКА, БАЗОВАЯ ИГРА

Составьте поле, как показано на стр. 9 (см. нижнюю иллюстрацию).

- Соберите рамку.
- Заполните пространство внутри неё гексами ландшафтов.
- Выставьте на поле 2 фигурки поселений и 2 фигурки дорог каждого цвета, как показано на иллюстрации.
- Если вы играете втроём, расклад остаётся тем же, но без красных фигурок.
- Каждый участник партии получает 1 карту сырья с каждого гекса, с которым граничит его поселение, отмеченное белой звездой.

Партию начинает старший игрок: он берёт кубики и переходит к этапу сбора сырья.

ПОДГОТОВКА, «БРАТСТВО НОЧНОГО ДОЗОРА»

Как и в базовой игре, в «Братстве Ночного дозора» вы переходите к этапу подготовки после того, как собрано игровое поле (см. две верхние иллюстрации на стр. 9). Подготовка идёт по базовым правилам, но каждый игрок дополнительно берёт 7 фигурок дозорных своего цвета, а этап подготовки состоит из трёх раундов вместо двух.

Первые два раунда идут как обычно:

- Раунд 1: игрок 1, игрок 2, игрок 3, игрок 4.
- Раунд 2: игрок 4, игрок 3, игрок 2, игрок 1.

После этого игроки переходят к третьему раунду, в котором каждый выставляет 1 дозорного на свободный пост с наименьшим номером на любом из участков Стены:

- Раунд 3: игрок 1, игрок 2, игрок 3, игрок 4.

ПОДГОТОВКА, СЛУЧАЙНЫЙ РАСКЛАД

Перемешайте гексы и сложите их в стопку ландшафтом вниз.

1. Соберите рамку, потом заполните пространство внутри неё гексами ландшафта. Выкладывайте их случайным образом лицевой стороной вверх (количество гексов зависит от количества игроков, см. две центральные иллюстрации на стр. 9). Если при игре втроём оказалось, что какого-то вида ландшафта не хватает, соберите гексы и заполните пространство внутри рамки заново аналогичным способом.
2. Перемешайте жетоны торговых путей и случайным образом выложите их согласно обычным правилам (положение жетонов зависит от количества игроков).
3. Номерные жетоны выложите так же, как предусмотрено обычными правилами для вашего количества игроков.

Альтернативный вариант: вы можете использовать полностью случайный расклад. Для этого выложите номерные жетоны в случайном порядке, по одному на каждый гекс ландшафта. Обратите внимание, что жетоны с красными числами (6 и 8) не должны граничить друг с другом — если такое произошло, переложите один из этих жетонов так, чтобы он не граничил с другим.

См. также раздел «Этап подготовки» и иллюстрации на стр. 9.

ПОДГОТОВКА КАРТ ГЕРОЕВ

Карты героев двусторонние: лицевая сторона отмечена буквой А и имеет синюю полосу, а обратная отмечена буквой Б и имеет красную полосу. Выложите карты героев стороной «А» вверх рядом с полем в доступности для всех игроков.

Каждый игрок берёт 1 карту героя по следующему списку:

- При игре вчетвером: первый игрок берёт «А4» Отелла Ярвика, второй игрок — «А3» Сэмвелла Тарли, третий — «А2» Боуэна Марша, а четвёртый — «А1» Джиора Мормонта.
- При игре втроём: первый игрок берёт «А3» Сэмвелла Тарли, второй — «А2» Боуэна Марша, а третий — «А1» Джиора Мормонта.



СТАРТОВЫЙ РАСКЛАД «БРАТСТВА НОЧНОГО ДОЗОРА»

ОБЫЧНЫЙ РАСКЛАД ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



ОБЫЧНЫЙ РАСКЛАД ДЛЯ 3 ИГРОКОВ



СЛУЧАЙНЫЙ РАСКЛАД ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



СЛУЧАЙНЫЙ РАСКЛАД ДЛЯ 3 ИГРОКОВ



СТАРТОВЫЙ РАСКЛАД БАЗОВОЙ ИГРЫ

Обратите внимание: при игре втроём уберите из игры все красные фигурки.



Обратите внимание: 2 ледяные пустоши в этом раскладе считаются частью рамки. Вы не можете строить дороги на путях, отмеченных красным.

