

КОЛОНИЗАТОРЫ

DIE SIEDLER VON CATAN

Купцы и Варвары

Дорогие игроки,



10 лет тому назад, после выхода в свет "Городов и рыцарей" меня спросили, не собираюсь ли я делать третье продолжение основной игры. В то время я ответил на этот вопрос отрицательно, поскольку думал, что уже нечего желать для большего удовольствия от Катана. С "Мореходами" игра расширилась в пространстве, а с "Городами 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 стояло "Варианты основной игры". Поскольку за последние 10 лет в ящике моего стола скопились идеи интересных вариантов и продолжений, я смог обрадовать заинтересованную аудиторию их разработкой и дальнейшим развитием. Результат сейчас у вас в руках: кампания 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 кампании глубину игры, почти сравнимую с "Городами и рыцарями".

В подобном 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 "Обкатка и поддержка игры".

Желаю вам удовольствия с "Купцами и варварами".

Клаус Тойбер, февраль 2007 г.

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

138 игровых фигурок

- 24 рыцаря, по 6 штук 4х цветов



- 12 мостов по 3 штуки 4х цветов



- 4 обоза по 1обозу 4х цветов



- 36 варваров
бронзового цвета



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



- 22 верблюда
бронзового цвета



120 игровых карт

- 1 комплект для "Нашествия варваров"

- 2 комплекта для "Купцов и варваров"

- 1 комплект для "Происшествий на Катане"

- 4 карты для "Рыбаков Катана"

3 листа картонных компонентов

1 правила

СОДЕРЖАНИЕ

| | | |
|--------------------------|------|----|
| ● Варианты | стр. | 2 |
| ● Благородный Разбойник | стр. | 2 |
| ● Происшествия на Катане | стр. | 2 |
| ● Хозяин 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. | 16 |
| ● Купцы и варвары | стр. | 16 |
| Выходные данные | стр. | 20 |

Варианты

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Аккуратно выдавите картонные компоненты из листов. На обратной стороне каждого элемента вы найдёте название варианта или сценария, в котором этот элемент применяется. Ещё одним отличительным признаком служит цвет оборота, а также рубашки игровых карт: "Происшествия на Катане" серые, сценарий "Рыбаки Катана" голубой, сценарий "Катанские реки" синий, "Нашествие варваров" фиолетовое, "Купцы и варвары" красные.

ПРИМЕЧАНИЕ

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

Благородный разбойник

Что случилось в Катанском лесу? Странные истории доносятся из темных чащ Черного Ельника. Изебольда и его банды будто бы след простыл, а вместо них появился молодой парень. Его зовут Роб де Худ и он освобождает богатеев от бремени сокровищ. Бедняки 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 гекса, пока на кубике снова не выпадет "7". Благородный разбойник щадит игроков, которые ещё не перешли рубеж в 2 победных очка.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Разбойник после "7" на кубике или применения карты рыцаря не может быть поставлен на гекс, граничащий с поселением игрока, который имеет только 2 очка. Если из-за этого правила разбойника нельзя поставить никуда, Разбойник остаётся в Пустыне или перемещается 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 ресурсов 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. Раз за разом ты испытывал судьбу, бросая кубики, и спорил с властью чёрного невезения, когда казалось, будто удача улыбается только соперникам.

Наконец-то многомудрым естествоиспытателям Катана удалось рассчитать вероятность так называемого счастья. И, кажется, их система работает! Но есть у этой системы и нежелательные последствия: теперь свои промахи не оправдываешь невезением, ведь статистика беспристрастна...

Продолжительность игры: в зависимости от сценария.
Дополнительный материал:



ОПИСАНИЕ

Эти карты заменяют кубики! Очередной игрок не бросает, как обычно два кубика, а открывает верхнюю карту в стопке... Цифра на карте определяет, какие гексы приносят доходы. Некоторые из этих карт вызывают также определенные события. Всего имеется 11 разных событий, почти на доброй половине карт. При статистически корректном распределении чисел на картах снижается обычный при бросании костей элемент случайности, но при этом события вносят в игру еще больше случайных моментов и придают ей несколько другой характер.

ПОДГОТОВКА

Отложите карту Нового Года и титульную карту колоды.

- перетасуйте остальные 36 карт;
- положите 5 закрытых карт под карту Нового Года. Положите остальные карты сверху лицом вниз;
- если верхние карты сыграны, все карты смешиваются снова. См. пункт "а".

Таким образом, 5 карт постоянно вне игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Нападение разбойников 7

1. Тот, у кого имеется больше 7 карт сырья, отдает половину карт.
2. Подар разбойнику. Вытащи 1 карту (не карту хроники!) из руки любого игрока, у которого есть поселение или город у гекса с разбойником.

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

- Тот, у кого имеется больше 7 карт сырья, отдает половину карт.
- Изгони разбойника. Вытащи 1 карту (не карту хроники!) из руки любого игрока, у которого есть поселение или город у гекса с разбойником.

Эпидемия 8

Все игроки получают с каждого своего сырьевых 1 карту сырья.
- Города и рыцари - нельзя брать карту товара.

Эпидемия (значения кубиков "6" и "8")

Все игроки получают с каждого из своих городов только 1 карту сырья.
"Города и рыцари": нельзя брать карту товара.

Землетрясение 6.

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

Землетрясение (значение кубиков "6")

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

Добрососедство 6.

Каждый игрок дает своему соседу слева 1 любую карту сырья, если она у него есть.
- Города и рыцари - можно также дать карту товара.

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 5

Игрок (игроки) с наибольшим количеством сыгранных карт рыцарей получает 1 карту сырья по своему выбору.
- Города и рыцари - карту подарит игрок с наибольшим числом сыгранных карт рыцарей. Нельзя брать товар.

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 рьяных рыцарей получает карту. Нельзя брать товар.

Преимущество в торговле 5

Хозяин "Самого длинного торгового пути" может вытаскивать из закрытой руки любого игрока 1 карту (не карту хроники!).
- Города и рыцари - не карту развития!

Преимущество в торговле (значение кубиков "5")

Хозяин "Самого длинного торгового пути" может вытаскивать из закрытой руки любого игрока 1 карту (не карту хроники!).
"Города и рыцари": не карту развития!

Спокойное море 9.

Игрок (игроки) с наибольшим количеством поселений или городов у Гавани получает 1 карту сырья (по своему выбору).
- Города и рыцари - нельзя выбирать карту товара.

Спокойное море (значения 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 4

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

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

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

Помощь соседям 10

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.

Помощь соседям (значения 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 3

Игрок с наибольшим числом сыгранных карт рыцарей или с "Самой большой армией" берёт из закрытой руки любого игрока 1 карту (не карту хроники!).
- Города и рыцари - тянет карту с наибольшей силой рьяных рыцарей.

