

КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON CATAN

Купцы и Варвары

Дорогие игроки.



10 лет тому назад, после выхода в свет "Торговец и рыцарей" меня спросили, не собираюсь ли я делать третье продолжение основной игры. В то время я ответил на этот вопрос отрицательно, поскольку думаю, что уже нечего желать для большего удовольствия от Катана. С "Мореходами" игра расширилась в пространстве, а с "Торговцами и рыцарями" получила большую глубину. В начале 2006 года мы провели опрос в виртуальном пространстве Катана и задали вопрос, какие игры предпочитают жители этого виртуального игрового мира. Во главе списка ответов стояли "Варианты основной игры". Поскольку за последние 10 лет в жизни моего стола оказались идеи интересных вариантов и продолжений, я смог обрадовать заинтересованную аудиторию их разработкой и дальнейшим развитием. Результат оказался у нас в руках: компания с 5 сценариями открывает новые горизонты и возможности по-новому пережить базовую игру; проверенные варианты предлагают приспособить игру под желания игрока. Таким образом, третье продолжение совершенно соответствует теме "Варианты основной игры" и при этом предлагает в последних двух сценариях компании глубину игры, почти сравнимую с "Торговцами и рыцарями".

В подробном продолжении такого объема невозможно достижение удовлетворительных результатов в одиночку. Поэтому я от всего сердца благодарю за бесценную помощь всех земляков, список которых приведен в конце данного руководства под заголовком "Облака и подарков игры".

Желаю вам удовольствия с "Купцами и варварами".

Кlaus Teuber, февраль 2007 г.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

133 игровых фигурки

- 24 рыцаря, по 5 штук 4х цветов



- 12 мостов по 3 штуки 4х цветов



- 4 обоя по Тобоу 4х цветов



- 36 варваров
бронзового цвета



- 40 монет, 25 по 1 золотому,
15 по 5 золотым.



- 22 верблюда
бронзового цвета



120 игровых карт

- 1 комплект для "Нашествие варваров"

- 2 комплекта для "Купцы и варвары"

- 1 комплект для "Пришествия на Катане"

- 4 карты для "Рыбаков Катана"

3 листа картонных компонентов

1 правила

СОДЕРЖАНИЕ

● Варианты	стр.	2
● Благородный Рыцарей	стр.	2
● Пришествия на Катане	стр.	2
● Хотим гавани	стр.	4
● Катан на двоих	стр.	5

● Кампания	стр.	6
● Рыбаки Катана	стр.	6
● Катанские реки	стр.	8
● Караванный путь	стр.	10
● Нашествие варваров	стр.	15
● Купцы и варвары	стр.	15

Выходные данные	стр.	20
-----------------	------	----

Варианты

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Аккуратно выделите картанные компоненты из листов. На обратной стороне каждого элемента вы найдете название варианта или сценария, в котором этот элемент применится. Еще одним отличительным признаком служит цвет оборота, а также рубашки игровых карт: "Происшествия на Катане" серые, сценарий "Рыбная Катане" голубой, сценарий "Катанские реки" синий, "Нашиства вдалеке" фиолетовое, "Жульи и барьеры" красные.

ПРИМЕЧАНИЕ

Все варианты могут сочетаться как между собой, так и со сценариями данного расширения, со сценариями "Мореходы" и частично с расширением "Торговля и рыцари". При некоторых комбинациях необходимы небольшие изменения или поправки в правилах. Эти изменения внесены в текст соответствующих вариантов и сценариев.

Благородный разбойник

Что случится в Катанском лесу? Странные истории доносятся из земель чужд Черного Эльника. Изабелда и его банды будто бы след проследил, а вместо них появился молодой парень. Его зовут Роб де Худ и он охотится богачее от времени сокращая. Банды могут спокойно следовать своим путем...

Продолжительность игры: в зависимости от сценария.
Дополнительный материал: не требуется.

ОПИСАНИЕ

Разбойник действует с самого начала игры и блокирует поступление сырья с занятого им гока, пока на кубике снова не выпадет "7". Благородный разбойник задерживает игроков, которые еще не перешли рубеж в 2 победных очка.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Разбойник после "7" на кубике или применения карты рыцаря не может быть поставлен на гока, граничащая с поселением игрока, который имеет только 2 очка. Если из-за этого правила разбойника нельзя поставить нигде, Разбойник останется в Пустыне или переместится туда. Если при этом у Пустыни есть поселение игрока, у которого только 2 победных очка, то карта сырья у него не отнимается. Независимо от этого правила, каждый игрок, который при "7" имеет более 7 карт ресурса на руках, должен отдать их половину.

ЗАМЕЧАНИЯ ДЛЯ ДАННОГО ВАРИАНТА

Данный вариант выбирается, как правило, при игре в кругу семьи, особенно при участии детей.

ВОЗМОЖНОСТИ СОЧЕТАНИЙ

Данный вариант без изменений правил сочетается с другими вариантами, сценариями и "Мореходами".

Происшествия на Катане

"Каждый сам кузнец своего счастья" - эта пословица действует и на Катане. Рано за разом ты испытывал судьбу, бросал кубики, и спорил с властью черного новеланим, когда казалось, будто удача улыбнется только соперникам.

Наконец-то многообразие естественных явлений Катане удалось рассчитать вероятность так называемого счастья. И, кажется, как система работает? Но есть у этой системы и нежелательные последствия: теперь свои промахи не оправдывать новеланим, ведь статистика беспристрастна...

Продолжительность игры: в зависимости от сценария.
Дополнительный материал:

Комплект из 38 карт



Лесная сторона



Оборот



Краткое правило

ОПИСАНИЕ

Эти карты заменяют кубики! Очередной игрок не бросает, как обычно два кубика, а открывает верхнюю карту в стопке... Цифра на карте определяет, какие ресурсы приносит доход. Некоторые из этих карт вызывают также определенные события. Всего имеется 11 разных событий, почти на доброй половине карт. При статистическом корректном распределении чисел на картах ожидается обычный при бросании костей элемент случайности, но при этом событие вносит в игру вид больше случайных моментов и придает ей несколько другой характер.

ПОДГОТОВКА

Отложите карту Нового Года и титульную карту колоды.

а) переверните остальные 36 карт;

б) положите 5 закрытых карт под карту Нового Года. Положите остальные карты сверху лицом вниз;

в) если верные карты сыграны, все карты смешиваются снова. См. пункт "а".

Таким образом, 5 карт постоянно вне игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА



Нападение разбойников (значение кубиков "7", 6 ш.)

1. Тот, у кого имеется больше 7 карт сырья, отдаст половину сырья.

2. Игрок разбойника. Выдаст 1 карту (не карту времени) из руки любого игрока, у которого есть поселение или город у гавани с разбойником.



Эпидемия (значение кубиков "6" и "8")

Все игроки получают с каждого из своих городов только 1 карту сырья.

"Города и рыцари": нельзя брать карту товара.



Землетрясение (значение кубиков "6")

Каждый игрок поворачивает полторы любую из своих дорог. Она должна быть ориентирована, только после этого игрок снова сможет строить новые дороги. Цена ремонта: 1 Древесина и 1 Железо. Поврежденная дорога может быть частью "Самого длинного торгового пути".



Добрососедство (значение кубиков "6")

Каждый игрок дает своему соседу слева 1 любую карту сырья, если она у него есть.

"Города и рыцари": можно также дать карту товара.



