

CATAN

КОЛОНИЗАТОРЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро пожаловать на Катан!

Колонизаторы, высадившиеся на плодородный остров Катан 25 лет назад, успели не только заселить его, но и исследовать новые земли в близлежащих водах. Самое время отправиться дальше!

Набор «Catan. Юбилейное издание» позволит вам сначала освоить основные правила базовой игры, попробовать себя в роли отважных мореплавателей с дополнением «Мореходы», а затем отправиться и к более далёким берегам в сценариях «Пиренейский полуостров» и «Гавайские острова».

Правила игры с дополнением «Мореходы» и все входящие в него сценарии представлены в отдельном буклете.

Если вы делаете только первые шаги на нелёгком пути колонизатора, используйте нашу систему правил, состоящую из трёх частей: сперва ознакомьтесь с обзором игры на стр. 2–3, затем прочитайте правила на стр. 4–6 и смело приступайте к игре. Если в процессе игры у вас возникнут вопросы, обратитесь к «Альманаху колонизатора».

Итак, вперёд к новым приключениям!

25
ЛЕТ



**Базовая
игра**



«Мореходы»

Юбилейное издание



2 сценария

СОДЕРЖАНИЕ

Базовая игра «Catan: Колонизаторы»	2
Сценарий «Пиренейский полуостров»	7
Сценарий «Гавайские острова»	10

САТАН: Колонизаторы

Обзор игры и стартовый расклад для новичков

1 Перед вами простирается остров под названием Катан. Он окружён морем и состоит из 19 областей. Ваша задача — колонизировать это замечательное место.

2 На острове есть пустыня и ещё пять разновидностей ландшафта: каждый из них приносит доход в виде ценного сырья.



3 Вы начинаете партию с 2 поселениями и 2 дорогами. Каждое из этих поселений сразу приносит вам 1 победное очко (таким образом, на начало игры у вас сразу есть 2 победных очка). Выигрывает тот, кто первым наберёт 10 победных очков.

4 Чтобы зарабатывать победные очки, вам необходимо прокладывать дороги, основывать новые поселения и расширять их до городов. Город приносит 2 победных очка. Для его строительства, разумеется, нужно сырьё.

5 Как же получить сырьё? Всё просто: каждый ход игроки за счёт броска двух кубиков определяют, какие гексы ландшафтов приносят доход. Собственно, для этого на каждом гексе и лежит круглый жетон с числом. Если на кубиках выпадает, скажем, 3, доход приносят все гексы с номерными жетонами «3». На иллюстрации справа это — лес (древесина) и горы (руда).



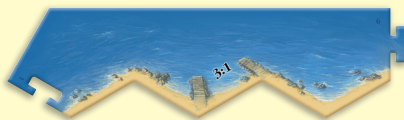
КОМПОНЕНТЫ

19 гексов ландшафта

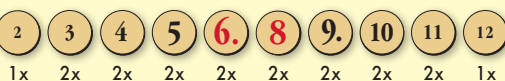
- Лес (4)
- Пастбище (4)
- Поле (4)
- Холмы (3)
- Горы (3)
- Пустыня (1)



6 элементов морской рамки с 9 гаванями



18 номерных жетонов



95 карт сырья (19 каждого типа)

- древесина из лесов (на картах брёвна)
- шерсть с пастбищ (на картах овцы)
- зерно с пашен (на картах снопы)
- глина из холмов (на картах кирпичи)
- руда с гор (на картах камень)



25 карт развития

- 14 рыцарей
- 6 прорывов
- 5 победных очков





6 Однако сырьё могут получить лишь те игроки, чьи города и/или поселения граничат с соответствующими гексами. На иллюстрации белое поселение (Г) граничит с лесом с номерным жетоном 3, а синее (Б) и оранжевое (В) — с горами с ещё одним таким жетоном. Следовательно, если на кубиках выпадет 3, «белый» игрок получает 1 карту древесины, а «синий» и «оранжевый» — по 1 карте руды.

7 Многие поселения граничат сразу с несколькими гексами (максимум — с тремя) и в зависимости от выпавших на кубиках результатов приносят игрокам разное сырьё. В нашем примере белое поселение (Г) граничит с тремя гексами: лесом, горами и пастбищем.

8 Поскольку основать поселение у каждого гекса с номерным жетоном вы не сможете, то вам не будет хватать некоторых типов сырья. Не исключено, что именно это сырьё вам потребуется для строительства. Как быть в таких случаях?

9 Чтобы восполнить недостаток сырья, вы можете торговать с другими игроками. Предложите соперникам излишки своего сырья и договоритесь об условиях обмена на их запасы. Возможно, после сделки у вас будет достаточно материала, чтобы начать строительство.

10 Новое поселение разрешено строить на свободном перекрестке между гексами при условии, что одна из ваших дорог примыкает к этому перекрёстку, а три соседних перекрёстка не заняты другими поселениями и/или городами.

11 Хорошенько обдумайте, где основать поселения. На номерных жетонах изображены разные числа. Чем больше размер цифр, тем больше вероятность, что на кубиках выпадет соответствующий результат. Номера 6 и 8 напечатаны красным цветом, так как по теории вероятности чаще всего на кубиках будут выпадать именно такие результаты.

Вывод: чем больше размер цифр на жетоне, тем чаще на кубиках выпадает этот результат и тем чаще с соответствующих гексов вам поступает сырьё.