ПОСЕЛЕНИЯ

Поселение приносит владельцу 1 победное очко. Поселения строятся на перекрёстках  (точках соприкосновения 3 гексов или 2 гексов и рамки). Игрок получает сырьё со всех гексов, граничащих с его поселением.

Для постройки поселения должны выполняться 2 условия:

1. Поселение должно примыкать хотя бы к одной из ваших дорог .
2. Должно соблюдаться правило расстояния .

Пример: играющий синими хочет основать новое поселение. Подходящим местом для этого будет любой из перекрёстков Б; для перекрёстков А не соблюдается правило расстояния, а к перекрёстку В не примыкает ни одна синяя дорога.

Обратите внимание: если вы уже выставили на поле 5 поселений, основать новое вы сможете только после того, как расширите до крепости старое. Фигурку поселения на поле сменит крепость, а вы получите возможность основать очередное поселение.

Важно: если вы играете по правилам «Братства Ночного дозора», не забудьте подложить под фигурку возвращённого поселения новый жетон одичалых лицевой стороной вниз.

ПРАВИЛО РАССТОЯНИЯ

На перекрёстке  можно основать поселение, только если на соседних перекрёстках нет крепостей или поселений — и неважно, кому они принадлежат.



Пример: играющий красными может основать поселение на перекрёстке с зелёной отметкой. По правилу расстояния ему нельзя основывать поселения на перекрёстках с красными отметками.

ПУТЬ

Путь — это пограничная линия между двумя соседними гексами или между гексом и рамкой.

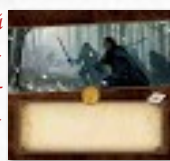
На каждом пути можно построить только одну дорогу . Любой путь соединяет два перекрёстка .



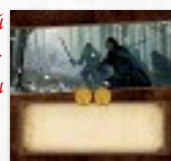
С

САМЫЙ БОЛЬШОЙ ОТРЯД

Жетон «Самый большой отряд»
«Братства Ночного дозора»



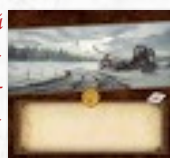
Жетон «Самый большой отряд»
базовой игры



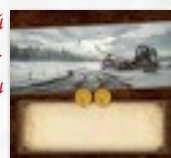
Игрок, который первым выложил перед собой 3 карты «Дозор разведчиков», получает этот жетон и выкладывает его перед собой (в «Братстве Ночного дозора» жетон приносит 1 победное очко, а в базовой игре — 2 победных очка). Если другой игрок выложит больше таких карт, жетон придётся отдать ему — вместе с причитающимися очками.

САМЫЙ ДЛИННЫЙ ТРАКТ

Жетон «Самый длинный тракт»
«Братства Ночного дозора»



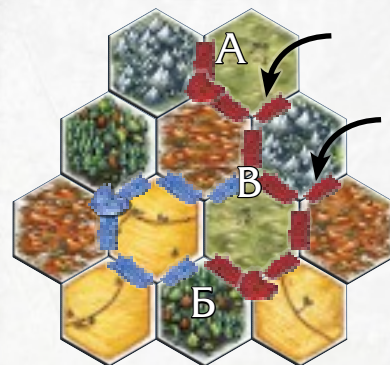
Жетон «Самый длинный тракт»
базовой игры



Игрок, который первым сумел проложить как минимум 5 последовательных дорог, получает этот жетон и выкладывает его перед собой (в «Братстве Ночного дозора» жетон приносит 1 победное очко, а в базовой игре — 2 победных очка). Если тракт другого игрока в дальнейшем окажется длиннее, этот жетон перейдёт ему вместе с причитающимися очками.

Обратите внимание: если у вашего тракта есть ответвления, они не учитываются, считается лишь один самый длинный ряд.

Пример: играющий красными построил непрерывный тракт из 7 дорог между точками А и Б. Ответвления (отмеченные стрелками) не учитываются. Играющий красными получает жетон «Самый длинный тракт».



Вы можете разрывать чужие тракты, основывая на свободных перекрёстках свои поселения.

Пример: играющий синими строит поселение на перекрёстке В (что позволено правилами). Тракт играющего красными разорван и перестаёт быть самым длинным, поэтому жетон «Самый длинный тракт» переходит игроку синими.

