

CATAN

КОЛОНИЗАТОРЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро пожаловать на Катан!

Колонизаторы, высадившиеся на плодородный остров Катан 25 лет назад, успели не только заселить его, но и исследовать новые земли в близлежащих водах. Самое время отправиться дальше!

Набор «Catan. Юбилейное издание» позволит вам сначала освоить основные правила базовой игры, попробовать себя в роли отважных мореплавателей с дополнением «Мореходы», а затем отправиться и к более далёким берегам в сценариях «Пиренейский полуостров» и «Гавайские острова».

Правила игры с дополнением «Мореходы» и все входящие в него сценарии представлены в отдельном буклете.

Если вы делаете только первые шаги на нелёгком пути колонизатора, используйте нашу систему правил, состоящую из трёх частей: сперва ознакомьтесь с обзором игры на стр. 2–3, затем прочитайте правила на стр. 4–6 и смело приступайте к игре. Если в процессе игры у вас возникнут вопросы, обратитесь к «Альманаху колонизатора».

Итак, вперёд к новым приключениям!

25
ЛЕТ



**Базовая
игра**



«Мореходы»

Юбилейное издание



2 сценария

СОДЕРЖАНИЕ

Базовая игра «Catan: Колонизаторы»	2
Сценарий «Пиренейский полуостров»	7
Сценарий «Гавайские острова»	10

САТАН: Колонизаторы

Обзор игры и стартовый расклад для новичков

1 Перед вами простирается остров под названием Катан. Он окружён морем и состоит из 19 областей. Ваша задача — колонизировать это замечательное место.

2 На острове есть пустыня и ещё пять разновидностей ландшафта: каждый из них приносит доход в виде ценного сырья.



3 Вы начинаете партию с 2 поселениями и 2 дорогами. Каждое из этих поселений сразу приносит вам 1 победное очко (таким образом, на начало игры у вас сразу есть 2 победных очка). Выигрывает тот, кто первым наберёт 10 победных очков.

4 Чтобы зарабатывать победные очки, вам необходимо прокладывать дороги, основывать новые поселения и расширять их до городов. Город приносит 2 победных очка. Для его строительства, разумеется, нужно сырьё.

5 Как же получить сырьё? Всё просто: каждый ход игроки за счёт броска двух кубиков определяют, какие гексы ландшафтов приносят доход. Собственно, для этого на каждом гексе и лежит круглый жетон с числом. Если на кубиках выпадает, скажем, 3, доход приносят все гексы с номерными жетонами «3». На иллюстрации справа это — лес (древесина) и горы (руда).



КОМПОНЕНТЫ

19 гексов ландшафта

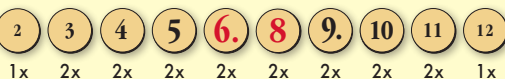
- Лес (4)
- Пастбище (4)
- Поле (4)
- Холмы (3)
- Горы (3)
- Пустыня (1)



6 элементов морской рамки с 9 гаванями



18 номерных жетонов



95 карт сырья (19 каждого типа)

- древесина из лесов (на картах брёвна)
- шерсть с пастбищ (на картах овцы)
- зерно с пашен (на картах снопы)
- глина из холмов (на картах кирпичи)
- руда с гор (на картах камень)



25 карт развития

- 14 рыцарей
- 6 прорывов
- 5 победных очков





6 Однако сырьё могут получить лишь те игроки, чьи города и/или поселения граничат с соответствующими гексами. На иллюстрации белое поселение (Г) граничит с лесом с номерным жетоном 3, а синее (Б) и оранжевое (В) — с горами с ещё одним таким жетоном. Следовательно, если на кубиках выпадет 3, «белый» игрок получает 1 карту древесины, а «синий» и «оранжевый» — по 1 карте руды.

7 Многие поселения граничат сразу с несколькими гексами (максимум — с тремя) и в зависимости от выпавших на кубиках результатов приносят игрокам разное сырьё. В нашем примере белое поселение (Г) граничит с тремя гексами: лесом, горами и пастбищем.

8 Поскольку основать поселение у каждого гекса с номерным жетоном вы не сможете, то вам не будет хватать некоторых типов сырья. Не исключено, что именно это сырьё вам потребуется для строительства. Как быть в таких случаях?

9 Чтобы восполнить недостаток сырья, вы можете торговать с другими игроками. Предложите соперникам излишки своего сырья и договоритесь об условиях обмена на их запасы. Возможно, после сделки у вас будет достаточно материала, чтобы начать строительство.

10 Новое поселение разрешено строить на свободном перекрестке между гексами при условии, что одна из ваших дорог примыкает к этому перекрёстку, а три соседних перекрёстка не заняты другими поселениями и/или городами.

11 Хорошенько обдумайте, где основать поселения. На номерных жетонах изображены разные числа. Чем больше размер цифр, тем больше вероятность, что на кубиках выпадет соответствующий результат. Номера 6 и 8 напечатаны красным цветом, так как по теории вероятности чаще всего на кубиках будут выпадать именно такие результаты.

Вывод: чем больше размер цифр на жетоне, тем чаще на кубиках выпадает этот результат и тем чаще с соответствующих гексов вам поступает сырьё.



4 карты цен строительства



2 особые карты



Самый длинный тракт

Самое большое войско

Пластиковые фигурки (4 цветов)

16 городов
20 поселений
60 дорог

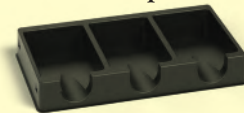


Город

Поселение

Дорога

2 органайзера под карты



4 коробочки для фигурок



(необходимо собрать перед первой игрой)



1 фигурка разбойника



2 кубика

САТАН: Колонизаторы

В этих правилах содержится вся важная информация, которая потребуется вам для игры. Если после какого-то термина напечатан символ (→), значит, ему посвящена отдельная статья в «Альманахе колонизатора». Не премините туда заглянуть.

Стартовый расклад для новичков

Для ознакомительной игры рекомендуем составить игровое поле, как показано на стр. 2–3. Первым делом сложите 6 элементов морской рамки, потом заполните пространство внутри неё шестиугольными гексами ландшафтов, на которых затем разместите номерные жетоны. Убедитесь, что гавани расположены правильно.

Стартовый расклад для опытных игроков

После одной-двух игр поле можно складывать произвольным образом. Подробнее об этом читайте в альманахе в разделе «Альтернативный метод создания поля».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Стартовый расклад для новичков

- Каждый участник партии берёт себе карту цены строительства и все пластиковые фигурки одного цвета: 5 поселений (→), 4 города (→) и 15 дорог (→). Каждый игрок выставляет на поле 2 дороги и 2 поселения, а остальные фигурки складывает перед собой — это его запас. При игре втроем красные фигурки в партии не задействованы.
- Положите рядом с полем оба кубика, а также особые карты «Самый длинный тракт» (→) и «Самое большое войско».



- Разделите карты сырья на 5 колод по типу сырья и положите по 1 колоде в свободные отделения органайзера лицевой стороной вверх. Это будет резерв.



- Сложите карты развития (→) в отдельную колоду, перемешайте и положите в оставшееся отделение органайзера лицевой стороной вниз.



- Наконец, каждый участник партии получает начальный доход. За каждый гекс, с которым граничит его поселение, помеченное буквой на стр. 2–3, игрок берёт из резерва соответствующие карты сырья.

Пример: «белый» игрок получает за своё поселение (Г) по 1 карте древесины, руды и шерсти.

- Полученные карты сырья игроки держат в руке и не показывают соперникам.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Партию начинает старший игрок. В свой ход каждый участник совершает в указанном порядке следующие действия:

- Сбор сырья (обязательно): нужно бросить 2 кубика, чтобы определить, с каких гексов игрокам поступит сырьё.
- Торговля (→): можно обменивать карты сырья у соперников или через резерв.
- Строительство (→): можно прокладывать дороги (→), основывать поселения (→) и расширять их до городов (→), а также покупать карты развития (→).

Дополнительно: на любом этапе своего хода (даже перед броском кубиков) каждый участник партии может сыграть одну из своих карт развития (→). После совершения всех действий право хода передаётся сопернику слева.

ДЕТАЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

1. Сбор сырья

Каждый свой ход игрок начинает с броска двух кубиков: сложите полученные результаты и получите сырьё с гексов с соответствующими номерными жетонами.

- Каждый игрок, основавший поселение у гекса с соответствующим номерным жетоном, берёт за это поселение 1 карту того сырья, которое поступает с этого гекса. Если игрок основал несколько поселений у гексов с соответствующими номерными жетонами, за каждое из них он получает по 1 карте сырья. Если игрок владеет городом у гекса с соответствующим номерным жетоном, он получает за этот город 2 карты сырья.

Пример: если на кубиках выпадет 8, «красный» игрок получит 2 руды за оба своих поселения, а «белый» — 1 руду. Если выпадет 10, «белый» игрок получит 1 карту шерсти. Если белое поселение расширить до города, его владелец получит 2 шерсти, когда на кубиках выпадет 10.



2. Торговля

Чтобы обменивать излишки и получать нужные карты сырья, игроки могут заниматься торговлей. Существует 2 её вида, перечисленные на следующей странице.

а) **Внутренняя торговля (обмен с соперниками)** (→)

Игроку разрешено обмениваться картами сырья со всеми соперниками. Соперники могут сообщать, в каком сырье нуждаются и какое готовы отдать. Также игрок может выслушать запросы и сделать встречные предложения.

Важно: соперникам разрешено меняться картами сырья лишь с игроком, который получил право хода. Обмениваться друг с другом в это время запрещено!

б) **Заморская торговля (обмен с резервом)** (→)
Обмениваться сырьём можно не только с соперниками!

- Вам разрешено менять сырьё по курсу 4:1. То есть вы можете вернуть в резерв четыре одинаковых карты сырья, а потом взять оттуда 1 карту на свой выбор.
- Если игрок основал поселение у гавани (→), он может торговать на более выгодных условиях. У гаваней «3:1» можно обменять 3 одинаковые карты сырья на любую другую карту сырья. У особой гавани можно обменять 2 указанные карты сырья на любую другую карту сырья.



Заморская торговля по курсу 4:1 без гаваней



Заморская торговля через гавань «3:1»



Заморская торговля через особую гавань (древесина, 2:1)

3. Строительство

Наконец, игрок, делающий ход, может заняться строительством, чтобы увеличить поступление сырья и количество победных очков (→).

- Для строительства игроку необходимо сбросить определённое количество (см. карту цены строительства) сырья, а затем поставить одну из своих фигурок дорог, поселений или городов на разрешённый участок поля. Сброшенные карты сырья поместите в соответствующие колоды резерва.

а) **Дорога** (→): требуется глина + древесина



- Дороги можно прокладывать на путях между гексами. На каждом пути (→) можно проложить только одну дорогу.
- Вы можете проложить дорогу от перекрёстка, к которому примыкает другая ваша дорога или на котором вы ранее основали поселение или город.

На этом перекрёстке не должно находиться поселений или городов соперников.

«Оранжевому» игроку разрешено прокладывать дороги на путях с синими отметками, но не на пути с красной отметкой.



- Если игрок сумел выложить как минимум 5 дорог (ответвления не учитываются) в ряд, который не прерывается городами или поселениями соперников, он получает особую карту «Самый длинный тракт» (→). Если другой игрок выложит ещё больше дорог при тех же условиях, особую карту придётся отдать ему. Владелец карты «Самый длинный тракт» получает **2 победных очка**.



«Красный» игрок выложил на поле 6 фигурок дорог в непрерывный ряд (ответвление не учитывается) и получил за это карту «Самый длинный тракт». Ряд из 7 дорог «оранжевого» игрока прерван красным поселением и разбит на ряды из 2 и 5 дорог.

б) **Поселение** (→): требуется глина + древесина + шерсть + зерно



- Игроку разрешено основать поселение на перекрёстке, к которому примыкает его же дорога. При этом необходимо учитывать правило расстояния.
- **Правило расстояния:** вокруг каждого перекрёстка на поле есть 3 соседних перекрёстка. Так вот, на перекрёстке можно основать поселение, только если на соседних перекрёстках нет городов или поселений — и не важно, кому они принадлежат.



«Оранжевый» игрок может основать поселение на перекрёстке с синей отметкой. По правилу расстояния ему запрещено основывать поселения на перекрёстках с красными отметками.

САТАН: Колонизаторы

- С каждого гекса, граничащего с поселением, его владелец получает 1 карту сырья, когда на кубиках выпадает результат, который соответствует номерным жетонам на гексах.
- Каждое поселение приносит владельцу 1 победное очко.

в) **Город (→):** требуется 3 руды + 2 зерна



- Когда игрок расширяет поселение до города, он заменяет фигурку поселения на поле фигуркой города, а поселение возвращает к остальным своим фигуркам. Игрок **не может** построить город на перекрестке, на котором до этого не построил своё поселение, даже если у него есть нужные карты сырья. С каждого гекса, граничащего с городом, его владелец получает 2 карты сырья, когда на кубиках выпадает результат, который соответствует номерным жетонам на гексах.
- Каждый город приносит владельцу **2 победных очка**.

г) **Карта развития (→):** требуется руда + шерсть + зерно



- Сбросив требуемое количество сырья, игрок берёт верхнюю карту развития из колоды.
- Существует три вида этих карт, каждый — с уникальными свойствами.



Рыцарь (→) Прорыв (→) Победные очки (→)

- Игрок не должен показывать соперникам купленную карту развития до тех пор, пока не применит её свойства.

