

КЛАУС ТОЙБЕР

CATAN®

МОРЕХОДЫ

ДОПОЛНЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Содержание

Вперёд, к новым открытиям!.....	2	Сценарий 4. Через пустыню.....	14
Состав игры.....	3	Сценарий 5. Затерянное племя.....	16
Цель игры.....	3	Сценарий 6. Ткань для Катана.....	18
Общие правила.....	4	Сценарий 7. Острова пиратов.....	20
Сценарий 1. К новым берегам.....	8	Сценарий 8. Чудеса Катана.....	22
Сценарий 2. Четыре острова.....	10	Сценарий 9. Новый мир.....	24
Сценарий 3. Океания.....	12		



Вперёд, к новым открытиям!

Вы прочно обосновались на Катане, и в вас вновь проснулась жажда приключений. Готовьте свои корабли к отплытию и отправляйтесь в море на поиски новых островов. Какие ресурсы ждут вас там? Не всегда это можно предугадать. Уклоняйтесь от пиратов, прокладывая путь сквозь густой туман и основывайте поселения у желанных золотых рек. Поднимайте паруса и держите курс на увлекательные сценарии в мире Катана!

С дополнением «Мореходы» вы можете либо пройти кампанию, состоящую из 8 сценариев, либо исследовать морские просторы Катана в открытом сценарии (см. «Новый мир» на с. 24).

Если вы играете в кампанию, рекомендуется проходить сценарии в указанном порядке, так как каждый следующий сценарий становится сложнее и вводит новые правила игры.

Примечание о различных изданиях

Серия игр Catan с её дополнениями неоднократно перерабатывалась с момента своего появления в 1995 году. Игры текущего издания совместимы со всеми изданиями игр серии, выходившими в России с 2018 года: дизайн компонентов будет отличаться, но это не повлияет на игровой процесс.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Клаус Тойбер (1952–2023)

Дальнейшая разработка серии: Бенджамин Тойбер

Иллюстрация обложки: Квентин Рень

Внутренние иллюстрации: Эрик Хиббелер

Дизайн: Михаэла Кинле, Сабина Кондиолли

Дизайн игровых фигур: Андреас Клобер

3D-графика: Андреас Реш

Техническая разработка продукта: Моника Шалль

Руководство проектом и редакция: Тина Ландвер-Рёдде

Редакторы: Ясмин Балле, Арнд Фишер

Редактор первого издания: Райнер Мюллер

Команда разработчиков: Ясмин Балле, Арнд Бенен, Морган Донтавилль, Арнд Фишер, Бьянка Фройнд, Зоня Крюцфельдт, Тина Ландвер-Рёдде, Рон Магин, Энн Рейнольдс, Аз Сперри

Отдельная благодарность: Бреа Бланкенфельд, Себастьян Кастро Касас, Пит Фенлон, Надин Фидлер, Каро Фишер, Стефани Ньюман, Донна Прайор, Сабрина Риш, Келли Шмитц и Гвидо Тойбер.

© 1997, 2026 KOSMOS Verlag Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflzerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, Germany

© 2026 CATAN GmbH – CATAN, the “CATAN Sun,” the CATAN Brand Logo and the CATAN Hex Icon are registered trademark properties of CATAN GmbH (catan.com) in various territories of the world. All rights reserved.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «Мир Хобби».

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Александр Петрунин

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Антон Русин

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0.





Состав игры

6 элементов морской рамки



60 фигурок кораблей

(по 15 каждого цвета)



10 жетонов гаваней



5 с курсом 3:1, по 1 особой гавани с курсом 1:2 на каждый тип сырья

30 гексов ландшафта

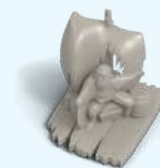


19 гексов моря, по 2 гекса холмов, гор, золотоносных рек и пустынь, по 1 гексу пашни, леса и пастбища

6 карт цены строительства



1 фигурка пирата



10 номерных жетонов



50 жетонов победных очков (ПО)

(жетон ткани на обороте)



7 карт чудес Катана (включая «Маяк» и «Великую библиотеку» для расширения для 5–6 игроков)



12 жетонов пиратских крепостей

(по 3 каждого цвета)



5 жетонов
Великой стены



2 жетона
Великого моста



4 жетона игроков



Цель игры

В дополнение «Мореходы» входят 9 разных сценариев. Чтобы одержать победу в сценарии, наберите столько ПО (🏆), сколько указано в сценарии. Игрок, который в свой ход набирает требуемое количество 🏆, немедленно объявляется победителем, и игра завершается.

Подсказка: сначала ознакомьтесь с общими правилами игры с дополнением «Мореходы». Они действуют для всех 9 сценариев.



Общие правила

Правила игры с дополнением «Мореходы»

Правила базовой версии настольной игры Catan действуют при игре с «Мореходами» без изменений, поскольку «Мореходы» прежде всего дополнение. Однако для некоторых сценариев разработаны уникальные правила.

Вы можете играть в «Мореходов» без сценария: соответствующие правила свободной игры и подготовку к игре вы найдёте на с. 24. Также мы предлагаем вам сюжетную кампанию: вы можете сыграть в один из 8 сценариев, предпочтительно в том порядке, в котором они приведены в этой брошюре. Сюжет сценариев развивается последовательно, и в каждом сценарии вас ждут новые приключения на острове Катан.

Компоненты сценариев и подготовка к игре

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

Примечание: чтобы при необходимости можно было легко отделить друг от друга компоненты базы и дополнений, гексы и номерные жетоны из дополнения «Мореходы» помечены символом . На гексах он расположен на лицевой стороне в нижнем левом углу, а на номерных жетонах и других компонентах — на обратной стороне.

1. Соединяйте элементы рамки, как показано на схеме сценария.

Важно: 6 элементов рамки из базовой игры нужно положить лицевой стороной вниз, поскольку на них изображены берега и гавани, а для «Мореходов» вам нужна сторона с изображением моря.

Вам будет значительно легче собирать рамку, если вы будете вставлять элементы из базовой игры сверху в элементы рамки из дополнения «Мореходы». Если вы будете делать наоборот, потребуется большее усилие, которое может повредить элементы рамки.

2. Поместите гексы суши и моря в рамку, как показано на схеме сценария.

3. На гексы суши положите номерные жетоны, как показано на схеме сценария.

4. В качестве гаваней используйте жетоны из «Мореходов». В описании сценария указано, нужно ли выкладывать жетоны гаваней согласно схеме или случайным образом. Если они размещаются случайно, делайте следующее:

- перед игрой переверните необходимые для сценария жетоны гаваней лицевой стороной вниз, перемешайте их и сложите в стопку;
- из стопки по одному берите жетоны гаваней, кладите в обозначенные на схеме места игрового поля, а затем переворачивайте.

5. Каждый игрок должен добавить в свой запас 15 фигурок кораблей своего цвета.



Строительство и использование кораблей

1. Строительство кораблей

Корабли строятся так же, как и дороги. Однако, в отличие от дорог, их можно **перемещать**. Для строительства кораблей применяются следующие правила:

- Корабли можно строить только на пути между двумя гексами моря (водный путь) или между гексами суши и моря (береговой путь).
- Построенный корабль можно ставить на поле любым из следующих способов (или их комбинацией):
 - чтобы он примыкал к поселению или городу вашего цвета. При этом путь может разветвляться;
 - чтобы он примыкал к другому кораблю вашего цвета.
- На водном пути может находиться только 1 корабль. На береговом пути может находиться **либо** 1 корабль, **либо** 1 дорога.

Запрещено строить корабль так, чтобы он примыкал к дороге, или дорогу, чтобы она примыкала к кораблю. Ваши дорога и корабль могут примыкать друг к другу лишь в том случае, если на перекрёстке между ними есть ваше поселение или город.

2. Использование кораблей

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

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

Если вы провели по гексам моря строй кораблей от своего поселения или города до гекса суши, вы можете основать там новое поселение (соблюдайте правило расстояния). Затем вы вправе начать освоение этой суши с помощью дорог и возобновить плавание на кораблях к новым открытиям.

3. Этап основания

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



Корабль

Цена: 1 карта шерсти + 1 карта древесины.



Пример: играющий красными основал 2 поселения с кораблями; верхний корабль стоит на водном пути, а нижний — на береговом.



Пример: играющий красными не может поставить свой корабль на отмеченном крестиком пути, потому что этот путь примыкает к дороге.



Пример: играющий красными решает разветвить строй кораблей.



Пример: строй красных кораблей достиг гекса пастбищ, и теперь играющий красными может основать там своё поселение.



4. Перемещение кораблей

Несколько кораблей, которые располагаются на поле друг за другом, образуют строй. Строй кораблей может быть **замкнутым**, **прерванным** или **свободным**.

- Строй кораблей, соединяющий 2 ваших поселения и/или города, считается **замкнутым**. Вы не можете переместить корабль из замкнутого строя.
- Если соперник основал поселение перед крайним кораблём вашего строя, то он таким образом лишил вас возможности перебраться на сушу и теперь этот строй считается **прерванным**.

Важно: в таком случае строй кораблей остаётся **замкнутым**, но часть, отделённая чужим городом/поселением, не может учитываться для определения самого длинного тракта (см. ниже).

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

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

Корабли и дороги

Самый длинный тракт

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

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

Карта развития «Строительство дорог»

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



Пример: из этого строя кораблей нельзя переместить ни одного корабля, потому что он уже замкнут.



Пример: оба строя кораблей на иллюстрации сверху — свободные, поэтому играющий красными может переместить указанный стрелкой корабль на любой из путей, отмеченный зелёной галочкой.

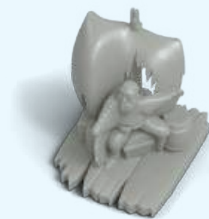


Пример: играющий красными выстроил самый длинный тракт — строй из 4 кораблей и 2 дорог. Чтобы присоединить к нему ещё 2 корабля, игроку необходимо основать поселение между дорогой и кораблём на перекрёстке, отмеченном красной стрелкой.



Пират

В составе игры есть фигурка плота — это пират. В некоторых сценариях задействован только пират, а в других — и разбойник, и пират.



Игра с пиратом

В начале партии установите пирата на участок поля, обозначенный в сценарии буквой X.

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

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

Игра с пиратом и разбойником

Разбойник начинает игру на указанном в сценарии гексе.

- Когда на кубиках выпадает «7», выбросивший этот результат игрок должен переместить либо разбойника, либо пирата (по своему выбору). Двигать обоих сразу запрещено.
- Разбойника можно переместить на любой гекс суши, минуя все водные гексы, если не сказано иное. В остальном нужно придерживаться правил базовой версии игры Catan. Для пирата действуют правила, изложенные в предыдущем разделе.
- Если вы сыграли карту рыцаря, выберите, кого переместить — разбойника или пирата (правила изложены выше).

Новый вид ландшафта. Золотоносная река

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

- Карт сырья с золотом в игре нет: золото используется лишь как средство обмена.
- Если на кубиках выпадает номер гекса с золотоносной рекой, каждый игрок, чьё поселение граничит с таким гексом, берёт себе любую карту сырья. Игрок, чей город граничит с таким гексом, может выбрать любые две карты (одного или разных типов).



Конец игры

Как только один из участников во время своего хода набирает как минимум столько , сколько требуется по сценарию, партия заканчивается. Этот участник объявляется победителем.



Сценарий 1. К новым берегам

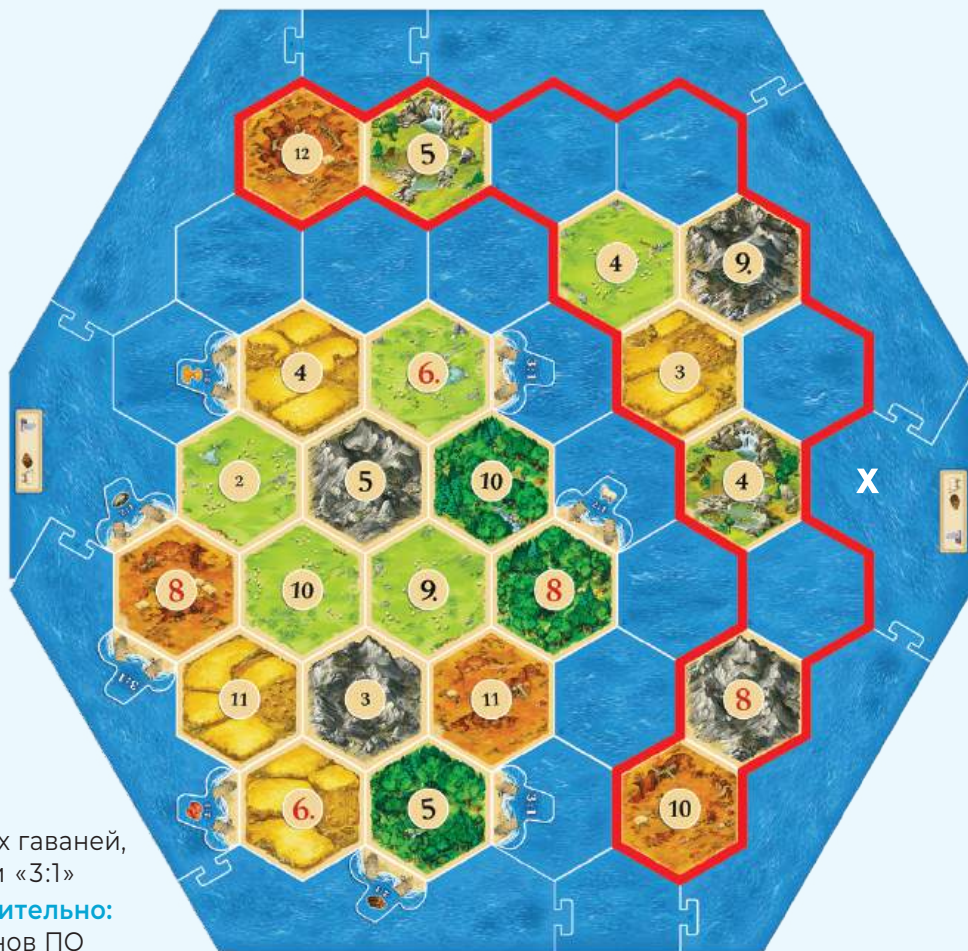


После долгого путешествия колонизаторы достигли берегов Катана и основали первые поселения. Они начали строить гавани и сооружать корабли. Отважные первопроходцы вышли в открытое море. Вскоре поползли слухи о том, что в море неподалёку находится целый

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	13	2	1
Пустыня	—	3	2
Зол. река	2	4	3
Холмы	4	5	3
Лес	3	6	2
Пастбище	3	8	3
Пашня	5	9	2
Пашня	4	10	3
Горы	4	11	2
Горы	4	12	1
Всего	35	Всего	22

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

Дополнительно:
18 жетонов ПО



Подготовка

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

Дополнительные правила

Этап основания

Игроки основывают по 2 первых поселения с дорогами на главном острове (без красной рамки) по правилам базовой версии игры. Если игрок основал поселение на побережье, он может

вместо дороги поставить корабль и таким образом сразу выйти в море.

Пират/разбойник

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

Особые победные очки

За своё первое поселение на каждом малом острове игрок получает 2 — он берёт 2 жетона ПО и кладёт рядом с этим поселением. Таким



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

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	14	2	2
Пустыня	1	3	3
Зол. река	2	4	3
Холмы	5	5	3
Лес	5	6	3
Пастбище	5	8	3
Пашня	5	9	3
Горы	5	10	3
Горы	5	11	3
Горы	5	12	1
Всего	42	Всего	27



Гавани:

5 особых гаваней,
4 гавани «3:1»

Дополнительно:

24 жетонов ПО

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

Конец игры

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

Варианты раскладки поля

Главный остров

Перемешайте гексы главного острова и разложите их в случайном порядке. Точно так же поступите с номерными жетонами и гаванями.

Убедитесь, что номерные жетоны с красными цифрами не лежат рядом друг с другом.

Малые острова

Перемешайте гексы малых островов лицевой стороной вниз, выложите их в случайном порядке, а затем переверните. Таким же образом разместите на них номерные жетоны. При игре вчетвером убедитесь, что номерные жетоны с красными цифрами не лежат рядом друг с другом.



Сценарий 2. Четыре острова



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

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	15	2	1
Пустыня	—	3	2
Зол. река	—	4	2
Холмы	4	5	3
Лес	4	6	2
Пастбище	4	8	2
Пашня	4	9	3
Горы	4	10	2
		11	2
		12	1
Всего	35	Всего	20

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

Дополнительно:
18 жетонов ПО



Подготовка

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

Дополнительные правила

Этап основания

Каждый игрок может основать первые два поселения (с дорогами/кораблями) на любом острове или на двух любых островах. Таким образом, в начале партии у каждого участника может быть

1 или 2 «своих» острова. Все остальные острова для него «чужие».

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

Пират/разбойник

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



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

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	12	2	1
Пустыня	—	3	2
Зол. река	—	4	3
Холмы	4	5	3
Лес	5	6	2
Пастбище	5	8	2
Пашня	5	9	3
Горы	4	10	3
Горы	4	11	3
Горы	4	12	1
Всего	35	Всего	23

Гавани:

5 особых гаваней,
4 гавани «3:1»

Дополнительно:

24 жетона ПО



Особые победные очки

За своё первое поселение на каждом «чужом» острове вы получаете 2 — возьмите 2 жетона ПО и положите рядом с этим поселением. Таким образом, всего это поселение приносит вам 3 , и неважно, есть ли на этом острове поселения соперников.

Конец игры

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

Варианты раскладки поля

Очертания островов менять нельзя. Гексы, гавани и номерные жетоны можно раскладывать в пределах островов случайным образом. Следите, чтобы такие стратегически важные гексы, как лес и пастбища, не получили слишком плохие номерные жетоны («2», «3», «11» и «12»).



Сценарий 3. Океания



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

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	18	2	—
Пустыня	—	3	3
Зол. река	2	4	2
Холмы	4	5	3
Лес	5	6	3
Пастбище	5	8	3
Пашня	4	9	3
Горы	4	10	2
		11	3
		12	2
Всего	42	Всего	24

Гавани:

5 особых гаваней,
3 гавани «3:1»



Подготовка

Выложите по схеме оба острова и море с гаванями. В таблицах перечислены все необходимые элементы для этих островов. Центр поля соберите следующим образом: перемешайте взакрытую оставшиеся гексы ландшафта и выложите лицевой стороной вниз на отмеченные светло-голубым места. Номерные жетоны для этих гексов тоже нужно перемешать и сложить рядом с полем в стопку лицевой стороной вниз.

Дополнительные правила

Этап основания

Все игроки основывают первые 2 поселения (с дорогами/кораблями) на любом острове или на двух любых островах. Если вы основали поселение на побережье, советуем вместо дороги поставить у этого поселения корабль. Это позволит сразу выйти в море.

Пират/разбойник

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



собираются в странствие по покрытым непроницаемой пеленой водам. Полные решимости, они загружают корабли провизией и семенами, а затем отправляются к опасному морю Туманов.

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	15	2	1
Пустыня	—	3	3
Зол. река	2	4	3
Холмы	5	5	3
Лес	5	6	3
Пастбище	5	8	3
Пашня	5	9	3
Горы	5	10	3
		11	3
		12	2
Всего	42	Всего	27

Гавани:

5 особых гаваней,
4 гавани «3:1»



Открытие новых земель

Как только вы постройте дорогу или поставите корабль у перекрёстка с закрытым гексом, переверните этот гекс лицевой стороной вверх.

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

Конец игры

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

Варианты раскладки поля

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

Сценарий 4. Через пустыню

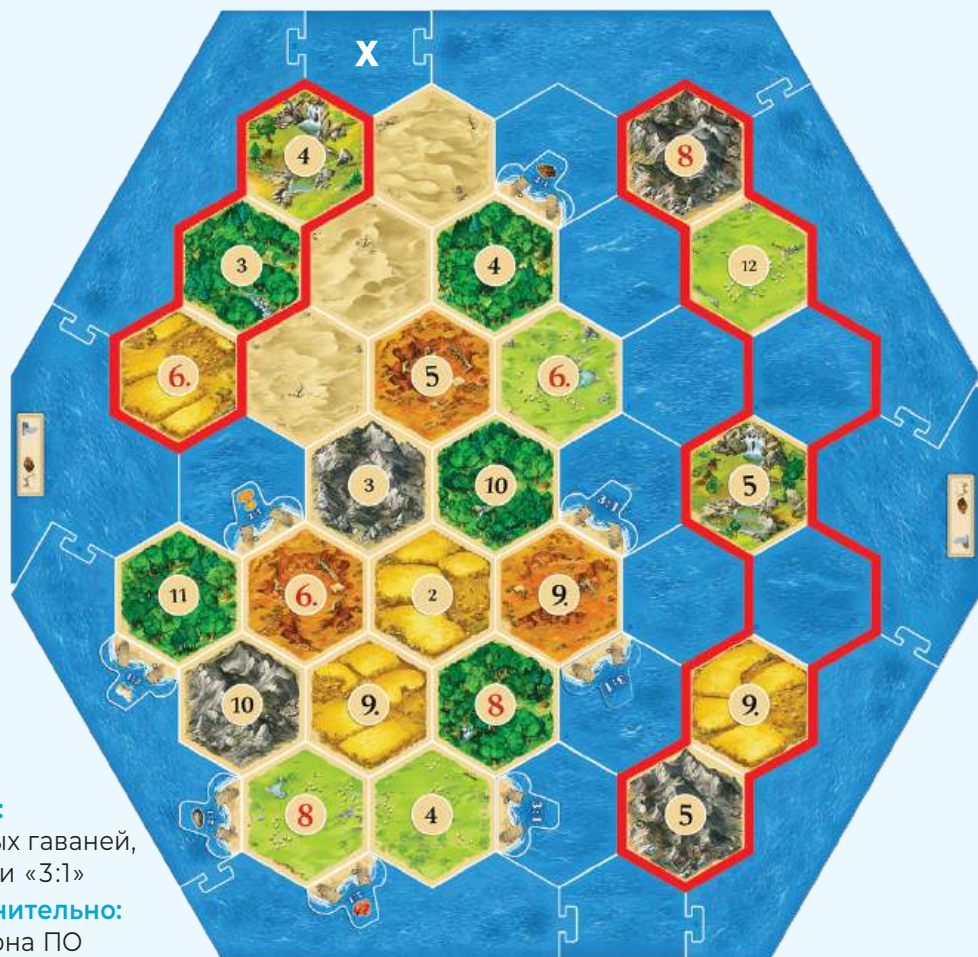


Далеко на западе от Катана обнаружили новый остров. Поселенцы назвали его Пустынным из-за обширной пустыни, которая разделяет остров на две части. На самой большой части основали поселения. Вскоре исследователи выяснили, что за пустыней тоже есть плодородные земли. Одновременно с этим моряки открыли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

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	10	2	1
Пустыня	3	3	2
Зол. река	2	4	3
Холмы	3	5	3
Лес	5	6	3
Пастбище	4	8	3
Пашня	4	9	3
Горы	4	10	2
		11	1
		12	1
Всего	35	Всего	22

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

Дополнительно:
24 жетона ПО



Подготовка

Сложите элементы рамки в соответствии со схемой. Соберите игровое поле. Всё, что нужно для главного острова, указано в верхней таблице. Разложите жетоны гаваней, как показано на схеме.

Дополнительные правила

Этап основания

Главный остров пересекает пустыня. Слева от неё находится узкий перешеек земли (выделен красным). В начале партии игроки основывают

свои поселения на другой части главного острова. Малые острова и узкий перешеек земли считаются «чужими» островами.

Пират/разбойник

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

Особые победные очки

За своё первое поселение на каждом «чужом» острове вы получаете 2 и кладёте рядом с этим поселением. Таким образом, всего это поселение приносит игроку 3 , и неважно,



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

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	12	2	1
Пустыня	3	3	3
Зол. река	2	4	3
Холмы	5	5	3
Лес	5	6	3
Пастбище	5	8	3
Пашня	5	9	3
Горы	5	10	3
		11	3
		12	2
Всего	42	Всего	27



Гавани:

5 особых гаваней,
4 гавани «3:1»

Дополнительно:

32 жетона ПО

есть ли уже на этом острове или участке земли поселения соперников.

Конец игры

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

Варианты раскладки поля

Гексы суши и моря, а также гавани и номерные жетоны на главном острове можно разложить случайным образом, за исключением трёх гексов пустыни. Гексы суши и номерные жетоны на малых островах и участке суши слева от пусты-

ни тоже можно разложить случайным образом. Но вы не можете располагать номерные жетоны с красными цифрами рядом друг с другом и на гексах золотоносной реки.



Сценарий 5. Затерянное племя



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

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	19	2	1
Пустыня	3	3	2
Зол. река	2	4	2
Холмы	5	5	2
Лес	5	6	2
Пастбище	5	8	2
Пашня	5	9	2
Горы	5	10	2
Пашня	5	11	2
Горы	5	12	1
Всего	49	Всего	18



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

Дополнительно: 4 карты развития, 8 жетонов ПО

Подготовка

Сложите элементы рамки в соответствии со схемой. Необходимые гексы указаны в таблице. Соберите игровое поле.

Важно: на малых островах отсутствуют номерные жетоны.

Разложите 8 жетонов ПО по указанным на схеме побережьям.

Разложите в указанных местах 6 жетонов гаваней лицевой стороной вниз. Затем переверните их лицевой стороной вверх.

Перетасуйте карты развития, возьмите 4 верхние карты из колоды и положите лицевой стороной вниз на обозначенные на схеме места.



Дополнительные правила

Этап основания

Игроки основывают первые 2 поселения с прилегающими к ним дорогами и/или кораблями на главном острове в соответствии с правилами базовой версии игры. На побережьях участники партии могут ставить рядом с поселениями не дороги, а корабли. На малых островах нельзя основывать поселения (на этом этапе и позже), к тому же эти земли не приносят сырья.

Пират/разбойник

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

Когда на кубиках выпадает «7» (или разыгрывается карта рыцаря), игрок может передвинуть либо разбойника, либо пирата. Разбойника запрещено перемещать на малые острова. Если разбойник покинул гекс пустыни, на котором начал игру, он не может туда вернуться.

Подарки

Подарки аборигенов — это ПО, карты развития и свободные гавани.

Особые победные очки

Первый игрок, который с помощью кораблей достиг малого острова и первым построил новый корабль (или переместил старый) на пути, где лежит жетон ПО, он забирает его и кладёт рядом с собой. Этот жетон приносит 1 . Не кладите новый жетон из резерва на место забранного.

Карты развития

Если вы построили новый корабль (или переместили старый) на пути рядом с местом, где лежит карта развития, можете забрать её. Карта применяется по обычным правилам.

Гавани

- Если вы построили новый корабль (или переместили старый) на пути, где находится гавань, она переходит к вам.
- Если на каком-либо побережье у вас есть поселение без гавани, немедленно поместите гавань на смежный путь. Если у вас несколько поселений на побережье, выберите из них одно.

- Если у вас нет поселений на побережье, придётся отложить гавань до момента, когда у вас появится нужное поселение.
- У одного прибрежного поселения можно поместить только 1 гавань, и на одном гексе может находиться лишь 1 гавань.
- Как только вы разместили гавань, вы можете торговать по указанному на ней курсу по обычным правилам.

Конец игры

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

Варианты раскладки поля

Гексы и номерные жетоны можно разложить случайным образом. Однако следите за тем, чтобы 3 крайних правых гекса на главном острове не получили слишком хорошие номера («5», «6», «8», «9»).



Сценарий 6. Ткань для Катана



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

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	18	2	2
Пустыня	2	3	3
Зол. река	2	4	3
Холмы	3	5	3
Лес	4	6	3
Пастбище	4	7	3
Пашня	5	8	3
Горы	4	9	3
10		10	3
11		11	3
12		12	2
Всего	42	Всего	28



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

Дополнительно:
50 жетонов ткани

Подготовка

Сложите элементы рамки, как показано на схеме. Все необходимые для игры гексы перечислены в таблице. Соберите игровое поле и случайным образом разложите гавани. На 4 малых острова, прямо на перекрёстки, положите по 2 номерных жетона: каждый жетон символизирует деревню. Рядом с каждой деревней положите 5 жетонов ПО стороной с рулоном ткани вверх, чтобы сформировать запасы. 10 оставшихся жетонов ткани поместите рядом с игровым полем в резерв. Каждый жетон ткани символизирует 1 рулон ткани.

Дополнительные правила

Этап основания

Все игроки основывают первые два поселения (с дорогами/кораблями) на любом главном острове или на двух главных островах (верхний и нижний край схемы) по правилам базовой версии игры. Как только последний игрок основал своё второе поселение, все участники партии, начиная с него и далее по часовой стрелке, основывают третье поселение. Когда все игроки основали третье поселение, они получают за него стартовое сырьё. На побережье рядом с поселением можно ставить не дорогу,



а корабль, чтобы сразу выйти в море. На малых островах (середина схемы) запрещено основывать поселения (на этом этапе и позже): там обитают аборигены из затерянного племени.

Торговля тканью

Как только вы проведёте строй кораблей от своего поселения к деревне затерянного племени, то есть достигнете перекрёстка с номерным жетоном, вы начинаете торговлю с местными жителями.

- Вы можете сразу взять 1 рулон ткани из запаса этой деревни.
- В дальнейшем, если на кубиках выпадет соответствующее номерному жетону число, вы можете взять ещё 1 рулон.
- Если к деревне добрались 2 и больше игрока, каждый из них получает 1 рулон ткани из запаса деревни.
- Если в запасе деревни не хватает жетонов на всех претендующих на них игроков, недостающие жетоны следует взять из общего резерва.
- Если в запасе деревни нет жетонов, когда на кубиках выпадает её номер, ни один игрок ничего не получает (даже из резерва).
- 2 рулона ткани приносят 1 , но 1 рулон ткани не приносит ничего. Для более простого отслеживания  за ткани вы можете переворачивать каждый второй жетон ткани на сторону с .

Перемещение кораблей

Любой строй кораблей от поселения игрока до деревни затерянного племени считается замкнутым. Следовательно, перемещать корабли в этом строе запрещено (даже если запас этой деревни опустел). Однако вы по-прежнему можете дополнять этот строй новыми кораблями (удлиняя его или создавая от него ответвления), а затем перемещать эти корабли по обычным правилам.

Пират/разбойник

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

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

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

Самый длинный тракт

За «Самый длинный тракт» очки не начисляются (можете убрать эту карту в коробку перед началом игры), а за «Самое большое войско» — начисляются по обычным правилам.

Конец игры

Партия заканчивается, если:

- кто-то из её участников в свой ход набирает 14 ;
- в конце чьего-либо хода жетоны ткани остались лишь в 3 деревнях затерянного племени.

Во втором случае выигрывает тот, у кого больше победных очков. В случае ничьей выигрывает тот, у кого больше рулонов ткани.

Варианты раскладки поля

Гексы и номерные жетоны главных островов можно разложить случайным образом. Расположение гексов и номерных жетонов на малых островах менять нельзя. Фигурку разбойника поместите на любой гекс с номером «12».



Сценарий 7. Острова пиратов



В северо-западной части архипелага пираты вторглись во владения катанцев. Закалённые в боях флибустьеры без особого труда пустили на дно суда мирных жителей и захватили поселения на западных островах. Чтобы дать отпор врагам и прогнать их обратно в море, народ Катана начал строить военный флот.

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	19	2	1
Пустыня	3	3	2
Зол. река	2	4	3
Холмы	5	5	3
Лес	5	6	3
Пастбище	5	8	3
Пашня	5	9	3
Горы	5	10	3
		11	2
		12	1
Всего	49	Всего	24



Гавани:

5 особых гаваней,
3 гавани «3:1»

Дополнительно:

12 жетонов пиратских крепостей,
4 жетона игроков

Подготовка

Сложите элементы рамки, как указано на схеме. Все необходимые для игры гексы перечислены в таблице. Соберите игровое поле и разложите гавани случайным образом.

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

Все участники основывают по 1 поселению и ставят по 1 кораблю на побережье **восточного острова (обведён красным)**, как показано

на схеме. На восточном острове поселения можно основывать по обычным правилам. Остальные острова находятся во владении пиратов. На побережье западных островов нужно расставить 4 пиратские крепости, как указано на схеме. Каждая пиратская крепость представляет собой 3 жетона пиратских крепостей одного цвета и 1 фигурку поселения того же цвета, поставленную сверху. Положите жетоны игроков на перекрёстки, указанные на схеме выше.

Карты «Самый длинный тракт» и «Самое большое войско» в этом сценарии не задействованы. В этом сценарии у карт ПО и рыцарей появляется новая роль и их нельзя использовать как обычно.



Важно: при игре втроём компоненты белого цвета в партии не участвуют — отложите их в коробку, а из колоды с картами развития удалите все карты ПО. При игре вчетвером карты ПО остаются в колоде, но разыгрываются как карты рыцарей.

Дополнительные правила

Этап основания

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

Пират/разбойник

В этом сценарии плот пирата — это пиратский флот. Он начинает на гексе моря с буквой Х. Разбойник в этом сценарии не задействован.

Строительство кораблей

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

Вы можете строить любое количество строев кораблей вокруг восточного острова по обычным правилам.

Боевые корабли

Раскрыв карту рыцаря (или карту ПО при игре вчетвером), вы можете превратить ближайший к вашему поселению на восточном острове небоевой корабль строя в боевой. Для этого положите фигурку корабля на бок, а карту отправьте в сброс.

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

Пиратский флот

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

Нападение пиратов

Если пиратский флот перемещается на гекс моря, примыкающий к поселению или городу, его владелец подвергается нападению. Происходит это до получения сырья и обычных действий пирата, которые он совершает, если на кубиках выпадает «7».

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

Основание поселения на острове пиратов

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

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

«7» на кубиках

В этом сценарии разбойник не задействован. Тем не менее, если на кубиках выпадает «7», сперва каждый игрок, у которого на руке больше 7 карт сырья, возвращает в резерв половину



(с округлением вниз). Затем участник, выбросивший «7», может вытянуть вслепую 1 карту сырья у любого соперника.

Захват пиратской крепости

В конце хода игрока, если строй его кораблей достиг пиратской крепости, он нападает на неё.

Сила пиратов определяется броском кубика.

- Если количество боевых кораблей в вашем строю больше выпавшего на кубике числа, вы побеждаете. Заберите себе один из жетонов пиратских крепостей, лежащих в стопке этой крепости.
- Если количество боевых кораблей в вашем строю меньше выпавшего на кубике числа, вы проигрываете. Уберите с поля 2 своих ближайших к крепости корабля.
- Если количество боевых кораблей в вашем строю равно выпавшему на кубике числу, уберите с поля 1 ближайший к крепости корабль.

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

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

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

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

Конец игры

Побеждает тот, кто захватил пиратскую крепость своего цвета и набрал хотя бы 10 .

Варианты раскладки поля

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

Сценарий 8. Чудеса Катана

После победы над пиратами на архипелаге воцарились мир и благополучие. В честь непобедимого Катана местные жители решили украсить северные острова, которые открыли совсем недавно, величественными архитектурными сооружениями.

Подготовка

Сложите элементы рамки, как указано на схеме на с. 23. Все необходимые гексы перечислены в таблице. Соберите игровое поле и разложите гавани случайным образом. В этом сценарии задействованы 5 карт чудес: «Великий театр», «Великий мост», «Великая стена», «Колосс» и «Крепость». Положите их рядом с полем. Положите жетоны Великой стены и Великого моста, как показано на схеме.

Дополнительные правила

Этап основания

Все игроки основывают по 2 первых поселения с дорогами и/или кораблями на большом

острове. На малых островах, на перекрёстках с жетонами Великого моста и Великой стены, а также на перекрёстках под восклицательными знаками основывать поселения нельзя. Это правило распространяется только на этап основания.

Особые победные очки

За своё первое поселение на каждом малом острове игрок получает 1  — берёт 1 жетон ПО и кладёт рядом с этим поселением. Причём неважно, есть ли уже на этом острове поселения соперников.

Создание чудес Катана

Игрок, который первым начинает создавать чудо Катана, выбирает одну из пяти карт чудес.



Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	19	2	2
Пустыня	3	3	3
Зол. река	2	4	3
Холмы	5	5	3
Лес	5	6	3
Пастбище	5	8	3
Пашня	5	9	3
Горы	5	10	3
		11	3
		12	1
Всего	49	Всего	27



Гавани:

5 особых гаваней,
4 гавани «3:1»

Дополнительно:

5 карт чудес Катана, 5 жетонов Великой стены,
2 жетона Великого моста, 4 жетона игроков

Другие игроки довольствуются оставшимися картами. За партию каждый участник может построить только 1 чудо Катана.

- Вы можете приступить к созданию чуда Катана, только если вы выполнили указанные на выбранной карте условия. Например, чтобы начать строить Колосса, у вас должен быть 1 город у гавани и непрерывный торговый путь из 5 кораблей/дорог без учёта ответвлений. Или, чтобы начать строить Великую стену, у вас должно быть поселение (или город) на одном из жетонов Великой стены.
- Если условия соблюдены, положите свой жетон игрока на карту чуда (на нижнюю часть с текстом). Затем нужно построить это чудо Катана.
- Каждое чудо Катана строится в 4 этапа. На всех этапах требуется по 5 единиц обозначенного на карте сырья.
- Как только игрок отдаёт сырьё за первый этап, он должен положить свой жетон игрока на поле «1» карты чуда. На втором этапе нужно

снова отдать сырьё, чтобы передвинуть жетон на поле «2», и т. д.

- Если хватает сырья, вы можете за 1 ход завершить несколько этапов строительства чуда.

Пират/разбойник

Разбойник начинает на любом гексе пустыни. Пират в этом сценарии не задействован.

Конец игры

Победителем становится игрок, который завершил строительство чуда Катана (все 4 этапа) **или** набрал 10 победных очков и завершил больше этапов строительства чуда.

Варианты раскладки поля

Гексы и номерные жетоны главного острова можно располагать в случайном порядке, не меняя очертания острова; при этом гексы пустыни всегда остаются на своём месте. Граничащие с пустынями гексы не должны получать выгодные номера («6» или «8»).



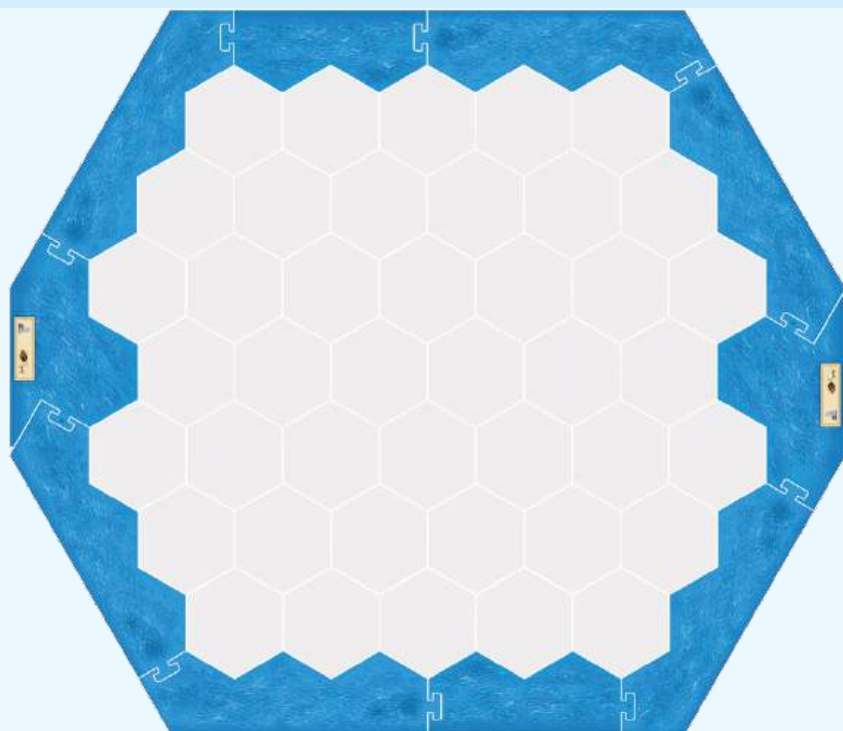
Сценарий 9. Новый мир

Разработайте собственный сценарий и захватите друзей и родных к острову Катан на поиски новых приключений.

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	19	2	1
Пустыня	—	3	3
Зол. река	—	4	3
Холмы	4	5	3
Лес	5	6	2
Пастбище	5	8	2
Пашня	5	9	3
Горы	4	10	3
		11	2
		12	1
Всего	42	Всего	23

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

Дополнительно:
16 жетонов ПО



Подготовка

Сложите элементы рамки, как указано на схеме. Перечисленные в таблице гексы положите лицевой стороной вниз и перемешайте. Затем в случайном порядке выложите их лицевой стороной вверх внутрь рамки. Прodelайте те же действия с перечисленными в таблице номерными жетонами. Обратите внимание, что жетоны с красными номерами («6» и «8») не должны оказаться рядом. Жетоны гаваней перемешайте в закрытую и сложите стопкой. Далее все игроки, начиная с самого старшего, могут по очереди положить по одной гавани у любого гекса суши. Делайте так, пока стопка не закончится. На одном перекрёстке не может находиться более 1 гавани. Поместите разбойника на гекс с номером 12, а пирата — на любой гекс рамки.

Дополнительные правила

Этап основания

Каждый игрок может основать 2 своих поселения в любых местах. Оба поселения могут быть

на одном острове либо на разных островах. Таким образом, в начале игры у всех участников партии есть по одному или по два главных острова. Другие острова считаются «чужими».

Особые победные очки

Основав первое поселение на «чужом» острове, вы получаете 1 — берёте 1 жетон ПО и кладёте рядом с этим поселением.

Конец игры

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

Варианты раскладки поля

Если игроки недовольны размещением гексов (слишком много малых островов или слишком большой главный остров), её разрешено поменять, но только если все согласны. Разумеется, можно разрабатывать свои сценарии и пробовать играть по ним. При игре с гексами золотосной реки убедитесь, что на них не выложены номерные жетоны с красными цифрами.