Особая ситуация: если ваш самый длинный тракт разорвали и при определении самого длинного тракта образовалась ничья между вами и другим игроком, вы сохраняете жетон. Если же после разрыва самого длинного тракта на получение жетона претендуют несколько игроков с трактами одинаковой длины (но не вы), жетон откладывается до того момента, когда один игрок обойдёт других претендентов. Особый жетон также не применяется, если ни у одного из игроков нет непрерывного тракта из 5 и более дорог.

СБОР СЫРЬЯ

Каждый свой ход игрок начинает с броска двух шестигранных кубиков. Сложите полученные результаты — гексы с соответствующими номерными жетонами приносят сырьё. На номерных жетонах изображены числа от 2 до 12. Жетоны с числами 2 и 12 представлены в одном экземпляре, все остальные — в двух. Для игры втроём предусмотрен двоянный номерной жетон «2 и 12» — гекс с этим жетоном приносит сырьё, когда на кубиках выпадает 2 или 12.

Каждый игрок, основавший поселение  или крепость  на перекрёстке  у гекса с соответствующим номерным жетоном, получает с него доход (карты сырья). Поселение приносит 1 карту сырья, а крепость — 2.



Пример: на кубиках выпало 4. Синее поселение А граничит с холмами с жетоном «4», поэтому его владелец берёт 1 карту глины. Если бы синее поселение было крепостью, владелец получил бы сразу 2 карты глины. Красное поселение Б граничит сразу с двумя гексами с жетонами «4» (холмами и пастбищем), поэтому играющий красными берёт из резерва 1 карту глины и 1 карту шерсти.

В ходе игры может возникнуть ситуация, когда оставшихся в резерве карт сырья будет недостаточно, чтобы все игроки смогли получить сырьё. В таком случае никто не получает карт этого сырья. Исключение: если нехватка карт затрагивает только одного игрока, он получает только оставшиеся в резерве карты требуемого сырья. На остальные виды сырья описанные ситуации не влияют.

«СЕМЬ» НА КУБИКАХ: ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ТОРМУНДА

Если игрок во время своего хода выбросил на кубиках 7, никто не получает сырья. Вместо этого:

1. Каждый игрок обязан сбросить половину карт сырья, если их у него на руке больше 7. Сброшенные карты кладите в резерв. Если у игрока на руке нечётное количество карт, округляйте в меньшую сторону (то есть, если у игрока 9 карт, он сбрасывает 4).

Пример: результат броска Артёма — 7. У него на руке 6 карт сырья, у Светы — 8, а у Коли — 11. Света должна сбросить 4 карты, а Коля — 5 (округляем в меньшую сторону).

2. Игрок, бросивший кубики, обязан переместить Тормунда  на номерной жетон на любом другом гексе ландшафта (или вернуть его в лагерь Тормунда , если он ещё не там). Гекс, на котором находится Тормунд, не приносит сырья до тех пор, пока Тормунд не переместится куда-то ещё.
3. Потом этот игрок берёт 1 случайную карту сырья у соперника, который ранее основал поселение или крепость рядом с гексом, на который переместился Тормунд . Если с гексом граничат поселения или крепости 2 и более игроков, игрок, переместивший Тормунда, сам решает, кого из них «грабить».

Тормунд обязательно должен быть перемещён, оставить его на том же гексе нельзя. После перемещения Тормунда игрок продолжает свой ход и переходит к этапу торговли.

См. также «Тормунд-разбойник»  и «Дозор разведчиков» .

СОЧЕТАНИЕ ТОРГОВЛИ И СТРОИТЕЛЬСТВА

Каждый ход содержит этапы строительства и торговли, но это разделение условно. Оно введено для того, чтобы облегчить освоение игры начинающим.

Опытным игрокам мы рекомендуем от него отказаться и сразу после сбора сырья строить и торговать в любом порядке (например, чередовать строительство и торговлю). Отменив разделение, вы в один и тот же ход сможете построить поселение и воспользоваться прилегающим к нему торговым путём.

СТЕНА (УЧАСТОК СТЕНЫ)

Стена не даёт одичалым  проникнуть в Дар. Стена состоит из четырёх участков, на каждом из которых находятся 5 пронумерованных постов. Когда игрок выставляет дозорного , он ставит фигурку на свободный пост с наименьшим номером на любом из участков Стены. Каждый из участков Стены защищает Дар от одичалых , собравшихся на прилегающей к нему опушке .