4. Особые ситуации

а) **7 на кубиках (→): перемещение разбойника**

- Если игрок во время своего хода выбрасывает на кубиках 7, никто не получает сырья.
- Каждый игрок обязан сбросить половину карт сырья, если у него на руке больше 7. Сброшенные карты отправляются в резерв. При нечётном количестве округляйте в меньшую сторону (например, тот, у кого 9 карт, сбрасывает 4).
- Затем игрок, бросивший кубики, перемещает разбойника:
 1. Игрок обязан переместить разбойника (→) на другой гекс ландшафта.

2. Потом этот игрок вытягивает 1 карту сырья у соперника, который ранее основал поселение или город у гекса, куда переместился разбойник. Соперник, у которого вытягивают сырьё, не должен показывать «грабителю» карты на своей руке.

3. После этого игрок продолжает свой ход и переходит к фазе торговли.

Важно: если при броске кубиков выпадает номер гекса, на котором оказалась фигурка разбойника, ни один из игроков с поселениями и/или городами у этого гекса **не получает** сырья с этого гекса.

б) **Применение карты развития (→)**

В любой момент своего хода (в том числе до броска кубиков) игрок может сыграть карту развития. Он **не может** сыграть карту развития, если купил её в этот же ход.

Карта рыцаря (→)



- Сыграв карту рыцаря, игрок перемещает разбойника (см. пункты 1 и 2 предыдущего раздела).
- Сыгранные карты рыцарей остаются раскрытыми перед выложившими их игроками.

- Игрок, который первым раскрыл и выложил перед собой 3 карты рыцарей, получает особую карту «Самое большое войско». Она приносит ему 2 победных очка.

- Если другой игрок раскроет и выложит перед собой больше рыцарей, чем владелец «Самого большого войска», особую карту придётся отдать ему — вместе с 2 победными очками.



Самое большое войско

Прорыв (→)



Применив эту карту, игрок должен выполнить указанные на ней инструкции, а затем удалить из игры.

Победные очки (→)



Эти карты нужно держать закрытыми от соперников. Раскрыть их можно лишь в том случае, если они принесут вам столько победных очков, что в сумме получится как минимум 10.

КОНЕЦ ИГРЫ (→)


Партия заканчивается, если кто-то из участников на любом этапе своего хода набирает **10 или больше победных очков**.

Сценарий «Пиренейский полуостров»

КОМПОНЕНТЫ

- 1 поле «Пиренейский полуостров»




- 10 фишек Катана 
- Все компоненты, входящие в состав базового набора «Колонизаторы», кроме номерных жетонов, элементов морской рамки и гексов ландшафта.

О СЦЕНАРИИ

Вам предстоит освоить не вымышленный остров Катан, а вполне реальный Пиренейский полуостров.


Изображённые на поле гексы ландшафта несколько отличаются от гексов, входящих в наборы «Колонизаторы» и «Мореходы», но позволяют получать те же типы сырья. Леса, дающие *древесину*, изображены тёмно-зелёным цветом; пастбища, дающие *шерсть*, — светло-зелёным; пашни, дающие зерно, — жёлтым; горы, дающие *руды*, — серым; холмы, дающие *глину*, — красно-коричневым.

ПОДГОТОВКА

- Поместите поле стороной «Пиренейский полуостров» вверх в центре стола.
- Положите 1 фишку Катана на каждый перекрёсток с изображением такой фишки .
- Поставьте фигурку разбойника на его стартовый участок поля (отмечен изображением этой фигурки).
- Выполните все прочие этапы подготовки по правилам базовой игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Разыгрывая этот сценарий, соблюдайте основные правила игры «Catan: Колонизаторы», но со следующими изменениями.

- 1. Строительство поселений/городов:** вы можете строить поселения и города только на перекрёстках с ячейками достопримечательностей .
- 2. Строительство дорог:** вы можете строить дороги только на прямоугольных ячейках между перекрёстками. Если вы подвели дорогу к пустой ячейке достопримечательности, вам необходимо построить на этой ячейке поселение, прежде чем вести дорогу дальше (через эту ячейку).
- 3. Торговля через гавани:** роль гаваней в этом сценарии играют красные прямоугольные ячейки, расположенные у свитков с курсом торговли.

Построив **дорогу** на такой ячейке, вы сможете вести заморскую торговлю по курсу, указанному на свитке рядом с ней.

- 4. Перекрёсток с фишкой Катана:** игрок, который первым проложит дорогу к такому перекрёстку, получает лежащую на нём фишку Катана. Каждая такая фишка приносит 1 победное очко.

КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем становится игрок, который в свой ход первым наберёт 13 победных очков при игре втроем или 12 победных очков при игре вчетвером.

Сведения о достопримечательностях, изображённых на игровом поле

Пиренейский полуостров

Пиренейский полуостров — самая юго-западная часть Европы. На нём располагаются Испания, Португалия, Андорра и Гибралтар. Население полуострова составляет около 58 миллионов человек.

Омываемый Атлантическим океаном и Средиземным морем полуостров может похвастаться природным и культурным разнообразием. Благодаря четырём крупным рекам Эбро, Дуэро, Тахо и Гвадалquivир, протекающим между многочисленных горных хребтов: Кантабрийских гор, Центральной Кордильеры, Иберийских гор, Пиренеев, Сьерры-Морены и Сьерры-Невады (где находится гора Муласен, самая высокая на полуострове (3482 метра)) — цветут плодородные долины.

На полуострове наиболее распространены 5 языков: испанский, каталанский, баскский, галисийский и португальский.



Ла-Корунья (башня Геркулеса)

Старый город Ла-Корунья находится на полуострове Риас-Альтас в Галисии, соединённом с континентом узким перешейком. Город насчитывает около 246 000 жителей. На побережье, за пределами города, возвышается башня Геркулеса. Она была построена в I в. н. э. как маяк, хотя согласно кельтским и греко-римским легендам башня была построена гораздо раньше. Так или иначе, башня Геркулеса используется в качестве маяка и по сей день.



Овьедо (собор Сан-Сальвадор)

Овьедо был основан в конце VIII в. на севере Испании и является столицей княжества Астурийского, которая согласно девизу на гербе является «очень благородным, очень верным, достойнейшим, непобедимым, героическим и хорошим» городом. Он принадлежит к «Очо Астуриано», группе городов, значительно повлиявших на развитие региона. Визитные карточки города — готический собор Сан-Сальвадор и статуя «Регентша», посвященная одноименному роману Кларина.

Сценарий «Пиренейский полуостров»



Виго (Каско Вельо)

Название города происходит от латинского слова *vicus*, что в переводе означает «деревня», но сегодня такое сравнение вряд ли уместно: в Виго проживает 297 400 человек, что делает его самым густонаселённым городом Галисии. Виго является сердцем региона с давними традициями мореплавания и рыбного промысла. Самая старая часть города, Каско Вельо, украшена великолепными площадями и зданиями периода барокко.



Бургос (ворота Арко-де-Санта-Мария)

Этот город, расположенный на востоке плато Месета в Кастилии-Леоне, был основан в 844 году и являлся столицей христианских королевств вплоть до XVI века. Средневековым наследием города стали ворота Арко-де-Санта-Мария, ведущие на соборную площадь. Также в его окрестностях находится группа памятников раннего палеолита Атапуэрка. Население города составляет 179 900 человек.



Сарагоса (базилика Богоматери Пилар)

Более 2000 лет назад на месте современной Сарагосы была основана римская колония Цезараугуста, названная в честь императора Августа. Сегодня в Сарагосе проживает 679 600 человек. Архитектура базилики Нуэстра-Сеньора-дель-Пилар, по сей день накладывающей особый отпечаток на облик города, сильно менялась на протяжении веков: примерно в II в. н. э. здесь была построена лишь небольшая часовня, а её нынешний облик в стиле барокко датируется XVII-XVIII вв. Наряду с Каменным мостом через Эбро базилика — одна из главных достопримечательностей города.



Саламанка (университетская площадь)

Город Саламанка с населением в 152 000 жителей расположен в центральной части плато Месета, к западу от Кастилии-Леона. Здесь находится старейший университет Испании, основанный в 1218 году Альфонсо X Мудрым, до сих пор имеющий огромное влияние на облик и культурную жизнь города. На университетской площади вы можете полюбоваться двумя соборами города, а также фасадами домов XVI века с множеством детально проработанных украшений.



Порту (Понти-ди-Дон-Луиш I)

Порту — главный город на севере Португалии. Своё название он получил благодаря порту, построенному в устье реки Дору (*португ.* «порт»). Именно туда доставлялись на специально разработанных лодках всемирно известные вина, производимые в регионе. Понти-ди-Дон-Луиш I — это двухуровневый мост, построенный над Дору в конце XIX века

по проекту Теофила Сейрига. Он соединяет Порту с городом Вила-Нова-де-Гайа.



Мадрид (ворота Алькала)

В Мадриде проживает 3 215 600 человек, а в столичном регионе — более 6 500 000 человек. Город был основан ещё до Римской империи, однако приобрёл своё значение только в конце XVI века, когда стал столицей Испании благодаря своему центральному географическому положению. Монументальные ворота Алькала, спроектированная Франческо Сабатини в 1778 году, заменили старые ворота, которые позволяли войти в город с северо-востока.



Коимбра (университет)

Римская колония в сердце Португалии, впоследствии ставшая городом Коимбра, носила имя Эминиум, чуть позже была переименована в Конимбригу (по названию соседнего города, жители которого были вынуждены бежать в Эминиум из-за нашествия германцев), а затем — в Коимбру. В XII-XIII вв. город был столицей Португалии, однако сейчас он обязан своей известностью одному из старейших университетов в Европе, занимающему значительную часть Коимбры. Население этого университетского города составляет 145 000 человек.



Лиссабон (Торре-де-Белен)

Лиссабон, именовавшийся до прихода римлян Олиссипоной, всегда был важным портом в дельте реки Тахо и очень ценился португальскими моряками и путешественниками. Сейчас этот город является столицей Португалии с населением в 2,9 миллиона человек. Его украшает башня XVI века, Торре-де-Белен, спроектированная архитектором Франсишку де Аррудой для защиты порта.



Мерида (Римский театр)

Мерида была основана около 2050 лет назад как поселение для отставных римских солдат («эмеритов») и столица римской провинции Лузитании. Тогда её называли Эмерита-Августа. Сегодня в Мериде проживает 58 200 человек. Римский театр, построенный в начале I в. н. э., занимает особое место среди археологических достопримечательностей города. В ходе раскопок в XIX веке он предстал во всей своей красе, и с момента его восстановления в середине XX века на его помостах вновь оживают комедии и трагедии.



Кордова (Месquita)

История Кордовы началась ещё 2200 лет назад: тогда на её месте было иберийское поселение, которое сперва стало столицей римской провинции Бетики, а в VIII-XI вв. — центром Кордовского эмирата. Кордовская соборная мечеть строилась в несколько этапов (с VIII по X века). Здание известно своей необычайной архитектурой: посетителей мечети

Сценарий «Пиренейский полуостров»

восхищают минарет и Патио-де-лос-Наранхос (*исп.* «апельсиновый дворик»), а также колоннада с красно-белыми арками, расположенными одна над другой, из-за которых здание выглядит бесконечным и полным света. Кроме того, в XVI веке прямо внутри мечети началось строительство собора. На его создание ушло более двух веков, поэтому архитектурный стиль собора объединяет в себе элементы поздней готики, платереско, ренессанса и барокко.



Севиля (Торре-дель-Оро и Хиральда)

Севиля является столицей Андалусии. Вместе с 45 соседними муниципалитетами город формирует единый регион под названием Большая Севиля, население которого насчитывает 1 519 600 жителей. Порт города — единственный внутренний порт в Испании. С берегов реки Гвадалквивир можно увидеть Торре-дель-Оро (*исп.* «золотая башня») и башню Хиральда (бывший минарет, ныне башня Севильского кафедрального собора).



Гранада (Альгамбра)

Хотя во времена Римской империи Гранада была достаточно значимым городом, она оставалась практически незаселённой на протяжении нескольких веков. После смены власти на Аль-Андалусе (так назывался весь Пиренейский полуостров) в 1238 году город превратился в столицу Гранадского эмирата. Альгамбра — укреплённый дворцовый ансамбль на юге Гранады — стала резиденцией правящей династии Насридов. Сады входящего в ансамбль дворца Хенералифе граничат с современным жилым районом Альбайсин. Сегодня в городе проживает около 234 000 жителей, а также находится важный университет.

Мурсия (собор Санта-Мария)



Город Мурсия, основанный в IX веке, построен на месте мавританских поселений, которые существовали в этом регионе с древности. Сегодня в Мурсии проживает около 441 350 человек. Главный собор города, собор Санта-Мария, был построен в XIV веке на месте главной мечети города. Украшенный богатым орнаментом фасад собора является примером левантийского барокко в Испании.

Альбасете (Посада-дель-Росарио)



Название города, расположенного на юго-востоке плато Месета, переводится с андалусийско-арабского как «равнина». С населением в 172 000 жителей Альбасете — самый большой город в Кастилья-Ла-Манча. Посада-дель-Росарио, традиционная гостиница в регионе Ла-Манча, существует с XVIII века. Квадратное здание имеет внутренний двор, обрамлённый колоннами, в котором сочетаются элементы готики, ренессанса и мудехара. В настоящее время в здании находятся университетская библиотека и туристическое агентство.



Валенсия (Город искусств и наук)

Валенсия — третий по величине город Испании с населением в 797 000 человек в самом городе и 1 774 200 человек в провинции с тем же названием.

