

КЛАУС ТОЙБЕР

# CATAN®

## МОРЕПЛАВЦІ

ДОПОВНЕННЯ

### ПРАВИЛА ГРИ



#### Зміст

Уперед, до нових відкриттів!.....	2	Крізь пустелю.....	14
Компоненти.....	3	Забуте плем'я.....	16
Мета гри.....	3	Тканини для Катану.....	18
Загальний огляд ігроладу.....	4	Піратські острови.....	20
Незвідані береги.....	8	Чудеса Катану.....	22
Чотири острови.....	10	Новий світ (довільна гра).....	24
Океанія.....	12		



ROZUM

**ГРАЙТЕ,  
НЕ ЧИТАЮЧИ  
ПРАВИЛ!**



ВІДЕОПРАВИЛА

**KOSMOS**



## Уперед, до нових відкриттів!

Ви добре облаштувалися на Катані, однак вас знову охоплює жага пригод. Лаштуйте кораблі та вирушайте на пошуки нових островів. Яку сировину ви там знайдете? Не гайте часу на здогадки — мерщій відправляйтеся в путь! Врятуйтеся від піратів, знайдіть шлях у густому тумані й оселіться біля омріяних золотоносних річок. Тож вирушайте до захопливого світу «CATAN»!

Із цим доповненням ви матимете змогу грати в кампанію з 8 сценаріїв або створити власну пригоду в довільній грі (див. с. 24).

Якщо ви граєте в кампанію, рекомендуємо дотримуватися послідовності, оскільки останні сценарії вводять нові правила, які суттєво ускладнюють гру.

## Примітка щодо різних видань ігор «CATAN»

З моменту виходу в 1995 році серія ігор «CATAN» неодноразово зазнавала змін і доопрацювань. Ігри цього видання можна поєднувати з усіма іграми, що вийшли після 2003 року, оскільки вони мають однаковий зміст. Невеликі відмінності можливі лише в графічному оформленні деяких компонентів. Отже, всі видання «CATAN» із пластиковими фігурками сумісні між собою. Набори карт, яких бракує, можна придбати на [catanshop.de](http://catanshop.de).

Ігри ж, які виходили з 1995 по 2002 рік (із дерев'яними фігурками), сумісні з цим виданням лише частково, оскільки з того часу компоненти зазнали суттєвих змін. Утім, тепер ви можете поєднувати видання, замовивши спеціальний набір «CATAN: Пакет сумісності» на [catanshop.de](http://catanshop.de).

Маєте ігри різних видань? На вебсайті [catan.de](http://catan.de) ви знайдете докладну інформацію про відмінності видань і про те, як їх поєднати одне з одним. Або ж звертайтеся безпосередньо за адресою [kosmos.de/servicecenter](http://kosmos.de/servicecenter). Ми залюбки допоможемо вам знайти рішення.

© 1997, 2025 KOSMOS Verlag  
Pfizerstr. 5-7, 70184 Штутгарт, Німеччина

Автор гри: Клаус Тойбер (1952–2023)  
Співавтор і наступник: Беньямін Тойбер  
Дизайн обкладинки: Квентін Регнез  
Дизайн вмісту: Ерік Гіббелер  
Графіка: Мікаела Кінле, Забіне Кондроллі  
Дизайн ігрових фігурок: Андреас Клобер  
3D-графіка: Андреас Реш  
Технічна розробка: Моніка Шаль  
Керівниця та редакторка проєкту: Тіна Ландвер-Редде  
Редактори: Ясмін Балле, Арнд Фішер

© 2025 CATAN GmbH — CATAN, «сонце CATAN»  
і логотип бренду CATAN є зареєстрованими товарними знаками та власністю CATAN GmbH ([catan.com](http://catan.com)).

Виготовлено в Німеччині

Усі права застережено  
Шукайте додаткову інформацію про «CATAN» на [catan.com](http://catan.com)

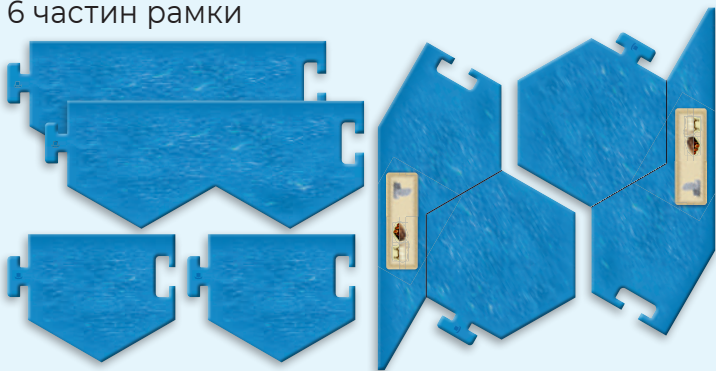
Редакція першого видання: Райнер Мюллер  
Команда розробників: Ясмін Балле, Арнд Бінен, Морган Донтенвілл, Арнд Фішер, Б'янка Фройнд, Соня Крютцфельдт, Тіна Ландвер-Редде, Рон Меджин, Енн Рейнольдс, Ез Сперрі.  
Особлива подяка: Бреї Бланкенфельд, Себастьяну Кастро-Касасу, Піту Фенлону, Надін Фідлер, Каро Фішер, Стефані Ньюман, Донні Прайор, Сабріні Ріш, Келлі Шмітц і Гвідо Тойберу.