СТРОИТЕЛЬСТВО

После сбора сырья и торговли игрок переходит к третьему этапу своего хода: строительству. Для строительства игроку необходимо сбросить определённое количество сырья (см. жетоны цены строительства ). Сброшенные карты сырья поместите в соответствующие колоды резерва.

Вы можете строить что угодно и покупать карты развития до тех пор, пока вам хватает сырья и запас фигурок и карт ещё не исчерпан (см. поселения , крепости , дороги , дозорные  и карты развития .

В базовой игре в резерве каждого игрока находятся 15 дорог, 5 поселений и 4 крепости. В «Братстве Ночного дозора» к ним добавляются 7 дозорных. При строительстве крепости поселение возвращается в резерв. Построенные дороги и крепости остаются на поле до конца игры.

После завершения строительства передайте ход сопернику слева.

Т

ТЕРРИТОРИИ КЛАНОВ



Одичалые переселяются из Клыков Мороза  на территории кланов. Кланов всего 3, и их территории расположены следующим образом (на иллюстрации слева направо): Клан людоедов, Клан пещерных жителей и Клан рогагогих. Одичалые остаются в лагерях, расположенных на этих территориях, пока результат броска кубика одичалых или иное событие не отправит их в наступление .

Когда вы раскрыли жетон одичалых , одичалый переселяется из Клыков Мороза  на территорию клана, изображённого на жетоне.

Одичалый покидает территорию клана во время наступления  на Стену (к опушке): это происходит, когда на кубике одичалых выпал номер тропы , которая соединена с территорией клана.

Подробные примеры см. в разделе «Одичалые ».

ТОРГОВЛЯ

После этапа сбора сырья игрок может торговать (обмениваться сырьём ) с соперниками или с резервом.

- Игрок может торговать до тех пор, пока у него есть карты сырья.
- Если игрок решает не торговать в свой ход, никто другой в этот ход торговать не может.
- Игрок может обмениваться сырьём не в свой ход лишь с игроком, который получил право хода.
- Игрок не может обмениваться сырьём с резервом во время хода другого игрока.
- Игроки не могут отдавать карты просто так.
- Игроки не могут обмениваться картами развития.
- Игроки не могут обмениваться одинаковым сырьём (например, менять 2 шерсти на 1 шерсть).

ОБМЕН С СОПЕРНИКАМИ

После этапа сбора сырья игрок может торговать с соперниками. Соперники могут сообщать, в каком сырье нуждаются и какое готовы отдать. Также игрок может выслушивать запросы и делать встречные предложения. Игрок может обмениваться до тех пор, пока у него есть карты сырья на руке. Единовременно можно обменять любое количество карт.

Пример: ходит Петя. Он хочет построить дорогу, но у него нет глины, зато есть 2 древесины и 3 руды. Петя спрашивает: «Меняю руду на глину. Есть желающие?» Оля отвечает: «Дам тебе глину за 3 руды». Тут вмешивается Катя: «Отдам глину за 1 древесину и 1 руду». Петя принимает предложение Кати и обменивает 1 древесину и 1 руду на 1 глину. Стоит отметить, что Оля не может обмениваться с Катей, потому что ходит Петя.

ОБМЕН С РЕЗЕРВОМ

Во время фазы торговли своего хода игрок может обмениваться сырьём с резервом. Прочие игроки в этом обмене не участвуют.



Стандартный (и самый невыгодный) курс обмена — 3:1 (4:1 в базовой игре). Игрок может вернуть 3 одинаковые карты сырья в резерв, чтобы взять 1 карту сырья по своему выбору. Для обмена по стандартному курсу наличие поселения рядом с торговым путём  не требуется.

Пример: Ваня возвращает в резерв 3 карты руды, а взамен берёт 1 карту древесины. Возможно, сперва стоило попробовать обменяться с соперниками.

Если вы построили поселение или крепость на торговом пути , вы можете обмениваться с резервом по более выгодному курсу — 2:1.

Для каждого вида сырья предусмотрен только один торговый путь (на нём изображён символ сырья). Если какой-то из видов сырья у вас в избытке, рассмотрите возможность построить поселение на торговом пути для этого сырья. Курс 2:1 распространяется только на сырьё, символ которого изображён на торговом пути. На курсы обмена остальных видов сырья этот торговый путь не влияет.