Конфликт (значение кубиков "3")

Игрок с наибольшим числом сыгранных карт рыцарей или с "Самой большой армией" берёт из закрытой руки любого игрока 1 карту (не карту хроники!).
"Города и рыцари": тянет карту (не карту развития) игрок с наибольшей силой рьяных рыцарей.

Год изобилия 2

Каждый игрок получает по 1 карте сырья (по своему выбору).
- Города и рыцари - нельзя выбирать карту товара.

Год изобилия (значение кубиков "2")

Каждый игрок получает по 1 карте сырья (по своему выбору).
"Города и рыцари": нельзя выбирать карту товара.

6.

Люди трудятся - Катан процветает!

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 процветает!
Эти карты не вызывают происшествий.

Новый год

1. Перетасуй все карты, кроме этой.
2. Положи пять карт лицом вниз под эту карту.
3. Положи остальные карты (31) лицом вниз поверх этой карты.
4. Вытащи новую карту Происшествия.

Новый год

- Перетасуй все карты, кроме этой.
- Положи пять карт лицом вниз под эту карту.
- Положи остальные карты (31) лицом вниз поверх этой карты.
- Вытащи новую карту Происшествия.

ВОЗМОЖНОСТИ СОЧЕТАНИЙ

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

"Города и рыцари": очередной игрок бросает сначала красный кубик и кубик событий. Выполняется событие по кубикам. Затем вскрывается и применяется карта из стопки "Происшествий на Катане".

Варианты

Хозяин гавани

Море с его опасностями и соблазнами всегда привлекало охочий до приключений народ. В каждом порту ошиваются толпы головорезов, плутов и авантюристов, и потому редкий день в порту обходится без происшествий. Тот, кто способен обуздать эти дикие орды бретёров и жуликов, без сомнения, призван к высшей цели - он просто обязан стать хозяином гавани. Станет ли это первым шагом к еще большему возвышению?

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



ОПИСАНИЕ

Всё важнее становится на Катане торговля, и потому порты имеют всё большее значение. Поселения и города в гаванях получают "портовые очки", которые помогут в получении 2 дополнительных победных очков.

ПОДГОТОВКА

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



ИГРА

Игра идёт по обычным правилам "Колонизаторов". 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.
- Набравший 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

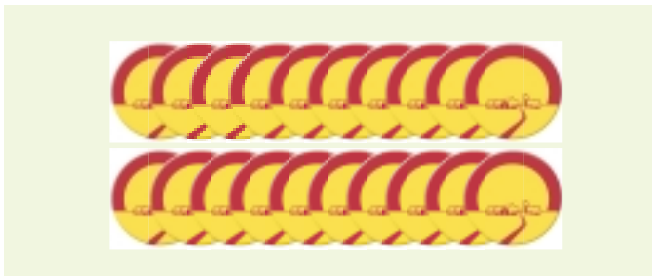
Этот вариант без изменений правил сочетается со всеми другими вариантами, сценариями, "Мореходами" и "Городами и рыцарями".
Соответствующее количество очков, необходимых по сценарию для победы, увеличивается на одно.

Катан на двоих

Катанцы - общительные люди. И число собеседников не имеет для них значения: трое земляков - хорошо, вчетвером уже и горы свернуть могут, ну, а приведётся странствовать по острову сам-друг, так ничего плохого и тут нет, лишь бы попугайчик был надёжный да весёлый.

В общем, теперь сыграть партию в "Колонизаторов" могут и двое реальных первопроходцев, хотя у них будет два воображаемых конкурента. Испытайте новые впечатления в игре для двоих игроков!

Время игры: в зависимости от вариантов.
Дополнительный материал: 20 расходных жетонов.

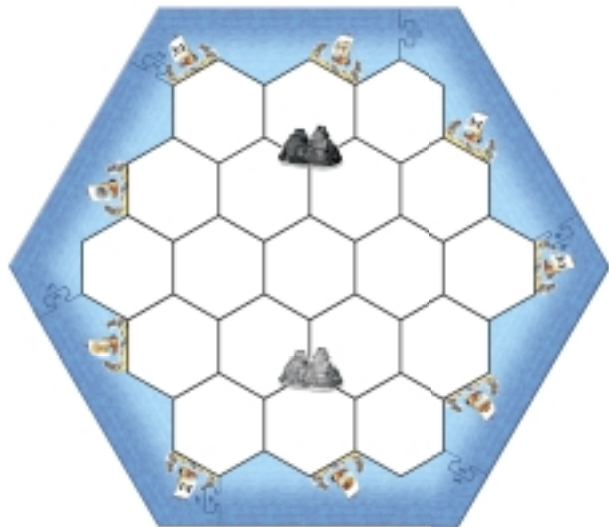


ПОДГОТОВКА

К игре готовятся по обычным правилам. Два комплекта фигур, не выбранные игроками, станут фигурками двоих 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. Оба игрока основывают свои начальные поселения с дорогами по обычным правилам. После фазы основания на поле находятся 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

Розыгрыш доходов

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 выпавшей "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 нейтральные поселения сырьё не поступает. Однако нейтральный игрок может иметь "Самый длинный торговый путь".

Действия за расходные жетоны

Игрок в свой ход может один раз выполнить 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 "Вынужденной сделки": игрок может вытянуть у партнера две карты и дать ему 2 любые другие карты взамен.
- Действие "Травли разбойника": игрок может переставить разбойника на гекс Пустыни.

Получение жетонов

- Один раз в свой ход игрок может сбросить одну вскрытую карту рыцаря и взять за неё 2 расходных жетона. Если игрок обладал "Самой большой армией", но после сброса 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 сценариев "Мореходов", из которых не исключается правило "Самой большой армии".

Для сочетания с "Происшествиями на Катане": вместо броска кубиков игрок в свой ход тянет одну за другой две карты. Если вторая карта показывает то же число, что и первая, она все равно действительна и новая карта не берется.

КАМПАНИЯ

Кампания состоит из 5 различных сценариев, начинается простым "Рыбаки Катана" и заканчивается более сложным "Купцы и варвары". В связи с повышением сложности рекомендуем проходить сценарии в предложенном порядке. Теоретически все сценарии кампании сочетаются между собой и сценариями "Мореходов" и "Городов и рыцарей" (с учётом определённых изменений в правилах). Описание возможных сочетаний взорвало бы рамки настоящего описания правил. Комбинационные возможности публикуются автором игры на www.catan.com. Просто иногда заглядывайте на этот сайт.

Рыбаки Катана

После того, как жители построили первые поселения, размежевали пахотные участки и умножили стада своих овец в плодородных долинах Катана, можно было слегка отдышаться. Жить стало лучше, но удовольствия было маловато. Баранина с хлебом - это хорошо, но не каждый же день! Долго ли, коротко ли, но настало утро, когда поселенцы вооружились кто удочками, кто сетями, собрали бутербродов с бараниной и пошли ловить рыбу - одни на берега большого озера, другие в прибрежные морские воды. Привольное житьё катанской рыбы подошло к трагической развязке...