4 карты цен строительства



2 особые карты



Самый длинный тракт



Самое большое войско

Пластиковые фигурки (4 цветов)

16 городов
20 поселений
60 дорог



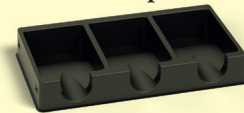
Город Поселение Дорога

4 коробочки для фигурок



(необходимо собрать перед первой игрой)

2 органайзера под карты



1 фигурка разбойника



2 кубика

САТАН: Колонизаторы

В этих правилах содержится вся важная информация, которая потребуется вам для игры. Если после какого-то термина напечатан символ (→), значит, ему посвящена отдельная статья в «Альманахе колонизатора». Не премините туда заглянуть.

Стартовый расклад для новичков

Для ознакомительной игры рекомендуем составить игровое поле, как показано на стр. 2–3. Первым делом сложите 6 элементов морской рамки, потом заполните пространство внутри неё шестиугольными гексами ландшафтов, на которых затем разместите номерные жетоны. Убедитесь, что гавани расположены правильно.

Стартовый расклад для опытных игроков

После одной-двух игр поле можно складывать произвольным образом. Подробнее об этом читайте в альманахе в разделе «Альтернативный метод создания поля».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Стартовый расклад для новичков

- Каждый участник партии берёт себе карту цены строительства и все пластиковые фигурки одного цвета: 5 поселений (→), 4 города (→) и 15 дорог (→). Каждый игрок выставляет на поле 2 дороги и 2 поселения, а остальные фигурки складывает перед собой — это его запас. При игре втроём красные фигурки в партии не задействованы.
- Положите рядом с полем оба кубика, а также особые карты «Самый длинный тракт» (→) и «Самое большое войско».



- Разделите карты сырья на 5 колод по типу сырья и положите по 1 колоде в свободные отделения органайзера лицевой стороной вверх. Это будет резерв.



- Сложите карты развития (→) в отдельную колоду, перемешайте и положите в оставшееся отделение органайзера лицевой стороной вниз.



- Наконец, каждый участник партии получает начальный доход. За каждый гекс, с которым граничит его поселение, помеченное буквой на стр. 2–3, игрок берёт из резерва соответствующие карты сырья.

Пример: «белый» игрок получает за своё поселение (Г) по 1 карте древесины, руды и шерсти.

- Полученные карты сырья игроки держат в руке и не показывают соперникам.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Партию начинает старший игрок. В свой ход каждый участник совершает в указанном порядке следующие действия:

- Сбор сырья (обязательно): нужно бросить 2 кубика, чтобы определить, с каких гексов игрокам поступит сырьё.
- Торговля (→): можно обменивать карты сырья у соперников или через резерв.
- Строительство (→): 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 партии может сыграть одну из своих карт развития (→). После совершения всех действий право хода передаётся сопернику слева.

ДЕТАЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

1. Сбор сырья

Каждый свой ход игрок начинает с броска двух кубиков: сложите полученные результаты и получите сырьё с гексов с соответствующими номерными жетонами.

- Каждый игрок, основавший поселение у гекса с соответствующим номерным жетоном, берёт за это поселение 1 карту того сырья, которое поступает с этого гекса. Если игрок основал несколько поселений у гексов с соответствующими номерными жетонами, за каждое из них он получает по 1 карте сырья. Если игрок владеет городом у гекса с соответствующим номерным жетоном, он получает за этот город 2 карты сырья.

Пример: если на кубиках выпадет 8, «красный» игрок получит 2 руды за оба своих поселения, а «белый» — 1 руду. Если выпадет 10, «белый» игрок получит 1 карту шерсти. Если белое поселение расширить до города, его владелец получит 2 шерсти, когда на кубиках выпадет 10.



2. Торговля

Чтобы обменивать излишки и получать нужные карты сырья, игроки могут заниматься торговлей. Существует 2 её вида, перечисленные на следующей странице.

а) **Внутренняя торговля (обмен с соперниками)** (→)

Игроку разрешено обмениваться картами сырья со всеми соперниками. Соперники могут сообщать, в каком сырье нуждаются и какое готовы отдать. Также игрок может выслушать запросы и сделать встречные предложения.

Важно: соперникам разрешено меняться картами сырья лишь с игроком, который получил право хода. Обмениваться друг с другом в это время запрещено!

б) **Заморская торговля (обмен с резервом)** (→)
Обмениваться сырьём можно не только с соперниками!

- Вам разрешено менять сырьё по курсу 4:1. То есть вы можете вернуть в резерв четыре одинаковых карты сырья, а потом взять оттуда 1 карту на свой выбор.
- Если игрок основал поселение у гавани (→), он может торговать на более выгодных условиях. У гаваней «3:1» можно обменять 3 одинаковые карты сырья на любую другую карту сырья. У особой гавани можно обменять 2 указанные карты сырья на любую другую карту сырья.



Заморская торговля по курсу 4:1 без гаваней



Заморская торговля через гавань «3:1»



Заморская торговля через особую гавань (древесина, 2:1)

3. Строительство

Наконец, игрок, делающий ход, может заняться строительством, чтобы увеличить поступление сырья и количество победных очков (→).

- Для строительства игроку необходимо сбросить определённое количество (см. карту цены строительства) сырья, а затем поставить одну из своих фигурок дорог, поселений или городов на разрешённый участок поля. Сброшенные карты сырья поместите в соответствующие колоды резерва.

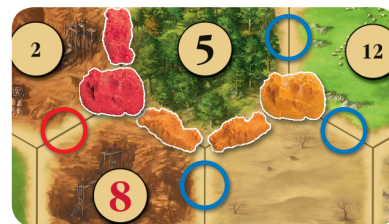
а) **Дорога (→):** требуется глина + древесина



- Дороги можно прокладывать на путях между гексами. На каждом пути (→) можно проложить только одну дорогу.
- Вы можете проложить дорогу от перекрёстка, к которому примыкает другая ваша дорога или на котором вы ранее основали поселение или город.