Локалізація українською мовою:  
Видавництво «ROZUM» — настільні ігри та товари для розвитку  
Група компаній «ФАКТОР»  
Випусковий редактор: Тамара Гринчик  
Перекладач: Анастасія Качанова  
Редактори: Владислав Дубчак, Тамара Гринчик  
Коректор: Ірина Гнатюк  
Дизайнер-верстальник: Катерина Шеремет  
Видавничі процеси: Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін



# Компоненти

6 частин рамки



60 кораблів

(по 15 кожного кольору)



10 гаваней



гавані з курсом 3:1 (5 шт.), особливі гавані (по одній для кожного типу сировини)

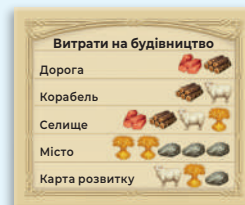
30 плиток місцевості різних типів:



моря (19 шт.), пагорбів (2 шт.), гір (2 шт.), золотоносних рік (2 шт.), пустель (2 шт.), поля (1 шт.), лісу (1 шт.) й пасовища (1 шт.)

6 карт-пам'яток

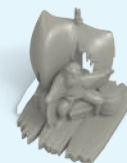
(включно з картами для доповнення на 5-6 гравців)



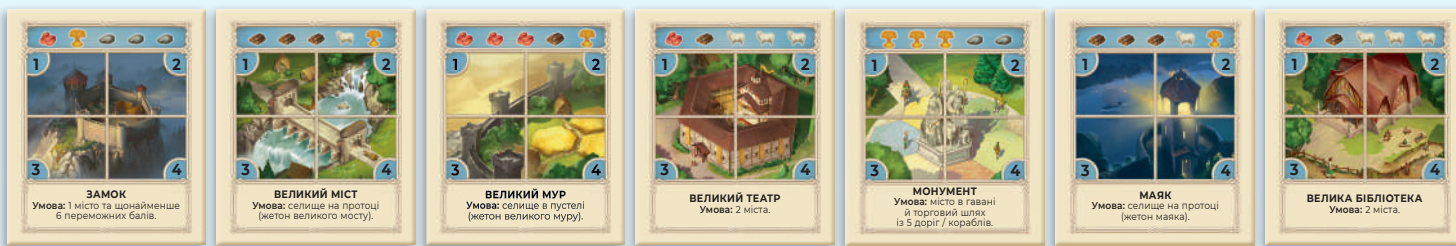
10 номерних жетонів



1 фігурка пірата



7 чудес Катану (включно з маяком і великою бібліотекою для доповнення на 5-6 гравців)



50 жетонів переможних балів



Зворот: жетон тканини

12 жетонів піратських фортець



(по 3 кожного кольору)

4 жетони ігрових кольорів



5 жетонів великого муру



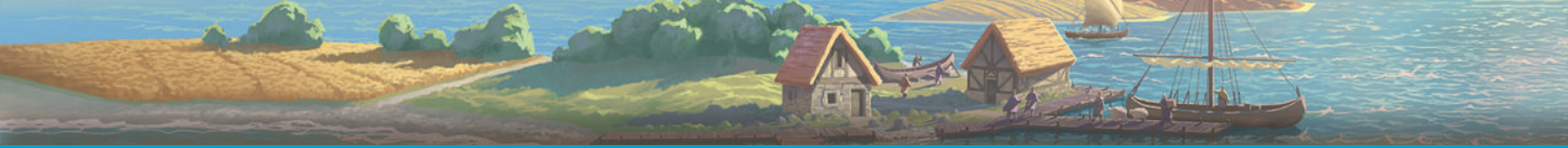
2 жетони великого мосту



# Мета гри

Виконуйте завдання різноманітних сценаріїв доповнення «CATAN: Мореплавці» та здобуйте переможні бали. Гравець, який під час свого ходу матиме визначену сценарієм кількість балів, перемагає, і гра закінчується.