Время игры: примерно 45 - 60 минут.

Дополнительный материал:

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



29 жетонов улова:



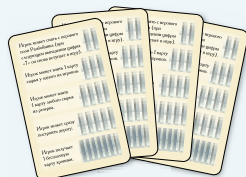
1 жетон "старый башмак"



1 гекс Озера с номерами 2, 3, 11, 12



4 обзорные карты



Лицевая сторона

Оборот сторона

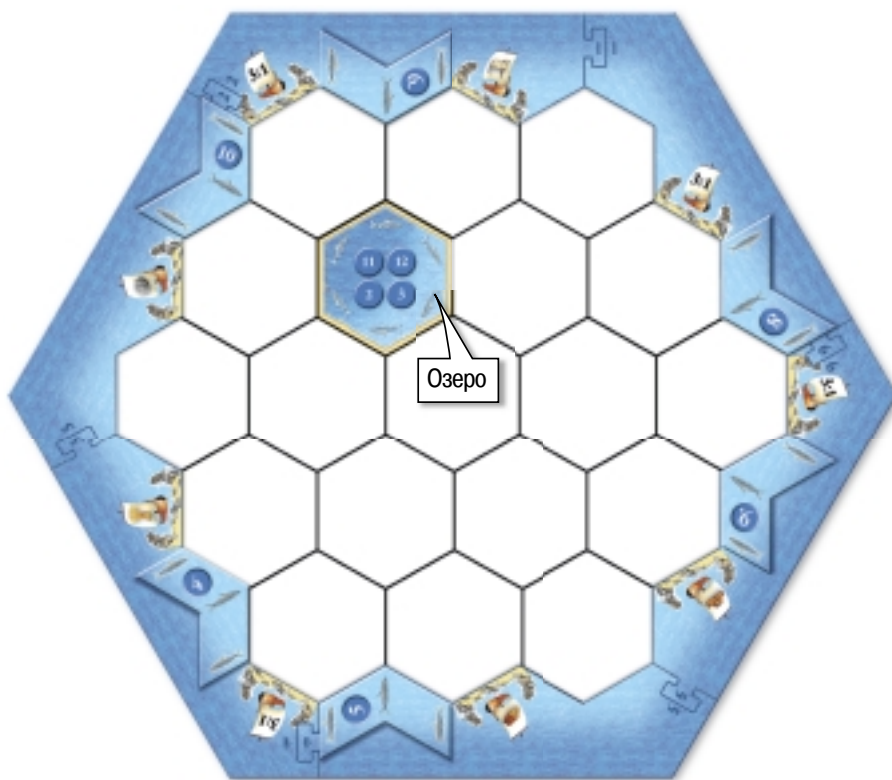
покупкой. За две рыбы разбойник добровольно оставляет Катан в покое, за 4 рыбы банк оплачивает сырьё, за 5 рабочие строят дорогу...

ПОДГОТОВКА

К игре готовятся, 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 отмель.
- Разбойник ставится вне игрового поля и выходит на Катан при первой выпавшей "7".

Пример:



ОПИСАНИЕ

Хотя берега и озера Катана не обделены 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

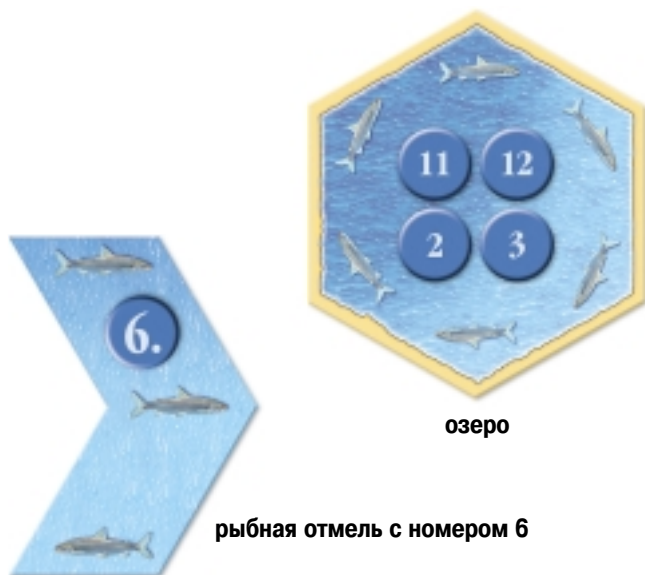
Игра происходит по правилам основной игры. Дополнительные правила приводятся ниже.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Рыба

На каждой рыбной отмели можно рыбачить с трёх перекрёстков побережья. Поселение на любом из этих перекрёстков становится рыбацким; с него игроку поступает 1 жетон улова всякий раз, когда выпадает 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 выпадает номер рыбной отмели. Владелец поселения на перекрёстке с озером может вытащить жетон улова, когда выпадают 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 рыбины. Игрок в фазе торговли или строительства своего хода может отдать жетоны улова для выполнения действия. Чем больше рыбин на всех отданных жетонах, тем больше выгода от действия:

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

3 рыбины: игрок может отнять (вытянуть из закрытой руки) у соперника 1 карту сырья;

4 рыбины: игрок может взять в банке любую карту сырья;

5 рыбин: игрок может бесплатно построить 1 дорогу;

7 рыбин: игрок бесплатно получает 1 карту развития.

Игрок, сдавший жетоны улова, кладет их открытыми рядом с картами сырья.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО:

- Максимум 7 жетонов улова: игрок не может иметь более 7 жетонов улова. Если он имеет 7 жетонов, а поселение или город приносят ему 1 или 2 новых жетона, он может обменять жетон с руки на жетон из резерва.
- Жетоны улова не размениваются: если игрок тратит больше рыбин, чем требует действие, лишние рыбины "сгорают".
- За один ход можно выполнить ряд действий: за один ход разрешается проводить несколько действий с жетонами улова.

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

- Жетоны улова не являются сырьём: жетоны улова картами сырья не считаются и, следовательно, не принимаются во внимание при выпадении "7". Игрок-разбойник не может отнять у игрока жетон улова.
- Гавани и рыбные отмели: некоторые перекрёстки являются как портовыми, так и рыбацкими. Игрок, имеющий поселение на таком перекрёстке, получает оба преимущества.
- Когда жетоны кончились: если нет больше закрытых жетонов улова, раскрытые жетоны закрываются, перемешиваются и образуют новый резерв.
- Никакой рыбной торговли: игроки не могут использовать жетоны улова во внутренней торговле.

СТАРЫЙ БАШМАК...

Игрок, вытянувший этот 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 на 1 очко 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 сценарий сочетается со всеми вариантами этого расширения.