Рыцарский турнир (значение кубиков "5")

Игрок (игроки) с наибольшим количеством сыгранных карт рыцарей получает 1 карту сырья по своему выбору.

"Города и рыцари": игрок с наибольшей силой рыцарей получает карту. Нельзя брать товар.



Преимущество в торговле (значение кубиков "5")

Хозяин "Самого длинного торгового пути" может выдать из закрытой руки любого игрока 1 карту (не карту времени).

"Города и рыцари": не карту развития!



Спокойное море (значение кубиков "9" и "12")

Игрок (или игроки) с наибольшим количеством поселений или городов у Гавани получает (получают) 1 карту сырья (по своему выбору).

"Города и рыцари": нельзя выбирать карту товара.



Бегство разбойников (значение кубиков "4", 2 ш.)

Разбойник возвращается в Пустыню. Он не грабит игроков с поселениями или городами у Пустыни.



Помощь соседям (значение кубиков "10" и "11")

Игрок (игроки) с наибольшим количеством победных очков должен подарить любому игроку с меньшим количеством очков 1 карту любого сырья. "Города и рыцари": можно подарить также карту товара.



Конфликт (значение кубиков "3")

Игрок с наибольшим числом сыгранных карт рыцарей или с "Самой большой армией" берет из закрытой руки любого игрока 1 карту (не карту времени). "Города и рыцари": тнеет карту (не карту развития) игрок с наибольшей силой рыцарей.



Год изобилия (значение кубиков "2")

Каждый игрок получает по 1 карте сырья (по своему выбору).

"Города и рыцари": нельзя выбирать карту товара.



Карты без индивидуального обозначения:

(Значения кубиков: "3", "4" и "11" по 1 карте, "5", "6" и "10" по 2 карты, 3 карты "9", 4 карты "8"). Люди трудятся - Катан производит! Эти карты не вызывают происшествий.



Новый год

1. Перегасит все карты, кроме этой.
2. Положи пять карт лицом вниз под эту карту.
3. Переверни остальные карты (31) лицом вниз поверх этой карты.
4. Выложи новую карту Происшествий.

ВОЗМОЖНОСТИ СОЧЕТАНИЙ

Этот вариант без изменений правил сочетается со всеми другими вариантами, сценариями и "Морозками".

"Города и рыцари": очередной игрок бросает сначала красный кубик и кубик событий. Выбываются события по кубике. Затем вскрываются и применяются карты из стопки "Происшествий на Катан".

Варианты

Хозяин гавани

Мир с его опасностями и соблазнами всегда привлекало людей до приключений народ. В каждом порту оживаются толпы торговцев, палач и авантюристов, и потому каждый день в порту обидится без происшествий. Тот, кто способен обуздать эти дикие силы бретаров и жуликов, без сомнения, призван к высшей цели - он просто обязан стать хозяином гавани. Стоит ли это первым шагом к еще большему возвышению?

Время игры: в зависимости от вариантов.
Дополнительный материал: карта "Хозяин гавани".



ОПИСАНИЕ

Вой войне становится на Катане торговля, и потому порты имеют всё большее значение. Поселение и города в гавани получают "портовые очки", которые помогут в получении 2 дополнительных победных очков.

ПОДГОТОВКА

К игре готовится как обычно, карта "Хозяин гавани" лежит наготове.

«Хозяин гавани» 2 победных очка



Эту карту получает игрок, который первым получит три портовых очка.



Если другой игрок получит больше портовых очков, карта сразу передается ему.

ИГРА

Игра идёт по обычным правилам "Холокосторгов". Выигрывает игрок, в свой ход имеющий 11 победных очков или более.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Поселение в гавани приносит 1 портовое очко. Город в гавани приносит 2 портовых очка.
- Набранный первым 3 портовых очка, получает специальную карту "Хозяин гавани", которая даёт 2 победных очка.
- Игрок, набравший больше портовых очков, получает карту "Хозяин гавани" вместе с её двумя победными очками.

ВОЗМОЖНОСТИ СОЧЕТАНИЙ

Этот вариант без изменений правил сочетается со всеми другими вариантами, сценариями, "Мореходами" и "Городами и рыцарями".
Соответствующее количество очков, необходимых по сценарию для победы, увеличивается на один.

Катан на двоих

Катанцы - обидливые люди. Их число собородника не имеет для них значения: тридцать земляков - хорошо, а четверком уже и горы свернуть могут, ну, а приваждётся странствовать по острову самому, так ничего плохого и тут нет, лишь бы получил бы надобный до абородый.

В общем, теперь сыграть парно в "Холоневаторе" могут и двое реальных персонажков, хотя у них будет два абородаемых конкурента. Испытайте новые впечатления в игре для двоих игроков!

Время игры: в зависимости от вариантов.

Дополнительный материал: 20 расходных жетонов.

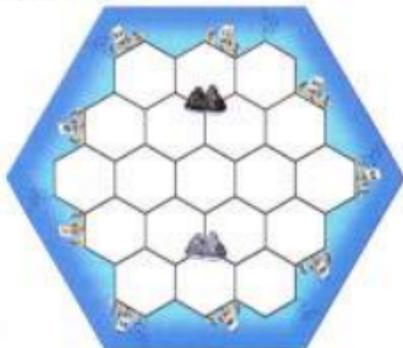


ПОДГОТОВКА

К игре готовятся по обычным правилам. Два комплекта фигур, не выбранные игроками, станут фигурами досок нейтральных соперников. Они кладутся рядом с игровым полем. Расходные жетоны тоже кладутся рядом. На начало игры каждый игрок получает 5 жетонов.

ФАЗА ОСНОВАНИЯ

На поле ставится одно поселение (без дороги) для каждого нейтрального соперника на указанные перекрестки игрового поля. Обе игрока основывают свои начальные поселения с дорогами по обычным правилам. После фазы основания на поле находится по 2 поселения и 2 дороги двух игроков и по 1 поселению нейтральных соперников.



ИГРА

Игра идёт по тем же правилам, что и матч троих и четверых игроков. Изменения описаны далее.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ротондрный дощичок

Очередной игрок бросает кубики два раза подряд. При этом результаты двух бросков должны различаться. Если результат второго броска не отличается от первого, он повторяется до тех пор, пока не будут получены разные результаты. После каждого броска игрокам поступает сырьё или разбойник делает ход при вышавшей "7".

Строительство для нейтральных игроков

Игрок, строящий дорогу или поселение для себя, одновременно строит дорогу или поселение для любого из нейтральных игроков (бесплатно). Если для обеих нейтральных сторон невозможно основать поселение, для одной из них строится дорога. Если игрок строит город или покупает карту развития, то нейтральных соперников это не касается. В нейтральных поселениях сырьё не поступает. Однако нейтральный игрок может иметь "Самый длинный торговый путь".

Действие на расходных жетонах

Игрок в свой ход может один раз выложить одно из описанных ниже действий. Если число победных очков у игрока меньше числа очков у реального соперника или равно ему, на действие надо потратить 1 расходный жетон. Если у него очков больше, действие стоит 2 жетона. Жетон, потраченный на действие, сбрасывается в резерв.

- Действие "Выходной сдвиг": игрок может вынуть у партнера две карты и дать ему 2 любые другие карты взамен.
- Действие "Травля разбойника": игрок может переставить разбойника на гекс Пустыня.