Расположенный на восточном побережье полуострова в устье реки Турия, этот город был основан около 2150 лет назад как римская колония под названием Валентия Эдетанорум. Город искусств и наук — архитектурный комплекс, спроектированный Сантьяго Калатравой и Феликсом Канделой и завершённый в начале XXI века. Сегодня это одно из любимейших мест отдыха горожан: здесь расположены различные музеи и концертные залы, парки и рестораны.



Таррагона (амфитеатр Таррако)

2500 лет назад Таррагона была небольшим иберийским поселением.

После прихода римлян оно превратилось в столицу римской провинции на севере полуострова под названием Ближняя Испания. В настоящее время Таррагона насчитывает 130 000 жителей и является одним из самых важных туристических городов в Каталонии. В городе можно увидеть различные достопримечательности периода Римской империи, большая часть которых сохранилась лишь частично. Самая известная из них — руины амфитеатра Таррако на берегу Средиземного моря, которые датируются II в. н. э.



Барселона (собор Св. Семейства)

Население Барселоны, столицы Каталонии, насчитывает около 1,6 миллиона жителей, а во всём столичном регионе проживает более 5 миллионов человек.

Сегодня Барселона является одним из крупнейших городов Европы, в котором проводятся многие спортивные и культурные мероприятия: именно здесь проходили летние Олимпийские игры 1992 года. Город украшают работы модернистского архитектора Антонио Гауди (1852–1926), среди которых выделяется его собор Святого Семейства, находящийся в стадии строительства с 1882 года.



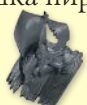
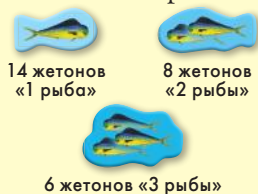
Бильбао (музей Гуггенхейма)

Бильбо (*баск.*) или Бильбао (*исп.*) — столица Страны Басков. Город был основан в XIII веке в устье реки Нервьон и быстро стал процветающим торговым портом. На протяжении долгого времени Бильбао являлся промышленным городом, но в конце XX века в городском ландшафте произошло много изменений: в 1997 году в здании бывшей фабрики на берегу реки был открыт музей современного искусства Гуггенхейма. Это здание, спроектированное Фрэнком Гери, напоминает огромного металлического кита.

Сценарий «Гавайские острова»

КОМПОНЕНТЫ

- 1 поле «Гавайские острова»
- 28 жетонов рыбы:
 - 14 жетонов «1 рыба»
 - 8 жетонов «2 рыбы»
 - 6 жетонов «3 рыбы»
- 4 карты рыбного рынка
- 4 жетона рыбацких лодок (1 каждого цвета)
- Все компоненты, входящие в состав базового набора «Колонизаторы», кроме номерных жетонов, элементов морской рамки и гексов ландшафта
- 60 фишек кораблей
- 1 фишка пирата
- 8 фишек Катана



О СЦЕНАРИИ

Освоив Катан и близлежащие острова, колонизаторы отправляются к берегам Гавайского архипелага. Погрузитесь в этот экзотический мир: освоите рыбный промысел и воспользуйтесь выгодой от продажи даров моря.

Изображённые на поле гексы ландшафта несколько отличаются от гексов, входящих в наборы «Колонизаторы» и «Мореходы»: на одном и том же гексе часто будет изображено и море, и ещё 1 другой вид ландшафта. Тем не менее, эти гексы позволяют получать сырьё в соответствии с видами ландшафта, которые на них изображены наряду с морем. Леса, дающие *древесину*, изображены тёмно-зелёным цветом; пастбища, дающие *шерсть*, — светло-зелёным; пашни, дающие *зерно*, — жёлтым; горы, дающие *руды*, — серым; холмы, дающие *глину*, — красно-коричневым; море — голубым.

Совет: перед тем как разыгрывать этот сценарий, сыграйте несколько партий по базовым правилам с дополнением «Мореходы».

ПОДГОТОВКА

- Раздайте каждому игроку:
 - ⚓ пластиковые фигурки из наборов «Колонизаторы» и «Мореходы» его цвета;
 - ⚓ 1 карту рыбного рынка;
 - ⚓ 1 жетон рыбацкой лодки его цвета.
- Поместите игровое поле в центре стола стороной «Гавайские острова» вверх.
- Разложите карты сырья и развития стопками в ор-

ганайзеры, соблюдая обычные правила. Положите кубики рядом с игровым полем.

- Поставьте фигурки пирата и разбойника на их стартовые участки поля (каждый отмечен изображением соответствующей фигурки).
- Положите 1 фишку Катана на каждый перекрёсток с изображением такой фишки.
- Положите все жетоны рыб на изображение косяка рыб ниже дорожки освоения рыбного промысла (в левой нижней части игрового поля).
- Каждый игрок кладёт свой жетон рыбацкой лодки на стартовое деление дорожки рыбного промысла.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Разыгрывая этот сценарий, соблюдайте основные правила игр «Catan: Колонизаторы» и «Catan: Мореходы», но со следующими изменениями.

1. Строительство поселений/городов

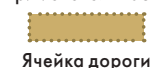
Вы можете строить поселения и города только на перекрёстках с **ячейками достопримечательностей**.



Ячейка достопримечательности

2. Строительство дорог

Вы можете строить дороги только на коричневых прямоугольных **ячейках дорог**.



Ячейка дороги

3. Строительство кораблей

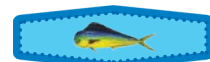
Вы можете строить корабли только **на ячейках кораблей**. Ячейки с **красной рамкой** — это ячейки торговых кораблей, а ячейки с **изображением рыбы** — ячейки рыбного промысла.



Ячейка корабля



Ячейка торгового корабля



Ячейка рыбного промысла

Важно!

! Если вы подвели дорогу или строй кораблей к пустой ячейке достопримечательности, то вам необходимо построить на этой ячейке поселение, прежде чем вести дорогу или строй кораблей дальше (через эту ячейку).

! В отличие от дополнения «Мореходы», в этом сценарии вы можете строить ваш корабль так, чтобы он примыкал к вашей дороге (и наоборот), даже если на перекрёстке между ними нет вашего поселения.

4. Этап основания

Вы начинаете игру с 3 поселениями и 3 дорогами/кораблями (в любом сочетании). Этап основания проходит по правилам, описанным в альманахе, с тем исключением, что вы строите на 1 поселение и 1 дорогу/корабль больше. Строительство третьего поселения вновь начинайте с первого игрока, и далее по часовой стрелке. Построив третье поселение, получите полагающийся вам доход.

Важно: на этапе основания каждый игрок должен основать 3 поселения на 3 разных островах.

5. Торговля через гавани

Роль гаваней в этом сценарии играют ячейки торговых кораблей, расположенные у свитков с курсом торговли. Построив корабль на такой ячейке, вы сможете вести заморскую торговлю по курсу, указанному на свитке рядом с ней.

Важно: если вы переместите свой корабль с ячейки торгового корабля, вы больше не сможете торговать по выгодным условиям этой «гавани».

6. Получение сырья

Разыгрывая этот сценарий, вы получаете сырьё по обычным правилам со следующими изменениями: поселения/города приносят сырьё с соседних гексов, даже если на гексе такое поселение/город отделено морем от источника сырья. Например, если результат броска равен 11, шерсть получает игрок с поселением/городом в Ланаи-Сити, и игрок с поселением/городом в Каунакакаи.

7. Дополнительные победные очки за освоение рыбного промысла

Построив корабль на ячейке рыбного промысла, передвиньте свой жетон рыбацкой лодки на 1 клетку вперёд по дорожке рыбного промысла. На клетке может быть изображено от 0 до 5 фишек Катана. Вы получаете столько дополнительных победных очков за освоение рыбного промысла, сколько фишек изображено на клетке с вашей рыбацкой лодкой.

Важно: если вы переместите свой корабль с ячейки рыбного промысла, вы должны передвинуть свой жетон рыбацкой лодки на 1 деление назад — и таким образом вы теряете победные очки.

8. Освоение рыбного промысла

Если у игрока есть корабль на ячейке рыбного промысла и при сборе сырья на кубиках выпал результат, соответствующий номеру на гексе, у которого находится этот корабль, то этот игрок получает 1 рыбу (или 2 рыбы, если обе ячейки рыбного промысла у такого гекса заняты кораблями этого игрока). Например, если при сборе сырья результат броска равен 11, а у игрока есть по кораблю на обеих ячейках рыбного промысла у гекса с числом 11, он получает 2 рыбы.

Важно: рыбу вам могут принести только корабли на ячейках рыбного промысла, но не поселения/города, находящиеся на перекрёстках у морского гекса, приносящего такой доход.

Дополнительные правила рыбного промысла:

- жетоны рыб не считаются картами на руке и не учитываются при нападении разбойника или пирата;
- вы можете торговать рыбой с другими игроками;
- вы можете вести заморскую торговлю рыбой только через рыбный рынок.

9. Рыбный рынок

Вы можете торговать по курсу, указанному на карте рыбного рынка, в любой момент своего хода (даже до броска кубиков) и сколько угодно раз, пока у вас хватает жетонов рыбы для такой торговли. Жетоны

рыбы, использованные при такой торговле, возвращаются в резерв.

Важно: на конец вашего хода у вас в запасе не может быть больше 7 рыб. Вы должны обменять лишние жетоны рыбы по курсу рыбного рынка в конце своего хода.

Примечание: если вы хотите обменять 3 рыбы на рыбном рынке, вы можете выбрать только одно из предложений, указанных на карте рыбного рынка напротив символа рыбы с числом 3. При этом если вы выбрали второе предложение (взять 1 карту сырья из резерва), вы должны соблюдать указанное на карте рыбного рынка условие (у вас должен быть корабль на ячейке торгового корабля, позволяющий вам торговать по курсу 3:1). Конечно, если вы заплатите 6 рыб, вы сможете взять по 1 карте и из резерва, и с руки другого игрока.

10. Перекрёсток с фишкой Катана

Игрок, который первым проложит дорогу или строй кораблей, примыкающий к такому перекрёстку, получает лежащую на нём фишку Катана. Каждая такая фишка приносит 1 победное очко.



Перекрёсток с фишкой Катана

КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем становится игрок, который в свой ход первым наберёт 15 победных очков при игре втроём или 13 победных очков при игре вчетвером.

Сведения о достопримечательностях, изображённых на игровом поле

Гавайи («штат Алоха»)

Население: около 1 432 000 человек (данные на 2014 год)

Гавайские острова расположены в бассейне Тихого океана и являются самым южным штатом США. В этот архипелаг входят шесть крупных островов (Гавайи, Кауаи, Ланаи, Оаху, Мауи и Молокаи), несколько малых, а также больше сотни атоллов. Ландшафт островов меняется от острова к острову: здесь есть и горные хребты, и длинные песчаные пляжи, и вулканические плато, и тропические леса. Коренным населением архипелага стали полинезийские племена, прибывшие с Маркизских островов.

В 1778 году на Гавайских островах высадился капитан Джеймс Кук, проложив дорогу к архипелагу торговцам и исследователям. К сожалению, европейцы принесли на острова новые болезни, что привело к гибели большей части населения. В 1898 году острова были присоединены к США, а в 1959 стали их 50-м штатом.

КАУАИ *Население: около 65 700 человек (данные на 2010 год)*



Кауаи, также известный как «остров-сад», — четвертый по величине остров Гавайев, а также самый старый и самый северный из цепи островов.

Сценарий «Гавайские острова»

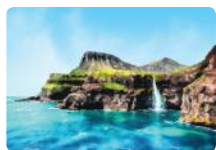
Это край тропических лесов, изумрудно-зелёных долин, острых горных вершин, отвесных скал и ниспадающих с них водопадов. Название центрального города **Лихуэ** по-гавайски означает «холодный ветер». На рубеже XVIII–XIX веков на острове простиралась сахарная плантация; сегодня же — обширные пастбища и уголья.

ОАХУ *Население: около 953 000 человек (данные на 2005 год)*



По численности населения Оаху опережает все остальные острова архипелага. Северное побережье острова — известное место для занятия сёрфингом на больших волнах. На южном — находится столица штата Гавайи, **Гонолулу** (население: 337 000 человек), с её яркой ночной жизнью и достопримечательностями, посвящёнными нападению на Пёрл-Харбор. Сейчас этот важный международный экономический центр представляет собой красочное сочетание культур, кухни и традиций Востока, Запада и Тихоокеанского региона.

МОЛОКАИ *Население: около 7 300 человек (данные на 2010 год)*



Остров **Молокаи** остался относительно нетронутым, в нём сохранилось многое от «старых» Гавайев. Например, именно Молокаи считается родиной танца хула. В городах нет светофоров, местные рыбаки и фермеры работают каждый день. Ландшафт острова весьма разнообразен: дюны на побережье сменяются горными вершинами, а высокое плато плавно перетекает в долину Халава с пышными тропическими лесами. **Каунакакай** (население: около 3400 человек) — самый большой город на Молокае.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

«САТАН. ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ» 2020

Лицензиар: Catan GmbH © 2020, catan.de

Авторы игры: Клаус Тойбер, Бенджамин Тойбер

Разработчики сценария «Гавайские острова»:

Ардн Бинен, Коулман Чарлтон, Морган Донатвилль,

Пит Фэнлон, Арнд Фишер, Рон Маджин, Гвидо Тойбер

Художник: Михаэль Менцель • Дизайнеры: Михаэла

Кинле, Тая Доннер, Хесус Торрес Кастро • Дизайн

изображений городов сценария «Пиренейский

полуостров»: студия Anoka Illustration & Design

Редакторы: Арнд Фишер, Мартин Пфлигер • Дизайн

фигурок: Андреас Клобер • 3D-графика: Андреас Рещ,

Райнер Мюллер, Себастиан Рапп

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart catan@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE in GERMANY

«САТАН: КОЛОНИЗАТОРЫ», «САТАН: МОРЕХОДЫ»

Лицензиар: Catan GmbH © 2002, catan.de

СЦЕНАРИЙ «ГАВАЙСКИЕ ОСТРОВА»

Лицензиар: Catan GmbH © 2017, 2020

ЛАНАИ *Население: около 3 100 человек (данные на 2010 год)*



Ланаи — остров контрастов, на котором можно найти всё: от инопланетных просторов Сада Богов до живописной бухты с видом на скалу Пуу-Пехе. Столица острова, **Ланаи-Сити** (население: около 3100 человек), является единственным городом на острове. Именно здесь можно насладиться местной кухней в многочисленных ресторанах и купить сувениры в небольших магазинчиках.