Для сочетания с вариантом "Катан на двоих":

- Каждый игрок на начало игры получает 5 жетонов улова: 2 с одной рыбиной, 2 с двумя и один с 3 рыбинами. Остальные жетоны перемешиваются и кладутся закрытыми рядом с игровым полем.
- Расходные жетоны не действуют. Игрок с меньшим числом ПО на любое действие тратит на 1 рыбину меньше.
- Вместо Пустыни (которая отсутствует в этом сценарии) разбойник при "7" или изгнании рыцарем выставляется за игровое поле.
- Новый жетон улова игрок получает лишь тогда, когда выпадает число рыбной отмели или озера, то есть не при основании поселения на берегу или при сбросе вскрытой карты рыцаря.

Для сочетания с вариантом "Происшествия на Катане":

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

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

КАМПАНИЯ

Катанские реки

В то время как некоторые жители с головой окунулись в рыболовство, другие путешествуют по катанским рекам. О, это подлинные жизненные артерии острова! Благодаря рекам процветает торговля, и пусть не в каждой реке золотой песок, они приносят золото удачливым торговцам.

Так что не приходится удивляться, что идут к рекам дороги от поселений и городов, что встают над потоками крепкие мосты. Каждый хотел бы стать самым богатым жителем острова. Только часто бывает так, что один становится богатым, а другие нищают. И как можно с этим смириться?

Время игры: примерно 45 - 60 минут

Дополнительный материал:

2 реки
(одна река - из 3
гексов, другая - из 4)



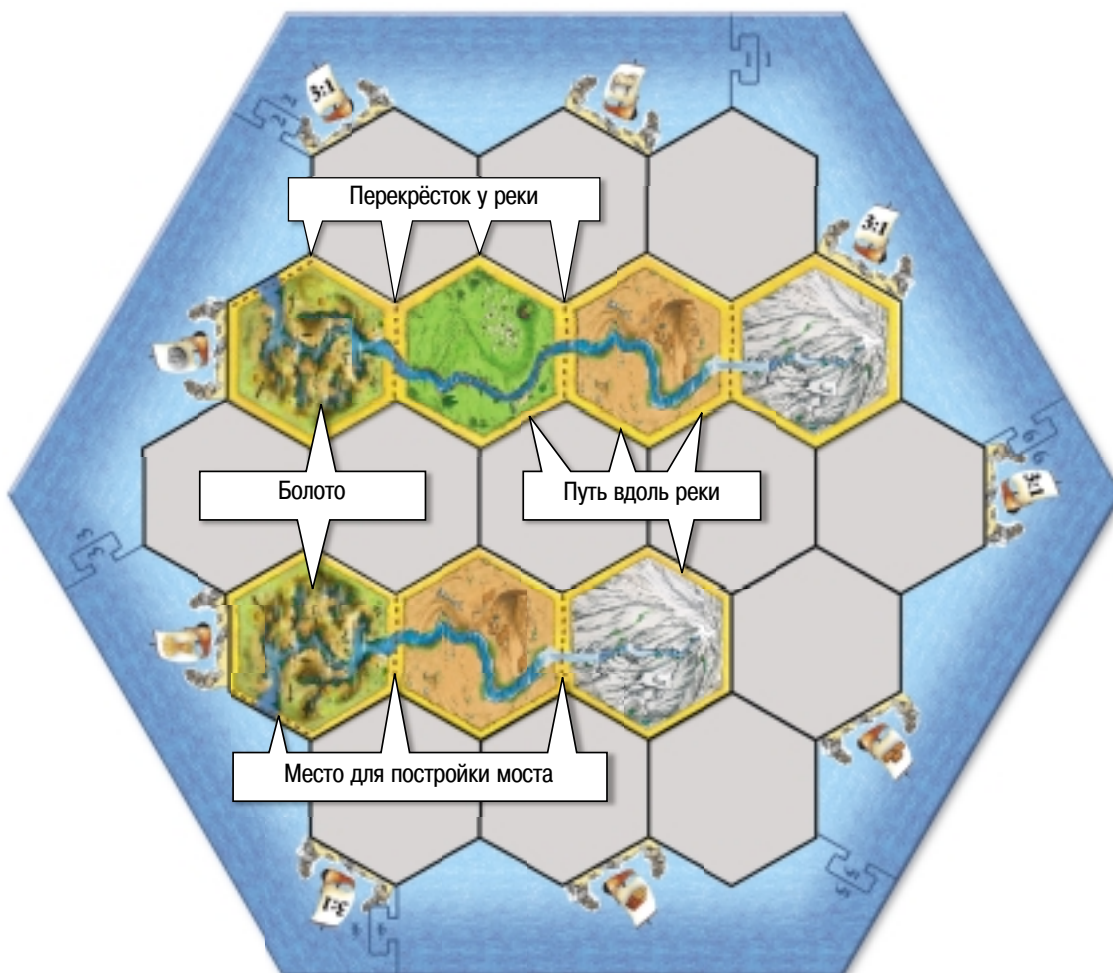
ОПИСАНИЕ

За каждую дорогу и каждое поселение, которые строит игрок на путях и перекрестках у гексов с реками, он получает 1 золотой. 2 золотых игрок может обменять на любую карту сырья. Игрок с наибольшим запасом золотых является самым богатым поселенцем и получает 1 победное очко. Но осторожно! Можно промотать золото и с легкостью стать бедным, потеряв из-за этого 2 очка.

ПОДГОТОВКА

Создайте поле и проложите реки, как показано на схеме.

- Из базовых "Колонизаторов" в этом сценарии обязательно должны быть: 2 гекса Гор, 2 гекса Холмов, 2 гекса Пастбищ, 1 Пустыня. Остальная часть острова может быть заполнена любыми гексами.



- На обоих болотных гексах нельзя помещать номерные жетоны. Номер "2" сначала откладывается в сторону. Жетон с буквой "А" кладётся на любой береговой 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.
- Золотые складываются рядом с полем. На начало игры никто из игроков не имеет золотых.
- Каждый игрок получает 5 мостов 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 с 1 дорогой 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 дороги 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 фазы основания наименьшее число золотых, получают карту "Бедный поселенец". Важно: если все игроки имеют равное количество золотых 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 дороги 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 Глины и 1 Древесины. 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 растратил золотые и больше не имеет преимуществ в золоте перед остальными.

Если один игрок отдаёт 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 сдаёт 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 сырья за 2 золотых. Причем он может использовать золотые, полученные на этом же ходу. Золотые можно получить также при сдаче сырья в банке по курсу 4:1, заморской торговлей через свои гавани или за счёт внутренней торговли с соперниками. Золотые не считаются сырьём, и разбойник не может отнять их у игрока.

КОНЕЦ ИГРЫ

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

ЗАМЕЧАНИЯ К ИГРЕ ПО ДАННОМУ СЦЕНАРИУ

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 "Происшествиями на Катане":

- Бегство разбойника: разбойника прогоняют на Болото.

