

CATAN®

МОРЕХОДЫ


ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ 5-6 ИГРОКОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

О дополнении

Это дополнение даёт вам возможность играть в дополнение «Мореплаватели» впятером или вшестером. Если вы играли с предыдущей версией расширения, вы заметите, что в этой версии «Внеочередной фазы строительства» не предусмотрено. Вместо неё добавлены новые правила хода игроков.

Важно: для игры вам необходимы базовая игра, «Дополнение для 5–6 игроков» и дополнение «Мореходы».

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

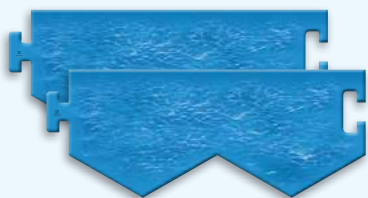
Содержание

О дополнении.....	1
Состав дополнения.....	2
Подготовка к игре.....	3
Ход игры.....	4
Совмещение разных версий.....	5
Сценарий 1. К новым берегам.....	6
Сценарий 2. Четыре острова.....	8
Сценарий 3. Океания.....	10
Сценарий 4. Через пустыню.....	12
Сценарий 5. Затерянное племя.....	14
Сценарий 6. Ткань для Катана.....	16
Сценарий 7. Острова пиратов.....	18
Сценарий 8. Чудеса Катана.....	20
Сценарий 9. Новый мир.....	22
Памятка по порядку хода.....	24



Состав дополнения

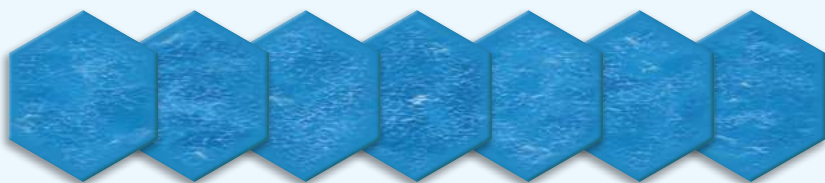
2 элемента морской рамки



1 особая гавань



7 морских гексов



3 гекса ландшафта



2 гекса золото-носных рек 1 гекс пустыни

2 жетона маяков



20 жетонов
победных очков



(жетон ткани на обороте)

6 жетонов
пиратских крепостей



(по 3 зелёного и фиолетового цветов)

2 жетона
игроков



15 зелёных фигурок
кораблей



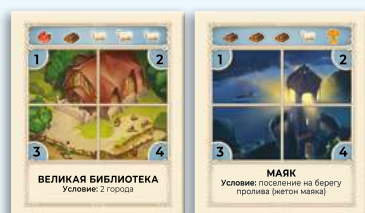
15 фиолетовых
фигурок кораблей



2 жетона кораблей
с подставками



2 карты чудес Катана



для обладателей базового дополнения «Мореходы» предыдущего дизайна



Подготовка к игре

Создание поля

Составьте игровое поле в соответствии с правилами выбранного сценария.

Важно: 6 элементов рамки из базовой игры нужно положить лицевой стороной вниз, поскольку на них изображены берега, а для «Мореходов» вам нужна сторона с изображением моря. Вам будет значительно легче собирать рамку, если вы будете вставлять элементы из базовой игры сверху в элементы рамки из дополнения «Мореходы». Если вы будете делать наоборот, потребуется большее усилие, которое может повредить элементы рамки.

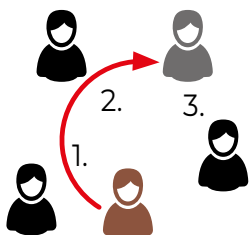


Определение первого игрока

Определите первого игрока при помощи броска кубика: им становится участник с наибольшим результатом броска. Поставьте перед ним жетон корабля с «1». Третий игрок по часовой стрелке от первого игрока получает жетон корабля с «2» и ставит перед собой.

