

Клаус Тойбер

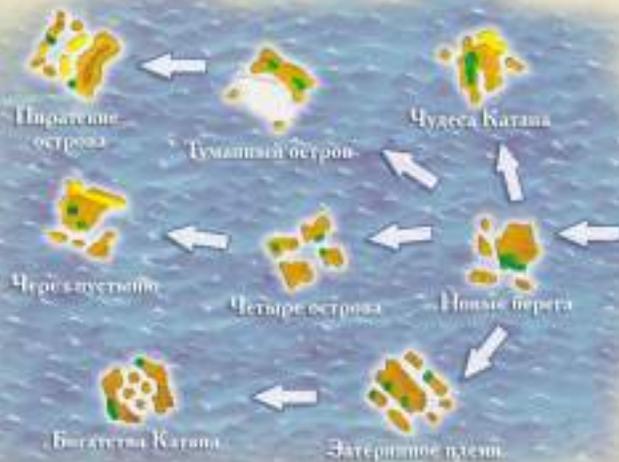
КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON CATAN

Мореходы

Расширение игры
«Колонизаторы»

Путешествия на Катан



История Катана теснейшим образом связана со знаменитыми морскими путешественниками. Теперь и тебе предстоит начать собственное плавание на Катан. На изображенной сверху карте 8 земель, к которым держит курс твоя корабль.

Не упустит шанс свести знакомство с окрестностями Катана накоротке. Вперед, к новым открытиям!

Кампания состоит из 8 сценариев. Первые четыре основаны на базовых правилах расширения «Мореходы». Играть и эти сценарии легко.

Сценарии с 5 по 8 более сложные и дополнены новыми правилами. Поэтому вам следует пройти сценарии в заданном порядке.

Десятый из сценариев задуман как свободная игра, и здесь вы можете дать волю своему воображению.



Комплект игры:

- 1 лист с 6 рамками
- 4 листа с 30 гексами
 - 19 гексов морей
 - 2 гекса холмов
 - 2 гекса гор
 - 1 гекс пашни
 - 1 леса
 - 1 пастбища
 - 2 золотоносные реки
 - 2 пустыни
 - 10 жетонов гаваней
 - 10 номерных жетонов
 - 57 фишек Катана
- 60 кораблей четырех разных цветов (по 15 шт. одного цвета)
- 1 пират (серый плот)
- 1 Правила игры

Примечание к новой версии игр "Катан" с пластиковыми фигурами.

В 2003 году серия игр Клауса Тойбера о поселенцах острова Катан была полностью переработана, от базовой игры до новейших расширений. Поскольку в ходе этой переработки деревянные компоненты игр были заменены пластиковыми, новая редакция совместима с прежней лишь частично либо несовместима вовсе - что указано на коробке. В России "Колонизаторы" переходят на новый формат с 2008 года, но, поскольку уже и в прежних редакциях игра выпускалась с пластиковыми фишками, жёсткой несовместимости не существует. Если вас смущает какой-либо пункт правил, или вы не можете совместить "старую" версию игры с новым расширением, свяжитесь с нами по электронной почте smartboardgames@mail.ru, и вместе мы найдём решение вашей проблемы.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила мореплавания

Основные правила "Колонизаторов" сохранены без изменений; в "Мореходах" просто полно дополнений к правилам - а иначе, зачем было затевать расширение? В некоторых сценариях действуют уникальные для них правила.

А) Компоненты и поля сценариев

Для всех сценариев нужна базовая игра "Колонизаторы". Полный перечень необходимых для игры элементов помещён в раздел "Компоненты" в начале каждого сценария. Естественно, игрокам понадобится "морская" рамка поля из базовых "Колонизаторов". Детали рамки из "Мореходов" отличаются от "базовой" рамки рисунком на обороте.

- Соедините детали, как это показано на схеме в каждом сценарии. Шесть деталей из "Колонизаторов" кладутся обратной стороной вверх, потому что на ней не изображены гавани.
- Вставьте гексы суши и моря в рамку, как это показано на схеме.
- На гексы суши положите, как это показано на схеме, номерные жетоны.
- Гавани обозначьте особыми жетонами из "Мореходов". Для этого надо сделать следующее: перед каждой игрой перемишей жетоны гаваней лицевой стороной вниз; из кучи жетонов игрок берёт первую попавшуюся гавань и кладёт на любой из гексов, отведённых под гавани. Только теперь жетон гавани вскрывается.

В) Строительство и использование кораблей

1. Строительство кораблей

• На строительство одного корабля идёт 1 карта Шерсти (парусина) и 1 карта Древесины (корпус). Корабли используются так же, как дороги, однако, в отличие от дорог, корабли можно передвигать.



• Один корабль можно поставить только на путь меж двух морских гексов (водный путь) или на путь между гексом суши и гексом моря (побережье) - см. рисунок А.

• Когда корабль построен, то ставить его необходимо следующим образом:

- впритык к своему поселению или городу (рис. А + В), и/или
- к своему же кораблю (кораблям вплотную друг к другу стоять не обязательно) - рис. С.
- на одном водном пути (открытое море) может находиться максимум 1 корабль, на побережье может находиться либо 1 корабль, либо 1 дорога.



Запрещено ставить корабль как продолжение своей дороги или вести дорогу от корабля (рис. D). Корабль к дороге (или дорога к кораблю) может примыкать только через поселение: игрок должен замкнуть дорогу поселением, и уже от этого поселения отойдёт его корабль.