Пример: играющий чёрными основал поселение на торговом пути для зерна. Теперь он может вернуть в резерв 2 карты зерна и взять взамен 1 карту сырья по своему выбору. Вернув 4 карты зерна, он взял бы взамен 2 любые другие карты сырья. Если он вернёт в резерв не 4 зерна, а 4 шерсти, он сможет взять взамен только 1 карту.



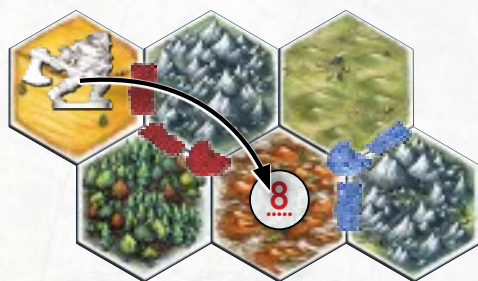
ТОРГОВЫЙ ПУТЬ

Торговые пути позволяют вам обменивать сырьё по более выгодному курсу. Чтобы воспользоваться преимуществом торгового пути, надо построить поселение на примыкающем к нему перекрёстке . См. также «Обмен с резервом».



ТОРМУНД-РАЗБОЙНИК

Тормунд-разбойник начинает игру в своём лагере, расположенном на Клыках Мороза. Вы перемещаете его на любой гекс, когда выкладываете карту «Дозор разведчиков»  или когда при сборе сырья на шестигранных кубиках выпадает 7 . Гекс, на котором находится Тормунд, не приносит сырья. Если при броске кубиков выпал его номер, ни один из игроков с поселениями и (или) крепостями, которые граничат с этим гексом, не получает сырья с этого гекса.



Пример: на кубиках выпало 7. Вы должны переместить Тормунда и переставляете его с пашни на холмы с номером 8. Синее и красное поселения подвергаются нападению и не приносят с этого гекса глины до тех пор, пока Тормунд не будет снова перемещён из-за выпавшей «семёрки» или пока не будет применена карта «Дозор разведчиков». После этого вы берёте одну карту сырья с руки владельца любого из этих двух поселений.

ТРОПА

Пронумерованные тропы  соединяют опушку  и ближайший к ней лагерь. Результат броска кубика одичалых (если меньше 9) указывает на тропу с соответствующим номером. Если тропа ведёт на территорию клана, где есть хотя бы 1 одичалый, то одичалый из ближайшего лагеря переходит по тропе на опушку .

Подробные примеры см. в разделе «Одичалые ».



Пример: если на кубике одичалых выпало 4, то великан, находящийся в лагере рядом с тропой номер 4, переходит по ней на опушку слева, а если выпало 5 — переходит по тропе номер 5 на опушку справа.

ХОД ИГРЫ

Здесь вы найдёте краткое описание игрового процесса и ссылки на разделы, где каждый этап разобран подробно.

1. Подготовка игрового поля: подготовка, случайный расклад 🦋
2. Общая подготовка: этап подготовки 🦋
3. Игра

Первый игрок начинает игру, далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход каждый участник совершает в указанном порядке следующие действия:

- Сбор сырья 🦋 и наступление одичалых 🦋
- Торговля 🦋
- Строительство 🦋

В любой момент своего хода (в том числе до броска кубиков) игрок может сыграть 1 карту развития. Игрок может сыграть 1 карту героя, применив указанное на ней свойство.

После совершения всех действий право хода передаётся по часовой стрелке.

ЭТАП ПОДГОТОВКИ

После сборки игрового поля (см. иллюстрацию на стр. 9) переходите к этапу подготовки.

Каждый участник партии выбирает цвет и берёт все компоненты соответствующего цвета:

- 5 поселений;
- 4 крепости;
- 15 дорог;
- 1 жетон цены строительства.

Отсортируйте карты сырья по типам на 5 колод и положите рядом с полем. Это резерв.

Сложите карты развития 🦋 в отдельную колоду, перемешайте её и положите лицевой стороной вниз рядом с картами сырья.

Положите рядом с полем кубики, а также особые жетоны «Самый длинный тракт» и «Самый большой отряд».

Поставьте фигурку Тормунда в его лагерь.

Этап подготовки базовой игры состоит из двух раундов. В каждом раунде каждый игрок строит 1 дорогу и 1 поселение.

РАУНД 1

Каждый игрок бросает кубики сбора сырья. Партию начинает игрок с наибольшим результатом броска.

Первый игрок выбирает свободный перекрёсток 🦋, ставит на него фигурку своего поселения и отводит от него дорогу в любом направлении.