Получение жетонов

- Один раз в свой ход игрок может обросить одну вскрытую карту рыцаря и взять за ней 2 расходных жетона. Если игрок обладает "Самой большой армией", но после оброса рыцаря за жетоны у него осталось только 2 рыцаря или столько же, как у партнера, он теряет карту "Самой большой армии". Карта "Самой большой армии" передаётся игроку, имеющему больше вскрытых карт рыцарей (не менее 3).
- Игрок, строящий поселение (также и на этапе основания) в Пустыне, получает за это 2 жетона.
- Игрок, строящий поселение (также и на этапе основания) на Побережье, получает за это 1 жетон.
- Игрок, строящий поселение на границе с Пустыней и Побережьем, получает за это 3 жетона.

ВОЗМОЖНОСТИ СОЧЕТАНИЙ

Этот вариант сочетается без изменений правил со всеми другими вариантами и сценариями данного расширения или сценарием "Мореходы", из которых не исключаются правило "Самой большой армии".

Для сочетания с "Промышленными на Катане": вместо броска кубиков игрок в свой ход тинет одну за другой две карты. Если вторая карта показывает то же число, что и первая, она всю равно действительна и вторая карта не берётся.

КАМПАНИЯ

Кампания состоит из 5 различных сценариев, начинается простым "Рыбаки Катана" и заканчивается более сложным "Тунца и жарары". В связи с повышением сложности рекомендуем проводить сценарии в определенном порядке. Теоретически все сценарии кампаниям сменяются между собой и сценариями "Морозград" и "Гордость и рыцарей" (с учетом определенных изменений в правилах). Описание возможных сочетаний сценариев можно найти на официальном сайте. Комбинации возможностей публикуются автором игры на www.sabot.com. Просто иногда заглядывайте на этот сайт.

Рыбаки Катана

После того, как жители построили первые поселения, разжевали лавочные участки и укрепили стада своих овец и пасторские домики Катана, можно было слегка отдышаться. Жизнь стала лучше, но удовольствия было мало. Баранина с хлебом - это хорошо, но не каждый же день! Долго ли, коротко ли, но настало утро, когда поселенцы возмужали: кто укрывает, кто сеет, собрали булбаров с бараниной и пошли ловить рыбу - одни на берега большого озера, другие в прибрежные морские воды. Правильное жетя катанской рыбы порожек к трагической развязке...

Время игры: примерно 45 - 60 минут.

Дополнительный материал:

6 рыбных отелей с номерами 4, 5, 6, 8, 9 и 10.



29 жетоны улова:



1 жетон "старый базис"



1 жетон Озера с номерами 2, 3, 11, 12



4 обзорные карты



Лицевая сторона
Оборот

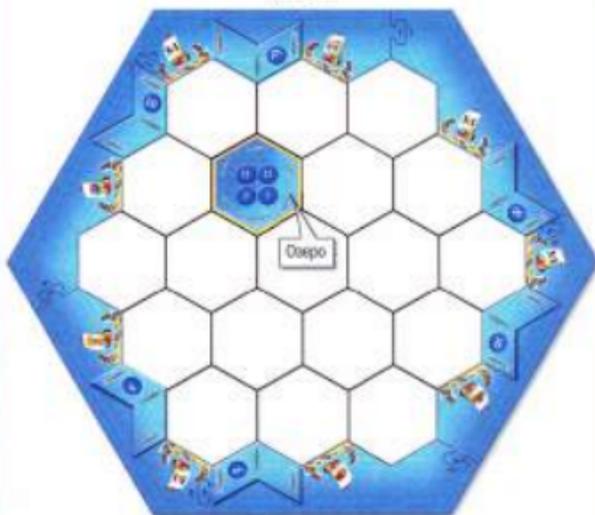
покупки. За две рыбы рабочий добровольно оставляет Катан в покое, за 4 рыбы банк оплачивает сыр, за 5 рабочих строит дорогу...

ПОДГОТОВКА

К игре готовится, как обычно.

- Пустыня заменяется озером. Озеро нельзя располагать на побережье.
- Жетоны улова перемешиваются и складываются закрытыми рядом с картами сырья.
- На каждом свободном участке по краю поля располагается рыбная отель.
- Рабочий ставится вне игрового поля и выходит на Катан при первой вылазке "Т".

Пример:



ОПИСАНИЕ

Хотя берега и озера Катана не обременены морской живностью, до сих пор рыба была пусть известным, но почти отсутствующим продуктом на Катане. Что может быть проще, чем наконец-то отправить рыбаков на берега Катана и достать дорогой товар из глубин озер и морей. Свежая рыба скоро стала самой желанной

ИГРА

Игра происходит по правилам основной игры. Дополнительные правила приводятся ниже.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Рыба

На каждой рыбной отмели можно рыбачить с трёх перекрёстков побережья. Поселение на любом из этих перекрёстков становится рыбачим; с него игроку поступает 1 жетон улова всякий раз, когда выдает связанное с рыбной отмелью число. Жетон улова кладётся перед игроком в закрытом виде.

Если у игрока на рыбной отмели стоит город, он получает 2 жетона улова, когда выдает номер рыбной отмели. Владелец поселения на перекрёстке с озером может выдать жетон улова, когда выдает результаты 2, 3, 11 или 12. Если у него город на озере, игрок берёт 2 жетона.



Действия с жетонами улова

На жетонах улова изображены 1, 2 или 3 рыбки. Игрок в фазе торговли или строительства своего жда может отдать жетоны улова для выполнения действия. Чем больше рыбок на всех отданных жетонках, тем больше выгода от действия.

2 рыбки: игрок может удалить разбойника с игрового поля (при числе "7" он снова войдёт в игру);

3 рыбки: игрок может опеть (вынуть из закрытой руки) у соперника 1 карту сыра;

4 рыбки: игрок может взять в банк любую карту сыра;

5 рыбок: игрок может бесплатно построить 1 городку;

7 рыбок: игрок бесплатно получает 1 карту развития.

Игрок, отдавший жетоны улова, кладёт их открытым рядом с картами сыра.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО:

- Максимум 7 жетонов улова: игрок не может иметь более 7 жетонов улова. Если он имеет 7 жетонов, а поселение или город приносит ему 1 или 2 новых жетона, он может обменять жетон с руки на жетон из резерва.

- Жетоны улова не различаются: если игрок тратит больше рыбок, чем требует действие, лишние рыбки "огорают".

- За один ход можно выполнять ряд действий: за один ход разрешается провести несколько действий с жетонами улова.

Действия должны, однако, выполняться поочередно и независимо друг от друга. Не разрешается, например, сдать 2 жетона с 3 рыбками каждый и за них пропить разбойника с острова (2 рыбки) и взять любую карту сыра из резерва (4 рыбки).

- Жетоны улова не являются сыром: жетоны улова картами сыра не считаются и, следовательно, не принимаются во внимание при выдании "7". Игрок-разбойник не может опеть у игрока жетон улова.

- Газели и рыбные отмели: некоторые перекрёстки являются как портовыми, так и рыбачими. Игрок, имеющий поселение на таком перекрёстке, получает оба преимущества.

- Когда жетоны кончатся: если нет больше закрытых жетонов улова, раскрытые жетоны закрываются, перемешиваются и образуют новый резерв.

- Низкой рыбной торговлей: игроки не могут использовать жетоны улова во внутренней торговле.

СТАРЫЙ БАШМАК...