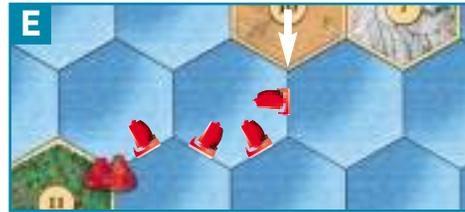
2. Возможности кораблей

Корабли имеют те же самые возможности, что и дороги на суше.

- Один корабль соединяет друг с другом два соседних перекрёстка путей.
- Несколько кораблей, расположенные друг за другом (строй кораблей), соединяют сушу, разделённую водой.
- Тот, кто сможет поставить строй кораблей от своего поселения/города до гекса суши, может основать там новое поселение (соблюдая правило



расстояния!). Оттуда игрок может начать освоение окрестных земель с помощью дорог либо продолжить плавание на кораблях в поисках новых открытий. См. рис. F.



Здесь видно (рис. E), как корабли дошли до соседнего острова, и теперь здесь можно основать поселение.

3. Основание поселения

Игрок, который только основал поселение на побережье, может вместо береговой дороги поставить вдоль побережья корабль. Это может быть выгодно в том случае, если игрок хочет как можно скорее выйти в море.

4. Перемещение кораблей

Корабли можно перемещать. При этом необходимо соблюдать следующие правила:

- Строй кораблей, соединяющий два поселения и/или города, является неразрывным. Из этого строя нельзя убрать ни один корабль. См. рис. F.



- Строй кораблей, который еще не соединил два собственных поселения/города, считается незавершённым строем. Только из незавершённого строя разрешается убирать последний (по порядку) корабль, и его можно сразу же перемещать в другое место (в соответствии с правилами). См. рис. G.
- Игрок в свой ход может переместить только 1 корабль. Нельзя перемещать корабль, который игрок построил на этом же ходу. Если у игрока есть несколько возможностей переместить корабли (при двух строях кораблей или нескольких незавершённых строях), то он может выбирать, какой именно корабль переместить.



Незавершённый строй: самый первый корабль можно переместить, если он не был построен на этом же ходу; без нарушения правил он может встать на водные пути под знаком "X".

С) Корабли и дороги

1. Самый длинный торговый путь

При определении самого длинного торгового пути помимо дорог в расчет принимаются и корабли. Игрок, который владеет самым длинным торговым путем, получает специальную карточку "Самый длинный торговый путь".
Внимание: считается, что корабль соединяется с дорогой только в том случае, если между ними расположены поселение или город.



У красного игрока самый длинный торговый путь - 4 корабля и 2 дороги. Чтобы увеличить торговый путь до 8 участков, он должен основать поселение между дорогой и кораблем на 12м гексе.

2. Карта прорыва "Строительство дорог"

Тот, кто играет эту карту, может бесплатно построить 2 корабля или 1 дорогу и 1 корабль вместо двух дорог.

Д) Фишки Катана

Фишки Катана нужны в различных сценариях для разных целей. Они могут приносить игрокам победные очки, отмечать что-либо или помогать при подсчете результатов.



Е) Пират

В наборе данной игры есть серый плот - это пират! Есть сценарии с пиратом, есть с разбойником и пиратом.

Игра с пиратом

Пират в начале игры стоит на морском гексе, обозначенном в сценарии знаком "X". Пират ходит, когда на кубиках выпадает "7" или сыграна карта рыцаря. Пират стоит в середине гекса, а не на путях или перекрестках. Игрок, который ходит пиратом, может выбрать, на какой морской гекс пойдёт пират.



Затем этот игрок может:

- отнять карту сырья у одного из игроков, чьи корабли проходят по путям на стыках занятого пиратом гекса. Если на этом гексе несколько кораблей, можно выбрать, у кого именно отнять сырьё.
- пока пират стоит на гексе, на все прилегающие морские пути (т.е. 6 сторон этого гекса) нельзя ставить корабли. Убрать корабли с этих путей тоже нельзя. Кораблей на других путях это правило не касается.

Игра с пиратом и разбойником

Разбойник начинает игру в гексе, указанном в каждом сценарии.

- Когда на кубиках выпадает "7", игрок может выбрать для хода пирата или разбойника. Кем-то из них двоих он обязан сделать ход.
- Разбойником можно пойти на любой гекс суши, минуя любые водные преграды. А в остальном, нужно придерживаться правил "Колонизаторов". Для ходов пиратом действуют правила из предыдущей главы.
- Если игрок сыграл карту рыцаря, то он может выбрать, кого именно - разбойника или пирата - он изгоняет (и кем, соответственно, ходит).

Ф) Новый вид ландшафта: Золотоносная река

В "Мореходах" впервые появляется гекс "Золотоносной реки". Это новый ландшафт, в качестве сырья приносящий игрокам Золото.



- Золото существует в игре только в качестве обменной валюты - карт Золота нет!
- Если на кубиках выпадает номер Золотоносного гекса, каждый игрок, который имеет право на получение сырья с этого гекса, берёт себе одну карту сырья любого нужного ему типа.
- Игрок с городом на границах такого гекса будет получать 2 карты сырья при каждом продуктивном броске кубиков (тип каждой карты сырья игрок выбирает сам).

Г) Конец игры

Игра заканчивается на том ходу, когда один из игроков сумел набрать количество победных очков, установленное сценарием. Игрок может объявить себя победителем, когда к нему перешёл ход, и у него есть нужное число очков.

Важная рекомендация!

Собрать рамку довольно легко, если вставлять детали рамки из "Колонизаторов" сверху в детали "Мореходов", а не наоборот. В противном случае вам понадобится приложить большие усилия, и рамка может быть повреждена.