Ход передаётся игроку слева.

Таким образом каждый игрок выставляет на поле 1 поселение и 1 примыкающую к нему дорогу.

Важно: выставляя все последующие поселения, не забывайте о правиле расстояния 🦋 (см. стр. 10)!

РАУНД 2

Когда все игроки выставили на поле первые поселения, игрок, выставивший поселение **последним**, начинает второй раунд: он основывает своё второе поселение и пристраивает к нему дорогу.

Обратите внимание: после того как игрок построит оба своих поселения и обе дороги, ход передаётся игроку справа. Таким образом, игрок, первым выставивший первое поселение, последним выставит второе.

Второе поселение необязательно должно быть рядом с первым. Его можно основать на любом свободном перекрёстке, руководствуясь правилом расстояния. Дорогу к поселению можно пристраивать с любой из трёх сторон.

Каждый игрок получает начальное сырьё сразу же, как только построит второе поселение. За каждый гекс, с которым граничит второе поселение, игрок берёт из резерва 1 соответствующую карту сырья.

Если вы играете по правилам «Братства Ночного дозора», то на этом этапе игроки выставляют на Стену дозорных (см. Подготовка, «Братство Ночного дозора» 🦋).

Обратите внимание: первый игрок (тот, что выставлял второе поселение последним) начинает игру: бросает два кубика сбора сырья и кубик одичалых.



ГЕРОИ СЕВЕРА

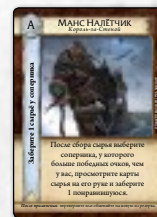
[A1] ДЖИОР МОРМОНТ – ЛОРД-КОМАНДУЮЩИЙ

Обмен 1:1 с 1–2 соперниками: выберите 1 или 2 соперников, назовите тип сырья и спросите, есть ли у них такое сырьё. Если есть, соперник отдаёт вам 1 карту такого сырья, а вы взамен отдаёте ему 1 карту любого сырья на свой выбор.



МАНС НАЛЁТЧИК – КОРОЛЬ-ЗА-СТЕНОЙ

Заберите 1 сырьё у соперника: после сбора сырья выберите соперника, у которого больше победных очков, чем у вас, просмотрите карты сырья на его руке и заберите 1 понравившуюся.



[A2] БОУЭН МАРШ – ПЕРВЫЙ СТЮАРД

Одноразовый обмен 1:1 с резервом: обменяйте 1 любую карту сырья на 1 любую карту сырья из резерва.



ИГРИТТ – ОДИЧАЛАЯ-КОПЬЕНОСИЦА

Уберите 1 одичалого из Дара: можете сыграть до или после вашего броска кубиков.

Верните 1 одичалого из Дара на Клыки Мороза.



[A3] СЭМВЕЛЛ ТАРЛИ – СТЮАРД

Нет дохода = получите 1 сырьё: если на кубиках при сборе сырья выпало не «7» и вы не получили сырья, возьмите любую карту сырья из резерва (в ход любого игрока, перед применением других карт героев).



ЙОРЕН – ВЕРБОВЩИК НОЧНОГО ДОЗОРА

Карта дозора превращается в дозорного: сбросьте сыгранную вами карту «Дозор разведчиков» и выставьте дозорного без затрат сырья. Это можно сделать только во время строительства.



[A4] ОТЕЛЛ ЯРВИК – ПЕРВЫЙ СТРОИТЕЛЬ

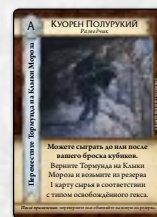
Перенос дороги: снимите с поля 1 вашу дорогу и проложите её на другом месте по обычным правилам без затрат сырья. Дорога, которую вы снимаете, должна соединяться с другими вашими фигурками только одним из двух концов (фигурки соперника при этом игнорируйте).



КУОРЕН ПОЛУРУКИЙ – РАЗВЕДЧИК

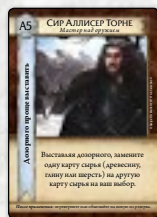
Переместите Тормунда на Клыки Мороза: можете сыграть до или после вашего броска кубиков.

Верните Тормунда на Клыки Мороза и возьмите из резерва 1 карту сырья в соответствии с типом освобождённого гекса.



