

КЛАУС ТОЙБЕР

САТАН®

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ



Содержание

Добро пожаловать на Катан!.....	2	Сбор сырья.....	6
Цель игры.....	2	Торговля.....	7
Состав игры.....	3	Строительство.....	8
Стартовый расклад для первой игры... 4		Конец игры.....	11
Ход игры.....	6	Расклад для продвинутых игроков.....	12

Добро пожаловать на Катан!

После долгих дней в открытом море вы достигли берегов необитаемого острова Катан: пора превратить его в рай на земле. Торгуйте с умом и разумно расселяйтесь по острову, используйте ресурсы: глину, лес, шерсть, зерно и руду, чтобы возводить дороги, поселения и города и развивать свои владения. Ваш урожай будет зависеть от вашей удачи при броске кубика и умения договариваться с соперниками. Но не забывайте: в любой момент прекрасное место для строительства может уйти кому-то другому, а разбойник — украсть ваши честно заработанные ресурсы!

Цель игры

Победителем станет тот колонизатор, который первым наберёт 10 победных очков (🏆). Их можно получить за построенные поселения и города, карты развития и карты «Самый длинный тракт» и «Самое большое войско».



Клаус Тойбер (1952–2023) был одним из самых успешных авторов настольных игр в мире. Его многочисленные игры, отмеченные наградами, покорили миллионы людей по всей планете. В 1995 году вышла его самая известная игра — «Колонизаторы» (CATAN), которая в том же году была удостоена премии «Spiel des Jahres». Эта работа стала эталонной для жанра так называемых немецких настольных игр.

На сегодняшний день игра переведена более чем на 40 языков и продается в более чем 70 странах. Со временем вокруг неё сформировалась целая вселенная с многочисленными дополнениями и вариантами.

Клаус Тойбер ушёл из жизни в 2023 году. Его сын Бенджамин, с которым он совместно разрабатывал игры на протяжении последних десяти с лишним лет, обещает, что мир «Колонизаторов» будет жить и дальше: он продолжит создавать новые игры о Катане.

© 1995, 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.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Клаус Тойбер (1952–2023) • **Дальнейшая разработка серии:** Бенджамин Тойбер • **Иллюстрация обложки:** Квентин Рень • **Внутренние иллюстрации:** Эрик Хиббелер • **Дизайн:** Михаэла Кинле • **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 Донтавилль, Арнд Фишер, Бьянка Фройнд, Зоня Крюцфельдт, Тина Ландвер-Рёдде, Рон Магин, Энн Рейнольдс, Аз Сперри • **Отдельная благодарность:** Бреа Бланкенфельд, Себастьян Кастро Касас, Пит Фенлон, Надин Фидлер, Каро Фишер, Стефани Ньюман, Донна Прайор, Сабрина Риш, Келли Шмитц и Гвидо Тойбер.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «Мир Хобби».

Общее руководство: Михаил Акулов • **Руководство производством:** Иван Попов • **Директор издательского департамента:** Александр Киселёв • **Главный редактор:** Валентин Матюша • **Выпускающий редактор:** Анастасия Егорова • **Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой • **Дизайнер-верстальщик:** Антон Русин • **Корректор:** Ольга Португалова • **Лицензионный менеджер:** Александр Ильин.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.1.



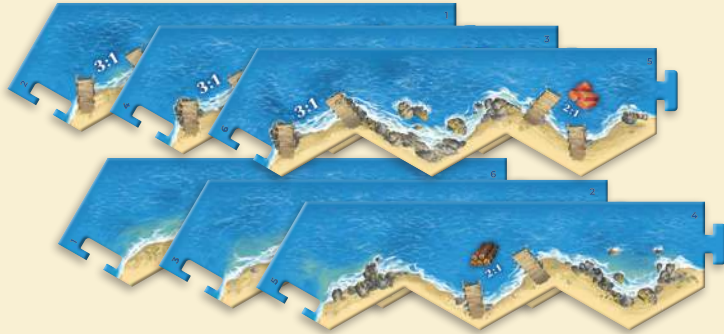
Играть интересно

hobbyworld.ru

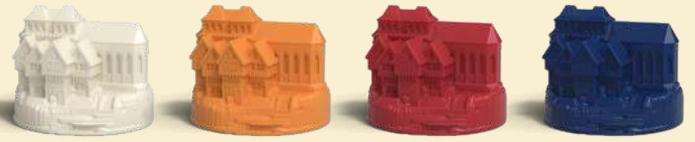


Состав игры

6 элементов морской рамки



16 фигурок городов
(по 4 каждого цвета)