Игрок, вынужденный опеть жетон, должен сразу его вскрыть. Он может передать его в свой ход любому игроку, у которого столько же победных очков или больше. Если у игрока самое большое число победных очков, он должен держать жетон до тех пор, пока другой игрок хотя бы не сравняется с ним по победным очкам. Игрок со Старым башмаком для победы должен иметь не 3 очка больше (в базовой игре - 11 очков). При этом Старый башмак не является отрицательным очком. Просто для победы с ним необходимо одно лишнее очко.

КОНЕЦ ИГРЫ

Выигрывает очередной игрок с 10 победными очками. Если у него жетон "Старый башмак", то он выигрывает только с 11 очками.

ВОЗМОЖНОСТИ СОЧЕТАНИЙ

Данный старший сочетается со всеми вариантами этого расширения.

Для сочетания с вариантом "Катан на дюнках":

- Каждый игрок на начало игры получает 5 жетонов улова: 2 с одной рыбной, 2 с двумя и один с 3 рыбками. Остальные жетоны перемешиваются и кладутся закрытым рядом с игровым полем.

- Расходные жетоны не действуют. Игрок с меньшим числом ПО на любое действие тратит на 1 рыбку меньше.

- Вместо Пустыни (которая отсутствует в этом варианте) разбойник при "7" или капанием рыдран выставляется за игровое поле.

- Новый жетон улова игрок получает лишь тогда, когда выдает число рыбной отмели или озера, то есть не при основании поселения на берегу или при сбросе вскрытой карты рыдран.

Для сочетания с вариантом "Присвящения на Катане":

- Бесплатно разбойника: разбойник до своего действия (при "7" или вводе рыдран) выставляется за игровое поле.

В сочетании с вариантом "Юванн гаванн" игра идёт до 11 очков (а со "Старым башмаком" - до 12).

- На обеих боковых гексах нельзя помещать номерные жетоны. Номер "2" сначала складывается в сторону. Жетон с буквой "А" кладётся на любой побережный гекс, остальные номерные жетоны располагаются в алфавитном порядке, как в базовой игре. Номер "2" (В) пропускается.
- Когда все номерные жетоны выложены и вскрыты, номер "2" кладётся на гекс с номером "12". Теперь с этого гекса поступает сырьё при каждом результате "2" или "12".
- Разбойник ставится на одно из Болот.
- Золото складывается рядом с полем. На начало игры никто из игроков не имеет золота.
- Каждый игрок получает 5 монет своего цвета.
- Карты "Богатый поселенец" и "Бедный поселенец" кладутся рядом с игровым полем.

ФАЗА ОСНОВАНИЯ

Каждый игрок основывает, как и в базовой игре, по 2 поселения в 1 дорожку от каждого.

Есть дополнительные правила:

Дорога не может строиться на месте для постройки моста - то есть через реку. Это правило действительно для всей игры. За строительство каждой дорожки на пути вдоль реки игрок получает 1 золотой. За каждое поселение на перекрёстке у реки он получает 1 золотой.

Распределение карт

"Богатый поселенец" и "Бедный поселенец"

Игрок может начать игру с 4 золотыми. Все игроки, имеющие после основания наибольшее число золотых, получают карту "Богатый поселенец". Важно: если все игроки имеют равное количество золота или вовсе их не имеют, то все получают карту "Бедный поселенец" (-2 победных очка).



Если в начале игры большинство золота имеет один игрок, он получает карту "Богатый поселенец". В других случаях карта откладывается.

ИГРА

Играют по обычным правилам. Дополнительные правила описаны ниже.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Поселения и дороги у реки

Как и на этапе основания, за строительство поселения или дорожки у одной из рек игрок получает 1 золотой. За расширение поселения у реки до размеров города игроки золотых не получают.

Строительство мостов

Мост стоит 2 Главы и 1 Древесина. Мост должен примыкать к дороге или поселению игрока и строиться на одном из семи мест

для постройки моста. За строительство моста игрок получает 3 золотых. Мост в составе Самого большого торгового пути считается обычной дорогой и этот путь не разрывает. Каждый игрок может построить только 3 моста. Игрок с картой прорыва "Строительство дорог" не может построить мост вместо дороги.

Богатый поселенец

Эта карта приносит одно победное очко. Практически она всегда в распоряжении игрока, у которого наибольшее число золотых. Игрок должен отдать карту, если:

- другой игрок скопил то же или большее количество золотых, либо
- игрок распродал золотые и больше не имеет преимуществ в золоте перед остальными.

Если один игрок отдаст карту, её получает игрок с наибольшим числом золотых. Если нет такого игрока, то карта откладывается в сторону до появления у одного из игроков наибольшего количества золотых.

Бедный поселенец

В любой момент игры все игроки с наименьшим числом золотых держат карты "Бедных поселенцев". Как только игрок получает золотые и вырывается из круга отстающих, он отдаёт карту. Если у всех игроков поровну или совсем нет золотых, все получают эти карты. Карта "Бедного поселенца" уменьшает на 2 количество победных очков.

Золотые

Любой игрок в свой ход может купить любую карту сырьём за 2 золотых. Причем он может использовать золотые, полученные на этом же ходу. Золотые можно получать также при сдаче сырья в банк по курсу 4:1, заморской торговлей через свои гавани или за счёт внутренней торговли с соперниками. Золотые не считаются сырьём, и разбойник не может steal их у игрока.

КОНЕЦ ИГРЫ

Для победы игрок в свой ход должен иметь 10 победных очков.

ЗАМЕЧАНИЯ К ИГРЕ ПО ДАННОМУ СЦЕНАРИЮ

Игрок с картой "Бедного поселенца" едва ли в состоянии победить. На свои золотые есть смысл покупать сырьё лишь в том случае, если имеется достаточный выбор площадей для строительства у реки, с помощью чего можно пополнить свой золотой запас.

ВОЗМОЖНОСТИ СОЧЕТАНИЙ

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами данного расширения.

Для комбинации с вариантом "Катан на двоих":

- игрок, строящий поселение на Болоте, получает 2 расходных жетона;
 - вместо Пустыни разбойника прогоняют на Болото.
- Для комбинации с "Прогрессивным Катаном":
- Бегство разбойника: разбойника прогоняют на Болото.

В сочетании с вариантом "Любовь гавани" игра идёт до 11 очков.

КАМПАНИЯ

Караванный путь

Счастье Катан, процветающий благодаря грузобойным лодкам и ластам, перелетным рыбам и прославившимся торговцам. Но в тепер не все довольны. Для некоторых Катан стал слишком оживленным и беспокойным. Они бегут от деловой суеты в пустыни, прогонят разбойников и селятся в маленьком оазисе. Там они наслаждаются покойем и чистым, свежим воздухом пустыни - но уже скоро они начинают тосковать по мясному катанскому хлебу, да и шерсти для новой одежды не хватает...

Время игры:

примерно 60 минут

Дополнительный материал:



ОПИСАНИЕ

В оазисе поселились кочевники. Им нужны шерсть и зерно, за это они предлагают товары из пустыни. Поскольку у любого жителя изобильного Катана есть в запасе и гора ливанки овец, и мизер-другой зерна, кочевники посылают верблюдов для обмена на столь необходимые им товары. За время игры образуются три каравана. Все поселения и города, расположенные на пути караванов, приносят дополнительное победное очко. Любая дорога в Самом длинном торговом пути, идущая параллельно караванному пути, считается за две дороги.