СЦЕНАРИЙ I: НОВЫЕ БЕРЕГА



После продолжительного плавания колонисты достигли берегов Катана и основали свои первые поселения. Они начали обустройство гаваней и закладывать . Отважные Катанцы вышли на своих кораблях в открытое море. Вскоре появляются слухи о том, что в море, совсем недалеко, должны находиться несколько островов - и на некоторых из них было, якобы, найдено золото. Золото высоко ценят и на Катане; в дорогу снаряжают корабли, чтобы катанские суда смогли выйти в открытое море на поиски золота островов.

1. КОМПОНЕНТЫ

Гексы	Море	Пустыня	Золотоносная река	Пашни	Холмы	Горы	Пастбища	Лес	Всего
Большая земля	0	1	0	4	3	3	4	4	19
Архипелаг	15	0	2	1	1	2	1	1	23

Номер жетона											Всего
Число на большой земле	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Число в архипелаге	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8

Гавани: 5 особых гаваней, 4 гавани "3:1". Дополнительно: 16 фишек Катана

2. ПОДГОТОВКА

Главный остров (далее - "большая земля") создаётся по правилам "Колонизаторов". В таблицах компонентов в первой строчке содержится информация о том, из каких гексов состоит "большая земля", а во второй строчке перечислены гексы архипелага, т.е. скопления мелких островов близ "большой земли".

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Фаза основания

Игроки основывают по два первых поселения с дорогами на "большой

земле", как это изложено в правилах базовых "Колонизаторов". Если игрок основал поселение на побережье, он может вместо дороги поставить корабль, т.е. сразу же уйти в море.

Пират/разбойник

В этом сценарии есть и разбойник и пират. Разбойник начинает игру с Пустыни, пират с "X"-гекса в море.

Победные очки

За свое первое поселение на каждом острове архипелага игрок получает одно победное очко (фишку Катана), которую он кладёт на это поселение. При этом не имеет значения, есть на этом острове поселения других игроков или нет.

Конец игры

Игра окончена, когда один игрок в свой ход имеет 13 победных очков.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Расположение гексов "большой земли" может изменяться. Очертания и "координаты" островов архипелага всегда строго соответствуют схеме. Типы ландшафта и номерные жетоны в архипелаге можно произвольно изменять (но не меняя состав компонентов архипелага).

СЦЕНАРИЙ 2: ЧЕТЫРЕ ОСТРОВА

Катанские колонизаторы быстро освоили науку мореплавания и даже открыли к западу от Большого Катана группу островов. На четырех островах этого архипелага есть плодородные пашни, обширные пастбища и богатые залежи руды. Колонисты быстро основывают первые поселения. Но едва обосновавшись на одном острове, катанцы двигаются дальше, подгоняемые любопытством - что там, на других землях? Каждый катанский мореход считает своим долгом закрепиться на каждом из четырех островов, и начинается увлекательная борьба за те участки суши, где на новых островах можно основать поселение.



1. КОМПОНЕНТЫ

Гексы	Море	Пустыня	Золотоносная река	Пашни	Холмы	Горы	Пастбища	Лес	Всего		
Число	19	2	0	4	4	4	5	4	42		
Номер жетона	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Всего
Число	1	2	3	2	2	2	3	3	2	1	21

Гавани: 5 особых гаваней, 4 гавани "3:1". Дополнительно: 16 фишек Катана

2. ПОДГОТОВКА

Всё необходимое для игры указано в таблицах. Соберите игровое поле и в конце поставьте жетоны гаваней (из стопки жетонов, перемешанных лицом вниз).

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Фаза основания

Каждый игрок имеет право основать свои первые поселения на любых островах. Тогда у каждого игрока в начале игры есть один-два "домашних" острова. Все другие острова являются для него "чужими".

Внимание: тому игроку, который в фазе основания захочет поставить одно из двух поселений на побережье, рекомендуется вместо дороги приставить к этому поселению корабль. Эта рекомендация, конечно, верна только для побережья, которое обращено к другим островам, а не к пределам игрового поля.

Пират/разбойник

В этом сценарии есть и разбойник и пират. Разбойник начинает игру с любой Пустыни, пират с "х"-гекса в море.

Победные очки

- За своё самое первое поселение, основанное на "чужом" острове игрок получает 1 добавочное победное очко (фишка Катана); всего это поселение принесёт 2 очка.
- За каждое поселение, которое игрок затем сможет основать на других "чужих" островах, он получает по 2 добавочных победных очка (фишки Катана).

Для этих поселений не имеет значения тот факт, есть поселения других игроков на этом "чужом" острове или нет.

Пример: один игрок основал свои два поселения на левом нижнем острове. Теперь его корабли достигли берегов левого верхнего острова. Он закладывает свое первое поселение на этом острове и за это получает фишку Катана, которую кладёт под поселение. Из этого места его корабли идут дальше, и за своё первое поселение на правом верхнем острове игрок получает два добавочных победных очка (фишки Катана).

Конец игры

Игра закончена, если у игрока в его ход есть 12 победных очков.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Контуров четырех островов нельзя изменять. Виды территорий и фишки с числами можно распределять по своему усмотрению в пределах островов. Важно помнить, что за такие территории как "лес" и "пастбища" не следовало бы давать слишком плохие фишки.

СЦЕНАРИЙ 3: ТУМАННЫЙ ОСТРОВ

Тем временем катанская экспедиция в северо-западные воды открыла Туманный остров. Южнее этой земли простирается таинственное море, вечно окутанное густым туманом. Бесстрашные мореходы, которые отважились на путешествие в скрытые белёсой пеленой морские дали, поведали о плодородных землях и золотых копиях. Катанские корабли, загруженные провизией и семенами, растворяются в пелене тумана.