На этом перекрёстке не должно находиться поселений или городов соперников.

«Оранжевому» игроку разрешено прокладывать дороги на путях с синими отметками, но не на пути с красной отметкой.



- Если игрок сумел выложить как минимум 5 дорог (ответвления не учитываются) в ряд, который не прерывается городами или поселениями соперников, он получает особую карту «Самый длинный тракт» (→). Если другой игрок выложит ещё больше дорог при тех же условиях, особую карту придётся отдать ему. Владелец карты «Самый длинный тракт» получает **2 победных очка**.



«Красный» игрок выложил на поле 6 фигурок дорог в непрерывный ряд (ответвление не учитывается) и получил за это карту «Самый длинный тракт». Ряд из 7 дорог «оранжевого» игрока прерван красным поселением и разбит на ряды из 2 и 5 дорог.

б) **Поселение (→):** требуется глина + древесина + шерсть + зерно



- Игроку разрешено основать поселение на перекрёстке, к которому примыкает его же дорога. При этом необходимо учитывать правило расстояния.
- **Правило расстояния:** вокруг каждого перекрёстка на поле есть 3 соседних перекрёстка. Так вот, на перекрёстке можно основать поселение, только если на соседних перекрёстках нет городов или поселений — и не важно, кому они принадлежат.



«Оранжевый» игрок может основать поселение на перекрёстке с синей отметкой. По правилу расстояния ему запрещено основывать поселения на перекрёстках с красными отметками.

САТАН: Колонизаторы

- С каждого гекса, граничащего с поселением, его владелец получает 1 карту сырья, когда на кубиках выпадает результат, который соответствует номерным жетонам на гексах.
- Каждое поселение приносит владельцу 1 победное очко.

в) **Город (→):** требуется 3 руды + 2 зерна



- Когда игрок расширяет поселение до города, он заменяет фигурку поселения на поле фигуркой города, а поселение возвращает к остальным своим фигуркам. Игрок **не может** построить город на перекрёстке, на котором до этого не построил своё поселение, даже если у него есть нужные карты сырья. С каждого гекса, граничащего с городом, его владелец получает 2 карты сырья, когда на кубиках выпадает результат, который соответствует номерным жетонам на гексах.
- Каждый город приносит владельцу **2 победных очка**.

г) **Карта развития (→):** требуется руда + шерсть + зерно



- Сбросив требуемое количество сырья, игрок берёт верхнюю карту развития из колоды.
- Существует три вида этих карт, каждый — с уникальными свойствами.



Рыцарь (→) Прорыв (→) Победные очки (→)

- Игрок не должен показывать соперникам купленную карту развития до тех пор, пока не применит её свойства.

4. Особые ситуации

а) **7 на кубиках (→): перемещение разбойника**

- Если игрок во время своего хода выбрасывает на кубиках 7, никто не получает сырья.
- Каждый игрок обязан сбросить половину карт сырья, если у него на руке больше 7. Сброшенные карты отправляются в резерв. При нечётном количестве округляйте в меньшую сторону (например, тот, у кого 9 карт, сбрасывает 4).
- Затем игрок, бросивший кубики, перемещает разбойника:

1. Игрок обязан переместить разбойника (→) на другой гекс ландшафта.

2. Потом этот игрок вытягивает 1 карту сырья у соперника, который ранее основал поселение или город у гекса, куда переместился разбойник. Соперник, у которого вытягивают сырьё, не должен показывать «грабителю» карты на своей руке.

3. После этого игрок продолжает свой ход и переходит к фазе торговли.

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

б) **Применение карты развития (→)**

В любой момент своего хода (в том числе до броска кубиков) игрок может сыграть карту развития. Он **не может** сыграть карту развития, если купил её в этот же ход.

Карта рыцаря (→)



- Сыграв карту рыцаря, игрок перемещает разбойника (см. пункты 1 и 2 предыдущего раздела).
- Сыгранные карты рыцарей остаются раскрытыми перед выложившими их игроками.

- Игрок, который первым раскрыл и выложил перед собой 3 карты рыцарей, получает особую карту «Самое большое войско». Она приносит ему 2 победных очка.



Самое большое войско

- Если другой игрок раскроет и выложит перед собой больше рыцарей, чем владелец «Самого большого войска», особую карту придётся отдать ему — вместе с 2 победными очками.

Прорыв (→)



Применив эту карту, игрок должен выполнить указанные на ней инструкции, а затем удалить из игры.

Победные очки (→)



Эти карты нужно держать закрытыми от соперников. Раскрыть их можно лишь в том случае, если они принесут вам столько победных очков, что в сумме получится как минимум 10.

КОНЕЦ ИГРЫ (→)


Партия заканчивается, если кто-то из участников на любом этапе своего хода набирает **10 или больше победных очков**.

Сценарий «Пиренейский полуостров»

КОМПОНЕНТЫ

- 1 поле «Пиренейский полуостров»




- 10 фишек Катана 
- Все компоненты, входящие в состав базового набора «Колонизаторы», кроме номерных жетонов, элементов морской рамки и гексов ландшафта.

О СЦЕНАРИИ

Вам предстоит освоить не вымышленный остров Катан, а вполне реальный Пиренейский полуостров.


