

КЛАУС ТОЙБЕР

# CATAN<sup>®</sup>

## КУПЦЫ И ВАРВАРЫ

ДОПОЛНЕНИЕ

## ПРАВИЛА ИГРЫ



### Содержание

О дополнении.....	2	Сценарии.....	8
Состав игры.....	3	Рыбаки Катана.....	8
Варианты игры.....	4	Катанские реки.....	10
Благородный разбойник.....	4	Караванный путь.....	12
Происшествия на Катане.....	4	Нашествие варваров.....	15
Хозяин гавани.....	6	Купцы и варвары.....	20
Катан на двоих.....	6		

# Отправляйтесь навстречу незабываемым приключениям!

Погрузитесь в увлекательные сценарии этого дополнения, где каждый поворот сулит новые испытания. Закидывайте сети в бирюзовых водах побережья и таинственного озера, чтобы ваши пиры ломались от сочной рыбы. Возводите над стремительными реками Катана могучие мосты — они станут дорогами к богатству и процветанию. Но помните: золото — опасный соблазн. Тот, кто расточителен, быстро окажется на обочине удачи.








В знойной пустыне раскинул свой стан кочевой народ. Их караваны жаждут торговли, а их милость можно купить — тот, кто предложит лучшую цену, увидит, как растут в цене его поселения вдоль торговых путей. Однако изобилие и оживлённая торговля привлекают не только друзей... Жадные взоры варваров уже обратились к вашим берегам. Какой сценарий станет вашей сагой?

## О дополнении











«Купцы и варвары» предлагают вам 4 различных варианта игры и 5 сценариев, которые образуют единую кампанию, то есть рассказывают связную историю. У каждого варианта/сценария есть своё обозначение, по которому вы сможете отличить нужные для игры с ним компоненты: оборотные стороны жетонов и карт с помощью цвета и символа указывают, к какому варианту или сценарию они относятся.

Все варианты игры можно комбинировать как друг с другом, так и со сценариями этого дополнения, с дополнением «Мореходы», а частично также с дополнениями «Города и рыцари» и «Первопроходцы и пираты». В некоторых комбинациях правила потребовали небольших изменений, они описаны в соответствующем варианте игры или сценарии.

### Варианты игры

 <b>Благородный разбойник</b>	
 <b>Происшествия на Катане</b>	
 <b>Хозяин гавани</b>	
 <b>Катан на двоих</b>	

### Сценарии

 <b>Рыбаки Катана</b>	
 <b>Катанские реки</b>	
 <b>Караванный путь</b>	
 <b>Нашествие варваров</b>	
 <b>Купцы и варвары</b>	

#### 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 Кондиrolли  
**Дизайн игровых фигур:** Андреас Клобер  
**3D-графика:** Андреас Реш  
**Техническая разработка продукта:** Моника Шалль  
**Руководство проектом и редактора:** Тина Ландвер-Рёдде  
**Редакторы:** Ясмин Балле, Арнд Фишер  
**Редактор первого издания:** Райнер Мюллер  
**Команда разработчиков:** Ясмин Балле, Арнд Бенен, Морган Донтавилл, Арнд Фишер, Бьянка Фройнд, Зоня Крюцфельдт, Тина Ландвер-Рёдде, Рон Магин, Энн Рейнольдс, Аз Сперри  
**Отдельная благодарность:** Бреа Бланкенфельдт, 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  
Pflizerstr. 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](mailto: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

138 пластиковых компонентов

24 рыцаря (6 каждого цвета)



12 мостов (3 каждого цвета)



36 варваров



40 монет



26 обозов (22 нейтральных и по 1 цветов игроков)



108 карт



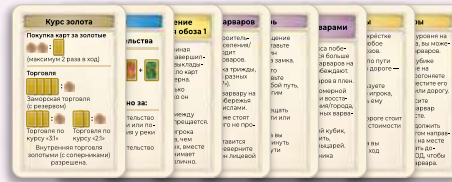
37 карт происшествий для «Происшествий на Катане»



26 карт развития для «Нашествия варваров»



25 карт развития для «Купцов и варваров»

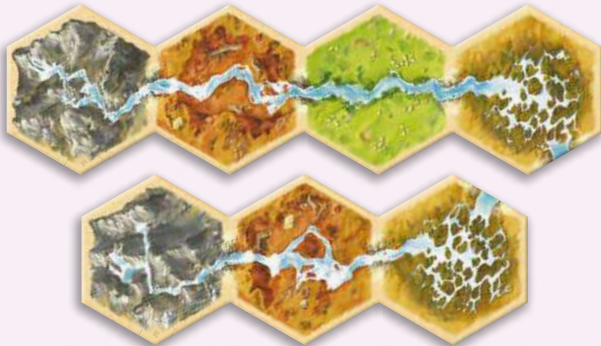


20 карт-памяток

1 особая карта «Хозяин гавани»



2 планшета реки



6 гексов ландшафта



6 жетонов рыбных отмелей



29 жетонов улова



11 шт. 10 шт. 8 шт.

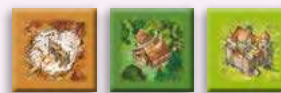
1 жетон «Старый башмак»



20 жетонов торговли



36 жетонов грузов (12 каждого вида)



Цветной кубик



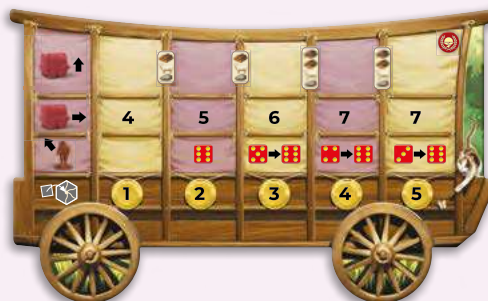
1 жетон «Богатый поселенец»




4 жетона «Бедный поселенец»



4 планшета обозов



**Примечание:** чтобы вы при необходимости могли легко отделить компоненты различных наборов CATAN друг от друга, гексы дополнения «Купцы и варвары» помечены вот этим символом . Он находится на лицевой стороне компонента в левом нижнем углу.

# ВАРИАНТЫ ИГРЫ


## Благородный разбойник

Говорят, что в чаще поселился разбойник, который грабит лишь самых зажиточных путников!

## Дополнительные компоненты



Не требуются.

## Особенности варианта

Благородный разбойник щадит тех игроков, у которых 2  или меньше. Тем самым гарантируется, что в начале игры важные ресурсы не будут заблокированы.

## Ход игры

При игре с этим вариантом придерживайтесь правил базовой игры со следующими изменениями:

- Если на кубиках выпадает «7» или разыграна карта рыцаря, разбойника нельзя ставить на гекс, граничащий с поселением игрока, у которого только 2 .
- Если из-за этого правила разбойника нельзя поставить никуда, он либо остаётся на гексе пустыни, либо перемещается туда с занимаемого гекса. Если при этом с пустыней граничит поселение игрока, у которого только 2 , этот игрок не лишается карты сырья.
- Независимо от этого правила, если на кубиках выпадает «7», каждый игрок должен сбросить половину карт сырья, если у него на руке их больше 7.

## Советы для этого варианта

Этот вариант рекомендуется использовать, если вы играете в кругу семьи или при участии в партии детей.

## Возможные сочетания

Этот вариант сочетается с другими вариантами и сценариями, а также со сценариями «Мореходов» без каких-либо изменений правил.

## Происшествия на Катане

Катанским учёным удалось обуздать удачу кубиков!

## Дополнительные компоненты

37 карт происшествий



Лицевая сторона



Оборот

## Особенности варианта

Для игры с этим сценарием вам не нужны кубики! Вместо них у вас будет колода карт происшествий, с помощью которых вы будете определять гексы, которые приносят сырьё, привносить в игру разнообразные события и даже активировать разбойника. Существует 11 разных происшествий почти на половине карт. Благодаря статистически корректному распределению чисел на картах снижается обычный при броске кубиков элемент случайности.

**Примечание:** если на карте используется формулировка «карты на руке» или «карты с руки», учитывайте **все** карты на руке, а не только карты сырья, потому что при комбинации этого варианта с «Городами и рыцарями» у вас на руке также могут находиться карты товаров.

## Дополнительная подготовка

1. Отложите карту «Новый год».
2. Перетасуйте оставшиеся карты происшествий.
3. Положите 5 карт лицевой стороной вниз под карту «Новый год». Остальные карты положите сверху, тоже лицевой стороной вниз.

## Ход игры

1. В начале своего хода вместо броска кубиков раскройте верхнюю карту колоды происшествий и примените её свойство.
2. Затем посмотрите на число, указанное на карте: оно соответствует номеру гексов, которые приносят сырьё. Все игроки получают сырьё с этих гексов по обычным правилам.

## Справочник по картам



**Бегство разбойника** (2 карты, значение кубиков — «4»)

Разбойник возвращается в пустыню. Переместивший его игрок не вытягивает карту у игрока с поселениями или городами у пустыни.



**Год изобилия** (значение кубиков — «2»)

Каждый игрок берёт из резерва 1 карту сырья по своему выбору.