1. КОМПОНЕНТЫ

Гексы	Море	Пустыня	Золотоносная река	Пашни	Холмы	Горы	Пастбища	Лес	Всего
"Большая земля" и "золотые острова"	7	0	2	3	3	3	3	3	24
"Белые пятна"	9	1	0	1	1	2	2	2	18

Номер жетона	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Всего
"Большая земля" и "золотые острова"	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	17
"Белые пятна"	0	1	1	2	1	1	1	1	0	0	8

Гавани: 5 особых гаваней, 4 гавани "3:1".

2. ПОДГОТОВКА

"Большая земля", морские просторы и два "золотых острова" должны быть выложены так, как показано на схеме (все необходимые компоненты перечислены в строке "Большая земля" и "золотые острова" таблицы компонентов).

Белое пространство со знаками вопроса не заполняется. Гексы, перечисленные в строке "Белые пятна", сбивают в стопку и в ходе игры выкладывают на белое пространство по мере достижения неизведанных земель игроками. Номерные жетоны для гексов суши перемешиваются и тоже образуют стопку, из которой жетоны должны. Наконец, расставьте случайным образом жетоны гаваней.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Фаза основания

Все игроки основывают свои два стартовых поселения на "большой земле". Внимание: тому игроку, который в фазе основания захочет поставить одно из двух поселений на побережье, рекомендуется вместо дороги приставить к этому поселению корабль. Эта рекомендация, конечно, верна только для побережья, которое обращено к другим островам, а не к пределам игрового поля.

Пират/разбойник

В этом сценарии есть и разбойник и пират. Разбойник начинает игру с любого золотого острова, пират с "х"-гекса в море.

Белые пятна

Когда игрок ставит корабль или дорогу к перекрёстку, на котором не хватает гекса, он берёт самый верхний гекс из стопки "белых пятен" и кладёт его на свободное место картинкой ландшафта вверх.

- Если это суша, игрок берёт самый верхний номерной жетон из стопки и кладёт его на этот гекс. Затем игрок сразу же получает карту сырья для ландшафта этого типа.
- Разумеется, морские гексы жетонов не получают.

Конец игры

Игра окончена, право хода перешло к игроку, и он набирает 11 очков. Дополнительные очки этим сценарием не предусмотрены.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Контур большого острова изменять нельзя. В пределах этого острова разрешается изменять виды ландшафтов и положение номерных жетонов. Золотые острова также не должны подвергаться изменениям.

СЦЕНАРИЙ 4: ЧЕРЕЗ ПУСТЫНЮ

1. КОМПОНЕНТЫ

Гексы									Всего		
Число	14	3	2	4	5	4	5	5	42		
Номер жетона	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Всего
Число	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	25

Гавани: 5 особых гаваней, 4 гавани "3:1". Дополнительно: 16 фишек Катана

2. ПОДГОТОВКА

Соберите рамку, как это изображено на схеме. В таблице указано всё, что необходимо для игры. Соберите игровое поле и расставьте гавани (они предварительно перемешаны лицом вниз).

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Фаза основания

Весь остров (рис. на стр. 8) пересекает пустыня, при этом образуется узкая полоска земли справа сверху (мыс в белой окантовке) и главные земли.

Все игроки должны основать свои поселения ниже пустынной полосы. Архипелаг на юге и северный мыс считаются "чужими островами".

Пират/разбойник

В этом сценарии есть и разбойник и пират. Разбойник начинает игру с любой Пустыни, пират с "х"-гекса в море.



Далеко к западу от Катана открыт новый большой остров, названный Островом Пустынь за обширные высушенные солнцем просторы в его северной части. Но вскоре после того, как на юге острова было основано первое поселение, разведчики обнаружили, что за пустыней тоже есть плодородные земли. В это же время корабли открыли на юге более мелкие острова, на которых были обнаружены месторождения золота и большие залежи руды. Как теперь пойдёт процесс освоения? Самые отважные колонисты выбирают путь на север, проходящий через безжизненную пустыню; другие же, напротив, пытаются первыми выйти на берега южных островов, чтобы там построить процветающие города.

Победные очки

За свое первое поселение, которое игрок сможет основать на "чужой" территории (на одном из островов или на северном мысе), он получает одно победное очко (фишку Катана), которую он кладёт под это поселение. В случае с этим "первым поселением" не имеет значения, есть на острове поселения других игроков или нет.

Конец игры

Игра завершается, когда право хода перешло к игроку, который набрал или набирает в этот ход 12 победных очков.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Виды ландшафта и номерные жетоны на "большой земле" (не считая северного мыса) можно раскладывать в любом порядке. Также можно в любом порядке распределять ландшафты и номерные жетоны на неосвоенных территориях (на островах и на северном мысе). Само собой разумеется, что не стоит располагать жетоны с номерами "6" и "8" на гексах золотоносных рек.

СЦЕНАРИЙ 5: ЗАБЫТОЕ ПЛЕМЯ

1. КОМПОНЕНТЫ

Гексы									Всего		
Число	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Номер жетона											Всего
Число	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

Гавани: 5 особых гаваней, 1 гавань "3:1". Дополнительно: 4 карты развития, 8 фишек Катана



Далеко на юге катанские колонисты достигли берегов длинного и узкого острова. Вскоре были основаны первые поселения. Осваивая прибрежные воды, катанцы наткнулись на небольшие обитаемые острова. Туземцы говорят на похожем языке и знают те же предания, что и катанские колонизаторы. Вскоре выясняется, что туземцы - это потомки экипажа одного из кораблей, который затерялся в морях; этот корабль входил в состав флота, который несколько веков тому назад впервые открыла Катан. Радость от встречи с катанскими братьями велика, и два родственных народа не скупятся на подарки и оказывают добрососедскую помощь.