Изображённые на поле гексы ландшафта несколько отличаются от гексов, входящих в наборы «Колонизаторы» и «Мореходы», но позволяют получать те же типы сырья. Леса, дающие *древесину*, изображены тёмно-зелёным цветом; пастбища, дающие *шерсть*, — светло-зелёным; пашни, дающие зерно, — жёлтым; горы, дающие *руды*, — серым; холмы, дающие *глину*, — красно-коричневым.

ПОДГОТОВКА

- Поместите поле стороной «Пиренейский полуостров» вверх в центре стола.
- Положите 1 фишку Катана на каждый перекрёсток с изображением такой фишки .
- Поставьте фигурку разбойника на его стартовый участок поля (отмечен изображением этой фигурки).
- Выполните все прочие этапы подготовки по правилам базовой игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Разыгрывая этот сценарий, соблюдайте основные правила игры «Catan: Колонизаторы», но со следующими изменениями.

- 1. Строительство поселений/городов:** вы можете строить поселения и города только на перекрёстках с ячейками достопримечательностей .
- 2. Строительство дорог:** вы можете строить дороги только на прямоугольных ячейках между перекрёстками. Если вы подвели дорогу к пустой ячейке достопримечательности, вам необходимо построить на этой ячейке поселение, прежде чем вести дорогу дальше (через эту ячейку).
- 3. Торговля через гавани:** роль гаваней в этом сценарии играют красные прямоугольные ячейки, расположенные у свитков с курсом торговли.

Построив **дорогу** на такой ячейке, вы сможете вести заморскую торговлю по курсу, указанному на свитке рядом с ней.

- 4. Перекрёсток с фишкой Катана:** игрок, который первым проложит дорогу к такому перекрёстку, получает лежащую на нём фишку Катана. Каждая такая фишка приносит 1 победное очко.

КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем становится игрок, который в свой ход первым наберёт 13 победных очков при игре втроем или 12 победных очков при игре вчетвером.

Сведения о достопримечательностях, изображённых на игровом поле

Пиренейский полуостров

Пиренейский полуостров — самая юго-западная часть Европы. На нём располагаются Испания, Португалия, Андорра и Гибралтар. Население полуострова составляет около 58 миллионов человек.

Омываемый Атлантическим океаном и Средиземным морем полуостров может похвастаться природным и культурным разнообразием. Благодаря четырём крупным рекам Эбро, Дуэро, Тахо и Гвадалquivир, протекающим между многочисленных горных хребтов: Кантабрийских гор, Центральной Кордильеры, Иберийских гор, Пиренеев, Сьерры-Морены и Сьерры-Невады (где находится гора Муласен, самая высокая на полуострове (3482 метра)) — цветут плодородные долины.

На полуострове наиболее распространены 5 языков: испанский, каталанский, баскский, галисийский и португальский.



Ла-Корунья (башня Геркулеса)

Старый город Ла-Корунья находится на полуострове Риас-Альтас в Галисии, соединённом с континентом узким перешейком. Город насчитывает около 246 000 жителей. На побережье, за пределами города, возвышается башня Геркулеса. Она была построена в I в. н. э. как маяк, хотя согласно кельтским и греко-римским легендам башня была построена гораздо раньше. Так или иначе, башня Геркулеса используется в качестве маяка и по сей день.



Овьедо (собор Сан-Сальвадор)

Овьедо был основан в конце VIII в. на севере Испании и является столицей княжества Астурийского, которая согласно девизу на гербе является «очень благородным, очень верным, достойнейшим, непобедимым, героическим и хорошим» городом. Он принадлежит к «Очо Астуриано», группе городов, значительно повлиявших на развитие региона. Визитные карточки города — готический собор Сан-Сальвадор и статуя «Регентша», посвященная одноименному роману Кларина.

Сценарий «Пиренейский полуостров»



Виго (Каско Вельо)

Название города происходит от латинского слова *vicus*, что в переводе означает «деревня», но сегодня такое сравнение вряд ли уместно: в Виго проживает 297 400 человек, что делает его самым густонаселённым городом Галисии. Виго является сердцем региона с давними традициями мореплавания и рыбного промысла. Самая старая часть города, Каско Вельо, украшена великолепными площадями и зданиями периода барокко.



Бургос (ворота Арко-де-Санта-Мария)

Этот город, расположенный на востоке плато Месета в Кастилии-Леоне, был основан в 844 году и являлся столицей христианских королевств вплоть до XVI века. Средневековым наследием города стали ворота Арко-де-Санта-Мария, ведущие на соборную площадь. Также в его окрестностях находится группа памятников раннего палеолита Атапуэрка. Население города составляет 179 900 человек.



Сарагоса (базилика Богоматери Пилар)

Более 2000 лет назад на месте современной Сарагосы была основана римская колония Цезараугуста, названная в честь императора Августа. Сегодня в Сарагосе проживает 679 600 человек. Архитектура базилики Нуэстра-Сеньора-дель-Пилар, по сей день накладывающей особый отпечаток на облик города, сильно менялась на протяжении веков: примерно в II в. н. э. здесь была построена лишь небольшая часовня, а её нынешний облик в стиле барокко датируется XVII-XVIII вв. Наряду с Каменным мостом через Эбро базилика — одна из главных достопримечательностей города.



Саламанка (университетская площадь)

Город Саламанка с населением в 152 000 жителей расположен в центральной части плато Месета, к западу от Кастилии-Леона. Здесь находится старейший университет Испании, основанный в 1218 году Альфонсо X Мудрым, до сих пор имеющий огромное влияние на облик и культурную жизнь города. На университетской площади вы можете полюбоваться двумя соборами города, а также фасадами домов XVI века с множеством детально проработанных украшений.