5 ИГРОКОВ

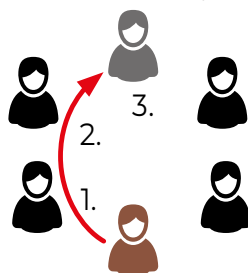
Третий участник по часовой стрелке от него = корабль «2»



Первый игрок = корабль «1»

6 ИГРОКОВ

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



Первый игрок = корабль «1»



Этап основания

Проведите этап основания по правилам выбранного сценария.

Ход игры

Игра с дополнением проходит по обычным правилам выбранного сценария, за исключением правил хода игрока.

Сначала *игрок с кораблём «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 кораблём «1» может торговать, строить, переставить 1 корабль, покупать карты развития, а также может сыграть 1 карту развития (последнее можно сделать даже до броска на сбор сырья).

Затем право хода передаётся *игроку с кораблём «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 кораблём «1») и переставить 1 корабль.

После этого игроки с кораблями «1» и «2» передают жетоны кораблей каждый своему соседу слева соответственно. Игрок, получивший жетон корабля «1», начинает новый ход. Считается, что выполнение действий игроками с кораблями «1» и «2» **составляет 1 непрерывный ход**.

Конец игры

Если в любой момент своего хода игрок с кораблём «1» выполняет условия победы выбранного сценария, игра заканчивается сразу после его части хода. Игрок с кораблём «2» в таком случае права хода не получает, независимо от того, сколько у него очков. Если же игрок с кораблём «2» набирает необходимое количество ПО во время своей части хода, то игра немедленно заканчивается его победой.

Доступные действия

Игрок с кораблём «1»



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

Игрок с кораблём «2»



- Только заморская торговля
- Строительство
- Сыграть 1 карту развития
- Переставить 1 корабль



Совмещение разных версий

Далее будут описаны дополнительные изменения в подготовке, ходе игры и вариантах раскладки поля при игре со сценариями «Мореходов» впятером и вшестером. Если не указано иное, при игре с любым сценарием действуют все правила дополнения «Мореходы» и базовой игры Catan с учётом изменений, внесённых в них «Дополнением для 5–6 игроков» к базовой игре.

Если ваша версия «Дополнения для 5–6 игроков» к базовой игре была выпущена до обновления правил хода (и предписывает провести «Внеочередную фазу строительства»), для совместимости рекомендуем скачать актуальную версию правил, выложенную на сайте hobbygames.ru на странице игры.

Если ваша версия дополнения «Мореходы» вышла до 2025 года, изучите дополнительные правила совмещения версий в сценариях «Затерянное племя» (с. 14), «Ткань для Катана» (с. 16), «Острова пиратов» (с. 18) и «Чудеса Катана» (с. 20). Эти правила вы найдёте на страницах перечисленных выше сценариев в синих блоках. Таких как, например, этот:

Сочетание с версией «Мореходов» предыдущего дизайна: в старых версиях дополнения «Мореходы» жетоны ПО называются фишками Катана. В каждом случае, когда правила этого дополнения предписывают вам совершить действие с жетоном ПО, используйте фишку Катана.

Это правило распространяется на все сценарии этого дополнения «Мореходы. Дополнение для 5–6 игроков» при сочетании с версией базовых «Мореходов» предыдущего издания.

Создатели

Автор игры: Клаус Тойбер (1952–2023)
Художник (обложка): Квентин Рень
Художник (внутренние иллюстрации):
Эрик Хиббелер
Дизайнер: Михаэла Кинле, Сабина Кондирилли
Дизайн игровых фигур: Андреас Клобер
3D-графика: Андреас Реш
Техническая разработка продукта:
Моника Шалль
Руководство проектом: Ясмин Балле
Редакторы: Арнд Фишер, Тина Ландвер-Рёдде

© 1996, 2026 KOSMOS Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG Pfizerstr. 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
Заместитель главного редактора и переводчик:
Анастасия Егорова
Дополнительная вычитка: Александр Петрунин
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Александр Ильин

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 2.0
www.hobbyworld.ru



Сценарий 1. К новым берегам

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
 Море	16		3
 Пустыня	2		4
 Зол. река	3		4
 Холмы	7		4
 Лес	7		4
 Пастбище	7		4
 Пашня	7		4
 Горы	7		4
	7		4
	7		3
Всего	56	Всего	38



Гавани:

6 особых гаваней (из них 2 для обмена шерсти), 5 гаваней «3:1»

Дополнительно:

48 жетонов ПО

Подготовка

1. Составьте главный остров по правилам дополнения «Catan. Дополнение для 5–6 игроков».
2. Малые острова составьте в строгом соответствии со схемой на этом развороте из изображённых на ней гексов.
3. Разложите гавани случайным образом на места, отмеченные на схеме пустыми жетонами гаваней.