19 гексов ландшафта



По 4 гекса пашен, леса, пастбищ, по 3 гекса холмов и гор, 1 гекс пустыни

20 фигурок поселений
(по 5 каждого цвета)



60 фигурок дорог
(по 15 каждого цвета)



18 номерных жетонов



1 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт. 1 шт.

1 фигурка разбойника

4 карты цены строительства



2 особые карты



«Самый длинный тракт» «Самое большое войско»

2 кубика



2 органайзера под карты



25 карт развития



5 карт ПО



2 карты монополий



2 карты строительства дорог



2 карты изобретений



14 карт рыцарей



Оборот

95 карт сырья



19 карт глины



19 карт древесины



19 карт шерсти



19 карт зерна



19 карт руды



Оборот

4 коробочки для фигурок



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

Памятка по ходу игры

В свой ход каждый участник совершает в указанном порядке следующие действия:

1. Сбор сырья

Вы должны бросить 2 кубика, чтобы определить, с каких гексов игрокам поступит сырьё. Этот бросок может ввести в игру разбойника.

2. Торговля и строительство

Вы можете обменивать карты сырья у соперников, в гаванях или через резерв. Кроме того, можно прокладывать дороги, основывать поселения и расширять их до городов, а также покупать карты развития.

Дополнительно: на любом этапе своего хода, **даже перед броском кубиков**, каждый участник может сыграть одну из своих карт развития (кроме той, которую только что купил). После совершения всех действий право хода передаётся сопернику слева.

Ход игры

Теперь рассмотрим ход игры подробнее. Помните, что как только вы получили право хода, вы можете разыграть 1 карту развития из тех, что купили ранее, даже до того, как перейдёте к сбору сырья.

1. Сбор сырья

Бросьте 2 кубика и сложите выброшенные результаты.



Если вы не выбросили «7», все игроки получают сырьё с определённых гексов

Каждый игрок, основавший **поселение** у гекса с соответствующим номерным жетоном, берёт за такое поселение 1 карту того сырья, которое поступает с этого гекса.

Если игрок владеет **городом** у гекса с соответствующим номерным жетоном, он получает за этот город 2 карты сырья.

Если игрок основал несколько поселений у гексов с соответствующими номерными жетонами, **за каждое из них** он получает по 1 карте сырья.

Эти карты составляют руку игрока.



Пример: если на кубиках выпало «4», играющий оранжевыми получит 2 карты древесины за свои поселения, а красными — 1 карту древесины. А вот если выпало «8», то играющий красными получит 1 карту зерна, в то время как оранжевый не получит ничего. А если бы он расширил своё поселение до города, то получил бы в этом случае 2 карты зерна.



Если вы выбросили «7», активируется разбойник

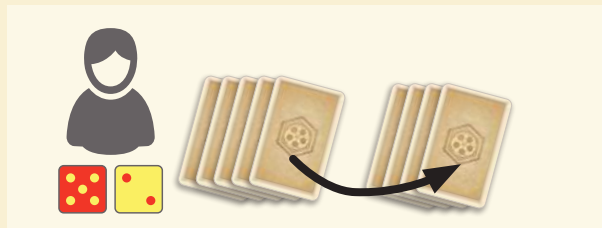
В этом случае никто не получает сырья. Вместо этого выполните следующее:

Проверка числа карт на руке

Все игроки проверяют, сколько карт у них на руке. Те участники, у кого больше чем 7 карт на руке, должны сбросить половину карт на свой выбор в резерв. При нечётном количестве карт на руке округляйте в меньшую сторону (например, тот, у кого 9 карт, сбрасывает 4).