МАУИ *Население: около 155 000 человек (данные на 2010 год)*



Мауи — второй по величине остров Гавайского архипелага. Благодаря обширной долине, соединяющей два островных вулкана, его также иногда называют «островом-долиной». Среди основных достопримечательностей можно назвать искрящиеся песчаные пляжи и священную долину Иао. Город **Лохайна**, бывшая столица Гавайских островов и крупнейший город в западном Мауи, в XIX в. был известен как центр китобойного промысла.

ГАВАЙИ («БОЛЬШОЙ ОСТРОВ»)

Население: около 185 000 человек (данные на 2010 год)



Так как этот остров носит такое же название, как 50-й штат США, говоря о нём, чаще используют обозначение «**Большой остров**» — и это прозвище он получил не просто так: площадь острова Гавайи больше площади всех островов архипелага вместе взятых. Он известен своими лавовыми пейзажами, а также активным вулканом Килауэа и спящим Мауна-Кеа (4205 метров), высшей точкой острова. **Хило** — самый большой город Гавайев и один из наиболее быстро развивающихся округов.

СЦЕНАРИЙ «ПИРЕНЕЙСКИЙ ПОЛУОСТРОВ»

Лицензиар: Catan GmbH © 2013, 2020

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство

производством: Иван Попов • Главный редактор:

Александр Киселев • Заместитель главного редак-

тора: Валентин Матюша • Выпускающий редактор,

переводчик: Анастасия Егорова • Старший дизайнер-

верстальщик: Иван Суховой • Дизайнеры-версталь-

щики: Дарья Великсар, Антон Русин • Корректоры:

Ольга Португалова, Мария Шульгина • Директор

по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

Настольная игра Клауса Тойбера

САТАН

МОРЕХОДЫ



ПУТЕШЕСТВИЕ ПО КАТАНУ

История Катана неразрывно связана со знаменитыми морскими путешествиями. Теперь и вас ждёт увлекательное плавание к этому острову. На карте внизу изображены восемь земель, к которым держит курс ваш корабль. Не упустите шанс познакомиться с окрестностями Катана. Вперёд, к новым открытиям!

Кампания игры состоит из восьми сценариев. Первые четыре основаны на базовых правилах расширения «Мореходы». Разыгрывать эти сценарии легко. Зато сценарии с пятого по восьмой сложнее, плюс они дополнены новыми правилами. Игрокам следует проходить сценарии в заданном порядке. Девятый сценарий задуман как свободная игра — здесь вы можете дать волю своему воображению.



СОСТАВ ИГРЫ

6 элементов морской рамки

30 гексов с  на лицевой стороне:

19 гексов морей

2 гекса холмов

2 гекса гор

1 гекс пашни

1 гекс леса

1 гекс пастбища

2 гекса золотоносных рек

2 гекса пустынь

10 жетонов гаваней

10 номерных жетонов с  на обороте

57 фишек Катана

60 фигурок кораблей 4 цветов

(по 15 каждого цвета)

Фигурка пирата (чёрный плот)

5 карт Чудес

Правила игры

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила мореплавания

Правила базовой версии «Колонизаторов» сохранены без изменений, поскольку «Мореходы» прежде всего дополнение. Однако для некоторых сценариев разработаны уникальные правила.

А) Компоненты и поля сценариев

Для всех сценариев нужна базовая игра «Колонизаторы». В разделе «Компоненты» каждого сценария перечислены необходимые составляющие игры. Также вам понадобятся элементы рамки из базовой версии «Колонизаторов».

- Соединяйте элементы рамки, как показано на схеме сценария.

6 элементов рамки из «Колонизаторов» нужно положить лицевой стороной вниз, поскольку на ней изображены берега, а для «Мореходов» вам нужна сторона с изображением моря.

- Поместите гексы суши и моря в рамку, как показано на схеме сценария.
- На гексы суши положите номерные жетоны, как показано на схеме сценария.
- Для обозначения гаваней используйте жетоны из «Мореходов». В описании сценария указано, какие гавани используются и куда следует класть жетоны гаваней:
 - перед игрой переворачивайте необходимые для сценария жетоны гаваней лицевой стороной вниз, перемешивайте и складывайте в стопку;
 - из стопки берите по одному жетоны гаваней, кладите в обозначенные на схеме места игрового поля, а затем переворачивайте.

Б) Строительство и использование кораблей

1. Строительство кораблей

- Корабли применяются так же, как и дороги. Однако, в отличие от дорог, их можно **перемещать**. Для постройки 1 корабля сбросьте в резерв сырья 1 карту шерсти (для паруса) и 1 карту древесины (для корпуса).
- Корабли можно поставить только на путь между двумя гексами моря (водный) или между гексами суши и моря (береговой) — см. рисунок А.



- Построенный корабль можно ставить на поле одним из следующих способов:
 - чтобы он примыкал к поселению или городу своего цвета, как показано на рисунках А и Б;
 - чтобы он примыкал к другому кораблю своего цвета (рисунок В);
 На водном пути может находиться только 1 корабль. На береговом пути может находиться **либо** 1 корабль, **либо** 1 дорога.



Запрещено ставить корабль, чтобы он примыкал к дороге, или дорогу, чтобы она примыкала к кораблю (см. рисунок Г). Дорога и корабль могут примыкать друг к другу лишь в том случае, если на перекрёстке между ними игрок основал поселение.



2. Использование кораблей

Корабли на море выполняют те же функции, что и дороги на суше.

- 1 корабль соединяет 2 соседних перекрёстка.
- Несколько расположенных друг за другом кораблей (строй кораблей) соединяют разделённые водой части суши.

Игрок, который провёл по гексам моря строй кораблей от своего поселения или города до гекса суши, может основать там новое поселение (соблюдайте правило расстояния). Затем игрок вправе начать освоение суши с помощью дорог и возобновить плавание на кораблях к новым открытиям (см. рисунок Д).



На рисунке показано, как строй кораблей соединил два острова. Теперь на втором острове можно основать поселение.

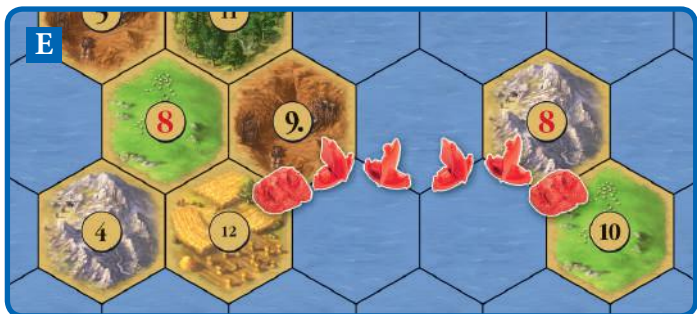
3. Этап основания

Если игрок на этапе основания строит поселение на побережье, он может не ставить рядом с ним дорогу на гексе суши, а поставить корабль на гексе моря. Это целесообразно, если нужно поскорее достичь заморских земель.

4. Перемещение кораблей

Несколько кораблей, которые располагаются на поле друг за другом, образуют строй.

- Строй кораблей, соединяющий 2 ваших поселения и (или) города, считается замкнутым (см. рисунок Е). Из замкнутого строя корабль переместить нельзя. Если соперник основал поселение перед крайним кораблём вашего строя, то он таким образом лишил вас возможности перебраться на сушу (и теперь этот строй считается прерванным).



- Строй кораблей, который ещё не соединил 2 поселения и (или) города, считается **свободным** (см. рисунок Ж). Переставить на новое место разрешается лишь крайний корабль свободного строя — тот, который не примыкает к поселению и (или) городу. При перемещении корабля соблюдаются те же правила, что и при строительстве. В свой ход можно переместить только 1 корабль.

Нельзя перемещать корабль, построенный в этот же ход. Если вариантов перемещения несколько (например, когда есть несколько свободных строев), игрок может выбрать, какой именно корабль переместить в свой ход.



На картинке изображены 2 свободных строя. В обоих случаях можно переместить крайний корабль (отмеченный стрелкой), если он был построен не в этот ход. При перемещении он может занять любой путь, отмеченный символом «X».

В) Корабли и дороги

1. Самый длинный тракт

При определении самого длинного тракта в расчёт принимаются и корабли. Игрок, выстроивший самый протяжённый и неразрывный торговый путь из дорог и (или) кораблей, получает карту «Самый длинный тракт».

Внимание: корабли и дороги могут примыкать друг к другу только через поселения или города.



Красный игрок выстроил самый длинный тракт — строй из 4 кораблей и 2 дороги. Чтобы присоединить к нему ещё 2 корабля, игроку необходимо основать поселение между дорогой и кораблем на гексе с номерным жетоном «12».

2. Карта прорыва «Строительство дорог»

Тот, кто сыграет эту карту, сможет без затрат сырья построить либо 2 корабля, либо 2 дороги, либо 1 дорогу и 1 корабль.

Г) Фишки Катана

Фишки Катана нужны для разных целей. Они приносят игрокам победные очки, также с их помощью можно что-либо отмечать или подсчитывать.



Д) Пират

В составе игры есть чёрный плот — это пират. В некоторых сценариях задействован **только** пират, а в других — и разбойник, и пират.



Игра с пиратом

В начале партии установите пирата на участок поля, обозначенный в сценарии символом «X».

Пират перемещается, если на кубиках выпадает 7 или если кто-то из участников партии сыграл карту рыцаря. Пирата нужно ставить в **середину** гекса моря, а **не** на пути или перекрёстки. Также его можно переместить на участок морской рамки. Игрок, который двигает пирата, выбирает гекс, на который его поставить. Затем этот игрок может вслепую вытянуть 1 карту сырья у любого соперника, чей корабль стоит на путях занятого пиратом гекса. Если там стоят корабли нескольких игроков, можно выбрать, у кого забрать сырьё.

Пути со всех 6 сторон гекса, на котором стоит пират, считаются перекрытыми — здесь нельзя ни ставить новые корабли, ни перемещать уже поставленные. Кораблей на других путях это правило не касается.

Игра с пиратом и разбойником

Разбойник начинает игру на указанном в сценарии гексе.

- Когда на кубиках выпадает 7, игрок решает, кого переместить — разбойника или пирата. Двигать обоих сразу **запрещено**.
- Разбойника можно переместить на любой гекс суши, минуя все водные преграды. В остальном нужно придерживаться правил базовой версии «Колонизаторов». Для пирата действуют правила, изложенные в предыдущем разделе.
- Если участник партии сыграет карту рыцаря, он сможет выбрать, кого переместить — разбойника или пирата (правила изложены выше).

Е) Новый вид ландшафта:

золотоносная река

В «Мореходах» появились «Золотоносные реки». Эти гексы в качестве сырья проносят золото.



- Карт сырья с золотом в игре нет: золото используется лишь как средство обмена.
- Если на кубиках выпадает номер гекса с золотоносной рекой, каждый игрок, который имеет право на получение с него сырья, берёт себе **любую** карту сырья.
- Игрок, чей город граничит с таким гексом, может выбрать любые две карты сырья одного или разных видов.

Ж) Конец игры

Как только один из участников во время своего хода сообщает, что набрал столько очков, сколько требуется по сценарию, партия заканчивается.

Важно!

Проще собрать рамку, если вставлять элементы базовой версии «Колонизаторов» поверх деталей из дополнения «Мореходы»! В противном случае потребуются большие усилия и вы можете повредить детали.

Сценарий 1: К новым берегам

для 3 игроков



После долгого путешествия колонизаторы достигли берегов Катана и основали первые поселения. Они начали строить гавани и сооружать корабли. Отважные первопроходцы вышли в открытое море. Вскоре поползли слухи о том, что в море неподалёку

1. КОМПОНЕНТЫ

Большая земля	ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛ. РЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТБИЩА	ЛЕС	ВСЕГО	Гавани: 5 особых гаваней, 3 гавани «3:1»	
	КОЛИЧЕСТВО	9	-	-	3	2	2	4	3	23		
Архипелаг	ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛ. РЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТБИЩА	ЛЕС	ВСЕГО	Дополнительно: 18 фишек Катана	
	КОЛИЧЕСТВО	4	-	2	1	2	2	1	-	12		
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	ВСЕГО
КОЛИЧЕСТВО	1	1	1	2	2	2	1	2	2	-	14	
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	ВСЕГО
КОЛИЧЕСТВО	-	1	2	1	-	1	1	1	-	1	8	

2. ПОДГОТОВКА

При игре втроём соберите игровое поле в строгом соответствии с таблицей и схемой на этой странице. Малые острова, окружённые тёмной рамкой, необходимо выложить согласно схеме. При игре вчетвером — используйте схему и таблицу на следующей странице.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этап основания

Игроки основывают по 2 первых поселения с дорогами на главном острове по правилам базовой версии

«Колонизаторов». Если игрок основал поселение на побережье, он может вместо дороги поставить корабль и таким образом сразу выйти в море.