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

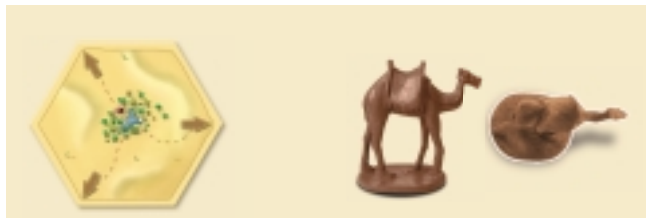
КАМПАНИЯ

Караванный путь

Счастлив Катан, процветающий благодаря трудолюбивым пахарям и пастухам, терпеливым рыбакам и пронырливым торговцам. Но и теперь не все довольны. Для некоторых Катан стал слишком оживленным и беспокойным. Они бегут от деловой суеты в пустыню, прогоняют разбойников и селятся в маленьком оазисе. Там они наслаждаются покоем и чистым, сухим воздухом пустыни - но уже скоро они начинают тосковать по мягкому катанскому хлебу, да и шерсти для новой одежды не хватает...

Время игры: примерно 60 минут

Дополнительный материал:

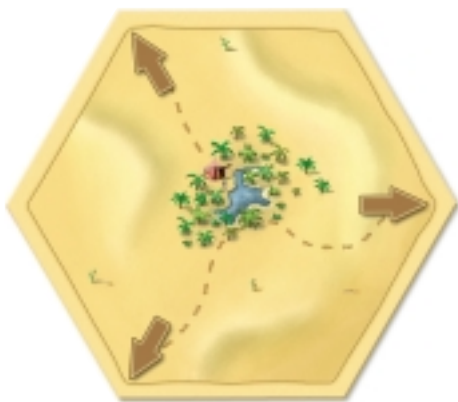


ОПИСАНИЕ

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 пара лишних овец, и мешок 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 гекс с номером, кроме оазиса. Далее все идет по обычным правилам.



ИГРА

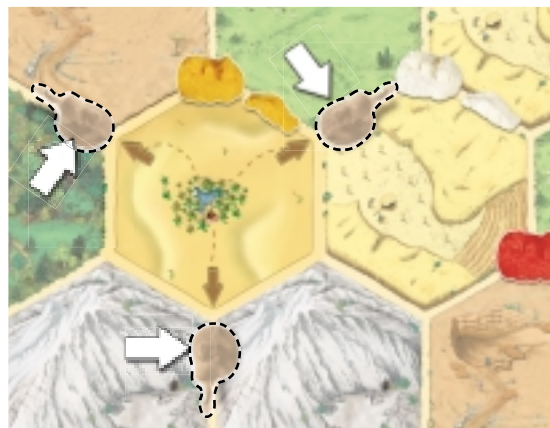
Игра идет по обычным правилам. Дополнительные правила описаны ниже.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

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

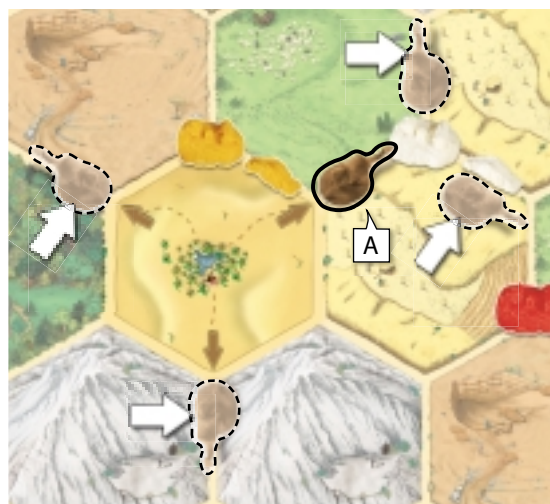
Использование верблюда

- Верблюд всегда ставится на дорогу, сразу за крайним (т.е. последним поставленным) верблюдом каравана. Разветвление 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 расстановки верблюдов. Игроки совместно договариваются, куда ставить верблюда.



Пример 1: положение первого верблюда.

Есть три пути, на которые его можно поставить.



Пример 2: верблюд поставлен в позиции "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 Зерна. 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 взятых, принимает единоличное решение.
- Если 2 или более игроков имеют преобладающее число голосов, то они договариваются о пути для верблюда.
- Если согласия достичь не удаётся, 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 стопки резерва).

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

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Конец каравана

Если места для продления 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 путях побережья и в оазисе

Караван может быть продолжен и на путях вдоль побережья. Нельзя ставить первого верблюда на путь вдоль оазиса. Но если караван "загнётся" 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 игроков 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 тоже считается голосом, но чаще, чем Шерсть используется в строительстве. Поэтому на этапе основания выгоднее располагать поселения у гексов привольных (и прибыльных!) Пастбищ или дойти до них при первой же возможности развития владений.

ВОЗМОЖНОСТИ СОЧЕТАНИЙ

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами расширения.

Для сочетания с вариантом "Катан на двоих":

При договорных действиях речь идёт о двух верблюдах, которые вводятся в игру:

- Игрок, выигравший переговоры, задействует 2 верблюдов. Но он должен с их помощью продолжить два разных каравана.
- При патовой ситуации каждый задействует 1 верблюда, сначала игрок, выполняющий ход, затем его соперник.
- Если разбойник изгоняется в пустыню, то вместо этого до своего следующего появления ("7" или рыцарь) он выставляется за игровое поле.

Для сочетания с "Происшествиями на Катане":

- Бегство разбойника: до своего следующего появления ("7" или рыцарь) он выставляется за игровое поле.

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



КАМПАНИЯ

Нашествие варваров

Ничто на земле не проходит бесследно, и благополучие Катана не останется безнаказанным. Жадные до добычи, на берега Катана высаживаются злобные варвары, сея кругом страх, смерть и разорение. Конец веселью, мирные времена прошли! Заранее не узнаешь, где варвары нанесут удар. Сначала их немного, но их число всё прибывает. Первоначально они только нарушают поступление сырья. Но когда варварская орда станет достаточно сильна, то поселения и города будут осаждены, захвачены и разрушены.

Но катанцы держатся сплоченно. 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 Замок



Монеты по 1 и 5 золотых.