Перемещение разбойника

Теперь вы должны переместить разбойника на другой гекс ландшафта. Затем вытяните вслепую 1 карту сырья у соперника, который ранее основал поселение или город у гекса, на который вы переместили разбойника.



Важно: если при броске кубиков выпадает номер гекса, на котором находится фигурка разбойника, ни один из игроков с поселениями и/или городами у этого гекса не получает сырья с этого гекса.

Пример: играющий синими перемещает разбойника на гекс леса. У этого гекса есть поселения играющего красными и играющего оранжевыми, и играющий синими может выбрать, у кого из них украсть карту.

После этого продолжайте свой ход и переходите к фазе торговли и строительства.

2. Торговля и строительство

В этой фазе вы можете выполнить сколько угодно действий торговли и строительства в любом порядке и даже чередовать их, если хотите. Кроме того, в этой фазе вы в любой момент можете **купить карты развития** (см. с. 10).



Торговля

Чтобы обменивать излишки и получать нужные карты сырья, вы можете заниматься торговлей. Вы можете торговать сколько угодно раз за ход, пока у вас есть карты на руке.

Внутренняя торговля (обмен с соперниками)

Вы можете обмениваться картами сырья со всеми соперниками. Для этого обсудите, в каком сырье вы нуждаетесь и какое готовы отдать, а затем выслушайте запросы и сделайте встречные предложения.



Пример: ход играющего синими, и ему бы очень хотелось заполучить немного зерна. Играющий оранжевыми готов обменять 1 карту зерна на 1 карту шерсти. Играющий синими соглашается, и игроки обмениваются соответствующими картами.

Важно: в ваш ход ваши соперники могут торговать только с вами, но не друг с другом.

Заморская торговля (обмен с резервом)

Обмениваться сырьём можно не только с соперниками! Вы можете торговать с резервом по курсу 4:1, то есть вы должны вернуть в резерв 4 одинаковых карты сырья, чтобы взять оттуда 1 карту сырья **другого типа** на свой выбор.



Портовая торговля (обмен с гаванью)

Если у вас есть поселение у гавани, вы можете торговать на более выгодных условиях.

Гавань с курсом 2:1

Вы можете обменять 2 одинаковые карты сырья определённого типа на 1 любую карту сырья другого типа. Для этого сбросьте эти 2 карты в резерв и возьмите из него 1 карту на ваш выбор.



Гавань с курсом 3:1

Вы можете обменять 3 одинаковые карты сырья любого типа на 1 любую карту сырья другого типа. Для этого сбросьте эти 3 карты в резерв и возьмите из него 1 карту на ваш выбор.



Строительство

В свой ход вы можете заняться строительством, чтобы увеличить поступление сырья и количество 🏰. Чтобы построить какой-либо объект, вы должны вернуть в резерв определённое количество сырья (см. карту цены строительства), а затем поставить одну из своих фигурок дорог, поселений или городов на подходящий для строительства участок поля.

Дорога

Цена строительства: 1 карта глины + 1 карта древесины



Дороги можно прокладывать только на путях между гексами или между гексами и морской рамкой. На каждом пути можно построить только одну дорогу. Каждая дорога примыкает к двум перекрёсткам — углам гекса, расположенным с двух сторон.





Вы можете проложить дорогу только у того перекрёстка, к которому примыкает другая ваша дорога или на котором вы ранее основали поселение или город. Кроме того, на этом перекрёстке не должно находиться поселений или городов соперников.



Пример: играющий синими может проложить дороги только на путях, выделенных зелёными рамками, а пути, отмеченные X, для него недоступны.

Самый длинный тракт

Тот игрок, который первым построил из хотя бы 5 дорог цепочку (ответвления не учитываются), которая не прерывается городами или поселениями соперников, получает особую карту «Самый длинный тракт». Если позже другой игрок построит более длинную цепочку, соблюдая эти условия, то особая карта перейдёт ему. Владелец карты «Самый длинный тракт» получает 2 🏠.