**«Города и рыцари»:** нельзя взять карту товара.



**Добрососедство** (значение кубиков — «6») Каждый игрок отдаёт своему соседу слева любую карту с руки на свой выбор, если она у него есть. Если у вас нет карт на руке, вы ничего не отдаёте.

**«Города и рыцари»:** вместо сырья можно отдать карту товара.



**Землетрясение** (значение кубиков — «6») Каждый игрок поворачивает поперёк любую из своих дорог: она разрушена. Только отремонтировав её, этот игрок снова сможет строить новые дороги. Цена ремонта: 1 карта древесины и 1 карта глины. Разрушенная дорога может быть частью самого длинного тракта.



**Конфликт** (значение кубиков — «3») Игрок с наибольшим количеством сыгранных карт рыцарей или обладатель карты «Самое большое войско» вытягивает вслепую с руки любого соперника 1 карту.

**«Города и рыцари»:** вытягивает карту игрок с наибольшей силой рьяных рыцарей. В случае ничьей свойство этой карты не применяется.



**Нападение разбойников** (6 карт, значение кубиков — «7»)

1. Каждый игрок, у которого на руке больше 7 карт, сбрасывает половину (округляя вниз).
2. Переставьте разбойника на новый гекс. Вытяните вслепую 1 карту с руки любого игрока, чьё поселение или город граничит с этим гексом.



- Новый год**
1. Перетасуйте все карты происшествий, кроме этой.
  2. Положите 5 из них лицевой стороной вниз под эту карту.
  3. Положите остальные карты происшествий (их будет 31) лицевой стороной вниз поверх этой карты.
  4. Раскройте новую карту происшествия, чтобы начать свой ход.



**Помощь соседям** (значения кубиков — «10» и «11»)

Игрок(и) с наибольшим количеством должен(-ны) подарить любому игроку с меньшим количеством 1 карту с руки на свой выбор.

**«Города и рыцари»:** можно вместо карты сырья подарить карту товара.



**Преимущество в торговле** (значение кубиков — «5»)

Обладатель особой карты «Самый длинный тракт» может вслепую вытянуть с руки любого игрока 1 карту.

**«Города и рыцари»:** вытянутая карта может быть картой товара.



**Прекрасный день** (значения кубиков: «3», «4» и «11» — по 1 карте, «5», «6» и «10» — по 2 карты, «9» — 3 карты, «8» — 4 карты). Ничего не происходит. Сырьё производится как обычно.



**Рыцарский турнир** (значение кубиков — «5») Игрок(и) с наибольшим количеством сыгранных карт рыцарей получает(-ют) из резерва 1 карту сырья по своему выбору.

**«Города и рыцари»:** карту сырья получает игрок с наибольшей силой рьяных рыцарей. Нельзя брать карту товара.



**Спокойное море** (значения кубиков — «9» и «12»)

Игрок(и) с наибольшим количеством поселений и городов у гаваней получает(-ют) из резерва 1 карту сырья по своему выбору.

**«Города и рыцари»:** нельзя выбирать карту товара.



**Эпидемия** (значения кубиков — «6» и «8») Каждый игрок в фазе сбора сырья получает от каждого из своих городов, которые должны принести сырьё в этой фазе, 1 карту сырья (вместо 2).

**«Города и рыцари»:** нельзя брать карты товара.

## Возможные сочетания

Этот вариант без изменения правил сочетается со всеми другими вариантами, сценариями и дополнением «Мореходы».

**Для сочетания с «Городами и рыцарями»:** получив право хода, бросьте сначала красный кубик и кубик событий. Затем происходит выпавшее на кубике событие. Затем раскройте карту из колоды происшествий и примените её свойства.

# ВАРИАНТЫ ИГРЫ

## Хозяин гавани

Гавани Катана приобретают всё большее значение благодаря процветающей торговле. Расширьте свою торговую империю, строя поселения и города в портах.

### Дополнительные компоненты

Карта «Хозяин гавани»



### Особенности варианта

Торговля становится всё важнее для Катана, и роль гаваней в жизни острова возрастает. За свои поселения и города у гаваней игрокам начисляются **очки порта**, которые помогут в получении 2 дополнительных 🏰.

### Дополнительная подготовка

Положите карту «Хозяин гавани» рядом с игровым полем.

### Ход игры

При игре с этим вариантом придерживайтесь правил базовой игры со следующими изменениями.

- Побеждает тот игрок, который во время своего хода набирает 11 🏰 или больше.
- Поселение у гавани приносит 1 очко порта.
- Город у гавани приносит 2 очка порта.
- Игрок, набравший первым 3 очка порта, получает особую карту «Хозяин гавани», которая приносит 2 🏰. Если другой игрок набирает больше очков порта, он забирает себе карту «Хозяин гавани» вместе с 🏰, которые она приносит.

### Возможные сочетания

Этот вариант сочетается с другими вариантами и сценариями, а также сценариями дополнений «Мореходы» и «Города и рыцари» без каких-либо изменений правил. В случае таких сочетаний количество 🏰 необходимых по сценарию для победы, увеличивается на 1.

## Катан на двоих

Теперь партию в Catan могут сыграть и двое первопроходцев, просто у них будут два воображаемых соперника. Просторы Катана ждут вас!

### Дополнительные материалы

20 жетонов торговли



### Дополнительная подготовка

1. Два комплекта фигурок, не выбранные игроками, станут фигурками двоих нейтральных участников. Положите их рядом с игровым полем.
2. Добавьте в резерв рядом с игровым полем жетоны торговли. Раздайте каждому обычному игроку 5 жетонов торговли.

### Этап основания

Для каждого нейтрального участника поставьте 1 поселение (без дороги) на указанные перекрестки игрового поля. Оба обычных игрока основывают свои начальные поселения с дорогами по обычным правилам. В результате после этапа основания на поле находятся по 2 поселения и 2 дороги игроков и по 1 поселению нейтральных участников.





## Ход игры

При игре с этим сценарием придерживайтесь правил базовой игры со следующими изменениями.

### Сбор сырья

В свой ход бросьте кубики два раза подряд. При этом результаты двух бросков должны различаться. Если результат второго броска не отличается от первого, бросок необходимо повторять до тех пор, пока не будут получены разные результаты. После каждого из двух бросков игроки получают сырьё или перемещают разбойника, если выпадет «7».

Разбойника можно также переместить с помощью карты рыцаря или жетона торговли в промежутке между двумя бросками кубиков.

### Строительство для нейтральных участников

- Когда вы прокладываете дорогу или основываете поселение, вы должны одновременно проложить дорогу или основать поселение для любого из нейтральных участников по обычным правилам, но без затрат сырья. Если для обоих нейтральных участников невозможно основать поселение, для одного из них нужно проложить дорогу.
- Если вы строите город или покупаете карту развития, для нейтральных игроков ничего не происходит.
- Нейтральные игроки не получают сырьё, но могут получить карту «Самый длинный тракт».






**Пример:** игроки выбрали красный и оранжевый цвета, и фигурки белого и синего цветов принадлежат нейтральным игрокам. В свой ход играющий оранжевыми строит поселение и теперь должен также построить поселение за одного из нейтральных игроков: он не может этого сделать белыми фигурками, так как нарушится правило расстояния. Поэтому играющий оранжевыми строит синее поселение. Если бы и это было невозможно, он должен был бы проложить либо белую, либо синюю дорогу.

## Действия за жетоны торговли

В свой ход вы можете один раз выполнить любое из следующих действий:

- **Вынужденная сделка:** можете вытянуть вслепую с руки соперника 2 карты и дать ему взамен 2 любые карты со своей руки. Если у этого игрока только 1 карта, вы забираете её, но всё равно должны дать взамен 2 карты.
- **Изгнание разбойника:** можете переставить разбойника на гекс пустыни. Даже если у вашего соперника есть поселение или город у пустыни, вы не тянете карту с его руки по этому действию.

### Цена действия жетона торговли

Если у вас меньше или столько же , сколько у вашего реального соперника, на действие вы должны потратить 1 жетон торговли. Если у вас  больше, действие будет стоить 2 жетона. Потраченные жетоны отправляются в резерв.  с неразыгранных карт победных очков при этом не учитываются.

### Получение жетонов торговли

Есть 4 способа получить жетон торговли:

- Один раз в свой ход вы можете сбросить 1 раскрытую карту рыцаря и взять за неё 2 жетона торговли. Если вы обладали «Самым большим войском», но после сброса карты рыцаря у вас осталось только 2 рыцаря или столько же, сколько у соперника, вы теряете карту «Самое большое войско». Эту карту получает игрок с наибольшим количеством раскрытых карт рыцарей (не менее 3).
- Основав поселение у пустыни (в том числе на этапе основания), получите 2 жетона.
- Основав поселение на побережье (в том числе на этапе основания), получите 1 жетон.
- Основав поселение, которое граничит и с пустыней, и побережьем (в том числе на этапе основания), получите 3 жетона.

## Возможные сочетания

Этот вариант сочетается с другими вариантами и сценариями, а также сценариями «Мореходов», из которых не исключается правило «Самого большого войска».

**Для сочетания с «Происшествиями на Катане»:** вместо броска кубиков в свой ход возьмите одну за другой 2 карты. Если на второй карте то же число, что и на первой, она всё равно действует и новую карту брать не нужно.