ОПИСАНИЕ

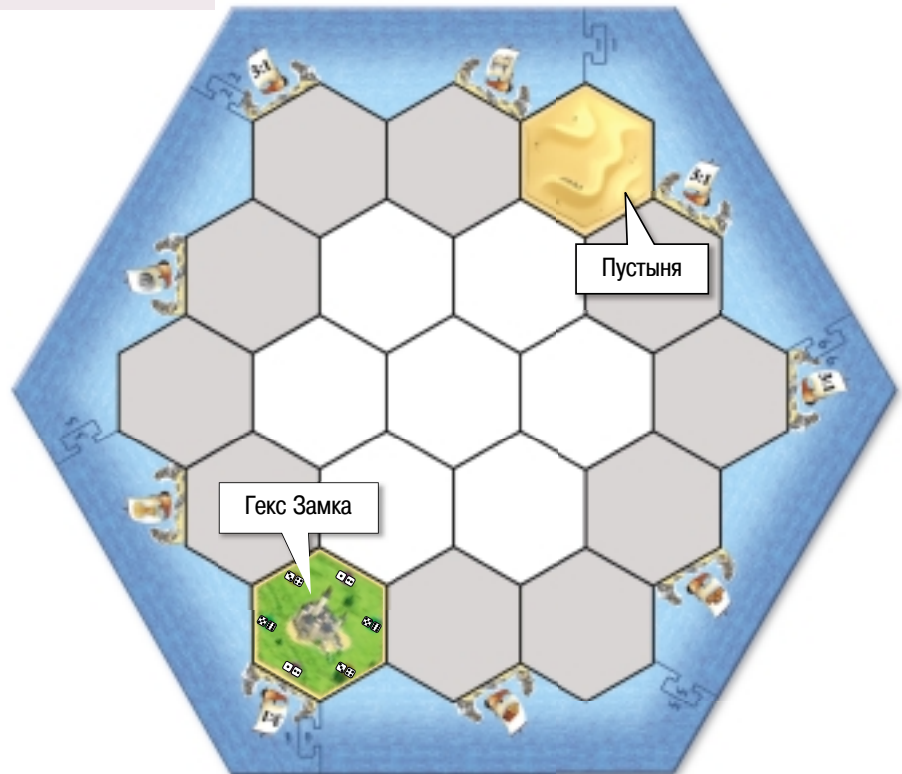
Жадные до боя и поживы варвары высаживаются на берега Катана. От одного их появления мирных катанцев охватывает ужас. Но когда все больше варваров перебирается через море, они занимают побережье и нарушают поставки сырья. Прибрежные города и поселения находятся под угрозой захвата, и катанцы начинают снаряжать войско рыцарей в замке, чтобы послать их на битву с ордами варваров.

ПОДГОТОВКА

Раскладка гексов: сначала выкладываются, как показано ниже, Пустыня и Гекс с Заком. Во внешнем сером круге в случайном порядке выкладываются 2 гекса Лесов, 2 гекса Холмов, 3 гекса Пастбищ, 1 Горы и 2 гекса Пашен. 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 Пашен.

- **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 гексы с номерами "2" и "12" встает 1 **варвар**. Остальные варвары складываются рядом с игровым полем.
- Игра идет с картами хроник этого сценария. **Карты развития** основной игры не используются.
- Особая карта **"Самая большая армия"** не используется.
- **Разбойник** в игре не используется и остается в коробке.





ФАЗА ОСНОВАНИЯ

Каждый игрок строит сначала поселение, а затем город. При основании города с каждого смежного гекса игроку причитается только одна карта сырья.

ИГРА

Игра идёт по обычным правилам. Дополнительные правила описаны ниже.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

1. **Высадка варваров** (когда игрок строит город или поселение).
2. **Применение карт хроник** (фаза строительства и торговли).
3. **Снаряжение рыцарей** (при покупке карт хроник "Посвящение в рыцари" и "Черный рыцарь").
4. **Действия рыцарей** (в конце хода после фазы торговли и строительства).
5. **Изгнание варваров** (в конце хода игрока).

1. Высадка варваров

а) Удар варваров

Каждый раз, когда игрок строит город или поселение, сразу же после этого варвары наносят удар.

- Игрок прерывает ход и бросает два кубика до получения трёх разных результатов. Если выпадает "7" или повторяется ранее выпавший результат, бросок повторяется (до получения трех разных чисел кроме "7").
- После каждого броска игрок ставит одного варвара на гекс побережья под выпавшим номером. Варвар не ставится, если выпадает номер гекса, уже занятого 3 варварами (см. "Переполненное побережье"). В этом случае бросок кубика не повторяется.

б) Переполненное побережье

Если на побережном гексе стоят 3 варвара, то номерной жетон гекса переворачивается.

- С этого гекса больше не поступает сырьё, когда его номер выпадает на кубиках. Поскольку номерной жетон перевернут,

при ударе варваров новые фигурки на переполненное побережье не ставятся.

- На путях и перекрёстках, примыкающих к переполненным побережьям, не строятся дороги и поселения.

в) Захваты

Если город или поселение полностью окружены морскими гексами и переполненными побережьями, они считаются захваченными и больше не приносят победных очков...

- Если захваченный город или поселение держали гавань для игрока, гавань не может больше использоваться. Фишка захваченного города или поселения кладется на бок на своем перекрестке.
- Поскольку Пустыня и гекс Замка не могут быть захвачены, поселения и города рядом с этими гексами защищены от захвата.
- Как только все варвары высадились на Катан, то есть их больше нет в запасе, они более не выставляются на поле ударами варваров.



Пример:

Игрок выбрасывает три разных результата (кроме "7").

- Игрок выбрасывает "3", варвар ставится на поле с "3" (А).
- Игрок выбрасывает "9", варвар стоит на поле с "9" (В). При этом на поле находятся 3 варвара, и это побережье считается переполненным. Номерной жетон переворачивается. Красное поселение захвачено, поскольку с ним не граничит ни один свободный гекс суши. В знак захвата оно кладется на бок.
- Игрок выбрасывает "7", бросок повторяется.
- Игрок выбрасывает "3", бросок повторяется, поскольку "3" уже выпадало.
- Игрок выбрасывает "8", гекс с "8" (С) уже захвачен (номер перевернут), поэтому варвар не ставится.

При этом игрок выбросил три разных числа (кроме "7") и установил 2 варваров.

КАМПАНИЯ

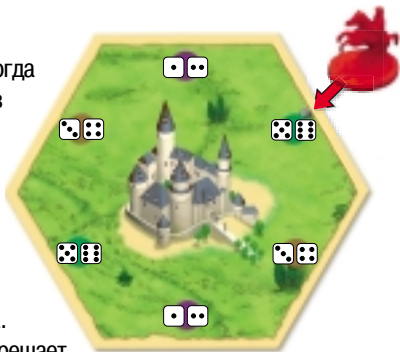
2. Применение карты хроники

Игрок, купивший карту хроники, сразу ее вскрывает 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 сбрасываются. Если колода карт использована, сброс перемешивается и образует новый резерв.

3. Снаряжение рыцаря

Игрок снаряжает рыцаря, когда играет карту "Посвящение в рыцари" или "Черный рыцарь". Играющий карту "Посвящение в рыцари" колонизатор 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 оттуда увести. 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 миновать своих и чужих рыцарей, 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 слева от гекса Замка, затем - все остальные по часовой стрелке. Условие победы выполнено, 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 победе участвовали рыцари нескольких игроков, каждый получает одного пленного. Если пленных недостаточно, то каждый претендент на пленных бросает два кубика. Игрок или игроки, выбросившие наибольшие результаты, получают по пленному. Оставшиеся 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 пленные приносят 1 победное очко.



Пример: красный игрок передвигает своего рыцаря на 3 пути к гексу переполненного побережья "А". Теперь 4 рыцаря противостоят трём 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 отвоевано переполненное побережье...

..., то номерной жетон снова переворачивается. Побережный гекс снова приносит сырьё, когда выпадает его номер. Но варвары снова могут высадиться на этот гекс при очередном ударе. Все города и поселения на отвоеванном гексе побережья (если они были захвачены) поднимаются и снова приносят свои победные очки.

Пример: красное поселение (А) возвращает свои функции и номерной жетон (Б) переворачивается на внешнюю сторону.



г) Погибшие рыцари

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



Пример: после победы разыгрывается, какие рыцари погибают. На кубике выпало "5".

Красный и синий рыцари на путях с этим результатом погибают. Владельцы рыцарей кладут их в свой резерв и получают по 3 золотых.



"7" на кубиках

Игрок, выбросивший "7", может вытянуть у любого игрока карту сырья (золотые не отнимаются). Хотя разбойник и не играет, остаётся 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 соперников или в заморской торговле через свои гавани.

"Предательство" и "Интрига"

При этих событиях варвары удаляются с бережных гексов и/или переводятся на другие. Если варвар снят с переполненного бережья, номерной жетон гекса переворачивается номером вверх, а соседние с гексом захваченные города или поселения освобождаются (поднимаются в нормальное состояние). С гекса снова идут доходы, 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 СЦЕНАРИУ

Для успешной игры по данному сценарию надо снаряжать рыцарей. С одной стороны, рыцари нужны для изгнания варваров с гексов и освобождения городов и поселений, с другой стороны, рыцари захватывают пленных, 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 снаряжает своего рыцаря, он ставит на путь Замка и чужого рыцаря. Игрок, выполняющий ход, двигает сначала своих рыцарей, 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 расходный 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 пленных для всех участников, а чужой рыцарь участвовал в победе, то на "спорном" 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 расходный жетон.

Сочетание с вариантом "Происшествия 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 отдают половину. Открывший карту вытягивает из закрытой руки любого игрока карту сырья.
- **Бегство разбойника:** действие не происходит, поскольку нет разбойника.
- **Конфликт:** если число рыцарей одного игрока на поле больше числа рыцарей любого другого игрока, он вытаскивает одну карту из руки любого игрока...

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

КАМПАНИЯ

Купцы и варвары

Орды варваров разогнаны, снова наступает мирное время. Как можно скорее нужно устранить разрушения, которые сотворили варвары. Очень сильно досталось замку, в котором заседает "Катанский Совет". Но восстановление продвигается быстро. Теперь остается только изготовить окна из цветного стекла и новые мраморные статуи. В каменоломнях добывается мрамор, для стекольных заводов нужен песок, необходимо стекло для замка, нужны инструменты..

На дорогах Катана царит оживленное движение. Естественно, ты этого не упустишь, ведь любой обоз оплачивается чистым золотом. Только немногие разогнанные варвары мешают работе - они ждут. Поджидают твои обозы!

Время игры: примерно 90 минут.

Дополнительный материал:



ОПИСАНИЕ

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

Имеются три новых гекса - пункты назначения для доставки грузов.

Замок

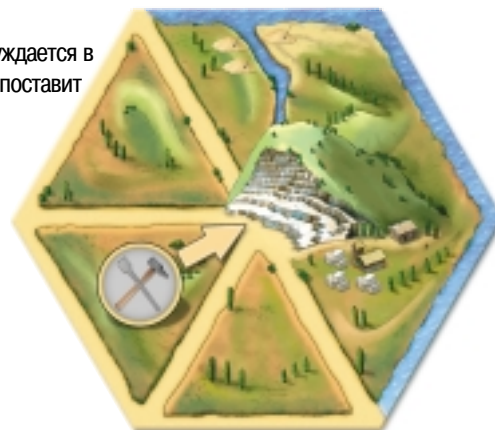
Для реставрации Замка необходимы мрамор и стекло.

Кузнецы поставят инструменты, а на реке есть песок.



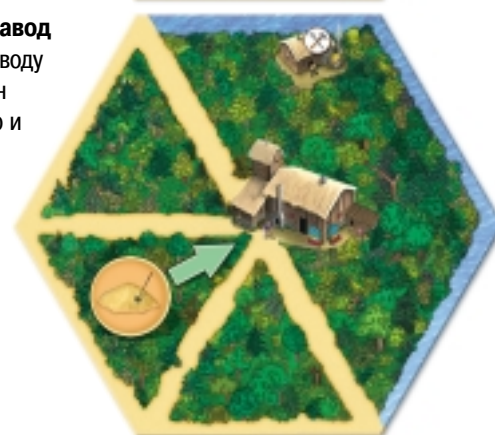
Каменоломня

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



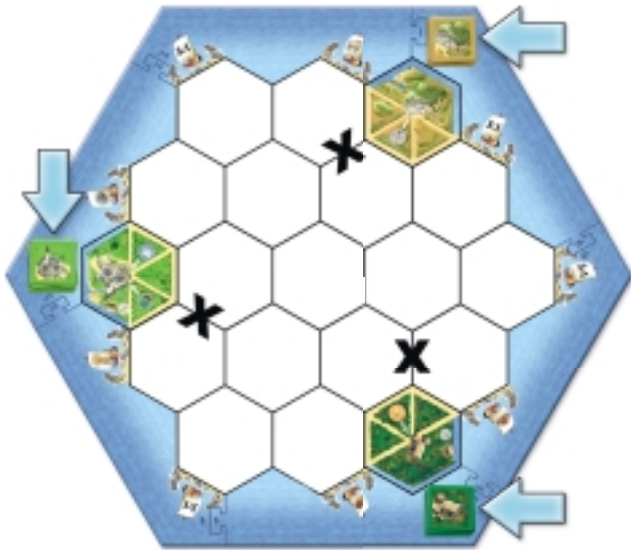
Стекольный завод

Стекольному заводу нужен песок. Он поставит стекло и инструменты (от кузнецов).



ПОДГОТОВКА

- Раскладывается игровое поле. 3 гекса Назначения ставятся в соответствии со схемой. При этом бережные 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"-2 и "Н"-12. При раскладке номерных жетонов гексы Назначения не учитываются.
- Карточки грузов сортируются по изображениям зданий. Таким образом, получаем 3 стопки. Карточки в каждой стопке лежат стороной со зданием вверх рядом с соответствующим гексом Назначения (см. стрелки на верхнем рисунке).
- Три варвара 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 обозов 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 обоз. 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 путях гекса можно по обычным правилам строить дороги.

На центральном перекрёстке гекса (А) нельзя основать поселение.

На трёх бережьях гекса (Б) нельзя строить дороги.

С учетом правила расстояния можно основать поселения на любом из четырёх угловых перекрёстках гекса.