Пират/разбойник

В сценарии задействованы и разбойник, и пират. Разбойник начинает в пустыне, а при игре втроём — на гексе холмов с номерным жетоном «12». Пират начинает на гексе моря с символом «X».

Особые победные очки

За своё первое поселение на каждом малом острове игрок получает 2 победных очка — он берёт 2 фишки Катана и кладёт рядом с этим поселением.

находится целый архипелаг мелких островов. Говорят, на некоторых из них даже нашли золото. Этот драгоценный металл высоко ценят на Катане. И вот поселенцы снаряжают корабли — суда отправляются в море на поиски богатств.



1. КОМПОНЕНТЫ

Большая земля	ГЕКСЫ									ВСЕГО		
	КОЛИЧЕСТВО	10	1	-	4	3	3	4	4	29		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

Архипелаг	ГЕКСЫ									ВСЕГО		
	КОЛИЧЕСТВО	4	-	2	1	2	2	1	1	13		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	1	1	1	1	1	1	1	1	-	9	

Гавани:
5 особых гаваней,
4 гавани «3:1»

Дополнительно:
24 фишки Катана

Таким образом, всего это поселение приносит игроку 3 очка, и неважно, есть ли уже на этом острове поселения соперников.

Конец игры

Партия заканчивается, если кто-то из её участников в свой ход набирает 14 победных очков.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Главный остров: перемешайте гексы главного острова и разложите их в любом порядке. Точно так же поступите с номерными жетонами и гаванями. Убедитесь, что номерные жетоны с красными цифрами не лежат друг рядом с другом.

Малые острова: гексы малых островов нужно положить лицевой стороной вниз, перемешать, выложить в любом порядке, а затем раскрыть. Таким же образом разместите на них номерные жетоны. При игре вчетвером убедитесь, что номерные жетоны с одинаковыми красными цифрами не лежат друг рядом с другом.



Сценарий 2: Четыре острова

для 3 игроков



Поселенцы Катана быстро становятся опытными мореходами. В один прекрасный день они обнаруживают далеко на западе архипелаг, который называют «Четыре острова». Здесь тоже есть плодородные пашни, обширные пастбища и богатые залежи руды. Колонизаторы основывают

1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова	ГЕКСЫ									ВСЕГО	Гавани: 5 особых гаваней, 4 гавани «3:1»		
	КОЛИЧЕСТВО	15	-	-	4	4	4	4	4	35			
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО	Дополнительно: 18 фишек Катана
	КОЛИЧЕСТВО	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	20	

2. ПОДГОТОВКА

При игре втроём соберите игровое поле в строгом соответствии с таблицей и схемой на этой странице. При игре вчетвером — используйте схему и таблицу на следующей странице.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этап основания

Каждый игрок может основать первые два поселения (с дорогами/кораблями) на любом острове или на двух любых островах. Таким образом, в начале партии у каждого участника может быть 1 или 2 «своих» острова. Все остальные острова для него — «чужие».

Внимание: если на этом этапе вы решите основать одно из своих поселений на побережье, вы можете вместо дороги поставить корабль. Это позволит вам сразу выйти в море.

Пират/разбойник

В этом сценарии задействованы и разбойник, и пират. Разбойник начинает на гексе с номерным жетоном «12». Пират начинает на гексе моря с символом «X».

Особые победные очки

За своё первое поселение на каждом «чужом» острове игрок получает 2 победных очка — он берёт 2 фишки Катана и кладёт рядом с этим поселением. Таким образом, всего это поселение приносит игроку 3 очка, и неважно, есть ли на этом острове поселения соперников.

Пример: игрок основал 2 поселения на левом нижнем острове. Затем при помощи кораблей он достиг левого верхнего острова. Там он основал первое поселение и получил 2 фишки Катана. Из этого поселения он перебрался к верхнему правому острову, основал там

новые поселения. Однако, едва обосновавшись на острове, они уже задаются вопросом: а что ждёт на других землях? Поскольку каждый мореход жаждет закрепиться на всех четырёх островах, начинается борьба за пригодные для жительства участки суши.



1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова	ГЕКСЫ								ВСЕГО	Гавани: 5 особых гаваней, 4 гавани «3:1»			
	КОЛИЧЕСТВО	12	-	-	5	4	4	5	5		35		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО	Дополнительно: 24 фишки Катана
	КОЛИЧЕСТВО	1	2	3	3	2	2	3	3	3	1	23	

ещё одно поселение и получил ещё 2 фишки Катана.

Конец игры

Партия заканчивается, если кто-то из её участников в свой ход набирает 13 победных очков.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Очертания островов менять нельзя. Гексы, гавани и номерные жетоны можно раскладывать в пределах островов по своему усмотрению. Необходимо следить, чтобы такие стратегически важные гексы, как лес и пастбища, не получили слишком плохие номерные жетоны.



Сценарий 3: Океания

для 3 игроков



Другие мореходы с Катана отправились на северо-запад и обнаружили новые острова, которые назвали Океанией. Между этими островами простирается таинственное море, окутанное густым туманом. Мечтая о плодородных землях

1. КОМПОНЕНТЫ

Стартовые острова	ГЕКСЫ									ВСЕГО	Гавани: 5 особых гаваней, 3 гавани «3:1»	
	КОЛИЧЕСТВО	16	-	-	2	2	2	4	4	30		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	-	1	1	2	2	2	2	1	2	1	14
Неизвестные земли	ГЕКСЫ									ВСЕГО		
	КОЛИЧЕСТВО	2	-	2	2	2	2	1	1	12		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	-	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10

2. ПОДГОТОВКА

Выложите по схеме оба острова и море с гаванями. В таблицах перечислены все необходимые элементы для этих островов. Серые участки заполнять не нужно: они раскрываются по ходу игры. Предусмотренные для свободных участков гексы (см. «Неизвестные земли» в составе игры) необходимо перемешать и собрать в стопку рубашкой вверх. Номерные жетоны для этих гексов тоже нужно перемешать и сложить в стопку рубашкой вверх.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этап основания

Все игроки основывают по 2 первых поселения на стартовых (открытых) островах. Внимание: если игрок основал поселение на побережье, он может вместо дороги поставить у этого поселения корабль. Это позволит ему сразу выйти в море.

Пират/разбойник

В этом сценарии задействованы и разбойник, и пират. Разбойник начинает на гексе с номерным жетоном «12». Пират начинает на гексе моря с символом «X».

и золотых конях, бесстрашные мореходы собираются в странствие по покрытым непроницаемой пеленой водам. Полные решимости, они загружают корабли провизией и семенами, а затем отправляются к опасному Морю туманов.



1. КОМПОНЕНТЫ

Стартовые острова	ГЕКСЫ									ВСЕГО		
	КОЛИЧЕСТВО	13	-	-	3	3	3	4	4	30		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	17

Неизвестные земли	ГЕКСЫ									ВСЕГО		
	КОЛИЧЕСТВО	2	-	2	2	2	2	1	1	12		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	-	1	1	1	1	1	1	1	2	1	10

Гавани:
5 особых гаваней,
4 гавани «3:1»

Открытие новых земель

Как только игрок ставит дорогу или корабль у перекрёстка с серым участком, он берёт верхний гекс для свободных участков из стопки и кладёт его картинкой вверх на этот участок.

- Если на выложенном гексе изображена суша, нужно взять верхний номерной жетон из стопки и положить его лицевой стороной вверх на этот гекс. Затем открывший гекс игрок получает награду — 1 карту того сырья, которое производит выложенный гекс.
- Если на выложенном гексе изображено море, открывший этот гекс игрок не получает ничего.

Конец игры

Партия заканчивается, если кто-то из её участников в свой ход набирает 12 победных очков. Особых победных очков в этом сценарии не предусмотрено.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Очертания островов менять нельзя. Гексы, гавани и номерные жетоны можно раскладывать в пределах островов по своему усмотрению. В этом сценарии можно разместить рядом два номерных жетона с красными цифрами.

Сценарий 4: Через пустыню

Для 3 игроков



Далеко на западе от Катана обнаружили новый остров. Поселенцы назвали его «Пустынным» из-за обширной пустыни, которая разделяет остров на две части. На самой большой части основали поселения. Вскоре исследователи выяснили, что за пустыней тоже есть плодородные земли. Одновременно с этим моряки открыли на востоке группу

1. КОМПОНЕНТЫ

Большая земля	ГЕКСЫ									ВСЕГО	Гавани: 5 особых гаваней, 3 гавани «3:1»	
	КОЛИЧЕСТВО	8	3	-	2	3	2	3	4	25		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											
КОЛИЧЕСТВО	1	1	2	1	2	2	2	2	1	-	14	
Архипелаг и земли за пустыней	ГЕКСЫ									ВСЕГО		
	КОЛИЧЕСТВО	2	-	2	2	-	2	1	1	10		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО
КОЛИЧЕСТВО	-	1	1	2	1	1	1	-	-	1	8	

2. ПОДГОТОВКА

Сложите элементы рамки в соответствии со схемой. Соберите игровое поле. Всё, что нужно для главного острова, указано в верхней таблице. Необходимые гексы для малых островов и земель по другую сторону пустыни перечислены в нижней таблице — на схеме эти области выделены тёмной рамкой. Разложите жетоны гаваней, как показано на схеме.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этап основания

Главный остров пересекает пустыня. Слева от неё находится узкий перешеек земли (на схеме — в тёмной окантовке). В начале партии игроки основывают свои поселения на главном острове правее и ниже пустыни. Малые острова и узкий перешеек земли считаются «чужими».

Пират/разбойник

В этом сценарии задействованы и разбойник, и пират. Разбойник начинает на любом гексе пустыни. Пират начинает на гексе моря с символом «X».

мелких островов с месторождениями золота и богатыми залежами железа. Как теперь пойдёт освоение? Самые отважные колонизаторы устремляются в беспощадную пустыню. Другие же попытаются достичь мелких островов, чтобы построить там поселения и превратить их в процветающие города.



1. КОМПОНЕНТЫ

Большая земля	ГЕКСЫ								ВСЕГО			
	КОЛИЧЕСТВО	10	3	-	2	4	2	4	5	30		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	-	2	2	2	2	2	2	2	2	1	17

Архипелаг и земли за пустыней	ГЕКСЫ								ВСЕГО			
	КОЛИЧЕСТВО	2	-	2	3	1	3	1	-	12		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Гавани:
5 особых гаваней,
4 гавани «3:1»

Дополнительно:
32 фишки Катана

Особые победные очки

За своё первое поселение на каждом «чужом» острове или на участке земли слева от пустыни игрок получает 2 победных очка — он берёт 2 фишки Катана и кладёт рядом с этим поселением. Таким образом, всего это поселение приносит игроку 3 очка, и неважно, есть ли уже на этом острове или участке земли поселения соперников.

Конец игры

Партия заканчивается, если кто-то из её участников в свой ход набирает 14 победных очков.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Гексы суши и моря, а также гавани и номерные жетоны на главном острове можно разложить произвольным образом за исключением трёх гексов пустыни. Гексы суши и номерные жетоны на малых островах и участке суши слева от пустыни тоже можно разложить произвольным образом. Разумеется, не стоит располагать номерные жетоны с красными цифрами рядом друг с другом и на гексе золотоносной реки.

Сценарий 5: Затерянное племя



Далеко на юге колонизаторы достигли берегов длинного и узкого острова. Вскоре на нём основали первые поселения. Осваивая прибрежные воды, катанцы наткнулись на небольшие обитаемые острова. Во время первых встреч с аборигенами оказалось, что они говорят на похожем языке и знают те же предания, что и новые поселенцы. Очень скоро выяснилось, что туземцы — потомки команды одного из затерявшихся кораблей. Судно входило в состав флота, который несколько веков назад впервые причалил к берегам Катана. Радость от встречи с братьями велика — люди не скупятся на подарки и с удовольствием друг другу помогают.

1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова	ГЕКСЫ									ВСЕГО	Гавани:		
	КОЛИЧЕСТВО	19	3	2	5	5	5	5	5	49	5 особых гаваней, 1 гавань «3:1»		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО	Дополнительно: 4 карты развития, 8 фишек Катана
	КОЛИЧЕСТВО	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18	

2. ПОДГОТОВКА

Сложите элементы рамки в соответствии со схемой. Необходимые гексы указаны в таблице. Соберите игровое поле. **Важно:** на малых островах отсутствуют номерные жетоны.

- Разложите 8 фишек Катана по указанным на схеме побережьям.
- Разложите в указанных местах 6 жетонов гаваней лицевой стороной вниз. Затем переверните их лицевой стороной вверх.
- Перетасуйте карты развития, возьмите 4 верхние карты из колоды и положите рубашкой вверх на обозначенные на схеме серые участки.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этап основания

Игроки основывают первые поселения с примыкающими к ним дорогами и (или) кораблями на главном острове в соответствии с правилами базовой версии

«Колонизаторов». На побережьях участники партии могут ставить рядом с поселениями не дороги, а корабли. На малых островах нельзя основывать поселения, к тому же эти земли не приносят сырья.

Пират/разбойник

В этом сценарии задействованы и разбойник, и пират. Разбойник начинает на любом гексе пустыни. Пират начинает на гексе моря с символом «Х».

Когда на кубиках выпадает 7, игрок может передвинуть либо разбойника, либо пирата. Разбойника запрещено перемещать на малые острова. Если разбойник покинул гекс пустыни, на котором начал игру, он не может туда вернуться.

Особые победные очки

Каждая фишка Катана на малых островах приносит 1 победное очко. Если игрок с помощью кораблей достиг такого острова и первым поставил корабль на путь, где лежит фишка Катана, он забирает её и кладёт рядом с собой.

Подарки

Подарки аборигенов — это победные очки (фишки Катана), карты развития и свободные гавани.

• Карты развития

Если вы поставили новый корабль (или переместили старый) на путь рядом с местом, где лежит карта развития, можете забрать её. Карта применяется по обычным правилам. Полученные карты можно использовать только в следующий ход. За 1 ход разрешено использовать только 1 карту. Карты победных очков вскрываются немедленно, только если это приносит игроку победу в партии.

• Гавани

Если вы поставили новый корабль (или переместили старый) на путь, где находится гавань, она переходит к вам. Если на побережье у вас есть

поселение, немедленно поставьте гавань на смежный путь. Если нет, придётся отложить гавань до момента, когда у вас появится нужное поселение. На 1 гексе моря не может быть больше 1 гавани. Гавани нельзя класть друг на друга.

Конец игры

Партия заканчивается, если кто-то из её участников в свой ход набирает 13 победных очков.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Гексы и номерные жетоны можно разложить произвольным образом. Однако лучше, чтобы 3 крайних правых гекса на главном острове не получили слишком хорошие номера (5, 6, 8, 9).



Сценарий 6: Ткань для Катана



Продвигаясь всё дальше на запад, мореплаватели обнаружили другие острова, которые заселил народ «Затерянного племени». Прекрасные наряды местных жителей восхищают поселенцев с Катана. В течение столетий островитяне научились делать отличную ткань. Так как одежда пришельцев не отличается изысканностью, они начинают активную торговлю с аборигенами.

1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова	ГЕКСЫ									ВСЕГО	Гавани: 5 особых гаваней, 4 гавани «3:1»		
	КОЛИЧЕСТВО	18	2	2	5	3	4	4	4	42			
Все острова	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО	Дополнительно: 50 фишек Катана
	КОЛИЧЕСТВО	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28	

2. ПОДГОТОВКА

Сложите элементы рамки, как показано на схеме. Все необходимые для игры гексы перечислены в таблице. Соберите игровое поле и разложите гавани. На 4 малых острова, прямо на перекрёстки, положите по 2 номерных жетона: каждый жетон символизирует деревню. Рядом с каждой деревней положите 5 фишек Катана, чтобы сформировать пулы. 10 оставшихся фишек поместите рядом с игровым полем — это будет резерв. Каждая фишка Катана символизирует 1 рулон ткани.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этап основания

Все игроки основывают по 2 первых поселения с дорогами и (или) кораблями на двух главных островах (верхний и нижний край схемы) по правилам базовой версии «Колонизаторов». Как только последний игрок основал своё второе поселение, все участники партии, начиная с него и далее по часовой стрелке, могут основать третье поселение. Когда все игроки основали третье поселение, они получают стартовое

сырьё. На побережье рядом с поселением можно ставить не дорогу, а корабль, чтобы сразу выйти в море. На малых островах (середина схемы) запрещено основывать поселения: там обитают аборигены из Затерянного племени.

Торговля тканью

Как только игрок проведёт строй кораблей от своего поселения к деревне Затерянного племени, то есть достигнет перекрёстка с номерным жетоном, он начнёт торговлю с местными жителями.

- Вы можете сразу взять 1 рулон ткани (фишку Катана) из пула этой деревни. Когда на кубике выпадает соответствующее номерному жетону число, возьмите ещё 1 рулон.
- Если к деревне добрались 2 и больше игроков, каждый из них получает 1 рулон ткани (фишку Катана) из пула деревни, когда на кубике выпадает соответствующему номерному жетону число.
- Если в пуле деревни не хватает фишек на всех претендующих на них игроков, недостающие фишки следует взять из общего резерва.

- Если в пуле деревни нет фишек, когда на кубиках выпадает её номер, ни один игрок ничего не получает.
- 2 рулона ткани приносят 1 победное очко, но 1 рулон ткани не приносит ничего.

Перемещение кораблей

Любой строй кораблей от поселения игрока до деревни Затерянного племени считается замкнутым. Следовательно, перемещать корабли в этом строе запрещено (даже если пул этой деревни опустел).

Пират/разбойник

В этом сценарии задействованы и разбойник, и пират. Разбойник начинает на гексе пашни с номерным жетоном «12». Он не может переместиться на острова Затерянного племени.

Пират начинает на гексе моря с символом «X». Когда на кубиках выпадает 7, в отношении пирата действуют обычные правила за одним исключением. Игрок не может двигать пирата, пока не выстроит торговый путь между своим поселением и деревней Затерянного племени.

Если вы передвинули пирата, можете забрать **либо** 1 карту развития, **либо** 1 фишку Катана у одного из игроков, чьи корабли примыкают к гексу с пиратом.

Самый длинный тракт

За «Самый длинный тракт» очки не начисляются, а за «Самое большое войско» — начисляются по обычным правилам.

Конец игры

Партия заканчивается, если кто-то из её участников в свой ход набирает 14 победных очков или если фишки Катана остались лишь в 3 деревнях Затерянного племени. Во втором случае выигрывает тот, у кого больше победных очков. В случае ничьей выигрывает тот, у кого больше рулонов ткани.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Гексы и номерные жетоны главных островов можно разложить произвольным образом. Расположение гексов и номерных жетонов на малых островах менять нельзя.

Сценарий 7: Острова пиратов



В северо-западной части архипелага пираты вторглись во владения катанцев. Закалённые в боях флибустьеры без особого труда пустили на дно суда мирных жителей и захватили поселения на западных островах. Агрессоры превратили захваченные поселения в крепости и продолжили набеги. Теперь угроза нависла и над восточным островом. Снова и снова пиратская флотилия атакует береговые поселения и грабит жителей. Чтобы дать отпор врагам и прогнать их обратно в море, народ Катана начал строить военный флот.

1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова	ГЕКСЫ									ВСЕГО	Гавани: 5 особых гаваней, 3 гавани «3:1»		
	КОЛИЧЕСТВО	19	3	2	5	5	5	5	5	49			
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО	Дополнительно: 12 фишек Катана
	КОЛИЧЕСТВО	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	24	

2. ПОДГОТОВКА

Сложите элементы рамки, как указано на схеме. Все необходимые для игры гексы перечислены в таблице. Соберите игровое поле и разложите гавани (из закрытой и тщательно перемешанной колоды).

Внимание: пастбище на нижнем острове в центре схемы не получает номерной жетон и не производит сырьё. То же самое — с двумя гексами холмов на западных островах.

Все участники партии основывают по 1 поселению и ставят по 1 кораблю на побережье **восточного острова**, как показано на схеме. На восточном острове поселения можно основывать по обычным правилам. Остальные острова находятся во владении пиратов.

На побережье западных островов нужно расставить 4 пиратские крепости, как указано на схеме. Каждая пиратская крепость представляет собой поселение соответствующего цвета, рядом с которым нужно выложить 3 фишки Катана рубашкой вверх.

Внимание: при игре втроём фигурки белого цвета в партии не участвуют — отложите их в коробку, а из колоды с картами развития удалите все карты победных очков. При игре вчетвером карты победных очков остаются в колоде, но разыгрываются как карты рыцарей. Особые карты «Самый длинный тракт» и «Самое большое войско» в этом сценарии не задействованы.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этап основания

Все игроки основывают по 2 первых поселения с дорогами и (или) кораблями на восточном острове по правилам базовой версии «Колонизаторов». Таким образом, по завершении этапа основания у каждого игрока будет по 3 поселения на восточном острове.

Пират/разбойник

Пиратский флот представлен чёрным плотом пирата. Он начинает на гексе моря с символом «X». Разбойник в этом сценарии не задействован.

Строительство кораблей

Каждый игрок может создать только **один** строй кораблей. Начинаться этот строй должен от поселения на побережье восточного острова. Строй должен проходить через обозначенный на схеме круг соответствующего цвета к пиратской крепости тоже соответствующего цвета. Строй нельзя разветвлять и продолжать от пиратской крепости. Корабли нужно ставить так, чтобы он достиг цели кратчайшим путём. Нельзя блокировать строй другого игрока.

Боевые корабли

Раскрыв карту рыцаря или карту с победным очком при игре вчетвером, вы можете превратить крайний корабль строя в боевой. Для этого положите фигурку корабля на бок, а карту рыцаря отправьте в сброс.

Внимание: сброшенные карты развития не возвращаются в игру. Если в колоде закончатся карты развития, купить новые карты нельзя.

Пиратский флот

Пиратский флот курсирует вокруг островов в центре схемы по часовой стрелке. После каждого броска кубиков, прежде чем игрок совершит какие-либо действия, пиратский флот перемещается. Число пройденных им гексов равно числу, выпавшему на кубике с наименьшим результатом. Если на обоих кубиках выпал одинаковый результат, используется результат любого кубика.

Нападение пиратов

Если пиратский флот перемещается на гекс моря, примыкающий к городу, владелец этого города немедленно подвергается нападению. Происходит это до получения сырья и обычных действий пирата, которые он совершает, если на кубике выпадает 7.

- Сила пиратов равна числу, выпавшему на кубике с наименьшим результатом.
- Сила обороны поселений/городов равна количеству боевых кораблей у игрока.
- Если пираты сильнее обороны игрока, он теряет 1 карту сырья и ещё по одной карте сырья за каждый свой город. Эти карты вслепую вытягивает из его руки любой соперник и кладёт в резерв.
- Если оборона игрока сильнее пиратов, он берёт из резерва любую карту сырья.
- Если силы равны, ничего не происходит.

Основание поселения на острове пиратов

Как только игрок достигнет круга своего цвета на острове пиратов, он сможет основать там поселение по обычным правилам, а затем расширить его до города. Основывать поселения в других местах острова нельзя.

Внимание: поселение на этом острове может негативно сказаться на основавшем его игроке, поскольку оно вдвое увеличивает вероятность нападения пиратов.

7 на кубиках

В этом сценарии разбойник не задействован. Тем не менее, если на кубиках выпадает 7, сперва каждый игрок, у которого на руках больше 7 карт сырья, возвращает в резерв половину (как обычно, с округлением вниз). Затем участник партии, выкинувший 7, может вытянуть вслепую 1 карту сырья у любого соперника.

Захват пиратской крепости

Как только игрок достигнет пиратской крепости своего цвета при помощи строя кораблей, он сможет напасть на эту крепость.

Сила пиратов определяется броском кубика.

- Если количество боевых кораблей в вашем строю больше выпавшего на кубике числа — вы побеждаете. Можете забрать себе одну из фишек Катана рядом с крепостью.
- Если количество боевых кораблей в вашем строю меньше выпавшего на кубике числа — вы проигрываете. Уберите с поля 2 ближайших к крепости корабля.
- Если количество боевых кораблей в вашем строю равно выпавшему на кубике числу, уберите с поля 1 ближайший к крепости корабль.

После нападения ход игрока завершается. То есть атаковать крепость дважды за ход нельзя.

В случае поражения или ничьей придётся заново строить корабли, чтобы напасть на пиратов.

Если у пиратской крепости не осталось фишек Катана, это значит, что игрок одолел пиратов и захватил крепость. С этого момента она считается поселением игрока, приносит ему победное очко и сырьё от смежных гексов. Его можно расширить до города.

Важно: если все пиратские крепости оказались захвачены до того, как кто-либо из игроков набрал 10 очков, пиратский флот убирается из игры.

Конец игры

Побеждает тот, кто:

- захватил пиратскую крепость своего цвета
- и
- набрал хотя бы 10 победных очков.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Этот сценарий сбалансирован только при заданных условиях, поэтому в нём нельзя ничего менять, кроме гаваней.

Сценарий 8: Чудеса Катана



После победы над пиратами на архипелаге воцарились мир и благополучие. В честь непобедимого Катана местные жители решили украсить северные острова, которые открыли в последнюю очередь, величественными архитектурными сооружениями. Вскоре разгорелось жаркое состязание. Кто первым сумеет воздвигнуть Чудо Катана?

1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова	ГЕКСЫ									ВСЕГО	Гавани: 5 особых гаваней, 4 гавани «3:1»		
	КОЛИЧЕСТВО	19	3	2	5	5	5	5	5	49			
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО	Дополнительно: 5 карт Чудес, 10 фишек Катана
	КОЛИЧЕСТВО	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	27	

2. ПОДГОТОВКА

Сложите элементы рамки, как указано на схеме. Все необходимые гексы перечислены в таблице. Соберите игровое поле и разложите гавани (из закрытой и тщательно перемешанной стопки). В этом сценарии задействованы 5 карт Чудес.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этап основания

На малых островах, на обозначенных коричневыми и фиолетовыми квадратами перекрёстках, а также на перекрёстках под восклицательными знаками основывать поселения нельзя. Это правило распространяется только на этап основания.

- Каждый игрок получает 1 фишку Катана.
- Карты Чудес необходимо положить рядом с игровым полем.

Примечание: если в ходе игры участник строит поселение на **малом острове**, он получает 1 фишку Катана из резерва. Эта фишка помещается в пул рядом с таким поселением.

Особые победные очки

Если в ходе игры участник партии основал поселение на малом острове, он получает 1 победное очко, берёт 1 фишку Катана и кладёт рядом с этим поселением. Причём неважно, есть ли уже на этом острове или перешейке земли поселения соперников.

Создание чудес Катана

Игрок, который первым начинает создавать Чудо Катана, выбирает одну из пяти карт Чудес. Другие игроки довольствуются оставшимися картами. За партию каждый участник может построить только 1 Чудо Катана.

- Игрок может приступить к созданию Чуда Катана, только если он выполнил указанные на выбранной карте условия. Например, чтобы воздвигнуть Колосса, у игрока должен быть 1 город в гавани и непрерывный торговый путь из 5 кораблей/дорог без учёта ответвлений.
- Если условия соблюдены, игрок кладёт 1 фигурку своего корабля на карту Чуда (под списком требуемого сырья). Затем нужно собственно построить это Чудо Катана.
- Каждое чудо Катана строится в 4 этапа. На всех этапах требуется по 5 единиц обозначенного на карте сырья.
- Как только игрок отдаёт сырьё за первый этап, он должен положить фишку Катана на поле «1» карты Чуда. На втором этапе нужно снова отдать сырьё, чтобы передвинуть фишку на поле «2» и т. д.
- Если хватает сырья, игрок может за один ход завершить несколько этапов строительства Чуда.

Пират/разбойник

Разбойник начинает на одном из гексов пустыни. Пират в этом сценарии не задействован.

Конец игры

Победителем становится игрок, который

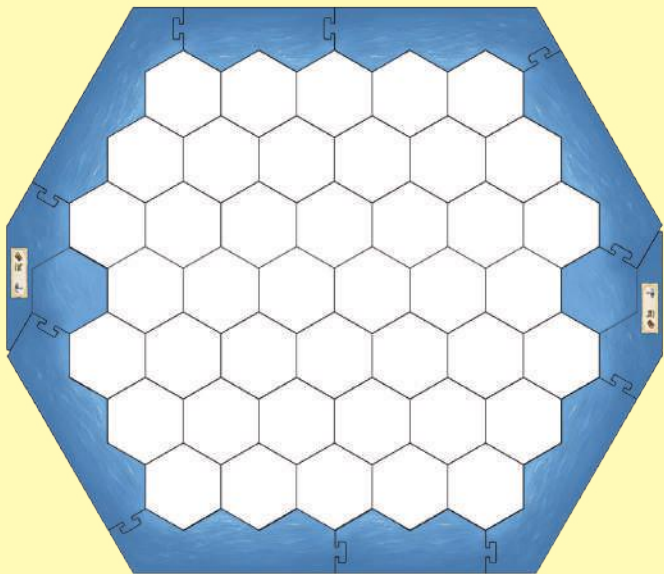
- завершил строительство Чуда Катана (все 4 этапа) **или**
- набрал 10 победных очков и завершил больше этапов строительства Чуда.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Гексы и номерные жетоны главного острова можно располагать в произвольном порядке, если при этом не меняются очертания острова. Граничащие с пустынями гексы не должны получать выгодные номера (6 или 8).



Сценарий 9: Новый мир



*Ж*аждете новых приключений? Нет проблем! Просто начните играть и положитесь на удачу. Нашей короткой инструкции для этого вполне хватит. Или вы предпочитаете более вдумчивый подход? Тогда разработайте собственный сценарий и захватите друзей и родных к острову Катан на поиски новых приключений.

1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова	ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛ. РЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТБИЩА	ЛЕС	ВСЕГО	Гавани:		
	КОЛИЧЕСТВО	19	-	-	5	4	4	5	5	42	5 особых гаваней, 5 гаваней «3:1»		
Все острова	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	ВСЕГО	Дополнительно:
	КОЛИЧЕСТВО	1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23	16 фишек Катана

2. ПОДГОТОВКА

Сложите элементы рамки, как указано на схеме. Перечисленные в таблице гексы положите лицевой стороной вниз и перемешайте. Затем в случайном порядке выложите их лицевой стороной вверх внутрь рамки.

Проделайте те же действия с перечисленными в таблице номерными жетонами. Обратите внимание, что жетоны с красными номерами (6 и 8) не должны оказаться рядом. Также они не должны лежать на гексах золотоносных рек. Если расклад получился именно таким, договоритесь с остальными участниками партии о том, чтобы поменять жетоны местами.

Жетоны гаваней перемешайте рубашкой вверх и сложите стопкой. Далее все игроки, начиная с самого старшего, могут по очереди положить по одной гавани у любого гекса суши.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этап основания

Каждый игрок может основывать свои поселения на любом острове. Оба поселения могут быть на одном острове либо на разных островах. Таким образом,

в начале игры у всех участников партии есть по одному или по два главных острова. Другие острова считаются «чужими».

Особые победные очки

Основав первое поселение на «чужом» острове, игрок получает 1 победное очко, берёт 1 фишку Катана и кладёт рядом с этим поселением.

Конец игры

Партия заканчивается, если кто-то из её участников во время своего хода набирает 12 победных очков.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Если игроки недовольны расстановкой гексов (слишком много малых островов или слишком большой главный остров), её разрешено менять. Изменения вступают в силу, только если их одобрили все участники партии.

Разумеется, можно разрабатывать свои сценарии и пробовать играть по ним. Игроки могут учитывать основные положения этой книги или, наоборот, игнорировать их.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Клаус Тойбер

Художник: Михаэль Менцель

Дизайн: Михаэла Кинле

Разработка миниатюр: Андреас Клобер

3D-графика: Андреас Реш

Редакторы: Райнер Мюллер, Себастьян Рапп

© 1997, 2020

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

info@kosmos.de, kosmos.de

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчики: Алексей Перерва, Олег Гаврилин

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Великсар, Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова

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.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил С.1

hobbyworld.ru



САТАН

КОЛОНИЗАТОРЫ



АЛЬМАНАХ КОЛОНИЗАТОРА

Наш альманах объяснит вам наиболее сложные правила «Колонизаторов». Для начала партии вам будет достаточно базового свода, но помните, что, если после какого-то термина стоит символ стрелки, подробная статья о нём содержится в альманахе. Для удобства поиска статьи выстроены в алфавитном порядке.

KOSMOS

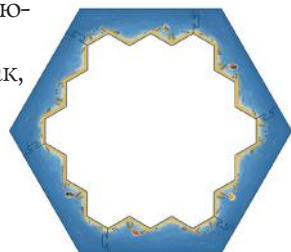
РАЗВЕРНУТОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ОТДЕЛЬНЫХ ПУНКТОВ ПРАВИЛ

- Альтернативный метод создания поля
- Берега и береговые поселения
- Внутренняя торговля
- Гавани
- Города
- Дороги
- Заморская торговля
- Карты победных очков
- Карты прорыва
- Карты развития
- Номерные жетоны
- Окончание игры
- Перекрёстки
- Победные очки
- Поселения
- Пустыня
- Пути
- Разбойник
- Рыцари
- Самый длинный тракт
- «Семь» на кубиках — ход разбойника
- Сочетание торговли и строительства
- Строительство
- Тактика
- Торговля
- Этап основания

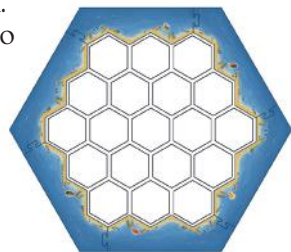


Альтернативный метод создания поля

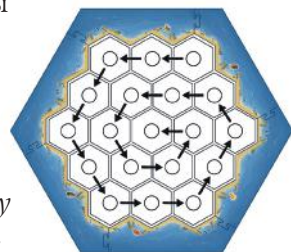
1. Соберите морскую рамку из шести элементов в любом порядке. Кладите их так, чтобы символы гаваней были сверху.



2. Перемешайте гексы и сложите их в стопку ландшафтом вниз. Каждый игрок в свою очередь берёт из стопки один верхний гекс и кладёт его внутрь рамки. Начать можно от любого берега.



3. Разложите номерные жетоны.
 - Выложите их буквами вверх рядом с полем.
 - Теперь кладите жетоны в алфавитном порядке на гексы. Начните с любого угла **острова** и двигайтесь против часовой стрелки.
 - Когда жетоны размещены, переверните их числами вверх.



Затем переходите к этапу основания (→).

Внимание: на гексе пустыни жетон не нужен.



Б

Берега и береговые поселения

Берег — граница суши и моря. У острова Катан шесть берегов. Вдоль каждого берега — т. е. по пути между морем и гексами — вы можете проложить дорогу. На береговых перекрёстках можно основывать поселения и превращать их в города.

Недостаток: береговые поселения и города получают сырьё только с одного или двух окрестных гексов, а не с трёх.

Преимущество: основывайте береговые поселения у гаваней (→) и используйте их для более выгодной заморской торговли (→). Береговые поселения/города, рядом с которыми нет гаваней, обмена не помогут.

В

Внутренняя торговля (торговля с игроками)

В свой ход после сбора сырья вы можете обменяться ресурсами с другими игроками. Результаты торговли определит только ваше умение вести переговоры. Нельзя делать подарки (т. е. отдать сырьё и не получить ни одной карты взамен).

Важно: в ваш ход сделки без вашего участия запрещены.

Пример: Гена выполняет ход. Для строительства дороги ему нужна 1 карта глины. У него на руке 2 древесины и 3 руды. Гена предлагает одну карту руды взамен на глину. Витя отвечает встречным предложением: «Продам одну глину за 3 руды. В переговоры вмешивается Галя, которая за ту же глину просит по одной карте древесины и руды. Естественно, Гена

заключает сделку с Галей, отдаёт ей 1 карту древесины и 1 карту руды, за что получает 1 карту глины.

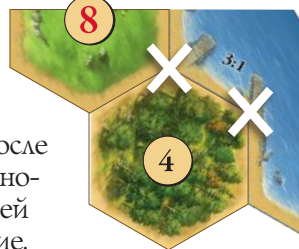
Важно: Витя и Галя не могут обменяться картами, так как это ход Гены.

Г

Гавани

Гавань позволяет обменивать сырьё на более выгодных условиях. Чтобы завладеть ею, вам надо основать береговое (→) поселение на любом смежном с гаванью перекрёстке (→). Также читайте о заморской торговле (→).

Важно: гавань можно использовать только на следующий ход после того, как вы основали рядом с ней новое поселение.



Города

Только основанное поселение можно расширить до города. Каждый город приносит 2 победных очка. Когда при сборе сырья кубики указывают на гекс, примыкающий к городу, владелец получает вдвое больше сырья (2 карты). Освободившуюся фигурку поселения можно использовать для освоения новых территорий.

Пример: на кубиках выпало 8. «Синий» игрок получает 3 карты руды: одну за поселение и две за город. «Оранжевый» получает за свой город 2 карты древесины.



Совет: если вы не расширяете поселения, забудьте о победе. У каждого игрока в распоряжении всего 5 поселений, т. е. пять победных очков. Этого для победы явно недостаточно.



Дороги

Дороги — это соединения между поселениями и городами игрока. Дороги строятся на путях (→). На каждом из них (включая те, что проходят вдоль берегов) может быть только одна дорога. Игрок прокладывает дорогу либо от своего поселения или города, либо от свободного перекрёстка, на который выходит его ранее созданная дорога.

Без новых дорог не получится основывать поселения. Победные очки за дороги выдаются только владельцу особой карты «Самый длинный тракт» (→).



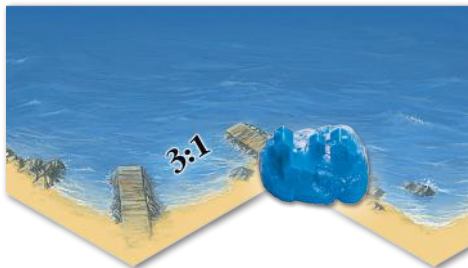
Заморская торговля

Игрок, выполняющий ход, может получить нужное сырьё на этапе торговли без помощи соперников.

- Заморская торговля без гавани: в этом самом невыгодном случае обмена верните в резерв четыре карты сырья одного типа и возьмите одну нужную карту. Для обмена в соотношении 4:1 вам не нужно владеть поселением рядом с гаванью (→).

Пример: Гена не смог получить от своих соперников древесину при внутренней торговле и теперь вынужден отдать 4 карты руды за 1 древесину.

- Заморская торговля через гавань: если у вас есть поселение или город рядом с гаванью (→), можете менять сырьё по более выгодному курсу.

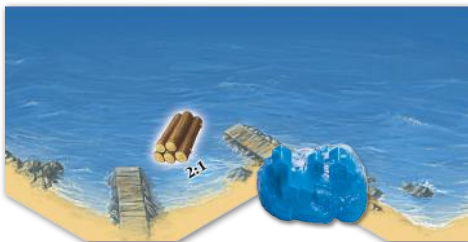


Гавани бывают двух видов.

1. Простая гавань («3:1»): в свой ход на этапе торговли сбросьте 3 карты сырья одного типа, чтобы взять карту любого другого сырья.

Пример: «синий» игрок возвращает в резерв 3 карты древесины и берёт 1 карту руды.

2. Особая гавань («2:1»): в ней можно менять 2 карты изображённого у гавани сырья на 1 карту любого другого сырья. При этом в ней нельзя менять сырьё других типов в соотношении 3:1!



Пример: «синее» поселение стоит у «лесной» гавани. При обмене его хозяин может вернуть в резерв 2 карты древесины и взамен взять 1 любую другую карту сырья. Он может также обменять 4 карты древесины на 2 другие карты и т. д.

Важно: заморскую торговлю может вести только игрок, выполняющий ход.

К

Карты победных очков

Карты победных очков относятся к картам развития (→). На каждой такой карте вы увидите определённую постройку, которая свидетельствует о культурных достижениях вашего островного государства. 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.