Дополнительные правила

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.



Варианты раскладки поля

1. Разложите по двум отдельным стопкам гексы суши (для главного острова и для всех малых островов) лицевой стороной вниз. Перемешайте каждую стопку.
2. Выложите гексы островов лицевой стороной вниз случайным образом: гексы главного острова — в отведённое для него место в центре поля, а гексы малых островов — в обведённые красным области. Переверните все гексы лицевой стороной вверх.
3. Разложите номерные жетоны случайным образом. При этом следите, чтобы жетоны с красными цифрами не лежали рядом друг с другом.



Сценарий 2. Четыре острова

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	24	2	2
Пустыня	—	3	3
Зол. река	—	4	4
Холмы	6	5	4
Лес	7	6	4
Пастбище	7	8	3
Пашня	7	9	4
Пашня	6	10	4
Горы	6	11	2
Горы	6	12	2
Всего	56	Всего	32

Гавани:

6 особых гаваней (из них 2 для обмена шерсти), 5 гаваней «3:1»

Дополнительно:

60 жетонов ПО



Подготовка

Сложите игровое поле в строгом соответствии со схемой на этом развороте. Разложите гавани случайным образом на места, отмеченные на схеме пустыми жетонами гаваней. Разбойник начинает на гексе пашен с номерным жетоном «12».

Дополнительные правила

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.



Варианты раскладки поля

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



Сценарий 3. Океания

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	17	2	3
Пустыня	1	3	4
Зол. река	3	4	4
Холмы	7	5	4
Холмы	7	6	4
Лес	7	8	4
Пастбище	7	9	4
Пашня	7	10	4
Горы	7	11	4
Горы	7	12	3
Всего	56	Всего	38



Гавани:

6 особых гаваней
(из них 2 для обмена шерсти),
5 гаваней «3:1»

Подготовка

Выложите по схеме оба острова и море с гаванями. В таблицах перечислены все необходимые элементы для этих островов. Центр поля соберите следующим образом: перемешайте взакрытую оставшиеся гексы ландшафта и выложите лицевой стороной вниз на отмеченные светло-голубым места случайным образом. Номерные жетоны для этих гексов тоже перемешайте и сложите рядом с полем в стопку лицевой стороной вниз. Разбойник начинает на гексе пашен с номерным жетоном «12».



Дополнительные правила

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.

Варианты раскладки поля

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



Сценарий 4. Через пустыню

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	20	2	3
Пустыня	5	3	4
Зол. река	3	4	4
Холмы	7	5	4
Лес	7	6	4
Пастбище	7	8	4
Пашня	7	9	4
Горы	7	10	4
Пашня	7	11	4
Горы	7	12	3
Всего	63	Всего	38



Гавани:
6 особых гаваней (из них 2 для обмена шерсти), 5 гаваней «3:1»

Дополнительно:
60 жетонов ПО

Подготовка

Сложите игровое поле так же, как в этом сценарии дополнения «Мореходы» для 3–4 игроков. Разложите гавани лицевой стороной вниз случайным образом на места, отмеченные на схеме пустыми жетонами гаваней.

Дополнительные правила

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.



Варианты раскладки поля

Главный остров: перемешайте гексы главного острова лицевой стороной вниз, выложите их в случайном порядке, а затем переверните. Таким же образом разместите на них номерные жетоны. Убедитесь, что номерные жетоны с красными цифрами не лежат рядом друг с другом.

Малые острова (на схеме обведены красным): перемешайте гексы малых островов (включая 4 гекса моря) лицевой стороной вниз, выложите их в случайном порядке, а затем переверните. Таким же образом разместите на них номерные жетоны. Убедитесь, что номерные жетоны с красными цифрами не лежат рядом друг с другом или на гексах золотоносной реки.