ПОДГОТОВКА

Оазис заменяет пустыню. Он располагается точно в центре острова. Его положение может быть любым. Верблюды кладутся рядом с игровым полем. На начало игры разбойник находится вне игрового поля. Едва выпадет '7', он ставится на любой текст с номером, кроме оазиса. Далее все идет по обычным правилам.



ИГРА

Игра идет по обычным правилам. Дополнительные правила описаны ниже.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Если игрок в свой ход после фазы основания построит одно или несколько поселений или перестроит их в городе, то по окончании его хода на договорной основе (см. ниже) на поле ставится 1 верблюд.

Использование верблюда

- Верблюд всегда ставится на дорогу, сразу за крайним (1-й в последнем поставленном) верблюдом каравана. Разделение каравана невозможно.
- Если на пути верблюда строится или построена дорога, то он ставится рядом с дорогой.
- Первый верблюд ставится на путь, указанный стрелкой оазиса.
- Для всех последующих верблюдов имеется до 2 путей, на которые они могут быть поставлены. Для всех трех караванов, таким образом, имеется до 6 возможных позиций постановки верблюдов. Игроки совместно договариваются, куда ставить верблюда.



Пример 1: поселение первого верблюда.

Есть три пути, на которые его можно поставить.



Пример 2: верблюд поставлен в позицию "А".

Для следующего верблюда есть 4 пути, на которые его можно поставить.

Договорные действия

Начиная с игрока, который построил поселение или город, все игроки в порядке очереди по часовой стрелке могут свободно выложить одну или несколько карт Шерсти или Зерка. Только игроки, выложившие как минимум одну карту, могут участвовать в определении пути для нового верблюда.

- Каждый игрок получает количество голосов по числу выложенных карт.
- Игрок, у которого голосов больше, чем у всех остальных, вместе карты, принимает единственное решение.
- Если 2 или более игроков имеют преобладающее число голосов, то они договариваются о пути для верблюда.
- Если согласия достичь не удалось, вопрос решает игрок, выложивший наибольшее количество карт.
- При отсутствии такого игрока вопрос о размещении верблюда решает игрок, который имеет право очередного хода. Это он может или должен сделать, даже если не выложил ни одной карты.

При этом все игроки сдают свои использованные карты с шерстью и зерном (обратно в стопку резерва).

Важно: каждый игрок имеет только одну возможность выложить карты. Повторной ставки здесь нет.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Конец каравана

Если места для продвижения каравана ещё одним верблюдом больше нет, караван кончается. Если кончился запас верблюдов, кончаются все 3 каравана.

Объединение 2 караванов.

Если 2 каравана встречаются на перекрёстке, при установке следующего верблюда они объединяются и далее идут как один караван.

Верблюды на путих побережья и в оазисах

Караван может быть продвинут и на пути вдоль побережья. Нельзя ставить первого верблюда на путь вдоль оазиса. Но если караван "запнулся" назад к оазису, то верблюда можно поставить на путь оазиса.

Преимущества караванов

- Самый длинный торговый путь. Дорога, проложенная по тому же пути, что и верблюд каравана, считается за две дороги. При этом Самый длинный торговый путь начинается с любого числа дорог, которое при удвоении за караванный путь даёт 5.
- Оценка городов и поселений. Поселение или город, расположенный между 2 верблюдами, приносит на 1 победное очко больше.

Пример 3 (рис. справа): в ходе игры возникли 3 длинных каравана. Поселение белого игрока и 2 поселения синего игрока получают каждое по 1 очку, поскольку расположены между двумя верблюдами. Кроме того, 3 дороги синего и одна дорога белого игрока считаются каждая за две. Реально имеется 6 позиций, где можно поставить верблюда.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда очередной игрок набирает более 12 очков...

ЗАМЕЧАНИЯ ДЛЯ ДАННОГО СЦЕНАРИЯ

В основной игре Шерсть - это сырьё, имеющее наименьшее значение. В этом сценарии Шерсть имеет существенно более высокую ценность, так как служит для принятия решений и приобретения важных дополнительных очков. Зерно при обсуждении также считается голосом, но чаще, чем Шерсть используется в строительстве. Поэтому на этапе основания выгоднее располагать поселения у тексов привольных (и прибыльных!) Пастбищ или доить до них при первой же возможности развития владений.

ВОЗМОЖНОСТИ СОЧЕТАНИЙ

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами расширения.

Для сочетания с вариантом "Капан на дюнах":

При договорных действиях рень идёт от двух верблюдов, которые введены в игру:

- Игрок, выигравший переговоры, задействует 2 верблюда. Но он должен с их помощью продвинуть два разных каравана.
- При патовой ситуации каждый задействует 1 верблюда, сначала игрок, выложивший ход, затем его соперник.
- Если разбойник находится в пустыню, то вместо этого до своего следующего поселения ("Т" или рыцарь) он выставляется за игровое поле.

Для сочетания с "Троисшествием на Канале":

- Бегство разбойника: до своего следующего поселения ("Т" или рыцарь) он выставляется за игровое поле.

В сочетании с вариантом "Хозяин газона" игра идёт до 13 очков.



Нашествие варваров

Ничто на земле не проходит бесследно, и богатейшие Катана не остаются безмятежными. Жадные до добычи, на берега Катана высаживаются дикие варвары, сев кругом страх, смерть и разрушение. Концы веков, мажорные времена прошли! Заранее не жалевай, где варвары нанесут удар. Сначала их немного, но их число всё прибывает. Первоначально они только нарушают поставки сыра, но когда варварские отряды станут достаточно сильны, то поселения и города будут осаждены, захвачены и разрушены.

Но катанцы держатся стойко. Они снаряжают рыцарей и посылают их в битву, вот только хватит ли им сил?

Время игры: примерно 60 - 90 минут

Дополнительный материал:

Варвары



24 рыцаря, по 6 штук каждого цвета.



26 карт хроник



Лицевая сторона



Оборот

1 гекс с Замком



Монеты по 1 и 5 золотых.



ОПИСАНИЕ

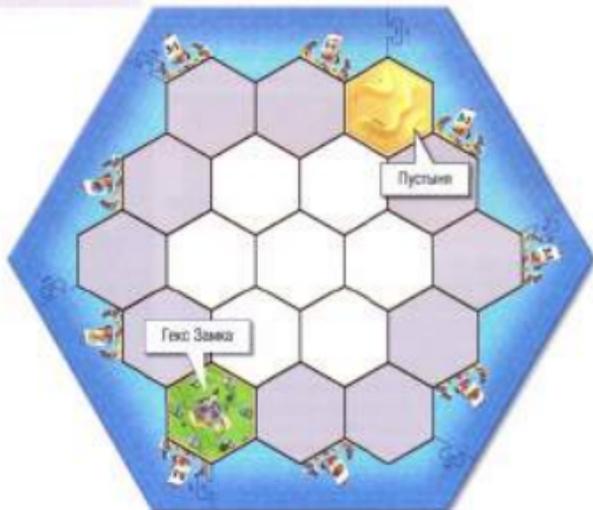
Жадные до боя и похищя варвары высаживаются на берега Катана. От одного их поселения мирные катанцы оказывают ужас. Но когда все больше варваров перебирается через море, они занимают побережье и нарушают поставки сыра. Прибрежные города и поселения находятся под угрозой захвата, и катанцы начинают снаряжать войско рыцарей в замок, чтобы повлечь их в битву с отрядами варваров.