Примітка. Спершу ознайомтесь із загальним оглядом ігроладу. Він стосується всіх 8 сценаріїв і довільної гри.



## Загальний огляд ігроладу

### Правила доповнення «CATAN: Мореплавці»


В основі ігроладу лежать правила базової гри «CATAN».

Проте це доповнення має для вас чимало несподіванок! Деякі сценарії містять особливі правила, детальні пояснення яких ви знайдете у відповідних розділах.

Створіть довільну гру на свій смак (правила й особливості підготовки див. на с. 24) або ж зіграйте в один із 8 запропонованих сценаріїв. Рекомендуємо дотримуватися послідовності сценаріїв, адже розвиток сюжетів продуманий для кращого знайомства та глибшого занурення в цей неймовірний світ.

### Підготовка до гри за сценарієм

Для гри за сценарієм вам знадобляться компоненти базової гри «CATAN» включно з частинами рамки. Точний перелік усіх необхідних компонентів шукайте в пункті «Компоненти» відповідного сценарію.

*Зауважте! Для розрізнення компонентів різних доповнень плитки місцевості та номерні жетони цього доповнення містять такий символ:* .

*Він розташований у лівому нижньому куті лицьової сторони плиток місцевості, а також на зворотній стороні номерних жетонів та інших компонентів.*

Зберіть рамку ігрового поля, як показано на ілюстрації до сценарію.

*Важливо! 6 частин рамки базової гри «CATAN» покладіть гаванями долілиць.*

*Спочатку розкладіть на столі деталі доповнення, а потім вставте в них деталі базової гри. Якщо робитимете навпаки, доведеться докладати більше зусиль і можна пошкодити компоненти.*

Розкладіть плитки суходолу та плитки моря в рамці відповідно зображенню.

На плитках суходолу розташуйте номерні жетони так само, як на ілюстрації.

Візьміть плитки гаваней із доповнення «CATAN: Мореплавці». Інформацію про те, як розташувати гавані — довільно чи згідно з ілюстрацією — шукайте в описах сценаріїв.

За довільного розміщення перед початком кожного сценарію переверніть необхідні плитки гаваней долілиць і ретельно перемішайте. Складіть плитки гаваней у стос. Візьміть верхню плитку й розташуйте її на будь-якому відведеному для гаваней місці ігрового поля. По черзі розташуйте всі гавані. Після цього переверніть плитки гаваней горілиць.



## Будівництво й використання кораблів

### Будівництво кораблів

Кораблі будуються за тим самим принципом, що й дороги, але, на відміну від доріг, їх можна переміщувати.

Кораблі можна розташовувати лише вздовж стиків між плитками моря (морських шляхів) або плиткою моря та плиткою суходолу (узбережжя).

Щоби побудувати кораблі, ви мусите дотримуватися таких правил:

- Кораблі мають прилягати до вашого селища чи міста та/або до іншого вашого корабля (можливі відгалуження).
- На кожному морському шляху (у відкритому морі) можна розташувати лише 1 корабель. Натомість на узбережжях можна або побудувати 1 корабель, або прокласти 1 дорогу.
- Кораблі не можуть прилягати до доріг і навпаки. Щоб викласти за кораблем дорогу (або корабель за дорогою), ви мусите спершу побудувати селище на відповідному перехресті на узбережжі й лише після цього розташувати біля нього дорогу (чи корабель).

### Функція кораблів

На морі кораблі виконують ту ж функцію, що й дороги на суходолі — з'єднують два сусідні перехрестя. Ланцюжок із декількох кораблів (лінія кораблів) дає змогу гравцям з'єднати між собою окремі острови.

Гравець, що прокладе лінію кораблів від свого селища / міста до іншої плитки суходолу, може збудувати там нове селище. Звідти він може прокласти дороги вглиб острова або ж повести кораблі назустріч новим відкриттям.

### Фаза заснування

Якщо під час фази заснування ви побудували своє селище на узбережжі, ви можете замість дороги розмістити біля нього корабель. Це стане в пригоді, якщо ви хочете якомога швидше вийти в море.



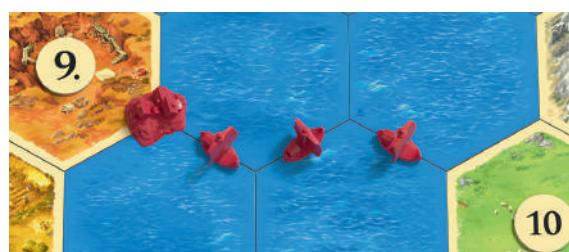
**Приклад.** Червоний гравець має селище з кораблем на морському шляху та селище з кораблем на узбережжі.