Сценарий 5. Затерянное племя

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
 Море	22		1
 Пустыня	4		4
 Зол. река	3		4
 Холмы	7		4
 Лес	7		3
 Пастбище	7		3
 Пашня	7		3
 Горы	7		3
	6		3
	6		1
Всего	63	Всего	29



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

Дополнительно:
10 жетонов ПО,
6 карт развития

Подготовка

Сложите игровое поле в строгом соответствии со схемой на этом развороте. Вместо 4 карт развития выложите 6 карт. Остальную подготовку к игре выполните по правилам этого сценария дополнения «Мореходы» для 3–4 игроков.

Сочетание с версией «Мореходов» предыдущего дизайна: обратите внимание, что в вашей версии другой дизайн карт развития, но положение этих карт на поле — нет.



Дополнительные правила

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.

Варианты раскладки поля

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.

Сценарий 6. Ткань для Катана

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
 Море	24		3
 Пустыня	4		4
 Зол. река	2		4
 Холмы	4		4
 Лес	4		4
 Пастбище	6		4
 Пашня	5		4
 Горы	6		4
 Горы	5		4
 Горы	5		3
Всего	56	Всего	38



Гавани:

6 особых гаваней (из них 2 для обмена шерсти), 5 гаваней «3:1»

Дополнительно:

70 жетонов ткани

Подготовка

Сложите игровое поле так же, как в этом сценарии дополнения «Мореходы» для 3–4 игроков. Вместо 8 деревень в этом сценарии будет 12 деревень (номерных жетонов на малых островах) с пятью жетонами ткани каждая. В резерв положите 10 жетонов ткани. Разбойник начинает на гексе пашни с номерным жетоном «1».

Сочетание с версией «Мореходов» предыдущего дизайна: в новой версии дополнения «Мореходы» на обороте жетонов ПО (фишек Катана в старом издании) изображён рулон ткани. Вместо этих жетонов вы можете беспрепятственно использовать фишки Катана, выкладывая их лицевой стороной вниз.



Дополнительные правила

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.

Варианты раскладки поля

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.

При произвольной раскладке поля фигурку разбойника поместите на любой гекс с номером «12».

Сценарий 7. Острова пиратов

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
 Море	26		1
 Пустыня	5		4
 Зол. река	4		4
 Холмы	4		4
 Лес	4		4
 Пастбище	6		4
 Пашня	6		3
 Пашня	5		3
 Горы	7		4
 Горы	7		1
Всего	63	Всего	32

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

Дополнительно:
18 жетонов пиратских крепостей,
6 жетонов игроков



Подготовка

Выполните подготовку к игре, как в этом сценарии дополнения «Мореходы» для 3–4 игроков. Вместо 4 пиратских крепостей постройте 6 пиратских крепостей, как указано на схеме. Каждая пиратская крепость представляет собой 3 жетона пиратских крепостей одного цвета и 1 фигурку поселения того же цвета, поставленную сверху.

Сочетание с версией «Мореходов» предыдущего дизайна: замените **жетоны пиратских крепостей** жетонами Катана, повернув их лицевой стороной вниз. **Жетоны игроков нужны** для того, чтобы физически обозначить на поле перекрёстки, через которые должны пройти пути соответствующих игроков. Так как в составе вашего дополнения нет этих жетонов, руководствуйтесь схемой выше: на ней кругом вашего цвета обозначен перекрёсток, через который должен пройти ваш путь к пиратской крепости.



Дополнительные правила

Гекс моря, отмеченный «!»: если пиратский флот заканчивает движение на этом гексе моря, он не нападает на граничащие с этим гексом поселения/города.

При игре впятером: уберите в коробку компоненты играющего фиолетовыми — они вам не понадобятся.

Карты развития используются по правилам игры вчетвером.

Варианты раскладки поля

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.