# СЦЕНАРИИ

Сложность этих пяти сценариев постепенно возрастает от сценария к сценарию. Поэтому мы рекомендуем проходить их по порядку.

Теоретически различные сценарии этой кампании можно комбинировать друг с другом (с соответствующей адаптацией правил), а также со сценариями «Мореходов» и «Городов и рыцарей».

## Рыбаки Катана

На Катане воцарились будни, и вы жаждете новых испытаний, а ваш стол — большего разнообразия. И вот удача: обнаружено озеро, кишущее рыбой! Да и прибрежные воды обещают щедрые уловы.

🕒 **Время игры:** от 45 до 60 минут

### Дополнительные материалы

6 рыбных отмелей с номерами «4», «5», «6», «8», «9», «10»



29 жетонов улова



11 шт.

10 шт.

8 шт.

1 жетон «Старый башмак»



1 гекс озера с номерами «2», «3», «11», «12»



4 карты-памятки



Оборот

### Особенности сценария

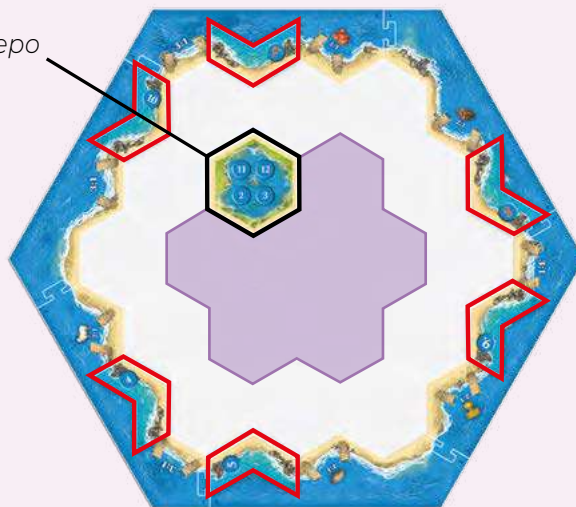
Рыба на Катане становится чрезвычайно ценной. Теперь улов можно обменять на разные блага: карту сырья из резерва, строительство дороги или даже подкуп разбойника.

### Дополнительная подготовка

При подготовке к игре с этим сценарием придерживайтесь правил базовой игры со следующими изменениями.

- Гекс пустыни замените на гекс озера. Озеро нельзя располагать на побережье (краю) острова, но вы можете выбрать для него любое место внутри фиолетовой рамки (см. схему).
- Перемешайте жетоны улова и жетон «Старый башмак», а затем сложите их лицевой стороной вниз рядом с картами сырья.
- На каждом побережье с тремя перекрёстками игрового поля без гавани расположите произвольным образом по одной рыбной отмели (на схеме обведены красным).
- Фигурку разбойника поставьте рядом с полем: он входит в игру, только когда на кубиках первый раз выпадает «7».
- Каждый игрок берёт по карте-памятке и кладёт перед собой.

Озеро



### Ход игры

При игре с этим сценарием придерживайтесь правил базовой игры со следующими изменениями.

### Рыбные отмели и улов

Каждая рыбная отмель имеет свой номер и обозначает 3 перекрёстка на побережье, с которых можно получить улов. Всякий раз, когда на кубиках выпадает номер отмели, владелец города/поселения на любом из этих перекрёстков получает 1 или 2 жетона улова соответственно. Жетоны нужно складывать перед собой лицевой стороной вниз.



### Как ещё можно получить жетоны улова:

- На этапе основания построить своё второе поселение у рыбной отмели или озера: это немедленно принесёт вам 1 жетон улова.
- Построив поселение/город на перекрёстке у озера: когда в фазе сбора сырья результат броски кубиков будет «2», «3», «11» или «12», вы получите 1 жетон улова за поселение или 2 жетона улова за город.

Играющий оранжевыми строит поселение на рыбной отмели с номером 9. Теперь, если во время игры при броске кубиков выпадет «9», играющий оранжевыми взакрытую возьмёт 1 жетон улова.



### Действия с жетонами улова

На жетонах улова изображены 1, 2 или 3 рыбины. В свой ход в фазе торговли и строительства вы можете сбросить жетоны для выполнения какого-то действия. Чем дороже действие, тем оно выгоднее.

**2 рыбины:** убрать разбойника с поля (он снова войдёт в игру, только когда выпадет «7»).

**3 рыбины:** вытянуть вслепую с руки любого соперника 1 карту сырья.

**4 рыбины:** взять из резерва любую карту сырья.

**5 рыбин:** проложить 1 дорогу без затраты сырья.

**7 рыбин:** получить 1 карту развития без затраты сырья.

Сброшенные жетоны улова кладите лицевой стороной вверх рядом с резервом.

### Особенности жетонов улова

**Максимум 7 жетонов улова:** у вас не может быть больше 7 жетонов улова. Если у вас уже есть 7 жетонов, а поселение или город приносят вам 1 или 2 новых, вы можете лишь обменять 1 из 7 своих жетонов на закрытый жетон из резерва.

**Жетоны улова не размениваются:** если вы сбрасываете жетоны, на которых больше рыбин, чем требует действие, лишние рыбины «сгорают».

**За ход можно выполнить ряд действий:** за один ход можно выполнить несколько действий с жетонами улова. Действия тем не менее должны выполняться поочерёдно и независимо друг от друга. Нельзя, например, сбросить 2 жетона с 3 рыбинами каждый, чтобы прогнать разбойника с острова (2 рыбины) и взять любую карту сырья из резерва (4 рыбины).

**Жетоны улова не считаются сырьём:** тот, кто перемещает разбойника, когда на кубиках выпало «7» или при помощи карты рыцаря, не может отнять у соперника жетон улова.

**Гавани и рыбные отмели:** игрок, поселение которого граничит как с гаванью, так и с рыбной отмелью, получает все преимущества.

**Когда жетоны улова закончились:** если закрытых жетонов улова в резерве не осталось, переверните раскрытые жетоны лицевой стороной вниз и перемешайте, они вновь доступны.

**Никакой рыбной торговли:** игроки не могут использовать жетоны улова для торговли.

**Старый башмак:** получив этот жетон, сразу раскройте его. Теперь для победы в игре вы должны получить на 1 🐟 больше, чем остальные (11 🐟 по умолчанию). Начиная со следующего хода, можете в свой ход передать этот жетон любому игроку, у которого столько же или больше 🐟 (если таких игроков нет, вы пока не можете передать этот жетон).

### Разбойник

В этом сценарии нельзя выставить разбойника на рыбную отмель, но вы можете переместить разбойника на гекс озера. При этом вы тянете вслепую 1 карту у соперника с поселением/городом у этого гекса, как обычно.

### Конец игры

Побеждает игрок, который во время своего хода набирает 10 🐟 или больше. Если у него жетон «Старый башмак», он выигрывает, только когда наберёт 11 🐟.

### Возможные сочетания

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами дополнения «Купцы и варвары».

**Для сочетания с вариантом «Катан на двоих»:**

в начале партии каждый обычный игрок получает 5 жетонов улова: 2 с одной рыбиной, 2 с двумя рыбинами и 1 с тремя. Остальные жетоны перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Жетоны торговли не задействованы. Игрок с меньшим количеством 🐟 тратит на одну рыбину меньше на любое действие.

Вместо пустыни (которой нет в этом сценарии) разбойник выставляется за игровое поле, пока на кубиках не выпадет «7» или кто-то не сыграет карту рыцаря.

Игрок получает новый жетон улова, лишь когда на кубиках выпадает число, соответствующее номеру рыбной отмели или озера, то есть не при основании поселения на берегу и не при сбросе раскрытой карты рыцаря.

**Для сочетания с вариантом «Происшествия на Катане» («Бегство разбойника»):** разбойник выставляется за игровое поле, пока на кубиках не выпадет «7» или кто-то не сыграет карту рыцаря.