ПОДГОТОВКА

Раскладка гексов: сначала выкладываются, как показано ниже, Пустыня и гекс с Замком. Во внешнем овраге круга в случайном порядке выкладываются 2 гекса Лесов, 2 гекса Холмов, 3 гекса Пастбищ, 1 Гора и 2 гекса Пашей. Эти гексы будут тем самым побережьем, которое попало под удар варваров.

Внутреннее белое пространство принимает на себя в случайном порядке 1 гекс Лесов, 1 гекс Пастбищ, 1 гекс Холмов, 2 гекса Гор и 2 гекса Пашей.

- **Размещение номерных жетонов:** на выложенные гексы кладутся номерные жетоны по схеме со следующей страницы.
- Каждый игрок получает по 6 рыцарей своего цвета.
- На каждый прибрежный гекс с номерами "2" и "12" встает 1 варвар. Остальные варвары складываются рядом с игровым полем.
- Игра идёт с картами хроник этого сценария. **Карты развития** основной игры не используются.
- Сособая карта **"Самая большая армия"** не используется.
- **Разбойник** в игре не используется и остается в коробе.



2. Применение карты хроник

Игрок, купивший карту хроник, сразу ее активирует и использует по назначению. Игрок в свой ход может купить любое количество карт хроник, но должен использовать их во время того же хода по мере покупки. Использованные карты собираются. Если копада карт использована, сброс переименовывается и образует новый резерв.

3. Снаряжение рыцаря

Игрок снаряжает рыцаря, когда играет карту "Поселение в рыцари" или "Черный рыцарь". Игроки играют карту "Поселение в рыцари" — копадатор берет своего рыцаря из запаса и ставит его на свободный путь, граничащий с гексом Замка. Карта "Черный рыцарь" разрешает поставить рыцаря на любой свободный путь.



4. Действия рыцаря

Игрок может двигать своего рыцаря в конце своего хода после фазы торговли и строительства. Если его рыцарь стоит на пути у Замка, он должен его отпустить. Каждый рыцарь может пройти до 3 путей; если игрок отдаст 1 карту Зерна, 1 рыцарь может пройти до 5 путей. Если игрок хочет пройти до 5 путей несколькими рыцарями, он должен за каждого такого рыцаря отдать 1 карту Зерна. По ходу движения рыцарь может менять свои и чужие рыцари, поселения и города. Но путь, на котором рыцарь заканчивает свой ход, должен быть свободен (там не может стоять свой или чужой рыцарь). Ход рыцаря не должен также заканчиваться на пути у Замка. Рыцарь может передвигаться по путям, независимо от того, чьи дороги там проложены и есть ли они вообще.

5. Изгнание варваров

а) Условия победы

Каждый раз, когда игрок получает право хода, он проверяет побережья на наличие выполненных условий победы. Сначала проверяется гекс снега от гекса Замка, затем — все остальные по часовой стрелке. Условия победы выполнены, если на путях вокруг гекса рыцарей больше, чем варваров на гексе, или столько же.

б) Победа

Побежденные варвары с прибрежного поля берутся в плен и распределяются по игрокам по следующим правилам.

- Если игрок победил варваров только своими рыцарями, ему достаются все пленные варвары.
- Если в победившем гексе участвовали рыцари нескольких игроков, каждый получает одного пленного. Если пленник подросток, то каждый претендует на пленника бросает два кубика. Игрок или игроки, выбросившие наибольшее количество очков, получают пленника. Остатком без пленных в качестве компенсации получают по 3 золотых. При равенстве результатов процесс повторяется.
- Если при распределении пленных остается лишний, его получает игрок, у которого было больше рыцарей на этом гексе, чем у других. Если такого нет, то бросаются кубики. Выигравший получает пленного. Проигравший получает 3 золотых.

Два пленныя приносит 1 победное очко.



Пример: красный игрок передвигает своего рыцаря на 3 пути в гексе переполненного побережья "X". Теперь 4 рыцаря противостоят трем варварам. Варвары побеждены. Оба игрока, одержавшие победу (красный и синий), получают по 1 пленному варвару. Третьего пленного получает красный игрок, так как он участвовал в победе с большим количеством рыцарей.

в) Если отвоено переполненное побережье...

... то номерной жетон снова переименовывается. Побережный гекс снова приносит очки, когда выигрывает его копад. Но варвары снова могут выдвигаться на этот гекс при очередном ударе. Все города и поселения на отвоёванном гексе побережья (если они были захвачены) поднимаются и снова приносят свои победные очки.

Пример: красный поселенец (A) активирует свои функции и номерной жетон (B) переименовывается на английскую сторону.



г) Погибшие рыцари

Игрок, участвовавший в победе над варварами, бросает один кубик на соседний гекс Замка. Выпавшее число определяет две из шести путей гекса. Рыцари, которые стоят на таких путях на отвоёванном гексе, погибают. Погибшие рыцари возвращаются в резерв владельца. За каждого погибшего рыцаря владелец получает компенсацию в 3 золотых.



Пример: после победы возвращается, свое рыцаря погибает. На кубике выпало "5". Красный и синий рыцари на путях с этим результатом погибают. Владелец рыцарей соудит их в свой резерв и получает по 3 золотых.

"7" на кубиках

Игрок, выбросивший "7", может вытнуть у любого игрока карту сырья (золотые не отнимаются). Хотя разбойник и не играет, останется в силе правило, по которому игрок должен сбросить половину карт сырья, если при выпавшей "7" у него на руках больше 7 карт сырья.

Золотые

За 2 золотых игрок в свой ход может купить до двух любых карт сырья. И наоборот, золото можно получить в обмен на сырьё у соперника или в замосской торговле через свои гавани.

"Предательство" и "Интрига"

При этих событиях варвары удаляются с побережья гаваней и/или переводятся на другие. Если варвар снят с переполненного побережья, номерной жетон гавани переосначивается номером вверх, а соседние с гаванью заветные города или поселения освобождаются (поднимаются в нормальное состояние). С гавани снова идут десанды, пока на него не высадится третий варвар.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, если игрок в свой ход имеет 12 победных очков и более.

ЗАМЕЧАНИЯ К ИГРЕ ПО ДАННОМУ СЦЕНАРИЮ

Для успешной игры по данному сценарию надо сначала рыцарей. С одной стороны, рыцари нужны для желания варваров с гаваней и освобождения гаваней и поселений, с другой стороны, рыцари захватывают пленники, которые увеличивают победный счёт. В одиночку трудно прийти к цели, поэтому следует объединяться с соперниками, даже с теми, кому ещё далеко до победы.

ВОЗМОЖНОСТИ СОЧЕТАНИЙ

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами данного расширения.

Сочетание с вариантом "Катан на двоих":

1. Рыцарь нейтрального цвета играет как "чужой рыцарь" и может использоваться обоими игроками. Как только игрок старается своего рыцаря, он ставит на путь Замка и чужого рыцаря. Игрок, выполняющий ход, двигает сначала своего рыцаря, а затем чужого рыцаря. Чужой рыцарь в течение всей игры находится на поле и не погибает после победы, даже если бросок кубика указывает на его путь.
2. Игрок, построивший собственное поселение и поселение для нейтрального соперника, бросает кубики на удар варваров сначала для своего поселения, затем для чужого.
3. Поскольку разбойника нет, убрать одного варвара можно за раскладный жетон, если у игрока не больше победных очков, чем у других, или, при наибольшем количестве очков, за 2 жетона.
4. Если после победы не хватает пленника для всех участков, а чужой рыцарь участвовал в победе, то на "слепом" броске кубиков "3" отдаёт пленного чужому рыцарю. Отдельно для него кубик не бросается.
5. Компенсация за погибшего рыцаря составляет не 3 золотых, а 2 золотых и 1 раскладный жетон.