Сценарий 8. Чудеса Катана

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
 Море	24		2
 Пустыня	4		3
 Зол. река	3		2
 Холмы	6		4
 Лес	7		4
 Пастбище	7		4
 Пашня	6		4
 Горы	6		4
	6		4
	6		2
Всего	63	Всего	35



Гавани:

6 особых гаваней (из них 2 для обмена шерсти), 5 гаваней «3:1»

Дополнительно:

7 карт чудес Катана, 5 жетонов Великой стены, 2 жетона Великого моста, 2 жетона маяков, 6 жетонов игроков

Подготовка

Сложите игровое поле так же, как в этом сценарии дополнения «Мореходы» для 3–4 игроков. Для игры используйте все 7 карт чудес Катана из дополнения «Мореходы», дополнительно выложите 2 жетона маяков, как показано на схеме. Разбойник начинает игру на любом из четырёх гексов пустыни.

Сочетание с версией «Мореходов» предыдущего дизайна: жетоны игроков нужны для того, чтобы отмечать свой прогресс в строительстве чуда Катана. Так как в составе вашего дополнения нет этих жетонов, вместо них **все игроки** должны использовать для этого свои фишки кораблей согласно правилам вашей версии «Мореходов».

Добавьте к 5 картам чудес из вашего дополнения «Мореходы» 2 дополнительные карты чудес из этого дополнения.



Жетоны Великой стены отмечают перекрёстки, на любом из которых вы можете построить поселение, чтобы иметь право возводить Великую стену. *Жетоны Великого моста и маяка* работают аналогично. **Вместо жетонов Великой стены** используйте 5 фишек Катана лицевой стороной вниз, а **вместо жетонов Великого моста** — 2 фишки Катана лицевой стороной вверх.

Дополнительные правила

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.

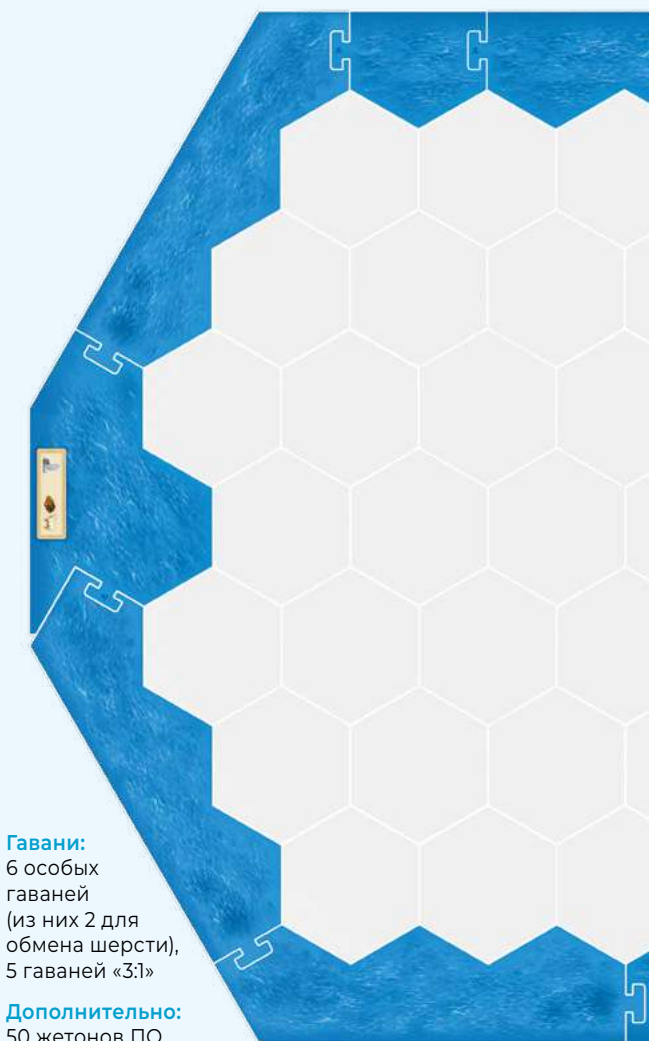
Варианты раскладки поля

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.