2. ПОДГОТОВКА

Соберите рамку, как это изображено на схеме. В таблице указано всё, что необходимо для игры. Соберите игровое поле. Важно: на всех маленьких островах нет номерных жетонов.

- Положите 8 фишек Катана на указанные участки побережья.
- Разложите по указанным местам 6 жетонов гаваней (лицом вниз). Затем вскройте жетоны гаваней.
- Возьмите 4 верхних карты из перетасованной колоды карт развития и положите эти 4 карточки рубашкой вверх в указанные точки поля.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Фаза основания

Как говорится в правилах "Колонизаторов", игроки основывают свои первые два поселения с дорогами на "большой земле" (если игрок основывает поселение на побережье, то он может вместо дороги поставить рядом с поселением корабль). На островах архипелага ни в коем случае нельзя основывать поселение, к тому же эти острова не приносят никакой прибыли.

Пират/разбойник

В этом сценарии есть и разбойник и пират. Разбойник начинает игру с любой Пустыни, пират с "х"-гекса в море.

Если выпадает "7", можно ходить разбойником либо пиратом. Разбойника нельзя перемещать на острова архипелага. Когда разбойник ушел из пустыни, с которой начал игру, обратно он вернуться не может.

Победные очки

Каждая из фишек Катана на островах архипелага приносит 1 очко. Если корабль какого-либо игрока дошёл до острова и подходит к побережью с фишкой, этот игрок забирает фишку себе. Кто первый приплывет - того и добыча.

Подарки

Чужеземцы дарят подарки - очки (фишки Катана), карты развития, свободные гавани.

• Карты развития

Если игрок строит корабль на том побережье острова, где лежит карта развития, игрок её забирает. Он может играть её так же, как и полученную обычным способом карту развития. Здесь также действует стандартное правило: за 1 ход можно сыграть только одну карту; карту же, которую игрок только что получил, можно сыграть не ранее следующего хода; эти карты вскрываются только в том случае, если с их помощью игрок побеждает.

• Гавани

Если игрок строит корабль на побережье с гаванью, она переходит под его контроль. Если у игрока есть подходящее поселение на побережье, то он должен как можно скорее положить гавань туда. Если у игрока нет подходящего поселения на побережье, то он может оставить эту гавань до основания прибрежного поселения. На одном морском гексе может располагаться только одна гавань. Гавани не должны накладываться друг на друга.

Если игрок построил гавань, то он может ей сразу же воспользоваться, даже на этом ходу.

Конец игры

Игрок побеждает, если к нему переходит право хода, и он набрал 13 очков.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Виды ландшафта и номерные жетоны можно размещать любым способом. Однако стоит обратить внимание на то, чтобы 3 крайних правых гекса "большой земли" не получили слишком хороших номеров (5, 6, 8, 9).

СЦЕНАРИЙ 6: БОГАТСТВА КАТАНА



Продвигаясь далее на запад, катанцы наталкиваются на другие острова, которые населяет народ Затерянного Племени. Великолепные материалы и прекрасные наряды бросаются катанцам в глаза. В течение столетий островитяне сумели научиться делать прекрасные товары. Так как одежда вновь прибывших не отличается изысканностью, оживлённая торговля начинается в мгновение ока.

1. КОМПОНЕНТЫ

Гексы									Всего		
	Море	Пустыня	Золотоносная река	Пашни	Холмы	Горы	Пастбища	Лес			
Число	18	2	2	5	3	4	4	4	42		
Номер жетона											Всего
Число	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28

Гавани: 5 особых гаваней, 4 гавани "3:1". Дополнительно: 50 фишек Катана, каждая из которых обозначает одну партию товара.

2. ПОДГОТОВКА

Соберите рамку как это изображено на схеме. Всё необходимое для игры указано в таблицах. Соберите игровое поле. Установите гавани. На маленькие острова кладут по 2 номерных жетона, прямо на перекрёстки путей (каждый номерной жетон представляет собой одну деревню). На каждую из 8 деревень кладут по 5 фишек Катана. Оставшиеся 10 фишек кладут рядом с игровым полем в качестве общего резерва. В этом сценарии каждая фишка Катана представляет собой одну партию товара.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Фаза основания

Игроки основывают свои первые два поселения с дорогами на двух больших островах сверху и внизу по правилам "Колонизаторов". Когда последний игрок основал свое второе поселение, каждый из игроков может в порядке очереди по часовой стрелке основать третье поселение. Для этого третьего поселения игроки получают стартовое сырьё. Если игрок создаёт поселение на побережье, то он может вместо дороги поставить у поселения корабль, сразу же выходя в море. На 4 маленьких островах обитает Затерянное племя. На этих 4 островах игрокам запрещается основывать свои поселения.

Торговля товарами

Как только игрок проводит строй кораблей от своего собственного поселения к деревне Затерянного племени (то есть, игрок доберется до перекрёстка с номерным жетоном), он начинает торговые отношения с этой деревней.

- Он может брать сразу 1 фишку Катана из запасов этой деревни. Если далее в игре выпадает номер этой деревни, то этот игрок может взять еще одну фишку.
- Если торговый путь к деревни проложили несколько игроков и выпадает номер деревни, то каждый игрок с кораблём у этой деревни получает 1 фишку.
- Если запаса фишек Катана одной деревни не хватает для всех игроков, то недостающие фишки берут из общего резерва.
- Если на кубиках выпадает число деревни, запас фишек которой уже кончился, то никто не получает фишек - даже из общего резерва.
- Две партии товаров (т.е. две фишки Катана) приносят 1 победное очко. Однако следует помнить: пол-очка не засчитываются.

