

# КОЛОНИЗАТОРЫ

## DIE SIEDLER von CATAN

### ПУТЕШЕСТВИЕ ПО КАТАНУ

История Катана неразрывно связана со знаменитыми морскими путешествиями. Теперь и тебе предстоит начать собственное плавание на Катан. На изображённой внизу карте 8 земель, к которым держит курс твой корабль. Не упусти 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 в эти сценарии легко. Сценарии с 5 по 8 более сложные и дополнены новыми правилами. Поэтому вам следует пройти сценарии в заданном порядке. Девятый же сценарий задуман как свободная игра, и здесь вы можете дать волю своему воображению.



#### Комплект игры:

- 1 лист с 6 рамками
- 4 листа с 30 текстами
- 19 текстов морей
- 2 текста холмов
- 2 текста гор
- 1 текст пашни
- 1 текст леса
- 1 текст пастбища
- 2 текста золотоносные реки
- 2 текста 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](mailto:smartboardgames@mail.ru), и вместе мы найдём решение вашей проблемы.

МОРЕХОДЫ

KOSMOS

**УКАЗАНИЕ:** При переработке материалов мы решили не менять рисунок на обратной стороне гексов земель, так как в некоторых сценариях они лежат лицом вниз. Если вы хотите отделить гексы основной игры от комплекта «Мореходов», то используйте список полей на стр.1 этих правил.

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### Правила мореплавания

Основные правила «Колонизаторов» сохранены без изменений: «Мореходы» – это, прежде всего, дополнения. Для некоторых сценариев, однако, разработаны уникальные правила.

### A) Компоненты и поля сценариев

Для всех сценариев нужна базовая игра «Колонизаторы». Полный перечень необходимых элементов помещён в раздел «Компоненты» каждого сценария. Также вам понадобятся детали морской рамки из игры «Колонизаторы».

- Соединяйте детали рамки, как на схеме в сценарии.
- Вставьте гексы суши и моря в рамку, как на схеме.

**6 частей рамки из «Колонизаторов» кладутся рубашкой вверх, так как на этой стороне нет гаваней.**

- На гексы суши положите номерные жетоны, как на схеме.
- Для обозначения гаваней используйте жетоны из «Мореходов». В сценарии будет указано, как следует класть жетон Гавани – лицевой стороной вверх или вниз:
  - перед каждой игрой кладите жетоны гаваней, предназначенные для сценария, лицевой стороной вниз, перемещайте их и складывайте в стопку;
  - затем берите верхний жетон гавани из стопки и кладите в указанное место игрового поля. Затем вскрывайте жетон.

### B) Строительство и использование кораблей

#### 1. Строительство кораблей

- Для постройки одного корабля отдайте в резерв одну карту шерсти на паруса и карту дерева (корпус). Корабли используются так же, как и дороги, но в отличие от дорог, их можно перемещать.

- Корабль можно поставить только на путь между двумя морскими гексами (водный) или между гексами суши и моря (береговой) (см. рисунок А).
- Когда корабль построен, то ставить его необходимо следующим образом:

- к своему поселению или городу (рис. А + Б), и/или
- к своему же кораблю (не обязательно вплотную) (рис. В).

- на одном водном пути (в открытом море) может находиться один корабль,  
- на береговом пути может находиться либо один корабль, либо дорога.  
Запрещено ставить корабль как продолжение своей



дороги или вести дорогу от корабля (рис. Г). Дорога к кораблю (или наоборот, корабль к дороге) может прымы-



кать только через поселение, т.е. сначала игрок строит на дороге поселение, а потом ставит туда корабль.

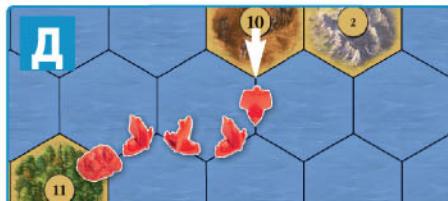
#### 2. Возможности кораблей

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

- Один корабль соединяет два соседних перекрестка.
- Несколько кораблей, расположенных друг за другом (строкой кораблей), соединяют сушу, разделенную водой.
- Тот, кто сможет поставить строку кораблей от своего поселения/города до гекса суши, вправе 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. Д).

#### 3. Этап основания

Если игрок на этапе основания закладывает поселение на побережье, он может не отводить от него дорогу, а поставить здесь корабль. Это имеет смысл, если нужно поскорее достичь заморских земель.



На рисунке показано как корабли дошли до соседнего острова, и теперь здесь можно основать поселение.

#### 4. Перемещение кораблей

Построенные рядом корабли могут образовывать строки.

- Строй кораблей, соединяющий два ваши поселения и/или города, является замкнутым строем (см. рис. Е).



- Строй кораблей, который еще не соединил два ваши поселения/города, считается свободным строем (рис. Ж). Корабль, стоящий во главе такого строя, разрешается пере-



**Свободный строй:** крайний корабль можно переместить, если он был построен не в этот ход. Не нарушая правил, корабль может занять любой водный путь со знаком «x».

ставить на новое место, в котором можно соорудить новый корабль по обычным правилам строительства.

Из замкнутого строя нельзя переместить корабль. Помните об этом, если соперник поставит поселение прямо перед крайним кораблем вашего строя. Чужое поселение замкнет ваш строй и лишит вас права проложить дорогу на сушу. В свой ход можно переставить только один корабль.

**Нельзя** перемещать корабль, построенный во время этого же хода. Если вариантов перемещения несколько (при нескольких свободных строях), то можно выбрать, какой именно корабль переместить.

## В) Корабли и дороги

### 1. «Самый длинный тракт»

При определении самого длинного тракта в расчет принимаются и корабли. Игрок, владеющий наиболее протяженной цепью из дорог и/или кораблей, получает карту «Самый длинный тракт».

**Внимание:** строй соединяется с дорогой только через поселение или город.



У красного игрока самый длинный тракт – строй из четырех кораблей и две дороги. Чтобы увеличить тракт до восьми участков, он должен основать поселение между дорогой и кораблем (на 12-м гексе)

## ВАЖНО!

Проще всего собрать рамку, если вставлять элементы из игры «Колонизаторы Катана» поверх деталей из «Мореходов»! В противном случае потребуются большие усилия, да и сами детали можно повредить.

## 2. Карта прорыва «Строительство дорог»

Тот, кто играет эту карту, может вместо двух бесплатных дорог построить два корабля или по одной дороге и кораблю.

## Г) Фишки Катана

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



## Д) Пират

В наборе данной игры есть серый плот – это пират!

Есть сценарии только с пиратом, а есть с разбойником и пиратом.



## Игра с пиратом

Пират в начале партии находится на морском гексе, обозначенном «x». Он перемещается, если на кубиках выпадает «7» или сыграна карта рыцаря. Пират стоит в середине гекса, а не на путях или перекрёстках. Игрок, который ходит пиратом, выбирает, на какой морской гекс тот пойдет. Затем этот игрок может:

- отнять карту сырья у соперника, у которого хотя бы один корабль стоит на стыках занятого пиратом гекса. Если там корабли нескольких участников, можно выбрать, у кого именно забрать сырье.
- пока пират стоит на гексе, все прилегающие морские пути (с шести сторон этого гекса) перекрыты: нельзя ни ставить корабли на эти пути, ни убирать уже поставленные. Кораблей на других путях это правило не касается.

## Игра с пиратом и разбойником

Разбойник начинает игру на гексе, указанном в сценарии.

- Когда на кубиках выпадает «7», игрок может выбрать для хода пирата или разбойника. Кем-то из них двоих он должен сделать ход.
- Разбойника можно переместить на любой гекс суши, минуя все водные преграды. В остальном нужно придерживаться правил «Колонизаторов Катана». Для пирата действуют правила из предыдущего раздела.
- Если игрок разыгрывает карту рыцаря, то может выбрать, кем именно ходить – разбойником или пиратом (правила описаны выше).



## Е) Новый вид ландшафта: золотоносная река

В «Мореходах» впервые появляется гекс «Золотоносная река». В качестве сырья он приносит золото.

- Золото существует в игре только как валюта – карт золота нет!
- Если на кубиках выпадает номер золотоносного гекса, каждый игрок, который имеет право на получение сырья оттуда, берет себе любую карту сырья.
- Игрок с городом, граничащим с таким гексом, получает любые две карты сырья (ресурсы могут быть разными).

## Ж) Конец игры

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

# сценарий I: Новые берега

для 3 игроков



После продолжительного плавания колонисты достигли берегов Катана и основали свои первые поселения. Они начали строить гавани и сооружать корабли. Отважные первопроходцы выходят в открытое море. Вскоре поползли слухи, мол, в море, совсем неподалеку находится целый

## 1. КОМПОНЕНТЫ

Большая земля:	ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛ.РЕКА	ПЛАННА	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТБИЩА	ЛЕС	ВСЕГО	
	КОЛИЧЕСТВО	9			3	2	2	4	3	23	
Архипелаг:	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12
	КОЛИЧЕСТВО	1	1	1	2	2	2	1	2	-	14
Гавани:	ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛ.РЕКА	ПЛАННА	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТБИЩА	ЛЕС	ВСЕГО	
	КОЛИЧЕСТВО	9			3	2	2	4	3	23	
Дополнительно:	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12
	КОЛИЧЕСТВО	1	1	1	2	2	2	1	2	-	8

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

Дополнительно:  
16 фишек Катана

## 2. ПОДГОТОВКА

Для партии на четырех главных островах (или «большая земля») создается по правилам «Колонизаторов Катана». При игре втроем главный остров строится в соответствии со схемой. Малые острова (или «архипелаг»), окруженные темной рамкой, выкладываются согласно схемам.

## 3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Этап основания

Участники основывают по два первых поселения с дорогами на «большой земле» по правилам «Колонизаторов». Если игрок создал поселение на побережье, он может вместо дороги поставить корабль, т.е. сразу же выйти в море.

### Пират/разбойник

В этом сценарии есть и разбойник, и пират. Разбойник появляется в пустыне (при игре втроем на гексе холмов под номером 12), пират на гексе моря с «x».



архипелаг мелких островов, и на некоторых из них, говорят, найдено золото. Драгоценный металл высоко ценят и на Катане. Поселенцы снаряжают корабли, и вскоре суда выходят в открытое море, отправляясь на поиски богатств.

## 1. КОМПОНЕНТЫ

	ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЬНЯ	ЗОЛ.РЕКА	ПАНЬЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТБИЩА	ЛЕС	ВСЕГО	
		КОЛИЧЕСТВО	10	1	-	4	3	3	4		
Большая земля:	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	(2)	(3)	(4)	(5)	(6.)	(8)	(9.)	(10)	(11)	(12)
	КОЛИЧЕСТВО	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Архипелаг:	ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЬНЯ	ЗОЛ.РЕКА	ПАНЬЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТБИЩА	ЛЕС	ВСЕГО	
	КОЛИЧЕСТВО	4	-	2	1	2	2	1	1	13	
	НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	(2)	(3)	(4)	(5)	(6.)	(8)	(9.)	(10)	(11)	(12)
	КОЛИЧЕСТВО	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9

## Особые победные очки

За свое первое поселение на каждом острове архипелага игрок получает два особых победных очка (фишку Катана), которую кладет на этот остров. При этом не имеет значения, есть там поселения соперников или нет.

## Конец игры

Партия окончена, если у кого-то из участников во время его хода есть 14 победных очков.

## 4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

**Большая земля:** Перемешайте гексы «большой земли» и разложите их в любом порядке. Точно также поступите с номерными жетонами и гаванями. Располагая жетоны с номерами, обратите внимание, что красные цифры нельзя кладть рядом.

**Архипелаг:** гексы для выделенной территории перемешайте в закрытую, выложите в любом порядке и только потом вскройте. Далее также в закрытую разместите номерные жетоны. При игре вчетвером обратите внимание, что красные жетоны не должны лежать рядом.

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

Дополнительно:  
16 фишек Катана

# сценарий 2: Четыре острова для 3 игроков



*К*

атанские колонизаторы быстро стали опытными мореходами и в один прекрасный день обнаружили далеко на западе архипелаг, названный ими «Четыре Острова». Здесь находятся плодородные пашни, обширные пастбища и богатые залежи руды. Колонисты быстро основывают первые поселения. Но едва обосновавшись на одном

## 1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова:

ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛ.РЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТБИЩА	ЛЕС	ВСЕГО
КОЛИЧЕСТВО	15	-	-	4	4	4	4	4	35
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11
КОЛИЧЕСТВО	1	2	2	3	2	2	3	2	1

Гавани:  
5 особых гаваней,  
4 гавани 3:1

Дополнительно:  
16 фишек Катана

## 2. ПОДГОТОВКА

Если вас трое, соберите игровое поле для сценария по таблице, расположенной на этой странице. Если четверо – пользуйтесь таблицей со следующей.

**Внимание:** если собираетесь возвести одно из поселений на побережье, рекомендуем вместо дороги приставить к этому поселению корабль. Этот совет пригодится только в том случае, если поселение стоит на берегу, который обращен к другим островам, а не к границам игрового поля.

## 3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Этап основания

Все участники имеют право основывать первые поселения на любых островах. Таким образом, у каждого в начале игры есть один-два своих острова. Все остальные участки суши для него – «чужие».

### Пират/разбойник

В этом сценарии есть и разбойник, и пират. Пират появляется на гексе моря с «X».

Разбойник начинает с гекса под номером 12.



острове, неугомонные катанцы уже стремятся к новым землям, их очень интересует, что же находится там, на других островах? И так как каждый мореходаждет прославиться, как первооткрыватель и закрепиться всех четырех островах, начинается увлекательная борьба за участки суши, пригодные для поселений.

## 1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова:

ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТИНА	ЗОДРЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТБИЩА	ЛЕС	ВСЕГО	
КОЛИЧЕСТВО	12	-	-	5	4	4	5	5	35	
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12
КОЛИЧЕСТВО	1	2	3	3	2	2	3	3	1	23

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

Дополнительно:  
16 фишек Катана

### Особые победные очки

- За первое поселение, основанное на каждом «чужом» острове, вы получаете два дополнительных особых победных очка (фишка Катана) (всего это поселение принесет три победных очка), причем не важно, есть ли там поселения других игроков или нет.

**Пример:** игрок основал два поселения на острове (слева внизу). Теперь его корабли достигли берегов острова (слева вверху). Он закладывает там первое поселение и за это получает две фишки Катана. Из этого поселения он переходит к следующему острову (вверху справа), создает и там поселение и получает два победных очка (фишки Катана).

### Конец игры

Партия окончена, если у кого-то из участников во время его хода есть 13 победных очков.

## 4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Очертания островов менять нельзя. Гексы, гавани и номерные жетоны можно распределять по своему усмотрению в пределах островов.

Просто следите, чтобы такие стратегически важные гексы, как лес и пастбища, не получили слишком плохие номерные жетоны.

# сценарий 3: Туманный остров для 3 игроков



Другие катанские мореходы отправились на своих кораблях на северо-запад и обнаружили там новые острова, которые они назвали Океанией. Между островами простирается таинственное море, окутанное густым туманом.

## 1. КОМПОНЕНТЫ

Стартовые острова:	ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛ.РЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТВИЦА	ЛЕС	ВСЕГО	
	КОЛИЧЕСТВО	16	-	-	2	2	2	4	4	30	
Неизведанные земли:	ГЕКСЫ	2	3	4	5	6	8	9.	10	11	12
	КОЛИЧЕСТВО	-	1	1	2	2	2	1	2	1	14
Гавани:	ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛ.РЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТВИЦА	ЛЕС	ВСЕГО	
	КОЛИЧЕСТВО	2	-	2	2	2	2	1	1	12	
Номерные жетоны	ГЕКСЫ	2	3	4	5	6	8	9.	10	11	12
	КОЛИЧЕСТВО	-	2	1	1	1	1	1	1	1	10

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

Дополнительно:

## 2. ПОДГОТОВКА

Выложите по схеме оба больших острова и море (с гаванями). В таблице перечислены все необходимые элементы для этих островов. Серые поля заполнять не нужно, откроете их в ходе игры. Гексы, предусмотренные для свободных мест (см. в компонентах «Неизведанные земли»), перемешайте и соберите в стопку рубашкой вверх. Номерные жетоны для этих гексов тоже перемешайте и сложите в закрытую стопку.

## 3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Этап основания

Все игроки основывают по два первых поселения на главных островах.

**Внимание:** если собираетесь возвести одно из поселений на побережье, рекомендуем вместо дороги приставить к этому поселению корабль. Этот совет, конечно, касается только побережья, которое обращено к другим островам, а не к границам игрового поля.



*Бесстрашные мореходы, собирающиеся странствовать по окутанным непроницаемой пеленой водам, мечтают о плодородных землях и золотых копях. Полные решимости, путешественники загружают корабли всем необходимым и отправляются навстречу неизвестности.*

## 1. КОМПОНЕНТЫ

Стартовые острова:	ГЕКСЫ									ВСЕГО
	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛ.РЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТВИЦА	ЛЕС		
КОЛИЧЕСТВО	13	-	-	3	3	3	4	4	30	
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12
КОЛИЧЕСТВО	1	2	2	2	2	2	2	1	1	17
Неизведанные земли:	ГЕКСЫ									ВСЕГО
	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛ.РЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТВИЦА	ЛЕС		
КОЛИЧЕСТВО	2	-	2	2	2	2	1	1	12	
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12
КОЛИЧЕСТВО	-	1	1	1	1	1	1	1	2	10

### Пират/разбойник

В этом сценарии есть и разбойник, и пират. Пират появляется на гексе с «х». Разбойник размещается на гексе под номером 12.

### Открытие новых земель

Ставя корабль или дорогу к перекрестку, на котором не хватает гекса, возьмите верхний из закрытой стопки и положите его картинкой вверх на свободное место.

- Если на гексе изображена суша, возьмите верхний номерной жетон из стопки и положите его лицом вверх на этот гекс. Затем сразу же получите соответствующую карту сырья.

### Конец игры

Партия окончена, если у кого-то из участников во время его хода есть 12 победных очков. Дополнительных очков в этом сценарии нет.

## 4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Очертания островов менять нельзя. В пределах острова разрешается произвольно расставлять гексы земель, гавани и номерные жетоны. В этом сценарии можно разместить рядом два красных жетона.

# сценарий 4: Через пустыню для 3 игроков



*H*

амного западнее Катана был обнаружен новый большой остров. А так как на северо-западе его на две части делит широкий пояс пустыни, остров был прозван «Пустынным». Осваивая территоии, разведчики выяснили, что за пустыней тоже есть плодородные земли. Одновременно на востоке моряки обнаружили группу более мелких островов

## 1. КОМПОНЕНТЫ

Большая земля:	ГЕКСЫ								ВСЕГО
	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛ.РЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТВИЦА	ЛЕС	
КОЛИЧЕСТВО	8	3	-	2	3	2	3	4	25
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11
КОЛИЧЕСТВО	1	1	2	1	2	2	2	1	-
Архипелаг и земли за пустыней:	ГЕКСЫ								ВСЕГО
	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛ.РЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТВИЦА	ЛЕС	
КОЛИЧЕСТВО	2	-	2	2	-	2	1	1	10
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11
КОЛИЧЕСТВО	-	1	1	2	1	1	1	-	8

## 2. ПОДГОТОВКА

Составьте рамку по схеме. Соберите игровое поле. Все что нужно для «Большой земли» указано в верхней таблице. Необходимое для архипелага и отделенных пустыней земель – в нижней таблице. Эти области выделены на схеме темной рамкой. Расставьте жетоны гавани, как показано на рисунке.

## 3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Фаза основания

Большой остров пересекает пустыня: по одну сторону узкий перешеек (слева вверху в темной окантовке), по другую – большая земля. Игроки строят по два поселения на большой земле – справа или ниже пояса пустыни. Маленькие острова и полоска земли на северо-западе считаются «чужими» островами.

### Пират/разбойник

В этом сценарии есть и разбойник, и пират. Разбойник появляется в любой из трех пустынь, пират на гексе моря с «x».



на которых были обнаружены месторождения золота и большие залежи железа. Как теперь пойдёт освоение? Самые отважные колонисты устремляются на север, преодолевая безжизненную пустыню. Более рассудительные же, напротив, пытаются первыми достичь восточных островов, чтобы там построить поселения и процветающие города.

## 1. КОМПОНЕНТЫ

Большая земля:	ГЕКСЫ								ВСЕГО
	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛРЕКА	ПАНИЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТЬИЦА	ЛЕС	
КОЛИЧЕСТВО	10	3	-	2	4	2	4	5	30
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11
КОЛИЧЕСТВО	-	2	2	2	2	2	2	2	17
Архипелаг и земли за пустыней:	ГЕКСЫ								ВСЕГО
КОЛИЧЕСТВО	2	-	2	3	1	3	1	-	12
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11
КОЛИЧЕСТВО	1	1	1	1	1	1	1	1	10

## Особые победные очки

За свое первое поселение, основанное на «чужой» территории (на одном из малых островов или на северо-западном мысе), вы получите два победных очка (фишки катана). Положите их под это поселение. Неважно, есть в этой области поселения других игроков или нет.

## Конец игры

Партия окончена, если у кого-то из участников во время его хода есть 14 победных очков.

## 4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Гексы с разными типами местности, гавани и номерные жетоны на «Большой земле» (не считая трех гексов слева от пояса пустынь) раскладывайте как угодно. В любом порядке распределите гексы и номерные жетоны на малых островах и разделяющих землях (слева.) Разумеется, не стоит располагать жетоны с красными цифрами рядом друг с другом и на гексе золотоносной реки.

# сценарий 5: Затерянное племя



*Д*алеко на юге колонисты достигли берегов длинного и узкого острова. Вскоре были основаны первые поселения. Осваивая прибрежные воды, катанцы наткнулись на небольшие обитаемые острова. Во время первых встреч с туземцами оказалось, что аборигены говорят на похожем языке и знают те же предания, что и колонизаторы. Вскоре выяснилось, что туземцы – это потомки команды одного из затерявшегося в морях кораблей. Судно входило в состав флота, который несколько веков тому назад впервые открыла Катан. Радость от встречи с собратьями велика, люди не скрупаются на подафки и с удовольствием друг другу помогают.

## 1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова:

ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОДРЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТБИЩА	ЛЕС	ВСЕГО	
КОЛИЧЕСТВО	19	3	2	5	5	5	5	5	49	
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12
КОЛИЧЕСТВО	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18

Гавани:  
5 особых гаваней,  
1 гавань «3:1».

Дополнительно:  
4 карты развития,  
8 фишек Катана в  
качестве победных очков

## 2. ПОДГОТОВКА

Сложите рамку по схеме. В таблице указано все, что необходимо для партии. Затем соберите игровое поле.

**Важно:** на 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.
- Перегасуйте карты развития, возьмите 4 верхние карты и положите их рубашкой вверх на указанные места поля.

рядом с поселением не дорогу, а корабль. На малых островах нельзя основывать поселение, к тому же эти земли не приносят прибыль.

### Пират/разбойник

В этом сценарии есть и разбойник, и пират. Разбойник появляется в любой пустыне, пират на гексе моря «x». Если выпадает «7», можно передвинуть либо разбойника, либо пирата. Разбойника нельзя перемещать на малые острова. Если разбойник ушел из пустыни, в которой начал игру, обратно он вернуться не сможет.

### Особые победные очки

Каждая из фишек Катана на малых островах приносит одно победное очко. Если вы доберетесь до такого острова и первым построите корабль на любом его берегу, возьмите фишку Катана и выложите перед собой. Кто приплывет слишком поздно – останется ни с чем.

## 3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Этап основания

Как говорится в правилах «Колонизаторов», игрок основывает первые два поселения с дорогами на «большой земле». Если участник строится на побережье, то может поставить

## Подарки

Подарки чужеземцев – это победные очки (фишки Катана), карты развития и свободные гавани.

### • Карты развития

Если строите корабль на том берегу острова, где лежит карта развития, заберите ее. Используйте эту карту по обычным правилам: за один ход разрешено сыграть только одну карту; карты, полученные только что, пригодятся не ранее следующего хода; карты победных очков вскрываются, если вы с их помощью побеждаете.

### • Гавани

Если строите корабль на побережье с гаванью, она переходит к вам. Если у вас есть подходящее поселение на побережье, поскорее положите гавань туда. Если нет –

можете сохранить эту гавань до тех пор, пока не создадите поселение рядом. На одном морском гексе должна располагаться только одна гавань. Гавани нельзя накладывать друг на друга. Если вы только что построили гавань, можете сразу же ей воспользоваться.

## Конец игры

Партия окончена, если у кого-то из участников во время его хода есть 13 победных очков.

## 4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Гексы и номерные жетоны можно разложить как угодно. Однако лучше чтобы три крайних правых гекса не получили уж слишком хорошие номера (5, 6, 8, 9).



# сценарий 6: Богатства Катана



*Продвигаясь дальше на запад, катанцы обнаружили другие острова, которые населяет народ «Затерянного племени».*

Великолепные материалы и прекрасные наряды приводят пришельцев в восхищение. В течение столетий островитяне научились делать отличные товары. Так как одежда вновь прибывающих не отличается изысканностью, оживлённая торговля начинается в мгновение ока.

## 1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова:

ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛРЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТЬИЩА	ЛЕС	ВСЕГО
КОЛИЧЕСТВО	18	2	2	5	3	4	4	4	42
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11
КОЛИЧЕСТВО	2	3	3	3	3	3	3	3	28

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

Дополнительно:  
50 фишек Катана,  
в качестве партий  
товара

## 2. ПОДГОТОВКА

Сложите рамку по схеме. Все необходимое для партии перечислено в таблице. Соберите игровое поле. Далее установите гавани. На четыре маленьких острова положите по два номерных жетона, прямо на перекрестки (жетон – это одна деревня). На каждую из 8 деревень поместите по пять фишек Катана. Оставшиеся 10 фишек расположите рядом с игровым полем, это – резерв. В данном сценарии каждая фишка Катана – это одна партия товара.

## 3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Этап основания

Все участники основывают по два первых поселения с дорогами на двух больших землях вверху и внизу, применяя правила «Колонизаторов». После этого каждый из игроков может в порядке очереди по часовой стрелке основать третье поселение. Для этого третьего поселения игроки

получают стартовое сырье. Создавая поселение на побережье, можно вместо дороги поставить там корабль и сразу же выйти в море. На маленьких островах в середине (с деревнями-номерами) обитает «Затерянное племя», там нельзя основывать поселения.

### Торговля товарами

Как только проведете строй кораблей от своего поселения к деревне «Затерянного племени» (то есть доберетесь до перекрестка с номерным жетоном), вы начинаете торговать с местными жителями.

- Можете сразу взять один рулон ткани (фишку Катана) из запасов этой деревни. Когда выпадает номер этой деревни – забирайте еще один рулон.
- Когда выпадает номер деревни, каждый, у кого там есть корабль, получает один рулон ткани (фишку).
- Если фишек в деревне не хватает на всех, возьмите недостающее из резерва.

- Если фишки в деревне кончились еще до того, как выпал ее номер, то никто ничего не получает.
- Две партии товаров (два рулона ткани) приносят одно победное очко. Следует помнить: половина очка не засчитывается.

### Движение кораблей

Как только вы протянули строй кораблей от своего поселения к деревне «Затерянного Племени», этот строй считается замкнутым – убрать из него корабль нельзя.

### Пират/разбойник

В этом сценарии есть и разбойник, и пират. Разбойник появляется на пашне 12-го 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 вы вправе передвинуть пирата (а не разбойника), только если установили торговые отношения хотя бы с одной деревней «Затерянного Племени».

Если на соседнем гексе с пиратом стоит чей-то корабль, пират может отнять у владельца судна либо фишку Катана, либо карту сырья.

### Самый длинный тракт

Правило самого длинного тракта не действует, правило самого большого войска остается в силе.

### Конец игры

Партия окончена, если у кого-то из участников во время его хода есть 14 победных очков, или если фишки остались только в трех деревнях «Затерянного племени». Во втором случае выигрывает тот, у кого в данный момент больше очков. Если шансы на победу равны, тот, у кого больше товара (рулонов ткани).

## 4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Гексы и номерные жетоны обоих больших земель можно размещать по-разному. Местоположение и номера четырех островов менять нельзя.

## сценарий 7: Пиратские острова



## 1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова:	ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛРЕКА	ПАШНЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТЬЩА	ЛЕС	ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	19	3	2	5	5	5	5	5	49
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6	8	9.	10	11	12
КОЛИЧЕСТВО	1	2	3	3	3	3	3	2	1	24

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

Дополнительно:  
12 фишек Катана

## 2. ПОДГОТОВКА

Сложите рамку по схеме. Все необходимое для партии перечислено в таблице. Соберите игровое поле и расставьте гавани (из закрытой колоды).

**Внимание:** пастбище на нижнем острове (в центре схемы) не получает номерной жетон и не производит сырье. Это правило также действует для холмов на западных островах. На берегах **восточного острова** игроки ставят по одному поселению и по одному кораблю, как показано на схеме. На восточном острове порядок основания поселений обычный, все остальные территории во власти пиратов.

Согласно схеме, вдоль береговой линии **западных островов** надо поставить четыре пиратские крепости. Каждая пиратская крепость – это стопка из трех фишек Катана, лежащих оборотом вверх. Сверху на стопку ставится поселение указанного цвета.

**Внимание:** если играют трое, то белый цвет выбирать нельзя. Отложите все фигуруки этого цвета, а из колоды развития вытащите все карты победных очков. При игре вчетвером карты победных очков в колоде остаются, но считаются картами рыцарей. В этом сценарии не работают карты «Самый длинный тракт» и «Самое большое войско».

### Фаза основания

Все участники выбирают цвета и основывают на восточном острове по два поселения по обычным правилам. По завершении фазы у каждого игрока будет по три поселения на восточном острове!

### Пираты/разбойник

Пиратский флот – это серый плот, он появляется на гексе «x». В этом сценарии разбойника нет.

### Строительство кораблей

Каждому участнику разрешается вести только один строй кораблей. Проведите строй от приморского поселения на восточном острове через перекресток своего цвета к пиратской крепости того же цвета. Строй нельзя разделить или увести от пиратской крепости. Строй нужно ставить так, чтобы он достиг цели кратчайшим путем. Нельзя блокировать строй соперника.

### Боевые корабли

Применив карту рыцаря (а также карту победного очка при игре вчетвером), вы сможете превратить крайний корабль строя в боевой. Положите его плашмя, а сыгранную карту сбросьте.

Внимание: если карты развития кончились, купить их нельзя, сброшенные в игру не возвращаются.

### Пиратский флот

Пиратский флот курсирует вокруг двух пустынных островов, перемещаясь по часовой стрелке. После каждого

броска кубиков сначала ходит он. Флот пиратов проходит столько гексов, сколько выпало на кубике с наименьшим результатом (дубль не дает никаких преимуществ). Только после этого к игрокам поступает сырье.

Если ход пиратского флота завершается на морском гексе, который граничит с поселением или городом, его владелец подвергается нападению до получения сырья и до обычных действий пирата, если выпадает «7».

- Сила пирата – наименьшее число на кубиках.
- Сила обороны ющегося игрока – количество его боевых кораблей.
- Если пират сильнее, игрок теряет карту сырья и еще по одной карте за каждый свой город. Карты сырья вытаскивают из руки игрока любой из соперников и кладут их обратно в резерв.
- Если игрок оказался сильнее, то он может взять себе любую карту ресурсов.
- Если силы равны – все остается как есть.

### Создание поселения на острове пиратов

Добравшись до перекрестка своего цвета на пиратском острове, можете, если хватит сырья, создать поселение. На «ничьих» перекрестках ничего основывать нельзя. Все поселения можно, конечно же, превратить в города.

Внимание: строительство поселения в таком месте вызовет негативные последствия, так как вероятность нападения пирата увеличивается в два раза.

### «7» на кубиках

В этом сценарии разбойник не участвует. Тем не менее, если на кубиках выпадает «7», то сначала каждый, у кого на руках больше семи карт сырья, теряет половину. Затем участник, выкинувший «7», может вытянуть у любого игрока одну карту сырья.

### Захват пиратской крепости

Достигнув пиратской крепости своего цвета строем кораблей, вы можете напасть на эту крепость.

Бросьте кубик, чтобы узнать силу пиратской крепости.

- Если в вашем строю больше боевых кораблей, чем выпало, то вы победили и можете вынуть одну из фишек из-под пиратской крепости.

• Если меньше – потерпели поражение. Уберите два крайних корабля строя.

• При ничьей теряете один крайний корабль.

По окончании битвы ваш ход завершается: напасть на логово пиратов несколько раз за один ход нельзя.

После ничьей или поражения вам во время своего следующего хода придется опять строить один или два корабля, чтобы снова напасть на пиратскую крепость.

Если пиратская крепость потеряла все три фишечки – вы

победили, верните себе поселение. С этого момента вы получаете сырье с прилегающих гексов (и победное очко за это поселение).

#### Конец игры

Вы побеждаете:

- если завоевали крепость пиратов своего цвета и
- если у вас есть как минимум 10 очков.

Если все пиратские крепости захвачены до того, как кто-то сможет набрать 10 очков, пиратский флот удаляется.

#### 4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Этот сценарий рассчитан на заданные условия игры и поэтому в нем нельзя – это касается даже гаваней – ничего менять.

## сценарий 8: Чудеса Катана



*После победы катанцев над пиратами на архипелаге воцаряются благополучие и мир. Так, старейшины приняли решение украсить северные острова, которые были открыты самыми последними, великолепными творениями местных зодчих. Но скоро разгорится жаркая борьба. Кто первым сумеет воздвигнуть катанское чудо?*

#### 1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова:	ГЕКСЫ	МОРЕ	ПУСТИНЯ	ЗОЛ.РЕКА	ПАНИЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТЬЩА	ЛЕС	ВСЕГО
	КОЛИЧЕСТВО	19	3	2	5	5	5	5	5	49
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12
КОЛИЧЕСТВО	2	3	3	3	3	3	3	3	3	27

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

**Дополнительно:**  
5 карт чудес,  
10 фишек Катана

#### 2. ПОДГОТОВКА

Составьте рамку по схеме. В таблице указано все, что необходимо для партии. Соберите игровое поле и в конце

разложите гавани (предварительно перемешав их в закрытую). Пять карт чудес (см. стр. 19) нужно скопировать и вырезать или просто вырезать из правил.

### 3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

#### Этап основания

На этом этапе нельзя закладывать поселения на маленьких островах и перекрестках, обозначенных цветными квадратами (коричневым и фиолетовым), а также на перекрестках под желтыми восклицательными знаками.

- Каждый игрок получает по одной лишней фишке Катана.

• Карты чудес положите рядом с игровым полем.

Далее: если в течение игры вы создадите поселение на маленьком острове, то получите одну фишку Катана (одно победное очко). Фишка кладется под это поселение.

#### Создание чудес Катана

Игрок, который первым начинает строить чудо, выбирает из пяти карт. Прочие довольствуются тем, что осталось.

- Можно начать строительство катанского чуда, если выполнено необходимое условие (см. карты чудес).

Например, для возведения Колосса нужно иметь город в гавани и один непрерывный торговый путь из пяти дорог и/или кораблей без учета ответвлений.

- Если условие соблюдено, положите один из своих кораблей на карту чуда (ниже списка сырья). Теперь стройте.

- Каждое чудо строится в четыре этапа. На всех этапах требуется по пять единиц сырья, указанного на карте.

• Отдав сырье за первый этап, положите фишку Катана на поле «1» карты чуда – этап пройден. После второй фазы строительства положите фишку на поле «2», и т.д.

- Если сырья хватает, можете за один ход завершить несколько этапов строительства.

#### Пират/разбойник

Разбойник появляется в одной из трех пустынь. Пират не участвует в игре.

#### Конец игры.

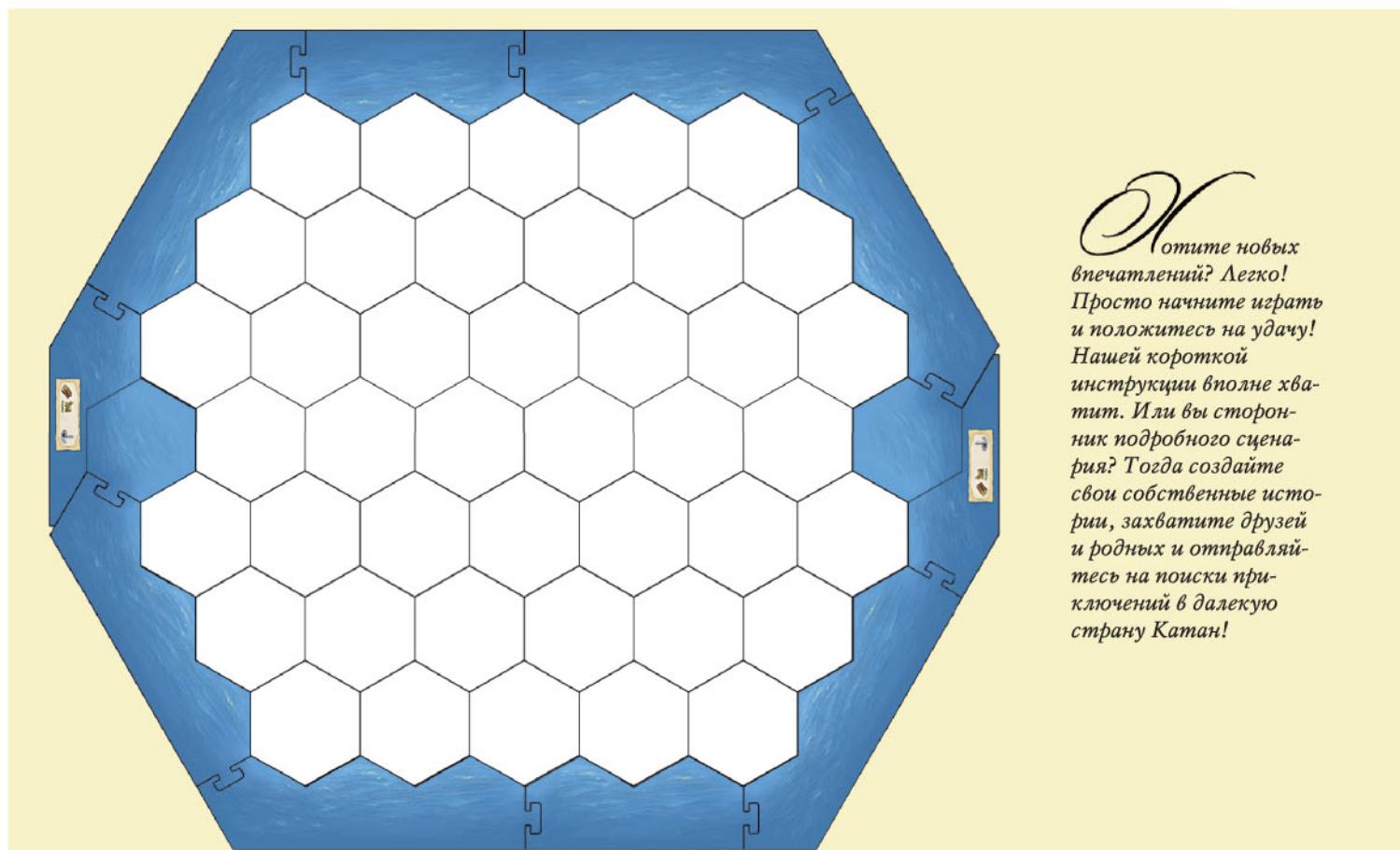
Побеждает игрок, который,

- завершил строительство чуда (все четыре этапа) или
- набрал 10 очков и продвинулся в строительстве чуда дальше соперников (учитываются завершенные этапы).

### 4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

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

## сценарий 9: Новый мир



## 1. КОМПОНЕНТЫ

Все острова:	ГЕКСЫ									Всего
	МОРЕ	ПУСТЫНЯ	ЗОЛРЕКА	ПАНИЯ	ХОЛМЫ	ГОРЫ	ПАСТБИЩА	ЛЕС		
КОЛИЧЕСТВО	19	-	-	5	4	4	5	5	42	
НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ	2	3	4	5	6	8	9.	10	11	12
КОЛИЧЕСТВО	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 по схеме. В таблицах указано всё, что необходимо для игры. Переверните все гексы оборотом вверх и перемешайте их. Затем берите один гекс за другим и выкладывайте их в любом порядке по всему игровому полу.

С номерными жетонами поступите так же. Страйтесь, чтобы красные номера (6 и 8) не оказались рядом. Они также не должны лежать на полях с золотом. Если всё же так получится, договоритесь с партнёрами по игре о том, чтобы поменять жетоны местами.

Жетоны гаваней перемешайте и сложите стопкой лицом вниз. Начиная с самого старшего по возрасту игрока, каждый может по очереди построить по одной гавани у любого гекса суши.

## 3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### Этап основания

Каждый игрок может основывать оба свои поселения в любых точках, в каких пожелает. Таким образом, к началу игры у всех участников есть по одному или по два «собственных» острова. Прочие острова для них – «чужие».

## Особые победные очки

Создав первое поселение на «чужом» острове, вы получите одно победное очко (фишку Катана).

## Конец игры

Игра окончена, когда один из игроков набирает 12 очков.

## 4. ВАРИАНТЫ РАСКЛАДКИ ПОЛЯ

Если игроки недовольны расстановкой гексов (слишком много маленьких островов или слишком велик главный остров), то разрешается внести изменения. С этими корректировками должны согласиться все участники. Разумеется, можно целенаправленно создавать свои сценарии и пробовать играть по ним. Используйте основные положения из этой книги или придумайте свои – главное, чтобы все сидящие за столом играли по одним правилам.



**Локализация в России выполнена ООО «СМАРТ»**

**Общее руководство:**

*Михаил Акулов*

**Вёрстка и предпечатная подготовка:**

*Елена Авраменко*

**Редактура: Алексей Перерва, Вера Серпова**

**Перевод с немецкого: Вера и Александр Комарницкие**

**Особая благодарность выражается**

*Илье Карпинскому*