Пример: играющий красными построил цепочку из 6 дорог (не считая ответвления из 2 дорог) и получил за это карту «Самый длинный тракт». Цепочка из 7 дорог играющего оранжевыми прервана красным поселением и разбита на 2 более маленькие цепочки из 3 и 4 дорог.

Поселение

Цена строительства: 1 карта глины + 1 карта древесины + 1 карта шерсти + 1 карта зерна



Вы можете основать поселение на перекрёстке, к которому примыкает ваша дорога. При этом необходимо учитывать **правило расстояния**.

Правило расстояния

Вокруг каждого перекрёстка на поле есть 3 соседних перекрёстка. На перекрёстке можно основать поселение, только если на соседних перекрёстках нет **никаких** городов или поселений — и неважно, кому они принадлежат.

С каждого гекса, граничащего с поселением, в фазе сбора сырья вы получите 1 карту сырья, если выпадет результат, соответствующий номерному жетону гекса. Каждое поселение приносит владельцу 1 🏠.



Пример: играющий красными может основать поселение на перекрёстке, отмеченном зелёным кругом. По правилу расстояния ему запрещено основывать поселения на перекрёстках, отмеченных X (на соседних с ними перекрёстках расположены поселения).

Город

Цена строительства: 2 карты зерна + 3 карты руды

Вы можете построить город только на месте вашего поселения. Для этого замените фигурку поселения на поле фигуркой города, а поселение верните в свой запас.

Вы не можете построить город на перекрёстке, на котором до этого не построили своё поселение, даже если у вас есть нужные карты сырья.

С каждого гекса, граничащего с городом, в фазе сбора сырья вы получите 2 карты сырья, если выпадет результат, соответствующий номерному жетону гекса.

Каждый город приносит владельцу 2 🏰.



Карты развития

Цена: 1 карта руды + 1 карта шерсти + 1 карта зерна

В фазе торговли и строительства вы можете купить карты развития. Чтобы купить карту развития, верните в резерв нужное количество карт сырья и возьмите верхнюю карту из колоды развития. Втайне от других игроков посмотрите купленную карту и положите перед собой **лицевой стороной вниз**. Не показывайте эту карту соперникам до того, как примените её свойства. Карты развития не считаются картами на руке, их нельзя взять вслепую у другого игрока и не нужно сбрасывать из-за разбойника.

В любой момент своего хода (в том числе до броска кубиков) вы можете сыграть 1 любую свою карту развития, кроме той, которую купили в этом ходу. Каждую карту развития можно сыграть только 1 раз за игру.

Существует три вида этих карт, каждый — с уникальными свойствами.



Монополия, Строительство дорог, Изобретение
Сыграв такую карту, вы должны применить её свойство. Затем положите её лицевой стороной вверх перед собой и оставьте так до конца игры.

Карта рыцаря

Сыграв карту рыцаря, переместите разбойника на другой гекс. Вытяните вслепую 1 карту сырья у одного соперника по обычным правилам. Затем положите сыгранную карту рыцаря лицевой стороной вверх перед собой и оставьте так до конца игры.





Самое большое войско

Игрок, который первым сыграл 3 карты рыцарей, получает особую карту «Самое большое войско». Если позже другой игрок сыграет больше карт рыцарей, то особая карта перейдёт ему. Обладатель карты «Самое большое войско» получает 2 🏰.



Победные очки

Эти карты нужно всю игру держать в тайне от соперников. Вы можете раскрыть их только тогда, когда сумма ваших 🏰, учитывая эти карты, будет больше или равна 10 🏰. В свой ход вы можете раскрыть любое количество таких карт, включая те, которые купили только в этом ходу.



Конец игры

Игра заканчивается, когда в любой момент своего хода кто-то из участников набирает 10 🏰 или больше. Этот игрок становится победителем.