Движение кораблей

Как только игрок ставит строй кораблей от своего поселения к деревне Затерянного Племени, этот строй считается неразрывным. Это означает, что убрать корабль из этого строя нельзя.

Пират/разбойник

В этом сценарии есть и разбойник и пират. Разбойник начинает игру с Пашен 12го гекса, при этом он не может войти на острова Затерянного Племени.

Пират же начинает игру на морском гексе под знаком "х". Если на кубиках выпадает "7", то действуют обычные правила, но со следующим

исключением: игрок может сделать ход пиратом (а не разбойником), только если он сам установил торговые отношения как минимум с одной деревней Затерянного Племени своим строем кораблей.

Пират может отнять у одного из игроков, корабль которого стоит рядом с гексом пирата, одну карту сырья либо фишку Катана (на выбор пирата).

Самый длинный торговый путь

Правило самого длинного торгового пути аннулируется, правило самой большой армии остаётся в силе.

Конец игры

Игра закончена, когда к игроку переходит право хода, и он набрал 14 очков. Также игра завершается, если фишки остались только в 3 деревнях: в этом случае побеждает игрок, у которого на данный момент больше всего очков. При равном количестве очков побеждает игрок с наибольшим количеством сырья.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Виды ландшафта и номерные жетоны можно размещать по-разному. Местоположение четырех островов, которые находятся в середине игрового поля, и их номера изменять нельзя.

СЦЕНАРИЙ 7: ОСТРОВ ПИРАТОВ



В северо-западной части архипелага пираты вторглись во владения катанцев. Закалённые в боях флибустьеры без особого труда пустили на дно суда мирных катанцев, завоевав при этом их западные острова. После того как пираты сумели укрепить завоеванные поселения, превратив их в крепости, они продолжили свои набеги. Теперь они угрожают восточному острову. Снова и снова их флотилия нападает на прибрежные поселения и грабит катанцев, забирая у них ценное сырьё. Чтобы дать отпор дерзким атакам пиратов, катанцы приняли решение создать свой боевой флот.

1. КОМПОНЕНТЫ

Гексы	 Море	 Пустыня	 Золотоносная река	 Пашни	 Холмы	 Горы	 Пастбища	 Лес	Всего		
Число	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Номер жетона											Всего
Число	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	24

Гавани: 5 особых гаваней, 3 гавани "3:1". Дополнительно: 12 фишек Катана.

2. ПОДГОТОВКА

Соберите рамку, как это изображено на схеме. В таблице указано всё, что необходимо для игры. Соберите игровое поле и в конце расставьте гавани. Внимание: Пастбища на нижнем острове, состоящем из двух гексов (центр схемы), не получает номерной жетон и не производят сырья. Это правило также действует для глинистых регионов западных островов.

На побережьях восточного острова игроки ставят по 1 поселению и по одному кораблю, как показано на схеме. На восточных островах порядок основания поселений обычный. Все остальные территории находятся во власти пиратов.

Согласно схеме, на побережье западного острова надо поставить 4 пиратские крепости. Каждая пиратская крепость - это стопка из 3 фишек Катана, лежащих пустой стороной вверх. Сверху на стопку ставится поселение указанного цвета.

Внимание: если играют трое игроков, то белый цвет для игры выбирать нельзя. Все фигурки белого цвета убирают либо вообще их не устанавливают. Если играют вдвоем, то карты победных очков убираются из колоды карт развития. При игре вчетвером карты победных очков в колоде остаются, но считаются картами рыцарей. В этом сценарии не работают карты "Самого длинного торгового пути" и "Самой большой армии".

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Фаза основания

Каждый игрок выбирает цвет и основывает 2 поселения по обычным правилам на восточном острове. После завершения фазы основания игры у каждого игрока будет 3 поселения на восточном острове.

Пираты/разбойник

Пиратский флот представлен серым плотом и начинает с гекса под знаком "х". В этом сценарии разбойника нет.

Строительство кораблей

Каждому игроку разрешается вести только один строй кораблей. Строй идет от бережного поселения на восточном острове и идет через выделенный цветом перекресток к пиратской крепости своего цвета. Строй кораблей нельзя разветвлять или вести дальше от пиратской крепости. Строй нужно поставить так, чтобы он достиг цели кратчайшим путем. Нельзя блокировать строй другого игрока.

Боевые корабли

Если игрок применяет карту рыцаря (а также карту победного очка при игре вчетвером), он может превратить крайний корабль своего строя в боевой корабль. Боевой корабль кладется плашмя, а сыгранная карта рыцаря или победного очка уходит в сброс.

Внимание: если карты развития кончились, купить их нельзя: сброс в игру не возвращается.

Пиратский флот

Пиратский флот крейсирует вокруг двух пустынных островов по часовой стрелке. При каждом броске кубиков сначала ходит пиратский флот. Флот пиратов проходит столько гексов, сколько единиц выпало на кубике с наименьшим результатом. Выпавший дубль не даст никаких выгод пиратам: дистанция перехода определяется одним кубиком. Только после этого к игрокам поступает сырьё.

Нападение пиратов

Если ход пиратского флота завершается на морском гексе, который граничит с поселением или городом, его владелец подвергается нападению до получения сырья и до разбора выпавшей "7".

- Сила пиратов определяется наименьшим числом на кубиках.
- Сила игрока, чье поселение/ город подвергается атаке, определяется по кол-ву его боевых кораблей.
- Если пираты сильнее, игрок теряет 1 карту сырья и еще по одной за каждый свой город. Карты сырья вытаскивает из руки игрока любой его соперник (карты уходят в резерв).
- Если игрок оказался сильнее, он может взять себе любую карту ресурсов.
- Если обе стороны одинаково сильны, всё остаётся как есть.