**Приклад.** Червоний гравець не може розмістити корабель безпосередньо біля дороги.



**Приклад.** Червоний гравець робить відгалуження у своїй лінії кораблів, щоби змінити її напрям.



**Приклад.** Лінія кораблів червоного гравця досягла іншого берега. Червоний гравець може розташувати на пасовищі своє селище.



## Переміщення кораблів

Кораблі, розміщені поряд, утворюють лінію кораблів.

Лінія кораблів, яка сполучає між собою два ваших селища та/або міста, вважається замкнуною, тоді як лінія, що прилягає лише до одного вашого селища чи міста — відкритою. Ви можете перемістити останній корабель відкритої лінії на будь-яке інше місце, де за правилами можна побудувати новий корабель.

Із замкнених ліній кораблі переміщувати не можна.

Це правило діє, навіть якщо суперники замкнуть вашу лінію кораблів, побудувавши селище на перехресті біля останнього корабля вашої лінії. Це може завдати вам здобути переможні бали за найдовший торговий шлях, адже в такому разі він вважається розірваним. А лінія кораблів, що сполучає між собою селища, буде замкнуною.

У свій хід ви можете перемістити лише 1 корабель. Ви не можете переміщувати щойно побудовані кораблі. Якщо ви маєте кілька варіантів переміщення (приміром, розгалуження чи декілька ліній кораблів), оберіть, який саме корабель перемістити.

## Кораблі й дороги

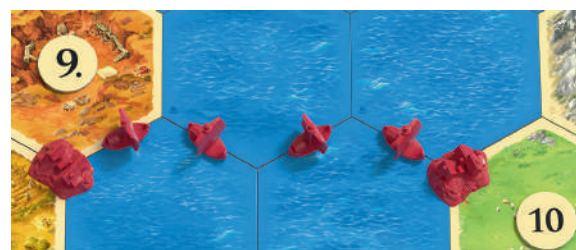
### Найдовший торговий шлях

У цьому доповненні найдовший торговий шлях утворюють не лише дороги, а й кораблі. Гравець, який першим прокладе безперервний шлях із найбільшої кількості сполучених доріг і кораблів, отримує карту «Найдовший торговий шлях».

*Увага! Кораблі й дороги вважаються сполученими, лише якщо між ними є селище або місто.*

### Карта розвитку «Будівництво дороги»

Розігравши цю карту, ви можете на вибір побудувати 2 дороги, 2 кораблі або 1 дорогу й 1 корабель.



**Приклад.** Із цієї лінії не можна перемістити жоден корабель, оскільки вона є замкнуною.



**Приклад.** Обидві лінії кораблів є відкритими. Червоний гравець може перемістити позначений стрілкою корабель на місця, де зображені галочки.



**Приклад.** Червоному гравцю належить найдовший торговий шлях — ланцюжок із 4 кораблів і 2 доріг. Щоб долучити до торгового шляху 2 кораблі ліворуч, червоний гравець мусить розташувати на вказаному перехресті селище — тільки тоді вони вважатимуться частиною торгового шляху.



## Гра з піратом

На початку гри розташуйте фігурку пірата на плитці моря, позначеній хрестиком в описі сценарію. Його можна перемістити, якщо сума значень кубиків дорівнює 7 або якщо хтось із гравців розіграв карту лицаря. Пірат має стояти на плитці моря, і в жодному разі не на перехресті. Гравець, який переміщує пірата, може вибрати, на яку саме плитку моря його поставити.



Перемістивши пірата, візьміть 1 карту сировини у гравця, що має хоча б 1 корабель біля цієї плити. Якщо кілька гравців мають кораблі біля цієї плити моря, візьміть карту сировини у будь-кого з них.

Доки пірат стоїть на певній плитці моря, не можна ані переміщувати кораблі з прилеглих до неї шляхів (6 сторін відповідної плити), ані розташовувати там нові. Це правило не стосується решти кораблів. Пірата також можна ставити на рамку.

## Гра з піратом і розбійником

Розмістіть розбійника на плитці, визначеній сценарієм.

Якщо сума значень кубиків дорівнює 7, оберіть, кого перемістити: розбійника чи пірата. Ви обов'язково маєте походити однією з фігурок.

Ви можете перемістити розбійника на будь-яку плитку суходолу, навіть на ті, що відділені морем (якщо в сценарії не зазначено протилежне). Поза цим спи-райтеся на правила базової гри «CATAN».

Карта лицаря дає вам змогу перемістити розбійника або пірата відповідно до правил, описаних вище.

