



Ход игры

Игра с дополнением проходит по обычным правилам, за исключением правил хода игрока:



Сначала игрок с камнем «1» выполняет по обычным правилам следующее: он должен сделать бросок на сбор сырья (и все игроки, как обычно, могут получить с этого доход); затем игрок с камнем «1» может торговать, строить, покупать карты развития, а также может сыграть 1 карту развития (последнее можно сделать даже до броска на сбор сырья).



Затем право хода переходит к игроку с камнем «2»: он может заниматься заморской торговлей (внутренней — не может), строить, покупать карты развития, а также сыграть 1 карту развития (но не до броска для сбора сырья игрока с камнем «1»).

После этого игроки с камнями «1» и «2» передают жетоны камней каждому своему соседу слева соответственно. Игрок, получивший жетон камня «1», начинает ход. Считается, что выполнение действий игроками с камнями «1» и «2» **составляет 1 непрерывный ход.**

Доступные действия



Игрок с камнем «1»

- Сбор сырья (обязательно!)
- Торговля (любая)
- Строительство
- Сыграть 1 карту развития



Игрок с камнем «2»

- Только заморская торговля
- Строительство
- Сыграть 1 карту развития

Конец игры

Партия заканчивается, если кто-то из её участников на любом этапе своего хода набирает 10 или больше победных очков. Игроки с камнями «1» и «2» совершают 1 ход, однако внутри этого хода игрок с камнем «1» имеет приоритет: если во время его части хода у этого игрока оказывается 10 ПО, побеждает игрок с камнем «1» и игра заканчивается сразу после его части хода. Игрок с камнем «2» в таком случае права хода не получает, независимо от того, сколько у него очков.

Создатели

Автор игры: Клаус Тойбер (1952–2023)
 Художник (обложка): Квентин Рень
 Художник (внутренние иллюстрации): Эрик Хиббелер
 Дизайнер: Михаэла Кингле
 Дизайн фигурок: Андреас Клобер
 3D-графика: Андреас Рэш
 Техническая разработка продукта: Моника Шалль
 Руководство проектом: Ясмин Балле
 Редакторы: Арнд Фишер, Тина Ландвер-Редде

© 1996, 2025 KOSMOS Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany

© 2025 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
 Заместитель главного редактора и переводчик: Анастасия Егорова
 Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
 Дизайнер-верстальщик: Антон Русин
 Корректор: Ольга Португалова
 Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби»
 Все права защищены.
 Версия правил 3.0
 www.hobbyworld.ru

CATAN

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ 5-6 ИГРОКОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

О дополнении

В этом наборе вы найдёте дополнительные компоненты и описание необходимых изменений в правилах для игры в пятером или в шестером. Все картонные компоненты этого дополнения отмечены знаком

Обратите внимание: номерные жетоны из дополнения заменяют номерные жетоны из базового набора. Все остальные компоненты (гексы, карты, пластиковые фигурки) применяются совместно с аналогичными компонентами из базовой игры.

Состав игры

11 гексов



по 2 лесов, холмов, гор, пастбищ и пашен, а также 1 пустыня

25 карт сырья



по 5 карт древесины, глины, шерсти и зерна



оборот карты сырья

9 карт развития



«Монополия», «Строительство дорог», «Изобретение», 6 карт развития рыцарей



оборот карты развития

2 карты цены строительства



4 элемента морской рамки



2 набора фигурок зелёного и фиолетового цветов (по 5 поселений, 4 города и 15 дорог)



28 номерных жетонов



2 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 2 шт.

2 коробочки для фигурок



Соберите перед первой игрой. Цифры на клапанах указывают последовательность, в которой соответствующие клапаны необходимо загибать.