Порту (Понти-ди-Дон-Луиш I)

Порту — главный город на севере Португалии. Своё название он получил благодаря порту, построенному в устье реки Дору (*португ.* «порт»). Именно туда доставлялись на специально разработанных лодках всемирно известные вина, производимые в регионе. Понти-ди-Дон-Луиш I — это двухуровневый мост, построенный над Дору в конце XIX века

по проекту Теофила Сейрига. Он соединяет Порту с городом Вила-Нова-де-Гайа.



Мадрид (ворота Алькала)

В Мадриде проживает 3 215 600 человек, а в столичном регионе — более 6 500 000 человек. Город был основан ещё до Римской империи, однако приобрёл своё значение только в конце XVI века, когда стал столицей Испании благодаря своему центральному географическому положению. Монументальные ворота Алькала, спроектированная Франческо Сабатини в 1778 году, заменили старые ворота, которые позволяли войти в город с северо-востока.



Коимбра (университет)

Римская колония в сердце Португалии, впоследствии ставшая городом Коимбра, носила имя Эминиум, чуть позже была переименована в Конимбригу (по названию соседнего города, жители которого были вынуждены бежать в Эминиум из-за нашествия германцев), а затем — в Коимбру. В XII-XIII вв. город был столицей Португалии, однако сейчас он обязан своей известностью одному из старейших университетов в Европе, занимающему значительную часть Коимбры. Население этого университетского города составляет 145 000 человек.



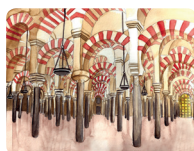
Лиссабон (Торре-де-Белен)

Лиссабон, именовавшийся до прихода римлян Олиссипоной, всегда был важным портом в дельте реки Тахо и очень ценился португальскими моряками и путешественниками. Сейчас этот город является столицей Португалии с населением в 2,9 миллиона человек. Его украшает башня XVI века, Торре-де-Белен, спроектированная архитектором Франсишку де Аррудой для защиты порта.



Мерида (Римский театр)

Мерида была основана около 2050 лет назад как поселение для отставных римских солдат («эмеритов») и столица римской провинции Лузитании. Тогда её называли Эмерита-Августа. Сегодня в Мериде проживает 58 200 человек. Римский театр, построенный в начале I в. н. э., занимает особое место среди археологических достопримечательностей города. В ходе раскопок в XIX веке он предстал во всей своей красе, и с момента его восстановления в середине XX века на его помостах вновь оживают комедии и трагедии.



Кордова (Месquita)

История Кордовы началась ещё 2200 лет назад: тогда на её месте было иберийское поселение, которое сперва стало столицей римской провинции Бетики, а в VIII-XI вв. — центром Кордовского эмирата. Кордовская соборная мечеть строилась в несколько этапов (с VIII по X века). Здание известно своей необычайной архитектурой: посетителей мечети

Сценарий «Пиренейский полуостров»

восхищают минарет и Патио-де-лос-Наранхос (*исп.* «апельсиновый дворик»), а также колоннада с красно-белыми арками, расположенными одна над другой, из-за которых здание выглядит бесконечным и полным света. Кроме того, в XVI веке прямо внутри мечети началось строительство собора. На его создание ушло более двух веков, поэтому архитектурный стиль собора объединяет в себе элементы поздней готики, платереско, ренессанса и барокко.



Севиля (Торре-дель-Оро и Хиральда)

Севиля является столицей Андалусии. Вместе с 45 соседними муниципалитетами город формирует единый регион под названием Большая Севиля, население которого насчитывает 1 519 600 жителей. Порт города — единственный внутренний порт в Испании. С берегов реки Гвадалквивир можно увидеть Торре-дель-Оро (*исп.* «золотая башня») и башню Хиральда (бывший минарет, ныне башня Севильского кафедрального собора).



Гранада (Альгамбра)

Хотя во времена Римской империи Гранада была достаточно значимым городом, она оставалась практически незаселённой на протяжении нескольких веков. После смены власти на Аль-Андалусе (так назывался весь Пиренейский полуостров) в 1238 году город превратился в столицу Гранадского эмирата. Альгамбра — укреплённый дворцовый ансамбль на юге Гранады — стала резиденцией правящей династии Насридов. Сады входящего в ансамбль дворца Хенералифе граничат с современным жилым районом Альбайсин. Сегодня в городе проживает около 234 000 жителей, а также находится важный университет.

Мурсия (собор Санта-Мария)

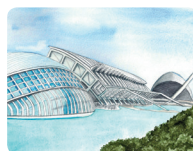


Город Мурсия, основанный в IX веке, построен на месте мавританских поселений, которые существовали в этом регионе с древности. Сегодня в Мурсии проживает около 441 350 человек. Главный собор города, собор Санта-Мария, был построен в XIV веке на месте главной мечети города. Украшенный богатым орнаментом фасад собора является примером левантийского барокко в Испании.

Альбасете (Посада-дель-Росарио)



Название города, расположенного на юго-востоке плато Месета, переводится с андалусийско-арабского как «равнина». С населением в 172 000 жителей Альбасете — самый большой город в Кастилья-Ла-Манча. Посада-дель-Росарио, традиционная гостиница в регионе Ла-Манча, существует с XVIII века. Квадратное здание имеет внутренний двор, обрамлённый колоннами, в котором сочетаются элементы готики, ренессанса и мудехара. В настоящее время в здании находятся университетская библиотека и туристическое агентство.