Пример: на трёх из четырёх путей синим и красным 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 обоз. Для этого действуют следующие правила:

1. Движение обоза

Обоз идёт по путям от перекрёстка к перекрёстку. Перемещение от перекрёстка к соседнему перекрёстку расходует от одного до нескольких очков движения. На начало игры каждый игрок для передвигания своего обоза имеет в распоряжении 4 очка. Число очков движения может быть увеличено путем повышения ценности обоза. Если игрок передвигает свой обоз по пути, один ход стоит два очка, по своей дороге - одно очко. Если игрок передвигает повозку по чужой дороге, расходует 1 очко движения, но игрок должен заплатить владельцу дороги за ее использование 1 золотой. Наличие варвара на дороге или пути повышает стоимость перехода на 2 очка (см. также раздел 5а).

КАМПАНИЯ

- Очки движения сгорают, когда игроку для перехода на соседний перекрёсток требуется больше очков, чем у него есть. Если обоз игрока достиг гекса Назначения, движение заканчивается - возможные лишние очки движения сгорают. Игрок может и добровольно "спалить" свои очки движения.
- Если игрок тратит 1 карту Зерна (не больше 1 карты в ход), он получает 2 добавочных очка движения для своего обоза. Продление можно осуществить в любой момент движения обоза.
- На перекрестке или рядом с ним может стоять любое количество повозок.

2. Определение цели

Каждый игрок при первом движении обоза выбирает, на какой из 3 гексов Назначения пойдёт обоз. При достижении гекса 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 гекса Назначения и вскрывает её. На обратной стороне карточки изображен груз. Имеется 4 разных груза:



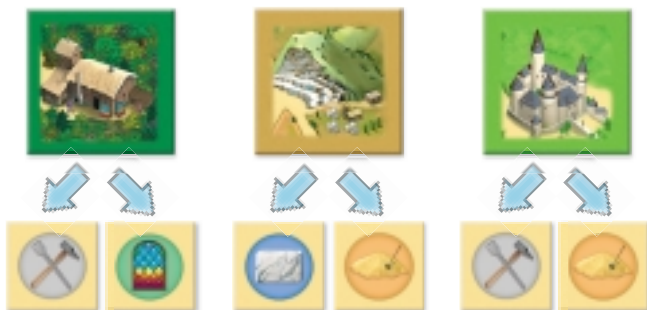
Стекло

Инструмент

Песок

Мрамор

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



Игрок кладёт открытую карточку перед собой и ведёт свой обоз к тому гексу Назначения, где нужен взятый им груз. Если, например, его обоз взял карточку стекла на гексе стекольной мануфактуры, он должен вести обоз к гексу Замка. Игрок может выполнять только один заказ. Только после выполнения заказа он может вытащить новую карточку груза.

3. Выполнение заказа

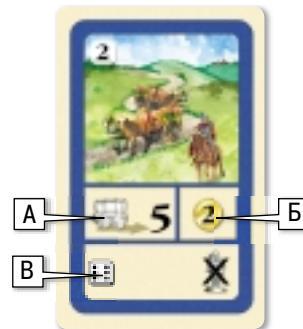
Если обоз игрока прибыл на гекс Назначения (на перекрёсток со зданием), куда он должен был доставить груз, заказ считается выполненным.

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

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

4. Повышение ценности обоза

Фигурка обоза символизирует целый обоз. Особенности обоза описаны на карте обоза. На изображённой внизу карте видно, что игрок имеет 5 очков движения для своего обоза (А) и получит 2 золотых как вознаграждение за успешную доставку груза (Б). Прогнать варвара с пути удастся только броском кубика на "6" (В).



Если игрок хочет повысить ценность обоза, на этапе торговли и строительства он отдаёт изображённое на верхней закрытой карте Обоза сырьё, вскрывает карту и кладёт её поверх ранее вскрытых карт. Если обоз игрока достиг 5 уровня, эта карта приносит победное очко.

5. Варвары

а) Обход варваров

Игрок, который хочет провести свой обоз 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 сгореть оставшимся у него очкам движения и останавливается на перекрёстке перед варваром, либо идёт дальше на остаток очков в любом другом направлении.

б) Изгнание варваров

Когда обоз игрока достигает ценности "2", игрок может пытаться прогнать варвара с пути.

Для этого он останавливает обоз на перекрёстке перед варваром и бросает кубик. Если выпадает число, указанное на вскрытой карте его обоза, он перемещает варвара на любой другой путь или дорогу и без помех передвигает свой обоз дальше на остаток очков движения. Если выпадает другое число, то в этот ход игрок имеет возможности, указанные в пункте а). Игрок, прогнавший варвара и поставивший его на дорогу соперника, 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 выпавшей семёрке.

7. Если выпало "2" или "12"

Игрок, которому выпало "2" или "12", повторяет 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 сырьём и потому при броске на "7" не принимается во внимание. Золото можно получить также при сдаче товара через обычный обмен в банке 1 : 4, использование собственной гавани или торговлей с партнёрами.

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 гекса 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 тронуться с места. Если ни один соперник не использует дороги игрока и не заплатит золотом, игрок будет вынужден покупать золото у соперников или в банке, сдавая ценное сырьё 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, в банк и другую половину партнеру (округлённо).
- Вместо изгнания разбойника в Пустыню за расходный жетон игрок перемещает варвара на какой-либо путь (не на дорогу).
- За поселение рядом с гексом Назначения игрок получает расходный жетон.

Сочетание с вариантом "Происшествия на Катане":

В этом сценарии нет разбойника и "Самого длинного торгового пути". Поэтому следующие происшествия имеют другое значение:

- Нападение разбойников: имеющий более 7 карт сырья игрок отдаёт половину. Переместите варвара на путь или дорогу. Если игрок перемещает варвара на дорогу, он тянет карту сырья из закрытой руки владельца дороги.
- Бегство разбойника: действие не имеет смысла, поскольку нет разбойника.
- Землетрясение: игрок, передвигающийся по дороге, поставленной поперек, нуждается, как и для пути, в двух очках движения.

В сочетании с вариантом "Хозяин гавани" игра идёт до 14 очков.

Обкатка и поддержка игры

TM Spiele GmbH: Kernet Muller, Wolfgang Ludtke, Peter Neugebauer, Fritz Gruber

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

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

Frank Wolfelschneider и Daniela Wolfelschneider, 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. Reiner Duren и Anna Lebrato, Manuel Lebrato, Monika lebrato, Arend Qverhoff, 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 Penzel, Denis Neumann, Simon Lobe,
Meike и Julia Stadler

и Sebastian Rapp

Выходные данные

автор: Клаус Тойбер

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

иллюстрации: Таня Доннер

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

редакция: TM-Spiele

©2007 KOSMOS Verlag

Pfizerstrasse 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".

Общее руководство: Михаил Акулов.

Вёрстка и предпечатная подготовка: Андрей Морозов.

Редактура: Алексей Перерва.

Перевод с немецкого: бюро переводов "Норма-ТМ".

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.