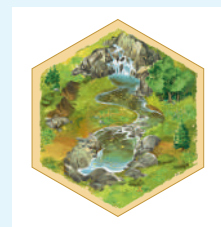
## Нова плитка місцевості: золотоносна ріка

Це доповнення пропонує додатковий тип плиток місцевості — золотоносні ріки. Тут ви зможете видобувати нову сировину — золото.

Утім, пам'ятайте, що воно є лише обмінною валютою, а тому не має окремих карт сировини!

Якщо на кубиках випало число плити місцевості із золотоносною рікою, усі гравці, що мають там селища, беруть по 1 карті будь-якої сировини за кожне своє селище.

Гравці, які мають біля такої плити місто, отримують по 2 карти сировини за кожне місто. Це можуть бути 2 різні карти сировини.



## Кінець гри

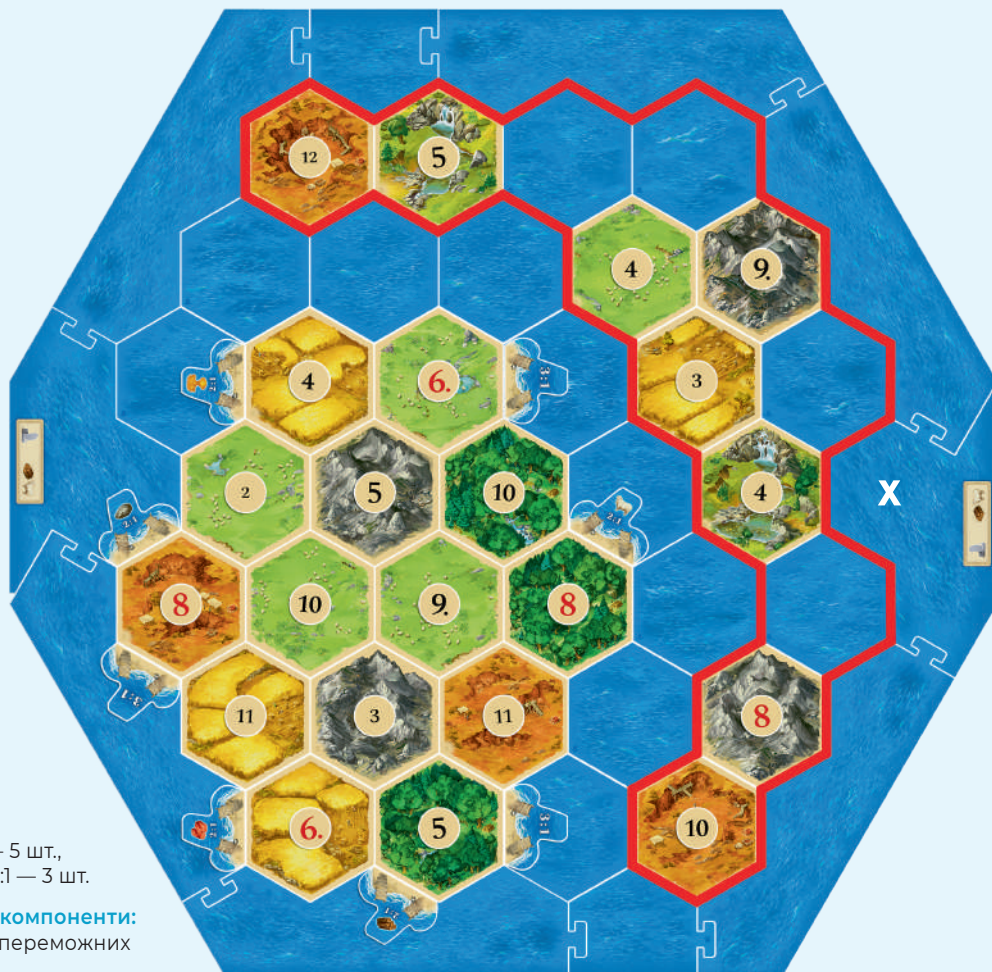
Гра закінчується, щойно один із гравців матиме **у свій хід** визначену сценарієм кількість переможних балів.

# Сценарій 1: Незвідані береги



Після довгої подорожі ви оселилися на берегах острова Катан. Однак жага пригод знову кличе вас у море. Найвідважніші з поселенців будують кораблі та полишають гавані. Невдовзі з'являються чутки про значні багатства катанського архіпелагу. Кажуть, на деяких островах навіть

Плитки	Кількість	Номерні жетони	Кількість
Моря	13	2	1
Пустелі	-	3	2
Золотоносні ріки	2	4	3
Пагорби	4	5	3
Ліси	4	6	2
Ліси	3	8	3
Пасовища	3	9	2
Поля	5	10	3
Поля	4	11	2
Гори	4	12	1
<b>Загалом</b>	<b>35</b>	<b>Загалом</b>	<b>22</b>



**Гавані:**  
особливі — 5 шт.,  
з курсом 3:1 — 3 шт.

**Додаткові компоненти:**  
18 жетонів переможних балів

## Підготовка до гри

Для гри втрьох розкладіть мапу, як зображено вище. Розкладку для гри вчотирьох наведено на наступній сторінці.