Валенсия (Город искусств и наук)

Валенсия — третий по величине город Испании с населением в 797 000 человек в самом городе и 1 774 200 человек в провинции с тем же названием.

Расположенный на восточном побережье полуострова в устье реки Турия, этот город был основан около 2150 лет назад как римская колония под названием Валентия Эдетанорум. Город искусств и наук — архитектурный комплекс, спроектированный Сантьяго Калатравой и Феликсом Канделой и завершённый в начале XXI века. Сегодня это одно из любимейших мест отдыха горожан: здесь расположены различные музеи и концертные залы, парки и рестораны.



Таррагона (амфитеатр Таррако)

2500 лет назад Таррагона была небольшим иберийским поселением.

После прихода римлян оно превратилось в столицу римской провинции на севере полуострова под названием Ближняя Испания. В настоящее время Таррагона насчитывает 130 000 жителей и является одним из самых важных туристических городов в Каталонии. В городе можно увидеть различные достопримечательности периода Римской империи, большая часть которых сохранилась лишь частично. Самая известная из них — руины амфитеатра Таррако на берегу Средиземного моря, которые датируются II в. н. э.



Барселона (собор Св. Семейства)

Население Барселоны, столицы Каталонии, насчитывает около 1,6 миллиона жителей, а во всём столичном регионе проживает более 5 миллионов человек.

Сегодня Барселона является одним из крупнейших городов Европы, в котором проводятся многие спортивные и культурные мероприятия: именно здесь проходили летние Олимпийские игры 1992 года. Город украшают работы модернистского архитектора Антонио Гауди (1852–1926), среди которых выделяется его собор Святого Семейства, находящийся в стадии строительства с 1882 года.



Бильбао (музей Гуггенхейма)

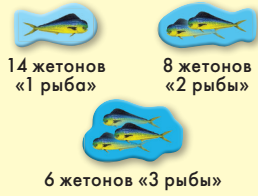
Бильбо (*баск.*) или Бильбао (*исп.*) — столица Страны Басков. Город был основан в XIII веке в устье реки Нервьон и быстро стал процветающим торговым портом.

На протяжении долгого времени Бильбао являлся промышленным городом, но в конце XX века в городском ландшафте произошло много изменений: в 1997 году в здании бывшей фабрики на берегу реки был открыт музей современного искусства Гуггенхейма. Это здание, спроектированное Фрэнком Гери, напоминает огромного металлического кита.

Сценарий «Гавайские острова»

КОМПОНЕНТЫ

- 1 поле «Гавайские острова»
- 28 жетонов рыбы:
 - 14 жетонов «1 рыба»
 - 8 жетонов «2 рыбы»
 - 6 жетонов «3 рыбы»
- 4 карты рыбного рынка
- 4 жетона рыбацких лодок (1 каждого цвета)
- Все компоненты, входящие в состав базового набора «Колонизаторы», кроме номерных жетонов, элементов морской рамки и гексов ландшафта
- 60 фишек кораблей
- 1 фишка пирата
- 8 фишек Катана



О СЦЕНАРИИ

Освоив Катан и близлежащие острова, колонизаторы отправляются к берегам Гавайского архипелага. Погрузитесь в этот экзотический мир: освоите рыбный промысел и воспользуйтесь выгодой от продажи даров моря.

Изображённые на поле гексы ландшафта несколько отличаются от гексов, входящих в наборы «Колонизаторы» и «Мореходы»: на одном и том же гексе часто будет изображено и море, и ещё 1 другой вид ландшафта. Тем не менее, эти гексы позволяют получать сырьё в соответствии с видами ландшафта, которые на них изображены наряду с морем. Леса, дающие *древесину*, изображены тёмно-зелёным цветом; пастбища, дающие *шерсть*, — светло-зелёным; пашни, дающие *зерно*, — жёлтым; горы, дающие *руду*, — серым; холмы, дающие *глину*, — красно-коричневым; море — голубым.

Совет: перед тем как разыгрывать этот сценарий, сыграйте несколько партий по базовым правилам с дополнением «Мореходы».

ПОДГОТОВКА

- Раздайте каждому игроку:
 - ⚓ пластиковые фигурки из наборов «Колонизаторы» и «Мореходы» его цвета;
 - ⚓ 1 карту рыбного рынка;
 - ⚓ 1 жетон рыбацкой лодки его цвета.
- Поместите игровое поле в центре стола стороной «Гавайские острова» вверх.
- Разложите карты сырья и развития стопками в ор-

ганайзеры, соблюдая обычные правила. Положите кубики рядом с игровым полем.

- Поставьте фигурки пирата и разбойника на их стартовые участки поля (каждый отмечен изображением соответствующей фигурки).
- Положите 1 фишку Катана на каждый перекрёсток с изображением такой фишки.
- Положите все жетоны рыб на изображение косяка рыб ниже дорожки освоения рыбного промысла (в левой нижней части игрового поля).
- Каждый игрок кладёт свой жетон рыбацкой лодки на стартовое деление дорожки рыбного промысла.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Разыгрывая этот сценарий, соблюдайте основные правила игр «Catan: Колонизаторы» и «Catan: Мореходы», но со следующими изменениями.

1. Строительство поселений/городов

Вы можете строить поселения и города только на перекрёстках с **ячейками достопримечательностей**.



Ячейка достопримечательности

2. Строительство дорог

Вы можете строить дороги только на коричневых прямоугольных **ячейках дорог**.