Сценарий 9. Новый мир

Гексы	Количество	Номерные жетоны	Количество
Море	21	2	2
Пустыня	3	3	3
Зол. река	4	4	4
Холмы	7	5	5
Лес	7	6	5
Пастбище	7	7	5
Пашня	7	8	5
Горы	7	9	4
Пашня	7	10	4
Горы	7	11	4
Горы	7	12	2
Всего	63	Всего	39

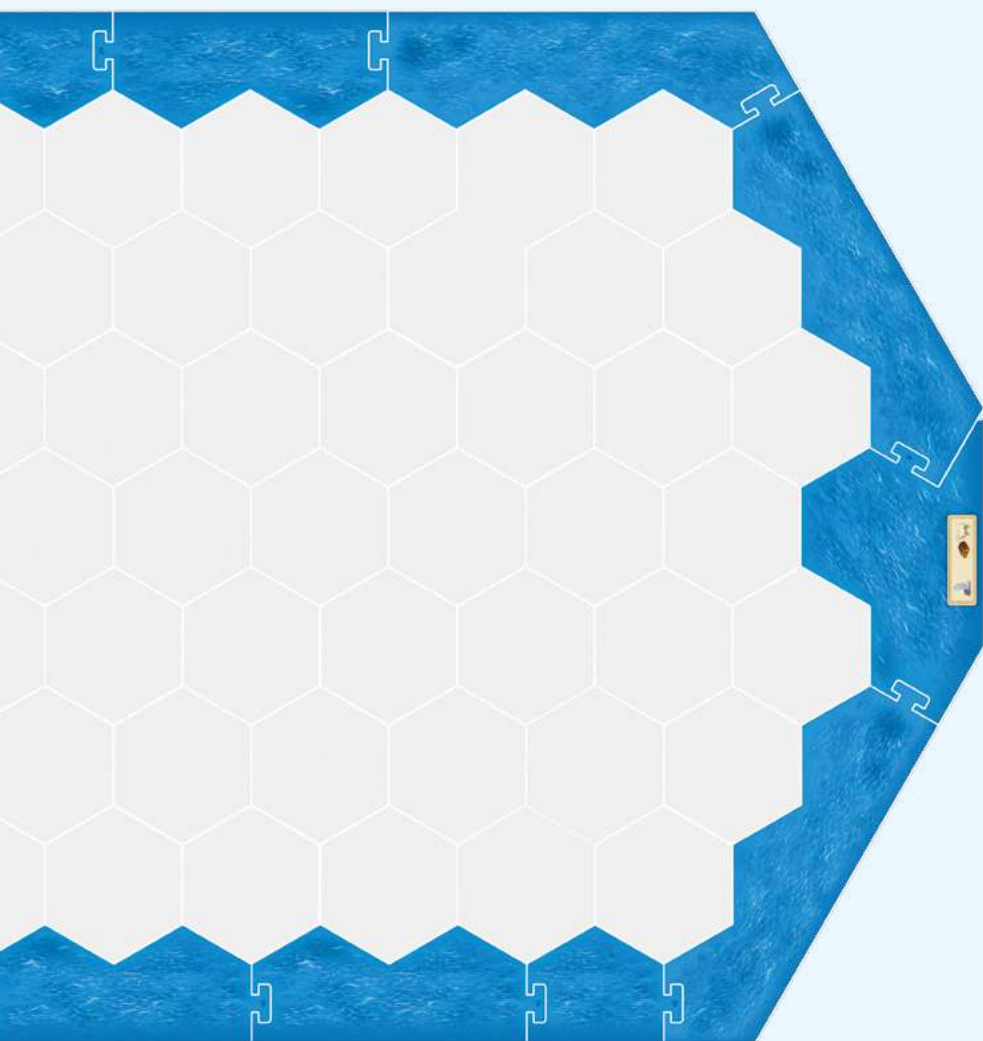


Подготовка

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.

Дополнительные правила

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.



Варианты раскладки поля

Нет изменений по сравнению с дополнением «Мореходы» для 3–4 игроков.



Игрок с кораблём «1»



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

Игрок с кораблём «2»



- Только заморская торговля
- Строительство
- Сыграть 1 карту развития
- Переставить 1 корабль