Создание поселения на острове пиратов

Когда игрок дойдет до перекрестка своего цвета на пиратском острове, он может, при наличии сырья, основать поселение. Нельзя основать поселение на перекрестке, не выделенном цветом. Все поселения можно, конечно же, превратить в города.

Внимание: строительство поселения в таком месте вызовет негативные последствия, так как вероятность нападения пирата на владения игрока удваивается.

"7" на кубиках

В этом сценарии разбойник не участвует. Тем не менее, если на кубиках выпадает "7", то сначала игрок, у которого на руках больше 7 карт сырья, теряет половину своих карт. Затем игрок, который выкинул "7", может взять у любого игрока одну любую карту.

Захват пиратской крепости

Когда строй кораблей одного из игроков достигнет пиратской крепости своего цвета и замкнет ею строй, начатый в исходном поселении, игрок сможет напасть на пиратскую крепость.

Игрок, бросив кубик, определяет силу пиратской крепости.

- Если количество боевых кораблей в его строю больше, чем выпавшее на кубике число, то он победил и может вынуть одну из фишек из-под пиратской крепости.
- Если у него меньше боевых кораблей, то он терпит поражение и убирает свои первые два корабля.
- При ничейном исходе игрок теряет свой самый первый корабль.

После завершения битвы ход игрока обрывается: напасть на логово пиратов несколько раз за один ход нельзя.

После ничейного исхода или поражения игрок должен снова строить корабли, чтобы замкнуть строй и снова напасть на пиратскую крепость.

Если пиратская крепость потеряла все три фишки, игрок побеждает пиратов и возвращает себе поселение. С этого момента игрок начинает получать сырьё с прилегающих гексов и награждается победным очком за взятие крепости.

Конец игры

Игрок побеждает:

- если он завоевал крепость пиратов своего цвета и
- если у него есть как минимум 10 очков.

Если все пиратские крепости захвачены до того, как игрок сможет набрать 10 очков, пиратский флот считается поверженным.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Этот сценарий рассчитан на заданные условия игры и поэтому его нельзя - и это касается даже гаваней - никоим образом изменять.

СЦЕНАРИЙ 8: ЧУДЕСА КАТАНА



После победы катанцев над пиратами в истории катанских островов начинается период благополучия и мира. Так, старейшины приняли решение украсить северные острова, которые были открыты самыми последними, великолепными творениями зодчества. Но скоро разгорится жаркая борьба. Кто первым сумеет воздвигнуть катанское чудо?

1. КОМПОНЕНТЫ

Гексы	Море	Пустыня	Золотоносная река	Пашни	Холмы	Горы	Пастбища	Лес	Всего		
Число	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Номер жетона											Всего
Число	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	27

Гавани: 5 особых гаваней, 4 гавани "3:1". Дополнительно: 5 карт чудес, 10 фишек Катана

2. ПОДГОТОВКА

Соберите рамку, как это изображено на схеме. В таблице указано всё, что необходимо для игры. Соберите игровое поле и в конце разложите гавани (произвольно перемешав их перед этим). 5 карт чудес (см. стр. 15) нужно скопировать и вырезать или просто вырезать из правил.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Фаза основания

На маленьких островах и на перекрёстках, обозначенных цветными квадратами (коричневый и фиолетовый), в фазе основания нельзя строить поселения. Также нельзя основать поселение в фазе основания на перекрёстках под красными восклицательными знаками.

- Каждый игрок получает по фишке Катана.
- Карты чудес кладут рядом с игровым полем.

Далее: если в течение игры игрок создаёт поселение на **маленьком** острове, то он получает 1 фишку Катана (1 победное очко). Фишка кладётся под основанное поселение.

Создание Чудес Катана

Игрок, который начинает строить чудо, может свободно выбирать из пяти предложенных карт. Остальным игрокам придётся довольствоваться меньшим выбором.

- Игрок может начать строительство Катанского Чуда, если выполнено необходимое для постройки каждого чуда условие (см. карты Чудес). Например, игрок может начинать строить Колосса, если у него уже есть город в гавани и один непрерывный торговый путь из 5 дорог и/или кораблей без учета ответвлений.
- Если игрок выполнил условие для строительства чуда, он кладёт один из своих кораблей на карту выбранного Чуда (кладите корабль ниже

списка сырья, нужного для сооружения Чуда). Теперь игрок должен построить Чудо.

- Каждое Чудо строится в четыре этапа. Каждый этап строительства обходится в 5 единиц сырья, указанных на карте Чуда.
- Как только игрок отдал сырьё за первый этап строительства своего Чуда, он кладёт фишку Катана на поле "1" карты Чуда в ознаменование того, что первый этап пройден. После второй фазы строительства он кладёт фишку на поле "2", и т.д.
- Если игрок располагает большим количеством сырья, он может за один ход завершить несколько этапов строительства Чуда.

Пират/разбойник

Разбойник начинает игру с одной из трёх Пустынь. Пират не участвует в игре.

Конец игры.