[A5] СИР АЛЛИСЕР ТОРНЕ – МАСТЕР НАД ОРУЖИЕМ

Дозорного проще выставить: выставляя дозорного, замените одну карту сырья (древесину, глину или шерсть) на другую карту сырья на ваш выбор.



БЕНДЖЕН СТАРК – ПЕРВЫЙ РАЗВЕДЧИК

Уберите 1 одичалого к северу от Стены: верните 1 одичалого с опушки или из лагеря на Клыки Мороза. Если вы вернули одичалого из лагеря и из-за этого на территории клана образовался «зазор», заполните его: одичалые сдвигаются на 1 лагерь ближе к опушке, занимая пустующие лагеря. Затем раскройте жетон одичалого из резерва и разместите его согласно правилам.



[A6] МЕЛИСАНДРА – КРАСНАЯ ЖРИЦА Р'ГЛОРА

Ускоренное развитие: раз в свой ход при покупке карты развития замените одну карту сырья (руду, шерсть или зерно) на другую карту сырья на свой выбор. Оплатив покупку, возьмите 3 верхние карты из колоды развития и выберите одну. Остальные верните в колоду и перемешайте её.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Клаус Тойбер и Бенджамин Тойбер

Правила: Catan Studio

Развитие: "Team Catan"—Catan GmbH, Catan Studio и Kosmos Verlag

Продюсер: Рон Мэджин

Редакторы: Гэвин Аллистер, Коумен Чарлтон, Пит Фенлон, Арнд Фишер, Морган Донтанвилль

Иллюстрация на обложке: Волькан Бага

Иллюстрации на поле и жетонах: Джаред Блендо

Иллюстрации на картах: Хуан-Карлос Барке, Димитри Бьелак, Джаред Блендо, Леонардо Борацио, Джейби Касакоп, Маурицио Калле, Джечо Чен, Александр Данш, Томас Денмарк, Виктор Гарсия, Томаш Йедрушек, Джейсон Дженике, Диего Гисберт Льюренс, Антонио Хос Мансанедо, Джейкоб Мюррей, Аарон Райли, Марианна Вьера

Скульпторы: Ксавье Майяр и Бен Мисенар, а также Роберт Брантсег, Кори Девор и Николас Норман

Арт-директор: Морган Донтанвилль

Разработка графики: Рон Мэджин

Игру тестировали: Арнд Бинен, Роберт Т. Карти, Коумен Чарлтон, Пит Фенлон, Арнд Фишер, Курт Фишер, Марк Флад, Мария Фишер-Витцманн, Мартин Фримпон, Морган Донтанвилль, Вольфганг Людтке, Джейн Мигер, Флоренс Майло, Фелиситас Мундел, Айрин Мундел, Питер Нойгебойер, Мартин Пфлигер, Дэвид Платник, Маркус Поттхаст, Донна Прайор, Даллас Питт, Шарлотта Шрайнер, Елена Суботин, Зоран Суботин, Клаудия Тойбер, Гвидо Тойбер, Кэтрин Ванес

Руководство производством: Джейсон Бодуан, Меган Дуэн

Лицензирование: Шерри Аниси, Саймон Эллиотт

Благодарности получают: Изабелла Кэмпбелл, Лилли Киршманн, Татьяна Момот, Ральф Керфурт, Моника Шалль и Аннетт Тринкнер, Йен Бёрдсаль, Джон Франц-Вишлаг, Джон Грамс, Майкл Хёрли, Джордж Р. Р. Мартин, Аксель Мефферт, Райнер Мюллер, Эндру Наваро, Кристиан Петерсен

The Catan Game system and rules text are Copyright © 2017 Catan, GmbH and Catan Studio, Inc. The Catan Game system is published under license from Catan GmbH. Catan, The Settlers of Catan, and the Catan Sun Mark are trademarks of Catan GmbH. A Game of Thrones artwork and story is © 2017 Fantasy Flight Games & George R. R. Martin. The names, descriptions and depictions applied to this game are derived from works by George R. R. Martin, and may not be used or reused without permission. Licensed by George R. R. Martin. A Game of Thrones is a TM of George R.R. Martin. Fantasy Flight Games and the FFG Logo are ® of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Components may vary from those shown. Made in China.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

CATAN

CATAN, GMBH
www.catan.com

CATAN
STUDIO

CATAN STUDIO, INC.
www.catanstudio.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Бурдаев

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru



**ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ?
МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.







This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at
<http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>