Совет: не отделяйте карты победных очков от прочих своих карт. 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. В свой ход вы можете сыграть только одну карту развития. Существует по 2 карты прорывов следующих видов:

- **Строительство дорог:** применив эту карту, можете проложить 2 новые дороги на поле по обычным правилам, но без затрат сырья.
- **Изобретение:** 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.
- **Монополия:** применив эту карту, выберите тип сырья. Ваши соперники должны отдать вам все карты этого сырья с рук. Игрок без таких карт вам ничего не должен.

Карты развития

Есть 3 вида карт развития: рыцари (→), прорывы (→) и победные очки (→). Покупая карту развития, возьмите верхнюю карту из колоды. Держите карты развития в секрете, пока не придёт время их применить.

В свой ход можете сыграть одну карту развития: либо рыцаря, либо прорыв. Вы вправе применить её в любое время, в том числе и перед броском кубиков на сбор сырья; нельзя сыграть карту, купленную в этот ход.

Исключение: выяснив, что вам попала карта с победным очком (→), которая приносит вам десятое очко, можете сразу раскрыть её и стать победителем.

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

Примечание: перед тем как подвергнуться ограблению, отложите ваши карты развития в сторону — при помощи разбойника соперник может отнять у вас только карты сырья.

Н

Номерные жетоны

Приглядитесь к номерным жетонам: цифры на них отличаются размерами. Чем крупнее цифра на жетоне, тем больше вероятность, что кубики дадут именно этот результат и, следовательно, гекс с таким номером будет приносить сырьё чаще. Так, гексы под номерами «6» или «8» обеспечат более стабильный доход, чем «2» или «12».



Окончание игры

Набрав 10 победных очков в начале или в течение своего хода, остановите игру: вы победили.

Пример: у игрока есть 2 поселения (2 победных очка), карта «Самый длинный тракт» (2 победных очка), 2 города (4 победных очка) и 2 карты победных очков (2 победных очка). Он вскрывает обе свои карты победных очков, подтверждая, что достиг нужного рубежа.



Перекрёстки

Перекрёстки представляют собой точки, в которых сходятся три гекса. Только на перекрёстке можно основать поселение.



Победные очки

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

- за одно поселение 1 очко;
- за один город 2 очка;
- за «Самый длинный тракт» 2 очка;
- за «Самое большое войско» 2 очка;
- за карту победного очка 1 очко.

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

Поселения

Поселение приносит владельцу 1 победное очко, а также сырьё с окрестных гексов.

Важно: соблюдайте правило расстояния! Поселение можно основать на свободном перекрёстке только в том случае, если ни на одном из соседних перекрёстков нет других поселений или городов. Если вы уже выставили на поле 5 поселений, основать новое вы сможете только после того, как расширите до города старое. Фигурку поселения на поле сменит город, а вы получите возможность основать очередное поселение.

Пустыня

Пустыня — единственный гекс, который не даёт сырья. В пустыне обитает разбойник (→): в начале игры его фигурка ставится на этот гекс. Если вы основали поселение или город на перекрёстке рядом с пустыней, вы сможете получать сырьё только с двух гексов.

Пути

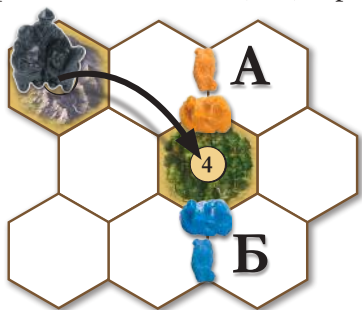
Путь — это пограничная линия между двумя соседними гексами или между гексом и берегом. На каждом пути можно проложить только одну дорогу (→). Любой путь соединяет два перекрёстка (→).



Разбойник

В начале игры разбойник стоит в пустыне (→). Вы сдвигаете его на любой гекс, когда применяете карту рыцаря (→) или когда на этапе сбора сырья кубики в сумме дают «7» (→).

Тот гекс, на котором стоит разбойник, не даёт сырьё владельцам расположенных рядом поселений и (или) городов.



Пример: Гена в свой ход выбросил на кубиках «семёрку» и переставляет разбойника с гекса гор в леса под номером «4». Поселения А и Б подвергаются нападению, и Гена может вытянуть одну карту сырья с руки владельца любого из поселений. И пока разбойник не уйдёт с этой позиции, хозяева поселений А и Б не будут получать древесину. Так будет до тех пор, пока разбойник не будет снова перемещён при выпадении «7» или применении карты рыцаря.

Рыцари

Если вы сыграли карту рыцаря (это можно сделать и до сбора сырья), сразу сделайте ход разбойником (→).

- Передвиньте фигурку разбойника на любой другой гекс. Поставьте её так, чтобы она закрывала номер на жетоне.
- Возьмите себе 1 карту сырья с руки любого игрока, чье поселение/город примыкает к занятому разбойником гексу. Если там стоят фигурки двух или нескольких игроков, выберите, кого хотите ограбить.
- Ограбленный игрок руку не раскрывает: тяните карту вслепую.
- Сыгранные карты рыцарей складывайте перед собой. Первым соберите

трёх рыцарей и получите особую карту «Самое большое войско», которая приносит 2 победных очка.

- «Самое большое войско» и два очка переходят к тому, у кого на текущий момент наибольшее число сыгранных карт рыцарей.

Пример: Гена применяет карту рыцаря. Он переставляет разбойника с гор в леса с номером «4» и может вытянуть карту сырья с руки владельца поселения А или Б.

Важно: когда разбойник грабит вас из-за карты рыцаря, количество карт на руке не играет роли. Сбрасывать половину карт вам придётся, если разбойник движется из-за выпавшей «семёрки», а у вас на руке больше 7 карт.



Самый длинный тракт

Особая карта для того, кто проложил самую протяжённую неразрывную цепь дорог (тракт). Выдаётся первому, кто составил тракт из пяти дорог (без учёта ответвлений).

- Разрывайте чужие тракты, основывая на их свободных перекрёстках свои поселения.



Пример: «оранжевый» игрок составил тракт из 7 дорог. Его «красный» соперник подвёл свою дорогу к перекрёстку на тракте и основал поселение, обозначенное чёрным кольцом. Тракт разорван! Карта «Самый длинный тракт» и два победных очка переходят к «красному» игроку.

Внимание: ваши поселения/города ваш тракт не разрывают!

- Если после разрыва самого длинного тракта на получение карты претендуют несколько игроков с трактами одинаковой длины, происходит следующее:
 - если один из претендентов получил карту «Самый длинный тракт» раньше, она остаётся у него;
 - если такая карта не принадлежит ни одному из претендентов, она откладывается в сторону (даже если ранее её получил игрок, не претендующий на неё в данный момент игры) до того момента, когда один игрок обойдёт других претендентов.

«Семь» на кубиках — ход разбойника

Если на этапе сбора сырья вы получили «7» на кубиках, ни один игрок не получит сырья.

- Вместо этого все игроки пересчитывают свои карты сырья. Если на руке больше семи карт, половину (по своему выбору) надо вернуть в резерв. При нечётном количестве карт округляйте в свою пользу (так, если на руке девять карт сырья, сбросьте четыре).

Пример: Гена бросил кубики на «7». У него на руке всего шесть карт, и он не теряет ничего. А вот у Бори и Вити дела похуже: из восьми имеющихся карт Боря должен вернуть в резерв четыре, а Витя, накопивший одиннадцать карт, расстаётся с пятью.

- Затем игрок, выполняющий ход, ставит фигурку разбойника (→) на номерной жетон любого другого гекса, блокируя поступление сырья с него; также он может ограбить соперника, чьё поселение или город стоит на этом гексе. Если вокруг

«разбойного» шестиугольника стоят фигурки нескольких игроков, выберите жертвой грабежа одного из них. Детали в статье «Разбойник» (→).
Затем продолжайте ход: вам предстоит этап торговли.

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. Выторговал глины — проложил дорогу, затем прикупил зерна и основал поселение: пока позволяют карты, выполняйте доступные действия.

Отменив разделение, вы сможете в течение одного и того же хода основать береговое поселение рядом с гаванью и через неё обменять сырьё по принципам заморской торговли.

Строительство

После сбора сырья и торговли наступает время строительства. Этим моментом можно и нужно пользоваться, чтобы прокладывать дороги, основывать поселения и расширять их до городов. Любое из строительных действий требует затрат сырья (смотрите карту цены строительства): верните в резерв необходимое количество карт и поставьте на поле фигурку построенного объекта. Вы можете строить что угодно или покупать карты развития до тех пор, пока вам хватает сырья и запас фигурок и карт ещё не исчерпан. Смотрите также «Поселения» (→), «Города» (→), «Дороги» (→), «Карты развития» (→). Запас фигурок у вас, как и у каждого соперника, ограничен: в вашем рас-

поряжении 15 дорог, 5 поселений и 4 города. Если вы строите город, можете заново использовать освобождённое за счёт этого поселение.

А вот дороги и города с поля не снимаются: их фигурки остаются на своих местах до окончания игры.

По завершении этапа строительства ваш ход закончен, и игру продолжает сосед слева. О варианте строительных правил читайте в статье «Сочетание торговли и строительства».



Тактика

Тактика во многом зависит от того, каким получилось поле при создании. Но есть и общие моменты.

1. В начале игры глина и древесина важнее прочего сырья: без них у вас не будет ни дорог, ни поселений. Поэтому в начале партии ставьте поселения в холмах и лесах.
2. Прибирайте к рукам гавани. Если, допустим, ваши города и поселения стоят в лесах Катана, не забудьте основать поселение у «лесной» гавани.
3. При основании двух первых поселений учтите, что владениям надо расти. Опасно закладывать оба поселения в центре острова: соперники быстро заблокируют пути.
4. Лучшие шансы на победу у того, кто много торгует. Не стесняйтесь делать предложения об обмене начинающему ход игроку!

Торговля

После этапа сбора сырья вы можете заняться торговлей. Обменяйтесь имеющимися на руках карты сырья у игроков (внутренняя торговля (→))

или в резерве (заморская торговля (→→)) на необходимые вам. В свой ход вы можете торговать до тех пор, пока у вас достаточно карт на руке для обмена.



Этап основания

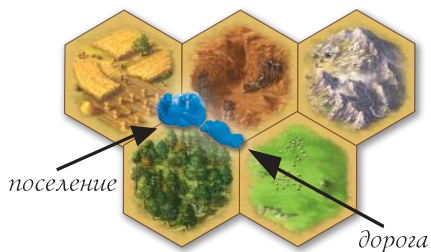
Этап основания идёт за созданием поля (→).

- Выберите цвет и получите фигурки: 4 города, 5 поселений, 15 дорог и карту цены строительства.
- Сложите рядом с полем особые карты, кубики.
- Отсортируйте карты сырья на пять отдельных колод по типу сырья и положите по 1 колоде в свободные отделения органайзера лицевой стороной вверх.
- Перемешайте карты развития и положите их колодой в оставшееся отделение органайзера (лицевой стороной вниз).
- Поставьте разбойника в пустыню.

Этап основания делится на два тура: игроки прокладывают по два поселения с дорогами.

1-й тур

Все игроки по очереди бросают оба кубика; первым начинает игрок, получивший больше очков (в случае равенства претенденты снова бросают кубики). Первый игрок ставит одно из своих поселений на любой свободный перекресток (→) и отводит от него дорогу в любом направлении. То же делают остальные игроки, передавая право действия по часовой стрелке.



Внимание: правило расстояния вступает в силу после основания первого поселения!

2-й тур

Когда все первые поселения основаны, игрок, ходивший последним, начинает второй тур с закладки новой связки поселения и дороги.

Внимание: право действия передаётся против часовой стрелки. Тот, кто начинал первый тур, будет завершать второй. Вы не обязаны связывать свои первые поселения: ставьте второе на любом перекрёстке, только соблюдайте правило расстояния. Дорога может отходить от второго поселения в любом направлении.

Сразу после основания второго поселения получите доход: каждый гекс, примыкающий к вашему второму поселению, приносит вам карту сырья. И теперь начинается настоящая борьба: первый ход начинает со сбора сырья тот игрок, который выиграл инициативу на этапе основания и последним основал второе поселение. Полезные советы о действиях в начале партии ищите в разделе «Тактика».



КОМПОНЕНТЫ

19 гексов с разными видами ландшафта:

- леса (4)
- пастбища (4)
- пашни (4)
- холмы (3)
- горы (3)
- пустыня (1)



6 элементов морской рамки

95 карт сырья (19 каждого типа):

- древесина из лесов (на картах брёвна)
- шерсть с пастбищ (на картах овцы)
- зерно с пашен (на картах снопы)
- глина из холмов (на картах кирпичи)
- руда с гор (на картах камень)



25 карт развития

- 14 рыцарей
- 6 прорывов
- 5 победных очков



4 карты цены строительства



2 особые карты



2 органайзера под карты



Самый длинный тракт

Самое большое войско

2 кубика



Фигурки четырех цветов



16 городов 20 поселений 60 дорог

18 номерных жетонов



1 разбойник (чёрная фигурка)





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Клаус Тойбер

Лицензиар: Catan GmbH
© 2002, catan.de

Художник: Михаэль Менцель

Дизайнер: Михаэла Кинле

Дизайн фигурок: Андреас

Клобер • 3D-графика: Андреас

Реш • Редактура издания 2015

года: Арнд Фишер • Редактура

немецкого издания: Райнер

Мюллер, Себастиан Рапп

© 1995, 2015 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart

catan@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE in GERMANY

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора: Вален-

тин Матюша • Выпускающий редактор:

Анастасия Егорова • Переводчик: Алексей

Перерва • Старший дизайнер-версталь-

щик: Иван Суховей • Дизайнеры-вер-

стальщики: Дарья Великсар, Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова • Директор

по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия альманаха 1.0

hobbyworld.ru