## Додаткові правила

### Фаза заснування

На головному острові розташуйте по два стартових селища за правилами базової гри «CATAN». Гравці, що поставили свої селища на узбережжі, можуть замість дороги побудувати корабель. Це дає змогу відразу вирушити в плавання.

**8**

## Пірат / розбійник

У цьому сценарії ви гратимете з розбійником і піратом. У грі втрьох розмістіть розбійника на плитці місцевості з номерним жетоном 12, у грі вчотирьох — на плитці пустелі. Пірата розташуйте на плитці моря, позначеній хрестиком.

## Особливі переможні бали

Ви отримуєте 2 жетони переможних балів за перше селище, яке збудуєте на одному з острівців. Покладіть ці жетони під фігурку відповідного селища (тепер воно приносить аж 3 переможних бали). Ці переможні бали



знайшли золото — надзвичайно цінний метал! Хутчіше споряджайте кораблі й вирушайте на пошуки скарбів.

Плитки	Кількість	Номерні жетони	Кількість
Моря	14	2	2
Пустелі	1	3	3
Золотоносні ріки	2	4	3
Пагорби	5	5	3
Ліси	5	6	3
Пасовища	5	8	3
Поля	5	9	3
Гори	5	10	3
Гори	5	11	3
Гори	5	12	1
<b>Загалом</b>	<b>42</b>	<b>Загалом</b>	<b>27</b>



нараховуються незалежно від того, чи є вже на цьому островці селища інших гравців, чи немає.

### Кінець гри

Гра закінчується перемогою гравця, який у свій хід матиме щонайменше 14 переможних балів.

### Довільна розкладка мапи

#### Головний острів

Ретельно перемішайте плитки місцевості головного острова й довільно розташуйте їх у рамці. Те саме зробіть із номерними жетонами та плитками гаваней. Розкладаючи

номерні жетони, пильнуйте, щоби жетони з червоними цифрами не лежали поряд.

### Острівці

Ретельно перемішайте всі плитки місцевості виділеної червоною рамкою області. Довільно розташуйте їх у рамці, а тоді переверніть горілиць. Довільно розташуйте на плитках суходолу відповідні номерні жетони. Для гри вчотирьох стежте, щоби жетони з червоними цифрами не лежали поряд.

## Сценарій 2: Чотири острови



Ви швидко стаєте досвідченими мореплавцями. Одного дня ви досягаєте невеликого архіпелагу на заході, відомого як Чотири острови. Тут ви знаходите родючі поля, густі пасовища та значні поклади руди. Кращого оселища годі й шукати! Однак цікавість бере гору, й ви знову

Плитки	Кількість	Номерні жетони	Кількість
Моря	15	2	1
Пустелі	-	3	2
Золотоносні ріки	-	4	2
Пагорби	4	5	3
Ліси	4	6	2
Пасовища	4	8	2
Поля	4	9	3
Поля	4	10	2
Поля	4	11	2
Гори	4	12	1
<b>Загалом</b>	<b>35</b>	<b>Загалом</b>	<b>20</b>

**Гавані:**  
особливі — 5 шт.,  
з курсом 3:1 — 4 шт.

**Додаткові компоненти:**  
18 жетонів переможних балів



### Підготовка до гри

Якщо ви граєте втроєх, розкладіть мапу, як показано на ілюстрації до цієї сторінки. Розкладку для гри вчотирьох наведено на наступній сторінці.

### Додаткові правила

#### Фаза заснування

Свої стартові селища можете розташувати на будь-якому одному чи двох островах.

На початку гри всі гравці мають до 2 рідних островів. Усі острови, на яких ви не маєте селища, вважаються чужими. Гравці, які під час фази заснування побудували свої стартові селища на узбережжі, мусять замість доріг розташувати біля них кораблі.

#### Пірат / розбійник

У цьому сценарії ви гратимете з розбійником і піратом. Розташуйте розбійника на плитці з номерним жетоном 12. Пірата розташуйте на плитці моря, позначеній хрестиком.



ладнаєте кораблі в дорогу. Які несподіванки чекають на сусідніх островах? Та не баріться: охочих заселити нові землі багато. Встигніть зайняти своє місце під катанським сонцем!