Побеждает игрок, который,

- завершил строительство Чуда (4 этап)

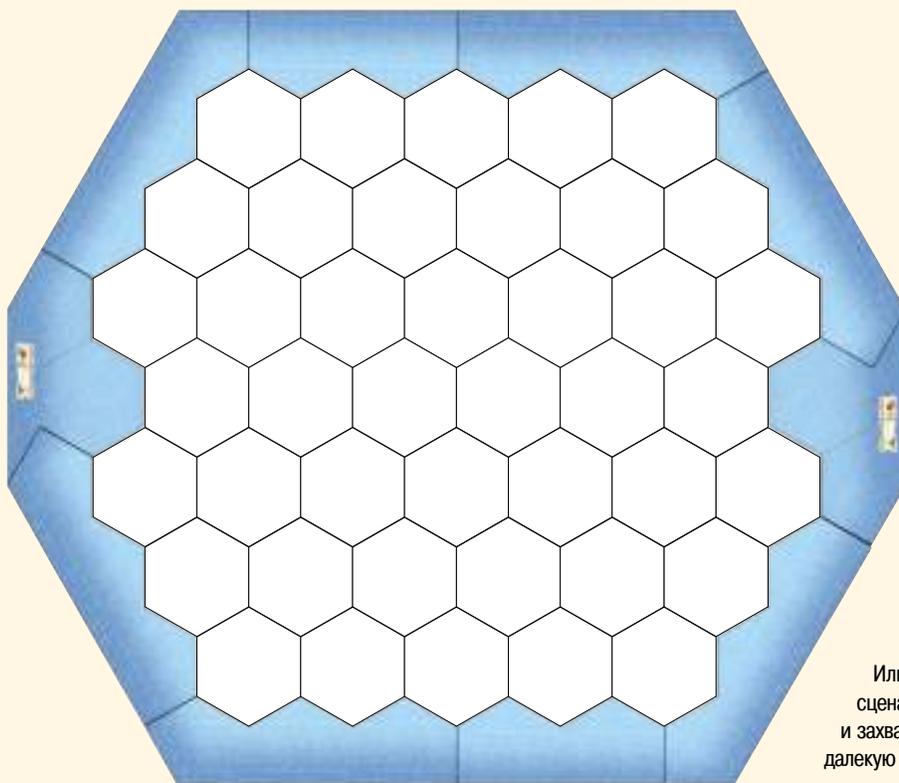
или

- набрал 10 очков и продвинулся дальше по этапам строительства Чуда, нежели его соперники.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Ландшафты и номерные жетоны можно комбинировать и располагать по-разному, не меняя контуры островов. При этом, обе территории, которые граничат с пустынями, не должны получать хороший номер (6 или 8).

СЦЕНАРИЙ 9: НОВЫЙ МИР



Хотите новых приключений? Легко! Просто начните играть и положитесь на случай! Нашей короткой инструкции вполне хватит. Или Вы сторонник хорошо спланированного сценария? Тогда создайте свои собственные сценарии и захватите друзей или семью на поиски приключений в далекую страну Катан!

1. КОМПОНЕНТЫ

Гексы									Всего		
Число	19	0	0	5	4	4	5	5	42		
Номер жетона	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Всего
Число	1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23

Гавани: 5 особых гаваней, 5 гаваней "3:1". Дополнительно: 16 фишек Катана

2. ПОДГОТОВКА

Соберите рамку, как это изображено на схеме. В таблице указано всё, что необходимо для игры.

Поверните все гексы обратной стороной вверх и перемешайте их. Затем берите один гекс за другим и выкладывайте их в любом порядке по всему игровому полю.

С номерными жетонами поступите так же. Обратите внимание на то, чтобы красные номера (6 и 8) не находились рядом друг с другом. Они также не должны лежать на полях с золотом. Если всё же так получится, договоритесь с партнёрами по игре об изменении ситуации.

Жетоны гаваней перемешивают и складывают стопкой. Начиная с самого старшего по возрасту игрока, каждый может по очереди построить по одной гавани у гекса суши по своему усмотрению.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Фаза основания

Каждый игрок может основывать оба свои поселения в любых точках, по своему усмотрению. Таким образом, к началу игры у каждого из участников есть один или два "домашних" острова. Другие острова являются для него "чужими".

Победные очки

За первое поселение, которое игрок создаёт на "чужом" острове, он получает одно добавочное победное очко (фишку Катана).

Конец игры

Игра окончена, когда один игрок набирает 12 очков.

4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Если игроки не довольны с расстановкой гексов (слишком много маленьких островов или слишком большой главный остров), то разрешается внести изменения. С этими изменениями должны согласиться все игроки.

Разумеется, можно целенаправленно создавать свои сценарии и пробовать играть по ним. Каждый игрок может по собственному усмотрению применять правила, которые содержатся в этой книге, либо отказаться от них.

Impressum © 1997, 2006

автор: Клаус Тойбер,
www.klausteuber.de ;
Lizenz Catan GmbH;
www.catan.com
иллюстрации: Таня Доннер;
графика: Михаэла Шэльк,
www.fine-tuning.de

Издательство KOSMOS
А/я 106011, D-70049 Штутгарт
Тел. +49 (0) 711-2191-0
Факс: +49 (0) 711-2191-422
Сайт: www.diesiedlervoncatan.de,
www.kosmos.de;
E-mail: info@kosmos.de

<p>Великий Мост</p> <p>Условие: поселение на побережье пролива (фиолетовая точка)</p>	<p>Собор</p> <p>Условие: 1 город и минимум 6 очков</p>	<p>Дополнительно в набор для сценария "Чудеса Катана" входят: карточки Чудес для вырезания</p> <p>Колосс</p> <p>Условие: город с гаванью и торговый путь из 5 дорог/кораблей</p>
<p>Великая Стена</p> <p>Условие: поселение на границе Пустынь (коричневая точка)</p>	<p>Великий Театр</p> <p>Условие: два города</p>	

Локализация в России выполнена ООО "СМАРТ".
Общее руководство: Михаил Акулов.
Вёрстка и предпечатная подготовка: Андрей Морозов.
Редактура: Алексей Перерва.
Перевод с немецкого: бюро переводов "Норма-ТМ".
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.