Сочетание с вариантом "Проклятия на Катане":

При этом сценарии нет разбойника и "Самой большой армии". Поэтому следующие события имеют несколько другой вид:

- **Нападение разбойников:** обладатели более 7 карт сырья отдаёт половину. Открывший карту вытаскивает из закрытой руки любого игрока карту сырья.
- **Бегство разбойника:** действие не происходит, поскольку нет разбойника.
- **Конфликт:** если число рыцарей одного игрока не поле больше числа рыцарей любого другого игрока, он вытаскивает одну карту из руки любого игрока...

В сочетании с вариантом "Холод гаваней" игра идёт до 13 очков.

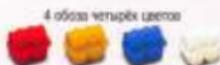
Купцы и варвары

Одны варвараў разгэны, смача наступіла мірнае дрэмка. Як можа спорае, наогул устрынаць разрушэння, якія стварылі варвары. Смача вельмі дасталося замку, в якоем жыве «Катанскі Совет». На востановленне прадмагалося быстра. Тэпер застаецца толькі жаговеть ака на дзвюма стэкла і новыя мармарныя статуі. В каменоломнях дабываецца мармар, для стэкольнага заводу нужна леска, неабходна стэкла для замка, нужны інструменты.

На дарогах Катана дарыт акаваленне даважненя. Естэственна, ты зэтого не упустка, вады любой абоз аплачываецца чыстым залотам. Толька невялікае разгэнанне варвары маюць работа - аны жаду. Падржыдаюць тэны абозы!

Време ігры: прыблізна 90 мінут.

Допалнительный материал:



ОПИСАНИЕ

Нужно отстроить замок, чтобы он засиял ещё более ослепительным блеском. Для этого необходимо стекло для витражей, мрамор для статуй и внутреннего убранства. Задача игрока - доставить стекло и мрамор на поле замка, а также обеспечить стекольный завод леской и каменоломню инструментами. Каждый отдельный обоз оплачивается золотом и приносит победное очко. Выигрывает игрок, в свой ход набравший 13 очков.

Имеется три новых гекса - пункты назначения для доставки груза.

Замок
Для реставрации замка необходимы мрамор и стекло.

Кузнецы поставят инструменты, а на реке есть лесок.



Каменоломня

Каменоломня нуждается в инструментах и поставит мрамор и леску (с реки).



Стекольный завод

Стекольному заводу нужен лесок. Он поставит стекло и инструменты (от кузнеца).



ПОДГОТОВКА

- Раскладываются игровое поле, 3 гекса Назначения ставятся в соответствии со схемой. При этом побережные стороны этих гексов совмещаются с морем игрового поля. Из гексов основной игры убираются Пустыня, 1 Пашня и 1 Пастбище. Остальные ландшафты раскладываются в случайном порядке.



- 3 гекса Назначения не имеют номерных жетонов. "2" и "12" убираются. Остальные номерные жетоны укладываются, как и в основной игре, в алфавитном порядке. При этом не применяются жетоны "В", "Z" и "Н" - "12". При раскладе номерных жетонов гексы Назначения не учитываются.
- Карточки грузов сортируются по изображению зданий. Таким образом, получаем 3 стопки. Карточки в каждой стопке лежат стороной со зданием кверху рядом с соответствующим гексом Назначения (см. стрелки на верхнем рисунке).
- Три кардара встают на пути, отмеченные на верхнем рисунке черными крестами.
- Карты развития основной игры не используются. Вместо них применяются карты хроник этого сценария.
- Каждый игрок получает по 5 золотых.
- Карты обзоров сортируются по цветам игроков на лицевой стороне. Получаются 4 стопки по 5 карт. Каждый игрок получает по комплекту карт своего цвета. Каждый игрок сортирует свою стопку так, чтобы карты лежали в очередности с 1 по 5 на их обороте. Каждый игрок открывает первую карту своей стопки и кладет ее рядом со стопкой (см. рисунок).
- Разбойник в сценарии не играет и остаётся в коробке.



- "Самый длинный торговый путь" в этом сценарии не приносит победных очков. Поэтому карта не используется.

ИГРА

Игра идёт по обычным правилам. Дополнительные правила описаны ниже.

ФАЗА ОСНОВАНИЯ

Каждый игрок сначала строит поселение, а затем город. Если игрок основал город, он ставит перед городом свой обзор. При основании города с каждого соседнего гекса поступает только одна карта сырья.

ГЕКСЫ НАЗНАЧЕНИЯ

В центре каждого гекса стоит перекрёсток со зданием.

К этому зданию ведут 4 пути. Для каждого гекса Назначения действуют следующие правила:

На путих гекса можно по обычным правилам строить дороги.

На центральном перекрёстке гекса (А) нельзя основать поселение.

На трёх побережьях гекса (Б) нельзя строить дороги.

С учётом правила расстояния можно основать поселение на любом из четырёх угловых перекрёстков гекса.



Пример: на трёх из четырёх путей с югом и востоком игроками построены дороги. На центральном перекрёстке (А) нельзя строить поселение. На трёх путях (Б) на берегу моря нельзя строить дороги.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Каждый игрок в конце своего хода после этапа торговли и строительства может передвинуть свой обзор. Для этого действуют следующие правила:

1. Движение обзора

Обзор идёт по путям от перекрёстка к перекрёстку. Паремещение от перекрёстка к соседнему перекрёстку расходуется от одного до нескольких очков движения. На начало игры каждый игрок для передвижения своего обзора имеет в распоряжении 4 очка. Число очков движения может быть увеличено путём повышения ценности обзора. Если игрок передвигает свой обзор по пути, один ход стоит два очка, по своей дороге - одно очко. Если игрок передвигает обзор по чужой дороге, расходуется 1 очко движения, но игрок должен заполнить владения дороги за его использование 1 золотой. Наличие наездника на дороге или пути повышает стоимость перехода на 2 очка (см. также раздел 5а).

КАМПАНИЯ

- Очки движения сторают, когда игроку для перехода на соседний перекресток требуется больше очков, чем у него есть. Если обзор игрока достиг текста Назначения, движение заканчивается – возможные лишние очки движения сторают. Игрок может и добровольно "сбросить" свои очки движения.
- Если игрок тратит 1 карту Зерно (не больше 1 карты в ход), он получает 2 дополнительных очка движения для своего обзора. Проще говоря можно осуществлять в любой момент движение обзора.
- На перекрестке или рядом с ним может стоять любое количество построек.

2. Определение цели

Каждый игрок при первом движении обзора выбирает, на какой из 3 текстов Назначения пойдёт обзор. При достижении текста Назначения в первый раз он не получает золота (см. также 3 "Выполнение заказа"), поскольку у него ещё нет карточек груза. Только теперь игрок берёт первую карточку груза с текста Назначения и открывает её. На обратной стороне карточки изображён груз. Имеется 4 разных груза:



Каждая карточка груза может показывать один из двух грузов, производимых на текст Назначения.