Плитки	Кількість	Номерні жетони	Кількість
Моря	12	2	1
Пустелі	-	3	2
Золотоносні ріки	-	4	3
Пагорби	4	5	3
Ліси	5	6	2
Пасовища	5	8	2
Поля	5	9	3
Гори	4	10	3
		11	3
		12	1
<b>Загалом</b>	<b>35</b>	<b>Загалом</b>	<b>23</b>

**Гавані:**  
особливі — 5 шт.,  
з курсом 3:1 — 4 шт.

**Додаткові компоненти:**  
24 жетони переможних балів



## Особливі переможні бали

Ви отримуєте 2 жетони переможних балів за перше селище, яке збудуєте на чужому острові. Покладіть ці жетони під фігурку відповідного селища (тепер воно приносить аж 3 переможних бали). Ці переможні бали нараховуються незалежно від того, чи є вже на цьому острові селища інших гравців, чи немає.

## Кінець гри

Гра закінчується перемогою гравця, який у свій хід матиме щонайменше 13 переможних балів.

## Довільна розкладка мапи

Обриси чотирьох островів мусять відповідати ілюстрації. Однак плитки місцевості, гавані та номерні жетони ви можете розкласти випадковим чином. Утім, пильнуйте, щоби плитки лісів і пасовищ мали відносно вигідні номерні жетони.

# Сценарій 3: Океанія



Катанські моряки рушають далі й відкривають на північному заході мальовничий архіпелаг, який нарекають Океанією. Між цими островами лежить таємниче море, вкрите густим туманом. Безстрашні мореплавці, які наважилися кинути виклик стихії, розповідають про родючі

Плитки	Кількість	Номерні жетони	Кількість
Моря	18	2	-
Пустелі	-	3	3
Золотоносні ріки	2	4	2
Пагорби	4	5	3
Ліси	5	6	3
Пасовища	5	8	3
Поля	4	9	3
Гори	4	10	2
		11	3
		12	2
<b>Загалом</b>	<b>42</b>	<b>Загалом</b>	<b>24</b>



## Підготовка до гри

Розкладіть два стартові острови (з гаванями), як показано на ілюстрації. Решту плиток ретельно перемішайте — це незвідані краї. Розкладіть ці плитки на вільних місцях долілиць. Номерні жетони для цих плиток також перемішайте та складіть у стос долілиць.

## Додаткові правила

### Фаза заснування

Розташуйте свої стартові селища на головних островах. Гравці, які під час фази заснування

побудували стартові селища на узбережжі, мусять замість доріг розташувати біля цих селищ кораблі.

### Пірат / розбійник

У цьому сценарії ви гратимете з розбійником і піратом. Розташуйте розбійника на плитці місцевості з номерним жетоном 12. Пірата розташуйте на плитці моря, позначеній хрестиком.

### Дослідження незвіданих країв

Розташуйте корабель або дорогу на шляху, спрямованому до «білої плями» на мапі. Після



береги й нечувані багатства. Спорядивши корабель провізією та насінням, ви рушаєте в ризиковану подорож. Які таємниці чатують на вас у тумані?

Плитки	Кількість	Номерні жетони	Кількість
Моря	15	2	1
Пустелі	-	3	3
Золотоносні ріки	2	4	3
Пагорби	5	5	3
Ліси	5	6	3
Пасовища	5	8	3
Поля	5	9	3
Гори	5	10	3
		11	3
		12	2
<b>Загалом</b>	<b>42</b>	<b>Загалом</b>	<b>27</b>



цього переверніть плитку, до якої веде відповідний шлях. Якщо це море, нічого не відбувається. Якщо ж ви перевернули плитку суходолу, покладіть на неї верхній номерний жетон зі стосу. Першовідкривач одразу отримує з цієї плитки 1 карту відповідної сировини.

### Кінець гри

Гра закінчується перемогою гравця, який у свій хід матиме щонайменше 12 переможних балів.

### Довільна розкладка мапи

Змінювати обриси головних островів не можна. Плитки місцевості, гавані та номерні жетони натомість можна розкласти випадковим чином. Якщо поряд лежать 2 червоні жетони, це дозволяється як виняток.

# Сценарій 4: Кризь пустелю



Далеко в морі видніється великий острів. На північному заході простяглася пустка, що ділить його на дві частини. Через це мореплавці прозвали його Пустельним островом. Збудувавши перші селища, поселенці вирушають на звіди: виявляється, за пустелею ховається райський

Плитки	Кількість	Номерні жетони	Кількість
Моря	10	2	1
Пустелі	3	3	2
Золотоносні ріки	2	4	3
Пагорби	3	5	3
Ліси	5	6	3
Пасовища	4	8	3
Поля	4	9	3
Гори	4	10	2
		11	1
		12	1
<b>Загалом</b>	<b>35</b>	<b>Загалом</b>	<b>22</b>

**Гавані:**  
особливі — 5 шт.,  
з курсом 3:1 — 3 шт.

**Додаткові компоненти:**  
24 жетони переможних балів



## Підготовка до гри

Якщо ви граєте втрьох, розкладіть мапу, як зображено вище. Розкладка для гри вчотирьох наведена на наступній сторінці.