Ячейка дороги

3. Строительство кораблей

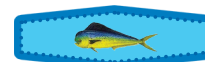
Вы можете строить корабли только **на ячейках кораблей**. Ячейки с **красной рамкой** — это ячейки торговых кораблей, а ячейки с **изображением рыбы** — ячейки рыбного промысла.



Ячейка корабля



Ячейка торгового корабля



Ячейка рыбного промысла

Важно!

! Если вы подвели дорогу или строй кораблей к пустой ячейке достопримечательности, то вам необходимо построить на этой ячейке поселение, прежде чем вести дорогу или строй кораблей дальше (через эту ячейку).

! В отличие от дополнения «Мореходы», в этом сценарии вы можете строить ваш корабль так, чтобы он примыкал к вашей дороге (и наоборот), даже если на перекрёстке между ними нет вашего поселения.

4. Этап основания

Вы начинаете игру с 3 поселениями и 3 дорогами/кораблями (в любом сочетании). Этап основания проходит по правилам, описанным в альманахе, с тем исключением, что вы строите на 1 поселение и 1 дорогу/корабль больше. Строительство третьего поселения вновь начинайте с первого игрока, и далее по часовой стрелке. Построив третье поселение, получите полагающийся вам доход.

Важно: на этапе основания каждый игрок должен основать 3 поселения на 3 разных островах.

Сценарий «Гавайские острова»

5. Торговля через гавани

Роль гаваней в этом сценарии играют ячейки торговых кораблей, расположенные у свитков с курсом торговли. Построив корабль на такой ячейке, вы сможете вести заморскую торговлю по курсу, указанному на свитке рядом с ней.

Важно: если вы переместите свой корабль с ячейки торгового корабля, вы больше не сможете торговать по выгодным условиям этой «гавани».

6. Получение сырья

Разыгрывая этот сценарий, вы получаете сырьё по обычным правилам со следующими изменениями: поселения/города приносят сырьё с соседних гексов, даже если на гексе такое поселение/город отделено морем от источника сырья. Например, если результат броска равен 11, шерсть получает и игрок с поселением/городом в Ланаи-Сити, и игрок с поселением/городом в Каунакакаи.

7. Дополнительные победные очки за освоение рыбного промысла

Построив корабль на ячейке рыбного промысла, передвиньте свой жетон рыбацкой лодки на 1 клетку вперёд по дорожке рыбного промысла. На клетке может быть изображено от 0 до 5 фишек Катана. Вы получаете столько дополнительных победных очков за освоение рыбного промысла, сколько фишек изображено на клетке с вашей рыбацкой лодкой.

Важно: если вы переместите свой корабль с ячейки рыбного промысла, вы должны передвинуть свой жетон рыбацкой лодки на 1 деление назад — и таким образом вы теряете победные очки.

8. Освоение рыбного промысла

Если у игрока есть корабль на ячейке рыбного промысла и при сборе сырья на кубиках выпал результат, соответствующий номеру на гексе, у которого находится этот корабль, то этот игрок получает 1 рыбу (или 2 рыбы, если обе ячейки рыбного промысла у такого гекса заняты кораблями этого игрока). Например, если при сборе сырья результат броска равен 11, а у игрока есть по кораблю на обеих ячейках рыбного промысла у гекса с числом 11, он получает 2 рыбы.

Важно: рыбу вам могут принести только корабли на ячейках рыбного промысла, но не поселения/города, находящиеся на перекрёстках у морского гекса, приносящего такой доход.

Дополнительные правила рыбного промысла:

- жетоны рыб не считаются картами на руке и не учитываются при нападении разбойника или пирата;
- вы можете торговать рыбой с другими игроками;
- вы можете вести заморскую торговлю рыбой только через рыбный рынок.

9. Рыбный рынок

Вы можете торговать по курсу, указанному на карте рыбного рынка, в любой момент своего хода (даже до броска кубиков) и сколько угодно раз, пока у вас хватает жетонов рыбы для такой торговли. Жетоны

рыбы, использованные при такой торговле, возвращаются в резерв.

Важно: на конец вашего хода у вас в запасе не может быть больше 7 рыб. Вы должны обменять лишние жетоны рыбы по курсу рыбного рынка в конце своего хода.

Примечание: если вы хотите обменять 3 рыбы на рыбном рынке, вы можете выбрать только одно из предложений, указанных на карте рыбного рынка напротив символа рыбы с числом 3. При этом если вы выбрали второе предложение (взять 1 карту сырья из резерва), вы должны соблюдать указанное на карте рыбного рынка условие (у вас должен быть корабль на ячейке торгового корабля, позволяющий вам торговать по курсу 3:1). Конечно, если вы заплатите 6 рыб, вы сможете взять по 1 карте и из резерва, и с руки другого игрока.

10. Перекрёсток с фишкой Катана

Игрок, который первым проложит дорогу или строй кораблей, примыкающий к такому перекрёстку, получает лежащую на нём фишку Катана. Каждая такая фишка приносит 1 победное очко.



Перекрёсток с фишкой Катана

КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем становится игрок, который в свой ход первым наберёт 15 победных очков при игре втроём или 13 победных очков при игре вчетвером.

Сведения о достопримечательностях, изображённых на игровом поле

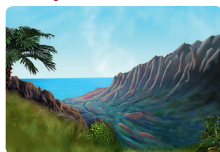
Гавайи («штат Алоха»)

Население: около 1 432 000 человек (данные на 2014 год)

Гавайские острова расположены в бассейне Тихого океана и являются самым южным штатом США. В этот архипелаг входят шесть крупных островов (Гавайи, Кауаи, Ланаи, Оаху, Мауи и Молокаи), несколько малых, а также больше сотни атоллов. Ландшафт островов меняется от острова к острову: здесь есть и горные хребты, и длинные песчаные пляжи, и вулканические плато, и тропические леса. Коренным населением архипелага стали полинезийские племена, прибывшие с Маркизских островов.