**В сочетании с вариантом «Хозяин гавани»** игра ведётся до 11 🐟 (для владельца «Старого башмака» — до 12).

# СЦЕНАРИИ

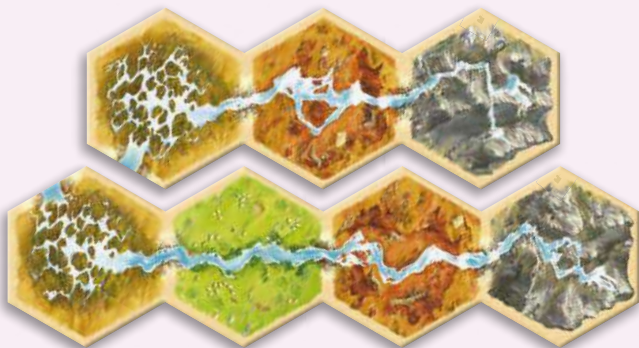
## Катанские реки

В то время как некоторые жители с головой ушли в рыболовство, другие стали селиться поближе к рекам Катана. Эти реки — настоящие жизненные артерии острова. Благодаря им процветает торговля, и пусть не в каждой реке есть золотой песок, предприимчивым купцам они приносят достаточно золота. Неудивительно, что вдоль рек змеится всё больше дорог и всё больше крепких мостов соединяет берега. 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:** от 45 до 60 минут

### Дополнительные материалы

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



40 монет номиналом  
1 и 5 золотых



1 золотой 5 золотых

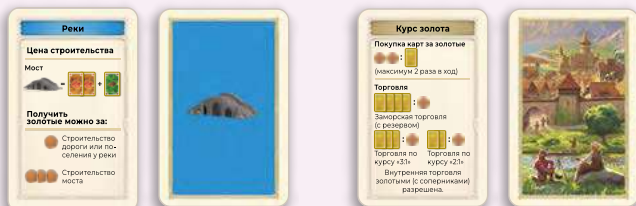
1 жетон  
«Богатый поселенец»



4 жетона  
«Бедный поселенец»



4 карты-памятки двух типов  
(2 карты «Реки» и 2 карты «Курс золота»)



Оборот

Оборот

12 мостов (3 каждого цвета)



### Особенности сценария

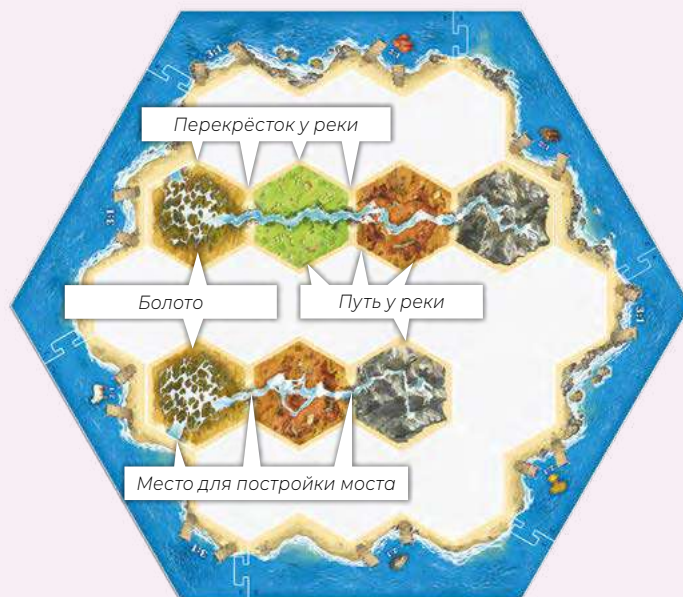
За каждую дорогу, мост и поселение, которые вы строите на путях и перекрёстках у гексов рек, вы будете получать 1 золотой. Золотые вы можете обменивать на любое сырьё из резерва. Игрок с наибольшим количеством золотых получает жетон «Богатый поселенец», а вместе с ним — 1 . Но осторожно! Если потратите все золотые, вы станете бедным и получите жетон «Бедный поселенец», потеряв из-за этого 2 .

### Подготовка к игре

В этом сценарии подготовка к игре отличается от базовой.

### Раскладка поля

Соберите морскую рамку, как в базовой игре, и положите внутрь планшеты рек, как показано на схеме ниже. Затем вам потребуются следующие гексы: 1 гекс холмов, 4 гекса лесов, 2 гекса пастбищ, 4 гекса пашен, 1 гекс гор. Используйте эти гексы, чтобы выложить остальную часть острова в произвольном порядке.





## Номерные жетоны

- Не размещайте номерные жетоны на гексах болот (см. схему на предыдущей странице).
- Отложите номерной жетон «2» (Б).
- Номерной жетон «5» (А) положите на любой гекс побережья, остальные жетоны переверните стороной с буквой вверх и разложите в алфавитном порядке, как в базовой версии игры.
- Когда все жетоны выложены, раскройте их и положите номерной жетон «2» на гекс с номерным жетоном «12». Теперь с этого гекса поступает сырьё каждый раз, когда на кубиках выпадает «2» или «12».

## Остальные компоненты

- Поставьте фигурку разбойника на любое из болот.
- Положите монеты в резерв рядом с игровым полем.
- Положите жетоны «Богатый поселенец» и «Бедный поселенец», а также карты-памятки в резерв рядом с игровым полем.
- Раздайте каждому игроку 3 моста его цвета.

## Этап основания


Каждый игрок основывает по 2 поселения с 1 дорогой от каждого.

Есть дополнительные правила:

- Дороги нельзя прокладывать на местах для постройки мостов, то есть на пунктирных линиях через реки. Это правило распространяется на всю игру.
- Вы будете получать 1 золотой за каждую вашу дорогу, построенную на пути планшета реки, и каждое ваше поселение, основанное на перекрёстке у любого гекса планшета реки. Таким образом, вы можете начать игру с 4 золотыми.

### Распределение жетонов «Бедный поселенец» и «Богатый поселенец»

Все игроки, у которых после этапа основания оказалось одинаковое наименьшее число золотых, получают по жетону «Бедный поселенец».

**Важно:** если у всех игроков равное количество золотых или вовсе их нет, каждый получает жетон «Бедный поселенец» (-2 )

Если в начале игры больше всего золотых оказалось у одного-единственного игрока, он получает жетон «Богатый поселенец». В иных случаях жетон остаётся в резерве рядом с игровым полем.

## Ход игры

При игре с этим сценарием придерживайтесь правил базовой игры со следующими изменениями.

### Поселения и дороги у реки

Как и на этапе основания, за основание поселения или строительство дороги на планшетах рек вы получаете 1 золотой.

За расширение поселения у реки до города вы золотых не получаете.

### Мосты

Цена строительства: 2 карты глины + 1 карта древесины




- Каждый игрок за игру может построить только 3 моста. За строительство каждого моста вы получите 3 золотых.
- Вы можете построить мост только на одном из семи участков рек (пунктирные линии).
- Ваш мост должен примыкать либо к вашей дороге, либо к вашему поселению/городу.
- Учитывайте свой мост как обычную дорогу для определения самого длинного тракта.

**Важно:** вы не можете построить мост вместо дороги по свойству карты «Строительство дорог».

### Богатый поселенец



Богатый поселенец (+1 победное очко)

**Этот жетон приносит 1 .** Он всегда находится у игрока с наибольшим количеством золотых. Вы теряете этот жетон, если:

- любой соперник набрал то же или большее количество золотых;
- вы потратили свои золотые и больше не являетесь игроком с наибольшим количеством золотых.

Когда один игрок теряет жетон «Богатый поселенец», его получает новый игрок с наибольшим количеством золотых. Если нет такого игрока, жетон возвращается в резерв до появления игрока с наибольшим количеством золотых.

# СЦЕНАРИИ

## Бедный поселенец



Бедный поселенец (-2 победных очка)

Все игроки с одинаковым наименьшим количеством золотых получают по жетону «Бедный поселенец». Как только игрок получает золотые и перестаёт быть одним из игроков с наименьшим количеством золотых, он сбрасывает этот жетон в резерв. Жетон уменьшает количество 🟡 у своего владельца на 2.

## Золотые

### Как получить золотые:

- построить дорогу, поселение или мост у реки;
- при помощи заморской торговли: обменять на золотой карты сырья по курсу 4:1;
- при помощи портовой торговли: обменять карты сырья по курсу своей гавани;
- при помощи торговли с соперниками.

**Как потратить золотые.** В свой ход вы можете купить любую карту сырья из резерва за 2 золотых. Вы можете сделать это дважды за ход. При этом можно использовать золотые, которые вы получили в этот же ход.

Золотые не считаются сырьём, и разбойник не может отнять их.

## Конец игры

Партия заканчивается, если кто-то из участников во время своего хода набирает 10 🟡.

## Советы для этого сценария

Если вам достался жетон «Бедный поселенец», ваши шансы на победу ощутимо снижаются. Тратить золотые на покупку сырья целесообразно лишь в том случае, если у вас ещё достаточно свободного места для строительства у рек, с помощью которого можно пополнить запас монет.

## Возможные сочетания

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами дополнения «Купцы и варвары».

### Для сочетания с вариантом «Катан на двоих»:

- игрок, строящий поселение у гекса болота, получает 2 жетона торговли;
- вместо пустыни разбойника прогоняют на любое болото.

**Для сочетания с вариантом «Происшествия на Катане» («Бегство разбойника»):** разбойника прогоняют на болото.

**В сочетании с вариантом «Хозяин гавани»** игра ведётся до 11 🟡.

## Караванный путь

В оазисе Катана поселились кочевники. Им нужны шерсть и зерно — и вот по острову спешат караваны, готовые дорого заплатить за нужное им сырьё.

🕒 **Время игры:** 60 минут

## Дополнительные материалы

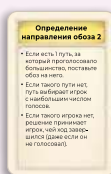
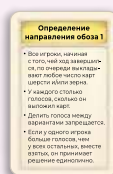
1 гекс оазиса



22 серых обоза



2 карты-памятки



Оборот

## Особенности сценария

За время игры из оазиса выходят 3 каравана, состоящие из фигурок обозов. Каждое поселение и каждый город, расположенные на пути караванов, приносят

1 дополнительное 🟡. Любая дорога, рядом с которой стоит обоз каравана, считается за две дороги при определении самого длинного тракта.



## Дополнительная подготовка

- Гекс оазиса заменяет гекс пустыни. Расположите его в центре острова. При этом ориентация гекса не имеет значения.
- Положите обозы в резерв рядом с игровым полем.
- Разбойник на начало игры находится вне поля. Как только на кубиках выпадет «7» или кто-то сыграет карту рыцаря, поставьте разбойника на любой гекс с номерным жетоном.
- Положите карты-памятки рядом с полем.

## Ход игры

При игре с этим сценарием придерживайтесь правил базовой игры со следующими изменениями.

Если в свой ход (после этапа основания) вы основали хотя бы 1 поселение или расширили его до города, после окончания вашего хода поставьте на поле **ровно 1 обоз** на путь, определённый с помощью голосования (см. ниже).

### Как выставить на поле обоз

- Обоз всегда ставится на путь (как дорога) сразу за последним выставленным на поле обозом каравана. Разветвление каравана невозможно.
- Если там, где вы выставили или должны выставить обоз, любой игрок прокладывает или проложил дорогу, поставьте обоз рядом с дорогой.
- **Первый обоз каравана** ставится на один из путей, на который указывает одна из стрелок на гексе оазиса.
- Каждый раз при добавлении следующего обоза у вас будет выбор из максимум двух путей. Таким образом, для всех трёх караванов существует 6 возможных позиций расстановки обозов. Какой путь выбрать, решается голосованием.



**Пример 1:** возможные положения первого обоза. Существует 3 пути, на которые его разрешено ставить.



**Пример 2:** обоз поставлен на путь «А». Существует уже 4 пути, на которые разрешено ставить следующий обоз.

### Голосование

Начиная с игрока, который только что закончил свой ход и построил поселение или город, все участники в порядке очереди по часовой стрелке могут выложить одну или несколько карт шерсти и/или зерна.

**Важно:** у каждого игрока есть лишь один шанс выложить карты для голосования. Добавлять новые карты к уже выложенным запрещено.

Только игроки, выложившие как минимум одну карту, могут участвовать в определении пути для нового обоза.

- Количество голосов у каждого игрока равно количеству выложенных им карт.
- Если у одного игрока больше голосов, чем у всех остальных вместе взятых, он принимает единоличное решение.
- Если такого игрока нет, проводится голосование, где каждый игрок голосует за 1 путь. Голоса одного игрока нельзя разделить между несколькими вариантами.

Далее определяется путь:

1. Если есть 1 путь, который получил большинство голосов, поставьте обоз на него.
2. Если такого пути нет, путь выбирает игрок с наибольшим числом голосов.
3. Если такого игрока нет, решение принимает только что закончивший свой ход игрок (даже если он не голосовал).

После выставления обоза игроки сбрасывают выложенные для голосования карты шерсти и зерна в резерв.

# СЦЕНАРИИ



**Пример:** у играющего красными и играющего белыми по 2 голоса, у играющих синими и оранжевыми — по 0. Играющий красными выбирает путь А, а играющий белыми — путь Б, следовательно, нет варианта, за который проголосовало большинство. Поскольку сейчас завершился ход играющего оранжевыми, именно он определяет, куда выставить обоз.



**Пример:** на поле 3 торговых каравана. Одно поселение играющего белыми и 2 поселения играющего синими дают на 1 больше, так как к ним примыкают обозы. Кроме того, 3 дороги играющего синими и 1 дорога играющего белыми считаются за две каждая. В настоящее время есть 6 путей (отмечены стрелками), на которые можно поставить новый обоз.

## Правила караванов

**Остановка каравана:** если места для продления каравана нет, он останавливается. Если иссяк запас обозов, останавливаются все 3 каравана.

**Объединение двух караванов:** если 2 каравана встречаются на перекрёстке, при выставлении следующего обоза они объединяются и далее продолжают как один караван.

**Караваны на путях побережья и в оазисе:** караван можно продолжить и на путях, граничащих с морем вокруг острова. Нельзя ставить первый обоз каравана на путь, граничащий с оазисом. Однако если в результате продления каравана он вернётся к оазису, обоз можно будет поставить на путь, граничащий с оазисом.

### Преимущества караванов

- Дорога на одном пути с обозом считается за 2 дороги при определении самого длинного тракта. То есть карту «Самый длинный тракт» можно получить, даже если вы проложили меньше 5 дорог, но некоторые из них делят путь с обозом каравана.
- Поселение или город между двумя обозами приносят на 1 больше, чем обычно.

## Конец игры

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

## Советы для этого сценария

В базовой версии игры шерсть — наименее ценное сырьё. Однако в этом сценарии шерсть приобретает большую важность: её используют для голосования по выбору пути для каравана и, как следствие,

приобретения дополнительных. Зерно тоже можно использовать для голосования, но этот вид сырья чаще шерсти используют в строительстве. Поэтому на этапе основания выгоднее располагать поселения у гексов пастбищ или добраться до этих гексов и основать там поселения при первой же возможности.

## Возможные сочетания

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами дополнения «Купцы и варвары».

### Для сочетания с вариантом «Катан на двоих»:

на этапе голосования определяются пути для 2 обозов:


- Игрок с наибольшим количеством голосов выставляет 2 обоза, но ими он должен продолжить 2 разных каравана.
- Если у игроков одинаковое количество голосов, каждый выставляет 1 обоз: сначала игрок, который только что завершил ход, затем — его соперник.
- При изгнании разбойника вместо пустыни он до своего следующего действия (когда выпадет «7» или будет сыграна карта рыцаря) удаляется с игрового поля.

**Для сочетания с вариантом «Происшествия на Катане» («Бегство разбойника»):** до своего следующего действия (когда выпадет «7» или будет сыграна карта рыцаря) разбойник удаляется с игрового поля.

**В сочетании с вариантом «Хозяин гавани»** игра ведётся до 13.

# Нашествие варваров

Богатство Катана не осталось незамеченным. На остров высаживаются злобные и жадные до чужого добра варвары. Поначалу их немного, но численность агрессоров стремительно растёт. Сперва варвары только препятствуют поступлению сырья. Но когда их орда станет достаточно сильной, она нападёт на поселения и города — последствия будут ужасающими. К счастью, жители Катана держатся сплочённо — они снаряжают рыцарей и посылают их в битву. Вот только хватит ли им сил?

 **Время игры:** от 60 до 90 минут

## Дополнительные материалы

26 карт развития



Оборот

Гекс замка



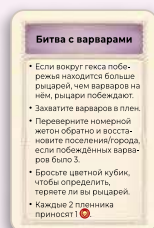
36 варваров



24 рыцаря  
(6 каждого цвета)



2 карты-памятки  
«Битва с варварами»



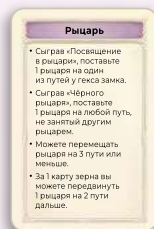
Оборот

2 карты-памятки  
«Курс золота»



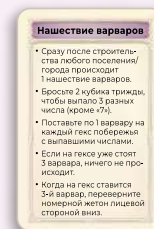
Оборот

2 карты-памятки  
«Рыцарь»



Оборот

2 карты-памятки  
«Нашествие варваров»



Оборот

40 монет  
номиналом  
1 и 5 золотых



1 золотой 5 золотых

Цветной  
кубик



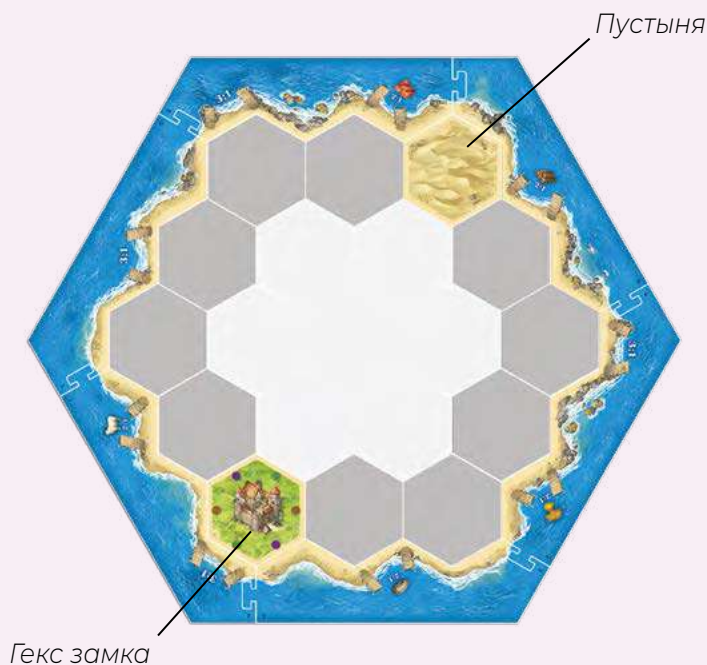
## Особенности сценария

На Катан прибывает всё больше варваров. Они захватывают гексы побережья, мешая собирать с них ресурсы и постепенно захватывая поселения и города на побережье. Выставляйте рыцарей на гекс замка и перемещайте их к очагам нашествия, чтобы вступать в бой с жадными захватчиками.

# СЦЕНАРИИ

## Дополнительная подготовка

1. **Гексы ландшафта:** сначала выложите гексы замка и пустыни, как показано на схеме внизу. На побережье (внешнее серое кольцо гексов на схеме ниже) разложите в случайном порядке 2 гекса лесов, 2 гекса холмов, 3 гекса пастбищ, 1 гекс гор и 2 гекса пашен. Внутри разложите в случайном порядке следующие гексы: 1 гекс леса, 1 гекс пастбища, 1 гекс холмов, 2 гекса гор и 2 гекса пашен.



2. **Номерные жетоны:** разложите номерные жетоны на гексы ландшафта по следующей схеме:



3. Каждый игрок получает 6 рыцарей своего цвета.
4. На гексы побережья с номерами «2» и «12» поставьте по 1 варвару. Остальных варваров сложите рядом с полем.
5. **Карты развития:** используйте только карты развития этого сценария. Карты развития из базовой версии «Колонизаторов» не используются.
6. Цветной кубик положите на гекс замка. Положите карты-памятки рядом с полем.
7. Карта «Самое большое войско» в этом сценарии не задействована — оставьте её в коробке.
8. Разбойник в игре не задействован — оставьте его в коробке.

## Этап основания

Каждый игрок основывает сначала поселение, а затем город. После основания этого города с каждого смежного гекса игрок получает только одну карту сырья.

## Ход игры

При игре с этим сценарием придерживайтесь правил базовой игры с изложенными ниже изменениями.

### 1. Высадка варваров

#### Нашествие варваров

Каждый раз, когда вы основываете поселение или город, сразу же после строительства начинается нашествие варваров.

- Прервите ход и бросайте 2 кубика, пока не получите 3 разных результата броска. Если выпадает «7» или повторяется ранее выпавший результат, бросок нужно повторить до получения трёх разных чисел.
- После каждого броска ставьте 1 варвара на гекс **побережья** с жетоном, номер которого соответствует выпавшему результату. Варвар не ставится, если выпадает номер гекса, который уже занят тремя варварами (см. следующий абзац «Захваченное побережье»). В этом случае бросок кубиков не повторяется.

#### Захваченное побережье

Как только на любом гексе побережья оказались 3 варвара, номерной жетон этого гекса нужно перевернуть.

- С этого гекса больше не поступает сырьё, когда его номер выпадает на кубиках. Поскольку номерной жетон перевернут, при нашествии варваров новые фигурки на захваченный гекс побережья не ставятся.
- На путях и перекрёстках захваченного гекса побережья нельзя прокладывать дороги и основывать поселения, а также расширять существующие поселения до городов.



## Варвары атакуют поселения и города

Если поселение или город полностью окружены гексами моря и захваченными гексами побережья, они тоже считаются захваченными и больше не приносят 🏰.

- Если захваченный город или поселение построены у гавани, эту гавань больше использовать нельзя. Фигурку захваченного поселения или города положите на бок на соответствующем перекрёстке.
- Так как пустыню и замок варвары захватить не могут, поселения и города, граничащие с этими гексами, защищены от захвата.
- Как только в запасе не осталось фигурок варваров, вы больше не можете выставлять новых варваров и не бросаете кубики для их нашествия.



**Пример:** играющий красными бросает кубики, чтобы получить 3 разных результата (кроме «7»).

Игрок выбрасывает «3» — варвар ставится на гекс с номерным жетоном «3» (А).

Игрок выбрасывает «9» — варвар ставится на гекс с номерным жетоном «9» (Б). Теперь на этом гексе находятся 3 варвара — он захвачен, и его номерной жетон переворачивается. Красное поселение тоже захвачено, поскольку с ним не граничит ни один свободный гекс суши. В связи с этим фигурку поселения нужно положить на бок.

Игрок выбрасывает «7», бросок повторяется.

Игрок выбрасывает «3», бросок повторяется, поскольку «3» уже выпало.

Игрок выбрасывает «8», гекс с жетоном «8» (В) уже захвачен (номерной жетон перевернут), поэтому варвар на него не ставится.

Таким образом, игрок бросал кубики, пока не получил 3 разных результата (не учитывая «7»), и выставил двух варваров.

## 2. Применение карт развития

Купив карту развития, сразу же раскройте её и примените её свойство. В свой ход вы можете купить любое количество карт развития, но должны использовать их в тот же ход одну за другой, по мере покупки. И использованные карты сбрасываются. Если колода иссякла, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую.

## 3. Снаряжение рыцаря

Чтобы снарядить рыцаря, требуется купить карты «Посвящение в рыцари» или «Чёрный рыцарь»:



- Карта «Посвящение в рыцари» позволяет взять фигурку рыцаря из запаса игрока и поставить на свободный путь гекса замка или рядом с этим путём.



- Карта «Чёрный рыцарь» позволяет выставить рыцаря на любой свободный путь игрового поля.

## 4. Движение рыцаря

Вы можете передвинуть своего рыцаря в конце своего хода после фазы торговли и строительства на расстояние в 3 пути или меньше. Если ваш рыцарь стоит на пути гекса замка, вы должны его оттуда увести на другой путь.

Если вы сбросите 1 карту зерна, ваш рыцарь сможет передвинуться ещё на 2 пути, то есть суммарно пройти расстояние в 5 путей или меньше. Если вы хотите передвинуть нескольких рыцарей на расстояние дальше, чем на 3 пути, вы должны сбросить карту зерна за каждого.

При движении своего рыцаря вы можете «перепрыгивать» своих и чужих рыцарей, а также поселения и города. Вы можете двигать рыцаря по проложенным дорогам, и неважно, кому они принадлежат. Однако путь, на котором рыцарь останавливается, должен быть свободен от каких-либо других рыцарей. Движение рыцаря не должно заканчиваться на пути гекса замка.

## 5. Победа над варварами

### Проверка условий победы

В каждый свой ход после движения рыцарей проверьте, выполнены ли условия победы над варварами на гексах побережья: если на путях гекса находится больше рыцарей, чем варваров на гексе, варвары считаются побеждёнными. Сначала проверяется гекс слева от замка, затем — все остальные по часовой стрелке.

### Как взять варваров в плен

Побеждённые на гексе побережья варвары попадают в плен и распределяются между игроками по следующим правилам:

- Если вы в одиночку победили варваров своими рыцарями, все пленные достаются вам.
- Если победили рыцари нескольких игроков, каждый из этих игроков получает одного пленного. Если пленных недостаточно, каждый претендент на пленного бросает два кубика. Выбросившие наибольшие результаты получают по одному пленному. Оставшиеся без пленных в качестве компенсации получают по 3 золотых. В случае одинаковых результатов броски кубиков следует повторить.
- Если при распределении пленных остаётся лишний, его получает игрок, который выставил против варваров больше всего рыцарей. Если такого игрока нет, претенденты бросают кубики. Выбросившему наибольший результат достаётся пленный, а всем проигравшим — по 3 золотых.

Каждые 2 пленённых варвара приносят игроку 1 🏰.



**Пример:** играющий красными передвигает своего рыцаря на 2 пути к захваченному гексу побережья (A). Теперь 4 рыцаря противостоят 3 варварам — враги побеждены. Обоим победившим игрокам (играющему красными и играющему синими) достаётся по 1 пленному. Третьего варвара получает играющий красными, так как в битве участвовало больше его рыцарей.

### Гекс побережья отвоёван

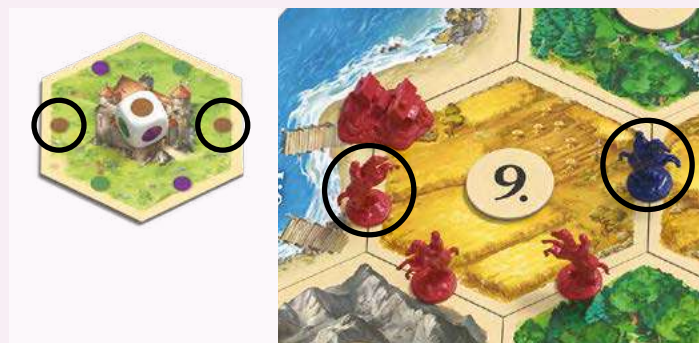
Если рыцари побеждают варваров, номерной жетон на гексе побережья переворачивается обратно. Гекс опять начинает приносить сырьё, когда на кубиках выпадает его номер. Все города и поселения на отвоёванном гексе нужно поставить обычным образом (если они были захвачены) — они снова приносят 🏰. Помните, что варвары могут опять высидиться на этом гексе в ходе нашествия.



**Пример:** красное поселение восстанавливает свои функции, а номерной жетон переворачивается лицевой стороной вверх.

### Погибшие рыцари

После победы бросьте цветной кубик и проверьте, сколько рыцарей погибло. Выпавший результат определяет один из трёх цветов (зелёный, фиолетовый и коричневый), которыми отмечены два пути гекса замка. Рыцари, которые на отвоёванном гексе побережья занимают пути с тех же сторон, погибают и отправляются в запас своих владельцев. За каждого своего погибшего рыцаря игроки получают компенсацию в 3 золотых.



**Пример:** после победы над варварами бросок цветного кубика определяет, какие рыцари погибли в бою. На кубике выпал коричневый цвет — это соответствует левому и правому путям гекса замка. Значит, красный и синий рыцари, которые стоят на аналогичных путях гекса побережья, гибнут. Владельцы этих рыцарей возвращают их в свои запасы и получают по 3 золотых.



## «7» на кубиках

Выбросив на кубиках «7», вы можете вслепую вытянуть с руки любого соперника карту сырья. Когда разбойник в игре не задействован, остаётся в силе правило: если на кубиках выпадает «7», все игроки, у которых на руках больше 7 карт сырья, должны сбросить половину этих карт.

## Золотые

### Как получить золотые:


- при помощи заморской торговли: обменять на золотой карты сырья по курсу 4:1;
- при помощи портовой торговли: обменять карты сырья по курсу своей гавани;
- при помощи торговли с соперниками.

**Как потратить золотые.** В свой ход вы можете купить любую карту сырья из резерва за 2 золотых. Вы можете сделать это дважды за ход.


## Карты «Предательство» и «Плен»

Эти карты удаляют варваров с гексов побережья и/или перемещают их на другие гексы побережья. Если 1 варвар удаляется с захваченного побережья, номерной жетон этого гекса переворачивается лицевой стороной вверх, а захваченные поселения и города освобождаются — ставятся нормальным образом и восстанавливают свои обычные функции. С гекса снова поступает сырьё, пока на него опять не высадится третий варвар.

## Конец игры

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



## Советы для этого сценария

Для успешной игры по этому сценарию важно снаряжать рыцарей. С одной стороны, рыцари нужны для изгнания варваров с побережья, а также освобождения поселений и городов. С другой стороны, рыцари захватывают пленных, за которых начисляются . В одиночку прийти к цели трудно, поэтому целесообразно объединять усилия с соперниками — желательнее с теми, кому ещё далеко до победы.

## Возможные сочетания


Этот сценарий сочетается со всеми вариантами дополнения «Купцы и варвары».

### Для сочетания с вариантом «Катан на двоих»:

1. Один рыцарь нейтрального цвета участвует в партии как «рыцарь-чужеземец» — его могут использовать оба игрока. Как только игрок снаряжает своего первого рыцаря, он ставит на путь гекса замка и рыцаря-чужеземца. В свой ход игрок двигает сначала собственных рыцарей, затем рыцаря-чужеземца. Рыцарь-чужеземец находится на игровом поле в течение всей партии. Он не гибнет в битве с варварами, даже если выпавший на цветном кубике результат указывает на его путь.
2. Игрок, основавший собственное поселение и поселение для нейтрального участника, дважды бросает кубики для нашествия варваров: сначала за своё поселение, затем за поселение нейтрального участника.
3. Поскольку разбойник в игре не участвует, за жетон торговли можно переместить одного варвара на другой прибрежный гекс. Если у вас меньше (или столько же) , чем у соперника, это обойдётся ему в 1 жетон торговли. Если  больше — в 2 жетона.
4. Если в битве с варварами участвовал рыцарь-чужеземец и после победы для всех игроков не хватает пленных, при бросках кубиков считается, что у рыцаря-чужеземца всегда выпадает «3». Перебрасывать кубики он не может.
5. Компенсация за погибшего рыцаря и не доставшего вам пленного составляет не 3 золотых, а 2 золотых и 1 жетон торговли.

**Для сочетания с вариантом «Происшествия на Катане»:** в этом сценарии не задействованы разбойник и карта «Самое большое войско». Поэтому у некоторых карт иные последствия:

- «Нападение разбойников»: раскрывший эту карту игрок вытягивает с руки любого соперника 1 карту сырья. Игроки, у которых более 7 карт сырья, должны сбросить половину этих карт.
- «Бегство разбойников»: ничего не происходит, так как разбойника нет.
- «Конфликт»: если у одного игрока больше рыцарей на поле, чем у каждого из соперников, этот игрок вытягивает 1 карту с руки любого соперника.

**В сочетании с вариантом «Хозяин гавани»** игра ведётся до 13 .

## Купцы и варвары

Орды варваров разогнаны, снова наступает мирное время. Нужно как можно скорее устранить последствия варварских набегов. Особенно сильно досталось замку, в котором заседает Совет Катана. К счастью, восстановление продвигается быстро. Остаётся только изготовить окна из цветного стекла и новые мраморные статуи. В каменоломнях добывается мрамор, стекольные заводы запрашивают песок, готовое стекло отправляют в замок. Также очень востребованы инструменты. На дорогах Катана царит оживление. Естественно, вы не упустите такой возможности заработать, ведь доставка обоза оплачивается чистым золотом. Лишь немногие из уцелевших варваров мешают работе. Они поджидают... вас!

🕒 **Время игры:** от 90 минут

### Дополнительные материалы

3 гекса ландшафта  
(пункты назначения)



4 рыцаря разных цветов



36 жетонов грузов

(12 жетонов для каждого пункта назначения)



Лицевая сторона

Оборотная сторона

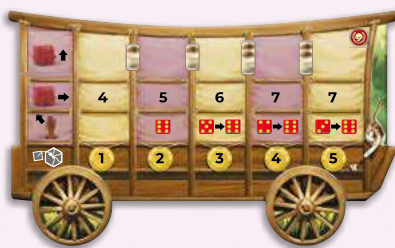
4 обоза разных цветов



3 варвара



4 планшета обозов



40 монет  
номиналом  
1 и 5 золотых



1 золотой 5 золотых

25 карт развития



Оборот

6 карт-памяток трёх типов

(2 карты «Обозы», 2 карты «Варвары», 2 карты «Курс золота»)



Оборот

Оборот

Оборот

### Особенность сценария

Необходимо отреставрировать замок, чтобы он стал ещё великолепнее, чем раньше. Для витражей требуется стекло, а для статуй и внутреннего убранства — мрамор. Задача игроков — доставить стекло и мрамор к гексу замка, обеспечить стекольный завод песком, а каменоломню — инструментами. Каждый доставленный обоз оплачивается монетами и приносит 1 🏆.

В игре появляются 3 новых гекса ландшафта, которые служат пунктами назначения для доставки товаров.

### Подготовка к игре

1. **Игровое поле:** соберите морскую рамку, как показано на схеме справа. Три гекса пунктов назначения выложите, как показано на этой же схеме. При этом их стороны с символами грузов должны совмещаться с морской рамкой. Из компонентов базовой игры удалите гекс пустыни, 1 гекс пашни и 1 гекс





пастбища. Таким образом, вам понадобятся: 3 гекса холмов, 4 гекса лесов, 3 гекса пастбищ, 3 гекса пашен, 3 гекса гор. Выложите эти гексы ландшафта на поле в случайном порядке.

2. Удалите из игры номерные жетоны «2» и «12». Остальные номерные жетоны выложите на поле по правилам базовой игры — в алфавитном порядке. Не выкладываете номерные жетоны на пункты назначения.
3. Жетоны грузов необходимо рассортировать по стопкам, чтобы получилось 3 стопки. Перемешайте каждую стопку и положите рядом с соответствующим пунктом назначения лицевой стороной вниз.
4. Поставьте по 1 варвару на пути, отмеченные буквой X.
5. Карты развития из базовой игры не используются. Вместо них используйте карты развития этого сценария.
6. Разбойник и карта «Самый длинный тракт» в сценарии не задействованы и остаются в коробке. Положите карты-памятки рядом с полем.
7. Каждый игрок берёт по 1 планшету обоза, 1 обозу и 1 рыцарю своего цвета, а также 5 золотых. Положите планшет обоза перед собой и поставьте фигурку рыцаря на верхнее деление первого столбца (см. ниже).



## Этап основания

Каждый игрок сначала основывает 1 поселение, а затем 1 город. После этого поставьте свой обоз на перекрёсток со своим городом. При основании города с каждого смежного гекса поступает только 1 карта сырья.

## Ход игры

При игре с этим сценарием придерживайтесь правил базовой игры с изложенными ниже изменениями.

## Гексы пунктов назначения



В центре каждого пункта назначения находится перекрёсток со зданием. К этому зданию ведут четыре пути. Для каждого пункта назначения действуют следующие правила:

- На путях в центре гекса можно прокладывать дороги по обычным правилам.
- На центральном перекрёстке гекса (A) нельзя основывать поселение.
- На трёх прибрежных путях каждого гекса нельзя прокладывать дороги.
- С учётом правила расстояния можно основывать поселения на любом из четырёх перекрёстках гекса.



**Пример:** на трёх из четырёх путей гекса пункта назначения играющие синими и красными проложили дороги. На центральном перекрёстке (A) нельзя основывать поселение. На трёх прибрежных путях (отмечены красной буквой X) нельзя прокладывать дороги.

## Фаза движения

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

- На перекрёстке может находиться любое количество обозов. Обозы могут занимать перекрёстки с поселениями и городами.
- Обоз движется по путям от одного перекрёстка к другому. Перемещение от перекрёстка к соседнему перекрёстку расходует очки движения (ОД).

# СЦЕНАРИИ

- На начало партии у обоза каждого игрока есть 4 ОД. При помощи своего планшета обоза вы можете увеличить количество ОД.
- Передвинуть обоз по одному пути **без дороги** стоит 2 ОД. Передвинуть обоз по одному пути **с вашей дорогой** стоит 1 ОД. Передвинуть обоз по одному пути **с чужой дорогой** стоит 1 ОД, и вы должны заплатить владельцу дороги 1 золотой за её использование.
- Наличие варвара на дороге или пути повышает стоимость движения обоза на 2 ОД.
- ОД сгорают, если вам для перемещения на соседний перекрёсток требуется больше ОД, чем у него есть. Когда ваш обоз достигает одного из пунктов назначения, движение заканчивается — лишние очки движения сгорают. Вы можете остановить движение обоза в любой момент, в этом случае оставшиеся ОД сгорят.
- За 1 карту зерна (не более 1 карты в ход) вы можете получить 2 добавочных ОД для своего обоза. Вы можете получить и использовать добавочные очки в свой ход, даже если уже переместили обоз по обычным правилам.

## Определение пункта назначения

Когда игрок впервые перемещает обоз, он выбирает любой из трёх пунктов назначения. По достижении этого пункта назначения в первый раз вы не получаете золотые, поскольку у вас ещё нет груза. Вы берёте первый жетон груза с гекса пункта назначения и переворачиваете его лицевой стороной вверх. На обратной стороне жетона изображён груз одного из четырёх видов:



Стекло



Инструменты



Песок



Мрамор

Каждый жетон показывает один из двух грузов, производимых в пункте назначения.



## Замок

Для реставрации замка нужны мрамор и стекло. Отсюда поставляют инструменты и песок.



## Каменоломня

В каменоломне нужны инструменты. Отсюда поставляют мрамор и песок.



## Стекольный завод

На стекольном заводе нужен песок. Отсюда поставляют стекло и инструменты.

Одновременно вы можете выполнять лишь один заказ. Только после выполнения одного заказа вы можете взять новый жетон груза.

## Выполнение заказа

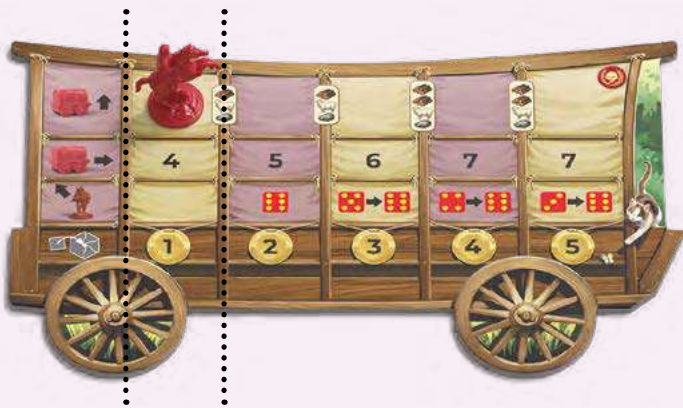
Если ваш обоз прибыл в пункт назначения (остановился на перекрёстке в центре соответствующего гекса), где нужен был груз, заказ считается выполненным.

Переверните жетон груза той стороной вверх, где изображено здание. Теперь этот жетон приносит вам 1 . В зависимости от ценности обоза (см. с. 23) вы получаете дополнительно от 1 до 5 золотых.

Последним действием своего хода вы открываете новый жетон груза у того пункта назначения, где оказался обоз. Изображённый на жетоне груз определяет следующий пункт назначения.

## Планшет обоза

Ваш планшет обоза символизирует ваш обоз и его характеристики. Каждый столбец определяет уровень ценности вашего обоза.

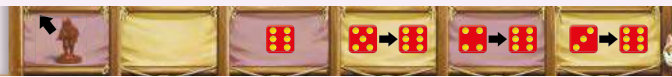


Вы начинаете в первом столбце (на первом уровне ценности)

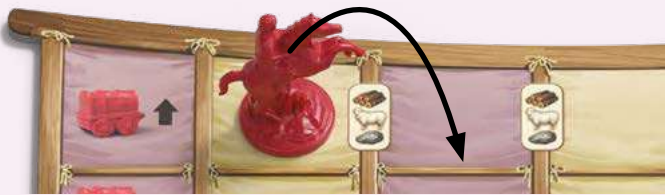
Очки движения




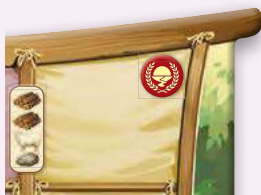
Результат броска для изгнания варваров



Награда за выполнение заказов



Чтобы перейти на следующий уровень ценности, заплатите в фазе торговли и строительства стоимость, указанную между вашей фигуркой рыцаря и следующим столбцом. Передвиньте своего рыцаря на 1 деление вправо. Если ваш рыцарь достиг пятого столбца, ваш планшет обоза приносит 1 .



## Варвары

### Обход варваров

Если вы хотите провести свой обоз по пути или дороге, где стоит варвар, вам для этого требуется 2 дополнительных ОД. В сумме для перемещения по пути с варваром нужно 4 ОД, по дороге с варваром — 3 ОД. Если вам не хватает ОД, чтобы пройти мимо варвара, вы либо позволяете сгореть оставшимся у вас очкам и останавливаетесь на перекрёстке перед варваром, либо используете оставшиеся очки, чтобы пойти в любом другом направлении.

### Изгнание варваров

Когда ваш обоз достигает уровня ценности 2, вы можете попытаться изгнать варвара с занимаемого пути. Для этого остановите обоз на перекрёстке перед варваром и бросьте один кубик. Если выпадет число, соответствующее изображению кубика в столбце на вашем планшете обоза, в котором стоит ваш рыцарь, переместите варвара на любой другой путь или дорогу, а затем на оставшиеся ОД без помех переместите свой обоз дальше. Если выпадает другое число, в этот ход вы сможете действовать как при обходе варваров. Если вы изгнали варвара на дорогу соперника, вы не можете вытянуть с руки этого соперника карту сырья. Каждого варвара можно попытаться изгнать не более 1 раза за ход.



**Пример:** у играющего красными обоз третьего уровня ценности. Если он выбросит «5» или «6», то изгонит варвара и поставит его на другое место. Если кубик покажет другое число, играющему красными не удастся изгнать варвара.

**Обратите внимание:** на занятом варваром пути разрешено прокладывать дорогу. На каждой дороге или каждом пути может находиться только один варвар.

## Если на кубиках выпало «7»

Выбросив «7», переместите любого из трёх варваров на другой путь или дорогу. Если вы поставите варвара на дорогу, то сможете вытянуть у владельца дороги 1 карту сырья (но не отнять монеты). Хотя разбойник в партии не участвует, действует правило, по которому каждый игрок должен сбросить половину карт сырья, если у него их более 7.

## Если на кубиках выпало «2» или «12»

Игрок, который выбросил «2» или «12», повторяет бросок.


## Золото

### Как получить золотые:

- от соперников в качестве платы за использование вашей дороги для движения обоза;
- при помощи заморской торговли: обменять на золотой карты сырья по курсу 4:1;
- при помощи портовой торговли: обменять карты сырья по курсу своей гавани;
- при помощи торговли с соперниками.

**Как потратить золотые.** В свой ход вы можете купить любую карту сырья из резерва за 2 золотых. Вы можете сделать это дважды за ход.

## Конец игры

Партия заканчивается, если кто-то из её участников во время своего хода набирает 13 или больше .

## Советы для этого сценария

Хотя в этой игре не задействована карта «Самый длинный тракт», очень важно как можно чаще прокладывать дороги. Чем больше собственных дорог у вас будет, тем быстрее ваш обоз сможет перевозить грузы от одного пункта назначения к другому и тем меньше золотых вы будете платить за использование чужих дорог.

Старайтесь не расходовать понапрасну свои запасы монет и пополнять их. Иначе может случиться, что обоз застрянет между чужими дорогами и не сдвинется с места. Если ни один соперник не использует ваши дороги и не платит вам монетами, у вас останутся лишь две возможности: покупать золотые у соперников или обменивать сырьё на золотые с резервом или гаванью.

## Возможные сочетания

Этот сценарий сочетается со всеми вариантами дополнения «Купцы и варвары».


**Для сочетания с вариантом «Катан на двоих»:** когда вы используете дороги нейтрального участника, сбросьте половину золотых, которые вы в общей сложности расходуете на движение обоза по дорогам нейтральных участников, в резерв (с округлением в большую сторону), а другую половину отдайте второму игроку (с округлением в меньшую сторону).

Вместо изгнания разбойника в пустыню игрок, сбросив жетон торговли, перемещает варвара на какой-либо путь (не на дорогу).

За поселение на перекрёстке у пункта назначения игрок получает 1 жетон торговли.

**Для сочетания с вариантом «Происшествия на Катане»:** в этом сценарии нет разбойника и «Самого длинного тракта». Уберите 2 карты происшествий с номерами «2» и «12». У следующих происшествий иное значение:

- «Нападение разбойников»: каждый игрок должен сбросить половину карт сырья, если их у него более 7. Переместите любого варвара на другой путь или другую дорогу. Если игрок перемещает варвара на дорогу, он вытягивает карту сырья у владельца дороги.
- «Бегство разбойников»: поскольку разбойника нет, ничего не происходит.
- «Землетрясение»: игрок, перемещающий обоз по дороге, поставленной поперёк, расходует 2 очка движения, как если бы двигался по пути.

**В сочетании с вариантом «Хозяин гавани»** игра идёт до 14 .