2 жетона камней с подставками

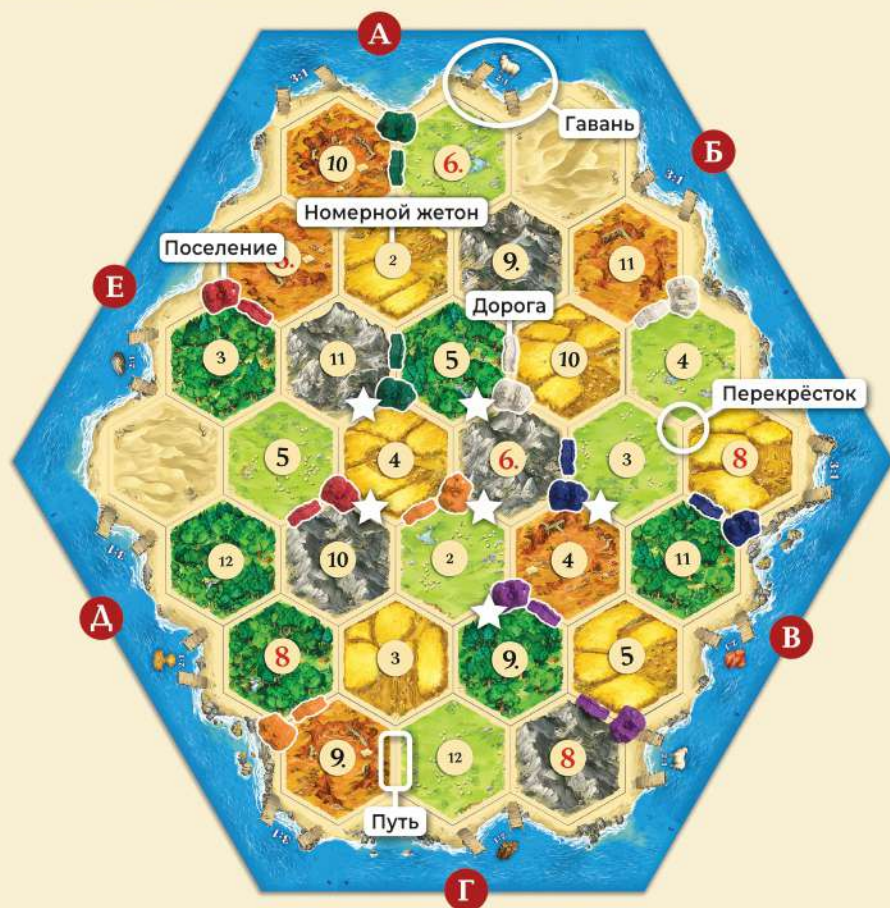


Подготовка к игре

Перед началом игры замешайте 9 новых карт развития в общую колоду карт развития. Новые карты сырья добавьте в соответствующие стопки.

Создание поля для новичков

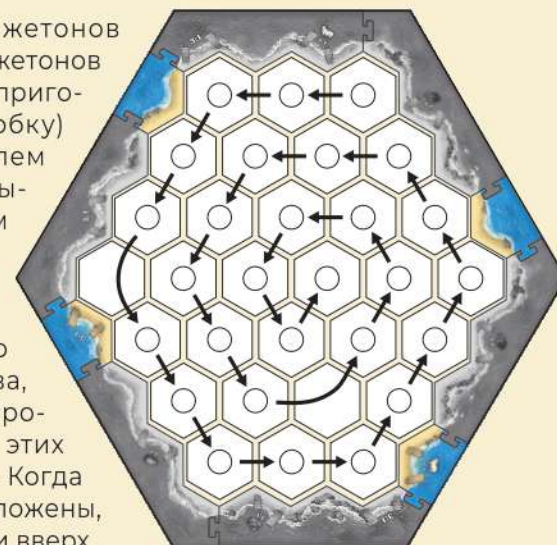
- 1) Соберите «береговую рамку» из 10 частей так, как показано на иллюстрации ниже. 6 крупных деталей (со следующими гаванями: «2:1» и «3:1» **А**; «3:1» **Б**; «2:1» и «3:1» **В**; «2:1» **Г**; «2:1» и «3:1» **Д**; «2:1» **Е**) возьмите из базовой игры и положите в указанном на иллюстрации ниже порядке, а затем вставьте между ними 4 элемента из этого дополнения.
- 2) Возьмите 30 гексов (19 из базового набора и 11 из дополнения) и заполните ими рамку так, как показано на иллюстрации ниже. Возьмите 28 номерных жетонов из этого дополнения (18 жетонов из базовой игры вам не пригодятся: уберите их в коробку) и выложите на гексы так, как показано на иллюстрации ниже.
- 3) Выставьте разбойника в любую из двух пустынь.



Создание поля для опытных игроков

- 1) Соберите «береговую рамку» из 10 частей. 6 крупных деталей возьмите из базовой игры и положите в любом порядке гаванями вверх, а затем вставьте 4 элемента из этого дополнения так, как показано на схеме на следующей странице.
- 2) Перемешайте гексы стороной с ландшафтом вниз и, не переворачивая, разложите их внутри рамки случайным образом. После этого переверните все гексы стороной с ландшафтом вверх.

- 3) Возьмите 28 номерных жетонов из этого дополнения (18 жетонов из базовой игры вам не пригодятся: уберите их в коробку) и положите рядом с полем буквами вверх. Затем выложите их в алфавитном порядке (от «А» до «Я») на гексы поля, начиная с любого угла и двигаясь против часовой стрелки по спирали к центру острова, как показано на схеме. Пропустите обе пустыни: на этих гексах жетоны не нужны. Когда все 28 жетонов будут выложены, переверните их номерами вверх.



- 4) Выставьте разбойника в любую из двух пустынь.

Стартовый расклад

Для новичков

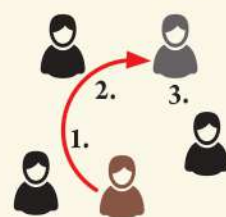
- 1) Выставьте 2 поселения и 2 дороги каждого цвета так, как показано на иллюстрации на стр. 2. Если вы играете в пятером: случайным образом распределите цвета фишек, которые будут принадлежать каждому игроку. Один случайный цвет останется ничейным: уберите с поля 2 фишки дорог этого цвета, но оставьте на поле 2 поселения. Эти поселения не принадлежат ни одному из игроков, но занимают место на карте и подчиняются всем обычным правилам поселений.
- 2) Получите начальный доход: за каждый гекс, с которым граничит ваше поселение в центре (они отмечены ☆), возьмите 1 карту соответствующего сырья.
- 3) Определите первого игрока при помощи броска кубика: им становится участник с наибольшим результатом броска. Поставьте перед ним жетон камня с «1». Третий игрок по часовой стрелке от первого игрока получает жетон камня с «2» и ставит перед собой.

Для опытных игроков

- 1) Распределите жетоны камней так же, как в пункте 3 стартового расклада для новичков (см. выше).
- 2) Затем выполните этап основания (см. стр. 12 правил базовой игры Catan).

5 ИГРОКОВ

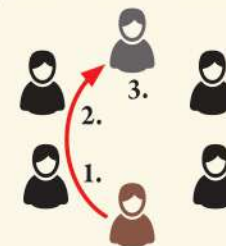
Третий участник по часовой стрелке от него = камень «2»



Первый игрок = камень «1»

6 ИГРОКОВ

Третий участник по часовой стрелке от него = камень «2»



Первый игрок = камень «1»