В 1778 году на Гавайских островах высадился капитан Джеймс Кук, проложив дорогу к архипелагу торговцам и исследователям. К сожалению, европейцы принесли на острова новые болезни, что привело к гибели большей части населения. В 1898 году острова были присоединены к США, а в 1959 стали их 50-м штатом.

КАУАИ *Население: около 65 700 человек (данные на 2010 год)*



Кауаи, также известный как «остров-сад», — четвертый по величине остров Гавайев, а также самый старый и самый северный из цепи островов.

Сценарий «Гавайские острова»

Это край тропических лесов, изумрудно-зелёных долин, острых горных вершин, отвесных скал и ниспадающих с них водопадов. Название центрального города **Лихуэ** по-гавайски означает «холодный ветер». На рубеже XVIII–XIX веков на острове простиралась сахарная плантация; сегодня же — обширные пастбища и уголья.

ОАХУ *Население: около 953 000 человек (данные на 2005 год)*



По численности населения Оаху опережает все остальные острова архипелага. Северное побережье острова — известное место для занятия сёрфингом на больших волнах. На южном — находится столица штата Гавайи, **Гонолулу** (население: 337 000 человек), с её яркой ночной жизнью и достопримечательностями, посвящёнными нападению на Пёрл-Харбор. Сейчас этот важный международный экономический центр представляет собой красочное сочетание культур, кухни и традиций Востока, Запада и Тихоокеанского региона.

МОЛОКАИ *Население: около 7 300 человек (данные на 2010 год)*



Остров **Молокаи** остался относительно нетронутым, в нём сохранилось многое от «старых» Гавайев. Например, именно Молокаи считается родиной танца хула. В городах нет светофоров, местные рыбаки и фермеры работают каждый день. Ландшафт острова весьма разнообразен: дюны на побережье сменяются горными вершинами, а высокое плато плавно перетекает в долину Халава с пышными тропическими лесами. **Каунакакай** (население: около 3400 человек) — самый большой город на Молокае.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

«САТАН. ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ» 2020

Лицензиар: Catan GmbH © 2020, catan.de

Авторы игры: Клаус Тойбер, Бенджамин Тойбер

Разработчики сценария «Гавайские острова»:

Ардн Бинен, Коулман Чарлтон, Морган Донатвилль,

Пит Фэнлон, Арнд Фишер, Рон Маджин, Гвидо Тойбер

Художник: Михаэль Менцель • Дизайнеры: Михаэла

Кинле, Тая Доннер, Хесус Торрес Кастро • Дизайн

изображений городов сценария «Пиренейский

полуостров»: студия Anoka Illustration & Design

Редакторы: Арнд Фишер, Мартин Пфлигер • Дизайн

фигурок: Андреас Клобер • 3D-графика: Андреас Рещ,

Райнер Мюллер, Себастиан Рапп

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart catan@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE in GERMANY

«САТАН: КОЛОНИЗАТОРЫ», «САТАН: МОРЕХОДЫ»

Лицензиар: Catan GmbH © 2002, catan.de

СЦЕНАРИЙ «ГАВАЙСКИЕ ОСТРОВА»

Лицензиар: Catan GmbH © 2017, 2020

ЛАНАИ *Население: около 3 100 человек (данные на 2010 год)*



Ланаи — остров контрастов, на котором можно найти всё: от инопланетных просторов Сада Богов до живописной бухты с видом на скалу Пуу-Пехе. Столица острова, **Ланаи-Сити** (население: около 3100 человек), является единственным городом на острове. Именно здесь можно насладиться местной кухней в многочисленных ресторанах и купить сувениры в небольших магазинчиках.

МАУИ *Население: около 155 000 человек (данные на 2010 год)*



Мауи — второй по величине остров Гавайского архипелага. Благодаря обширной долине, соединяющей два островных вулкана, его также иногда называют «островом-долиной». Среди основных достопримечательностей можно назвать искрящиеся песчаные пляжи и священную долину Иао. Город **Лохайна**, бывшая столица Гавайских островов и крупнейший город в западном Мауи, в XIX в. был известен как центр китобойного промысла.

ГАВАЙИ («БОЛЬШОЙ ОСТРОВ»)

Население: около 185 000 человек (данные на 2010 год)



Так как этот остров носит такое же название, как 50-й штат США, говоря о нём, чаще используют обозначение «**Большой остров**» — и это прозвище он получил не просто так: площадь острова Гавайи больше площади всех островов архипелага вместе взятых. Он известен своими лавовыми пейзажами, а также активным вулканом Килауэа и спящим Мауна-Кеа (4205 метров), высшей точкой острова. **Хило** — самый большой город Гавайев и один из наиболее быстро развивающихся округов.

СЦЕНАРИЙ «ПИРЕНЕЙСКИЙ ПОЛУОСТРОВ»

Лицензиар: Catan GmbH © 2013, 2020

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство

производством: Иван Попов • Главный редактор:

Александр Киселев • Заместитель главного редак-

тора: Валентин Матюша • Выпускающий редактор,

переводчик: Анастасия Егорова • Старший дизайнер-

верстальщик: Иван Суховой • Дизайнеры-версталь-

щики: Дарья Великсар, Антон Русин • Корректоры:

Ольга Португалова, Мария Шульгина • Директор

по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно