

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:

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

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, считается, что он его замкнул и таким образом лишил вас возможности перебраться на сушу.



- 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. 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 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: золотonosная река

В «Мореходах» появились «Золотonosные 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 золотonosной 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.



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									ВСЕГО		
	КОЛИЧЕСТВО	9	-	-	3	2	2	4	3	23		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	1	1	1	2	2	2	1	2	2	-	14
Архипелаг	ГЕКСЫ									ВСЕГО		
	КОЛИЧЕСТВО	4	-	2	1	2	2	1	-	12		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	-	1	2	1	-	1	1	1	-	1	8

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

Дополнительно:
18 фишек Катана

2. ПОДГОТОВКА

Для партии на четверых главный остров создаётся по правилам базовой версии «Колонизаторов». При игре втроём главный остров строится в соответствии с указанной схемой. Малые острова, окружённые тёмной рамкой, необходимо выложить согласно схеме.

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

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	1	-	9

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

Дополнительно:
24 фишки Катана

поселением. 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.





Поселенцы Катана быстро становятся опытными мореходами. В один прекрасный день они обнаруживают далеко на западе архипелаг, который называют «Четыре острова». Здесь тоже есть плодородные пашины, 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 вы хотите основать поселение на побережье, 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 ещё одно поселение и получил ещё 2 фишки Катана.

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» Дополнительно: 24 фишки Катана		
	КОЛИЧЕСТВО	12	-	-	5	4	4	5	5	35			
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ												ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	1	2	3	3	2	2	3	3	3		1	23

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.





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		
	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

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

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 странствии 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
Неизведанные 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.



Далеко на западе от Катана обнаружили новый остров. Поселенцы назвали его «Пустынным» из-за обширной пустыни, которая разделяет остров на две части. На самой большей 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		
	КОЛИЧЕСТВО	8	3	-	2	3	2	3	4	25		
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ											ВСЕГО
	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	8	

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

Дополнительно:
24 фишки Катана

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 пытаются 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 принесит 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: 5 особых гаваней, 1 гавань «3:1»		
	КОЛИЧЕСТВО	19	3	2	5	5	5	5	5	49			
	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 прилегающими 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 «X».

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			
	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 тре-

ть 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.

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 построит 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 втроем 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 нападающих 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.

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
	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.

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

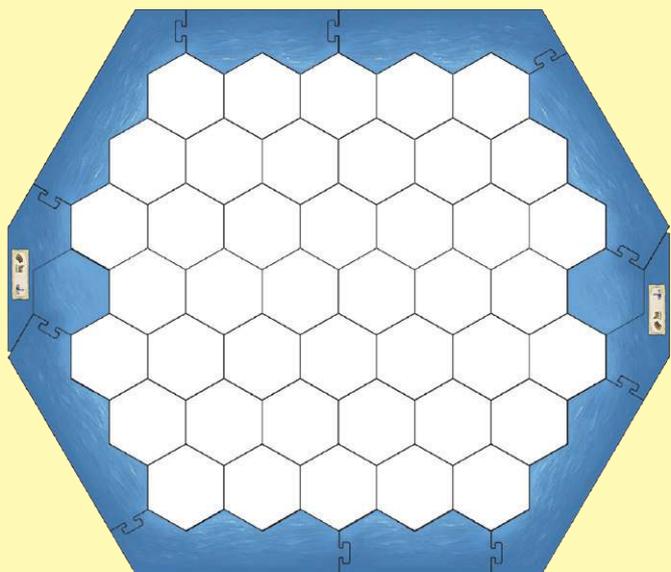
- завершил строительство Чуда Катана (все 4 этапа) **или**
- набрал 10 победных очков и завершил больше этапов строительства Чуда.

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									ВСЕГО	Гавани: 5 особых гаваней, 5 гавани «3:1» Дополнительно: 16 фишек Катана		
	КОЛИЧЕСТВО	19	-	-	5	4	4	5	5	42			
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ												ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	1	3	3	3	2	2	3	3	2		1	23

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 Рёш

Редакторы: Райнер Мюллер, Себастьян Рапп

© 1997, 2015

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

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчики: Алексей Перерва, Олег Гаврилин

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Смирнова, Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru



Играть интересно