🏰		
Построил		
🏰	2	4
🏰	3	3
Карты 🏰	1	1
Дополн. 🏰	Самый длинный тракт	2
Итого:		10

🏰		
Построил		
🏰	1	2
🏰	4	4
Карты 🏰	0	0
Дополн. 🏰	Самое большое войско	2
Итого:		8

🏰		
Построил		
🏰	2	4
🏰	4	4
Карты 🏰	0	0
Дополн. 🏰	-	0
Итого:		8

🏰		
Построил		
🏰	1	2
🏰	3	3
Карты 🏰	1	1
Дополн. 🏰	-	0
Итого:		6

Пример: играющий синими набрал 10 🏰 (основал 2 города, 3 поселения, построил самый длинный тракт и купил 1 карту развития с 🏰) и победил! Играющий белыми набрал 6 🏰, а играющие оранжевым и красным — по 8 🏰.

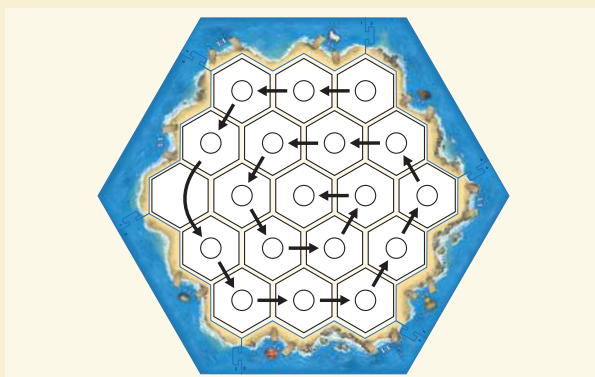
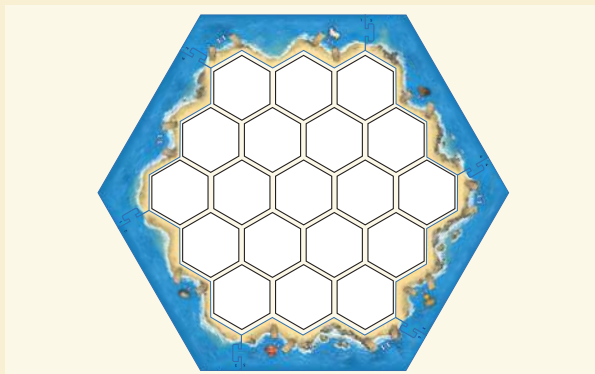
Расклад для продвинутых игроков

Если вы уже освоили правила игры, вы можете составлять игровое поле иначе: так Катан будет меняться от партии к партии.

1. Соберите **морскую рамку** из шести элементов в любом порядке. Кладите их так, чтобы символы гаваней были на виду.
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. Разложите **номерные жетоны** буквами вверх рядом с полем. Теперь кладите жетоны в алфавитном порядке на гексы. Начните с любого угла острова и двигайтесь против часовой стрелки.

Внимание: на гексе пустыни жетон не нужен, вместо него поставьте на гекс пустыни фигурку разбойника.

Разместив жетоны, переверните их числами вверх.



Этап основания

Если вы воспользовались правилами для составления поля для продвинутых игроков, то для стартовых дорог и поселений тоже воспользуйтесь продвинутыми правилами, описанными ниже.

Этап основания делится на два тура. Все игроки по очереди бросают 2 кубика; первым начинает игрок с наибольшим результатом (в случае равенства претенденты снова бросают кубики).

1-й тур

Поставьте одно из своих поселений на любой свободный перекрёсток и постройте на любом пути, примыкающем к этому поселению, одну дорогу. То же делают остальные игроки, передавая право хода **по часовой стрелке**.

Внимание: правило расстояния вступает в силу после основания первого поселения! (см. с. 9)

2-й тур

Когда все первые поселения основаны, игрок, ходивший последним, начинает второй тур и основывает своё второе поселение с дорогой. Вы можете основать второе поселение на любом перекрёстке, соблюдая правило расстояния. Дорога от второго поселения может отходить в любом направлении. То же делают остальные игроки, передавая право хода **против часовой стрелки**.

Стартовый доход

Сразу после основания второго поселения получите доход: каждый гекс, примыкающий к **вашему второму поселению**, приносит вам карту сырья.

Дальнейшая игра идёт по правилам, указанным на с. 6 и далее.