Игрок кладёт открытую карточку перед собой и ведёт свой обзор в тому тексту Назначения, где нужен тот или груз. Если, например, его обзор коснётся карточки стекла на тексте столярной мануфактуры, он должен вести обзор к тексту Заказа. Игрок может выполнять только один заказ. Только после выполнения заказа он может вытаскивать новую карточку груза.

3. Выполнение заказа

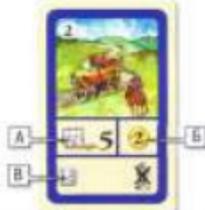
Если обзор игрока прибыл на текст Назначения (на перекрестке со зданием), куда он должен был доставить груз, заказ считается выполненным.

Игрок поворачивает карточку груза стороной со зданием вверх. Карточка теперь приносит ему победное очко. В зависимости от ценности обзора он получает дополнительно от 1 до 5 золотых. Последним шагом своего хода он открывает новую карточку груза

Изображённый на карточке груз определяет новый пункт Назначения для обзора игрока.

4. Повышение ценности обзора

Фигурка обзора символизирует целый обзор. Особенности обзора описаны на карте обзора. На изображённой внизу карте видно, что игрок имеет 5 очков движения для своего обзора (А) и получает 2 золотых как вознаграждение за успешную доставку груза (В). Пропеть варвара с пути удастся только брошено кубика на "Б" (В).



Если игрок хочет повысить ценность обзора, на этапе торговли и строительства он отдаёт изображённое на верхней закрытой карте Обзор сырьём, открывает карту и кладёт её поверх ранее вскрытой карт. Если обзор игрока достиг 5 уровня, эта карта приносит победное очко.

5. Варвары

а) Обход варваров

Игрок, который хочет провести свой обзор по пути или дороге, где стоит варвар, нуждается для этого в дополнительных очках движения: для прохода по пути с варваром нужно 4 очка, по дороге с варваром – 3 очка. Игрок, не имеющий достаточно ходовых очков, чтобы пройти мимо варвара, либо позволяет стереть оставшиеся у него очки движения и останавливается на перекрестке перед варваром, либо идёт дальше на остаток очков в любом другом направлении.

б) Избегание варваров

Когда обзор игрока достигает ценности "2", игрок может попытаться пропеть варвара с пути.

Для этого он останавливает обзор на перекрестке перед варваром и бросает кубик. Если выпадает число, указанное на вскрытой карте его обзора, он перемещает варвара на любой другой путь или дорогу и без промедления ведёт свой обзор дальше на остаток очков движения. Если выпадает другое число, то в этот ход игрок имеет возможность, указанные в пункте а). Игрок, прогнавший варвара и поставивший его на дорогу солонника, не может отнять у него карту сырья.

Внимание:

Разрешается строить дорогу на пути, занятом варваром.

На любой дороге или пути может находиться только один варвар.

6. Если выпало "7"

Игрок, выбросивший "7", перемещает 1 любого варвара на другой путь или дорогу. Если он ставит варвара на дорогу, то может отнять у владельца дороги карту сырья (золото не отнимается). Хотя разбойник не играет, действует правило, что имеющий более 7 карт сырья, должен сбросить половину карт сырья с руки при выпадении семёрки.

7. Если вышло "2" или "12"

Игрок, которому вышло "2" или "12", совершает бросок.

8. Золото

Золото важно для оплаты пользования чужими дорогами. За 2 золотых каждый игрок в свой ход может до 2 раз обменять любую карту сырья. Золото не считается сырьем и потому при броске на "7" не принимается во внимание. Золото можно получить также при обмене товара через обычный обмен в банке 1 : 4, использование собственной плавни или торговли с партнерами.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда игрок в свой ход набирает 13 или более победных очков.

ЗАМЕЧАНИЯ К ДАННОМУ СЦЕНАРИЮ

Хотя в этой игре и нет особой карты "Самого длинного торгового пути", строительство дорог все же очень важно. Чем больше собственных дорог проложит игрок, тем быстрее он будет двигаться от одного места назначения к другому и тем меньше золота он будет платить за использование чужих дорог.

Игрок должен поддерживать уровень золотого запаса. Иначе может случиться, что его обоз застрянет на чужих дорогах и не сможет пронуться с места. Если на один соперник не использует дороги игрока и не заплатит золотом, игрок будет вынужден покупать золото у соперников или в банке, сдавая ценное сырье по грабительскому курсу.

ВОЗМОЖНОСТИ СОЧЕТАНИЙ

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами данного расширения.

Сочетание с вариантом "Катан на двоих":

- Игрок, использующий дороги нейтрального соперника, платит половину золота, которое он расходует на оплату движения своего обоза по нейтральным дорогам, а банк и другую половину партнеру (округленно).
- Вместо копчения разбойника в Пустыню за раскладный жетон игрок перемещает караван на какой-либо путь (не на дорогу).
- За поселение рядом с гексом Назначения игрок получает раскладный жетон.

Сочетание с вариантом "Промышления на Катане":

- В этом сценарии нет разбойника и "Самого длинного торгового пути". Поэтому следующие пронашествия имеют другое значение:
- Нападение разбойника: имеящий более 7 карт сырья игрок отдает половину. Переместите караван на путь или дорогу. Если игрок перемещает караван на дорогу, он тянет карту сырья из закрытой руки владельца дорог.
 - Бегство разбойника: действие не имеет смысла, поскольку нет разбойника.
 - Землетрясение: игрок, передвигающийся по дороге, поставленной полерек, нуждается, как и для пути, в двух очках движения.

В сочетании с вариантом "Козени плавни" игра идет до 14 очков.

Обложка и поддержка игры

TM Spiele GmbH: Komet Mulker, Wolfgang Ludtke, Peter Neugebauer, Fritz Gruber

Catan GmbH: Claudia Teuber, Guido Teuber, Benjamin Teuber, Arnd Beeren

Oliver & Petra Sack и Katharina Sack, Yannik Sack, Michael Pfundstein

Frank Wolfschneider и Daniela Wolfschneider, Daniela Reisser, Thomas Reisser

Xavi Buhlmann и Jonas Buhlmann, Nina Buhlmann, Anja Gschwind, Oliver Lehmann

Daniel Stehli и Martin Gurber, Jochen Buscher, Andre Fleckner, Giuseppe Goffi

Dr. Rainer Duren и Anna Labrato, Manuel Labrato, Monika Labrato, Arnd Querhoff, Nils Overhoff, Dr. Martina Fach-Overhoff

Dirk Blask и Sandra Blask, Ralf Blask, Sabine Heinrich, Guido Heinrich

Dietmar Stadler и Sylvia und Klaus Rustler, Heinz Perzol, Denis Neumann, Simon Lobe,
Melke и Julia Stadler

и Sebastian Rapp

Выданные данные

автор: Клаус Тойбер

лицензия: Catan GmbH ©2007, www.catan.com

иллюстрации: Тана Дронер

графика: Fine Tuning, www.fine-tuning.de

редактор: TM-Spiele

©2007 KOSMOS Verlag

Pflanzstrasse 5-7, 0-70184 Stuttgart

Tel: +49 (0)711-2191-0, Fax: +49 (0)711-2191-199

www.kosmos.de, info@kosmos.de

Все права защищены

Локализация в России выполнена ООО "СМАРТ".

Обложка руководств: Михаил Акулов.

Вёрстка и предметная подготовка: Андрей Морозов.

Редактура: Алексей Перерва.

Перевод с немецкого: бюро перевода "Норме-ТМ".

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.