## Додаткові правила

### Фаза заснування

Смуга пустелі ділить головний острів на дві частини — більшу й меншу (ділянка суходолу у верхньому лівому куті, обведена червоним).

Гравці мусять розташувати обидва свої стартові селища на більшій частині головного острова. Решта острівців (теж обведені червоним), а також ділянка суходолу на північному заході вважаються чужими островами.

### Пірат / розбійник

У цьому сценарії ви гратимете з розбійником і піратом. Розмістіть розбійника на будь-якій плитці пустелі. Пірата розташуйте на плитці моря, позначеній хрестиком.



куточок родючих земель. Водночас на сході мореплавці знайшли невеличкі острови з покладами золота й багатими копальнями. Поки одні відчайдухи торують шлях крізь безжальні дюни, інші намагаються першими заселити прилеглі острівці.

Плитки	Кількість	Номерні жетони	Кількість
Моря	12	2	1
Пустелі	3	3	3
Золотоносні ріки	2	4	3
Пагорби	5	5	3
Ліси	5	6	3
Пасовища	5	8	3
Поля	5	9	3
Гори	5	10	3
		11	3
		12	2
<b>Загалом</b>	<b>42</b>	<b>Загалом</b>	<b>27</b>



### Особливі переможні бали

Ви отримуєте 2 жетони переможних балів за перше селище, яке збудуєте на чужому острові. Покладіть ці жетони під фігурку відповідного селища (тепер воно приносить аж 3 переможних бали). Ці переможні бали нараховуються незалежно від того, чи є вже на цьому острові селища інших гравців, чи немає.

### Кінець гри

Гра закінчується перемогою гравця, який у свій хід матиме щонайменше 14 переможних балів.

### Довільна розкладка мапи

Плитки місцевості (за винятком 3 плиток ліворуч від пустелі), гавані та номерні жетони на головному острові можна розміщувати довільно. Ви також можете випадковим чином розкласти плитки місцевості острівців і номерні жетони на них, а також на ділянці головного острова, відокремленій пустелею. Червоні жетони не можуть лежати поряд один з одним або на плитці золотоносної ріки.

# Сценарій 5: Забуте плем'я



Ви оселилися на довгастому острові далеко на півдні. Досліджуючи навколишні води, ви на-трапляєте на острови, заселені людьми. Вони розмовляють схожою на вашу мовою і знають ті ж легенди, що й ви. Виявляється, що тубільці — то нащадки першопрохідців, чий корабель загубився багато століть тому. Він належав до флоту переселенців, що першими досягли острова Катан. Плем'я радіє возз'єднанню із земляками та не скупиться на допомогу й цінні да-рунки.

Плитки	Кількість	Номерні жетони	Кількість
Моря	19	2	1
Пустелі	3	3	2
Золотоносні ріки	2	4	2
Пагорби	5	5	2
Ліси	5	6	2
Пасовища	5	8	2
Поля	5	9	2
Гори	5	10	2
Гори	5	11	2
Гори	5	12	1
<b>Загалом</b>	<b>49</b>	<b>Загалом</b>	<b>18</b>



Гавані: особливі — 5 шт., з курсом 3:1 — 1 шт.

Додаткові компоненти: 4 карти розвитку, 8 жетонів переможних балів



## Підготовка до гри

Зберіть ігрове поле, як показано на ілюстрації ліворуч.

*Важливо: острівці залиште без номерних жетонів.*

Розташуйте жетони переможних балів на узбережжях, як показано на ілюстрації. Ретельно перемішайте 6 плиток гаваней долілиць, розташуйте їх на вказаних місцях, а тоді переверніть горілиць. Перетасуйте стос карт розвитку, візьміть 4 верхні карти й розташуйте їх долілиць, як на ілюстрації.

## Додаткові правила

### Фаза заснування

Розташуйте стартові селища на головному острові за правилами базової гри «CATAN». Гравці, що розмістили свої селища на узбережжі, можуть замість доріг побудувати біля них кораблі. Не можна будувати селища на довколишніх острівцях, і вони не приносять жодної сировини.

### Пірат / розбійник

У цьому сценарії ви гратимете з розбійником і піратом. Розмістіть розбійника на будь-якій плитці пустелі. Пірата розташуйте на плитці моря, позначеній хрестиком.

Якщо сума значень кубиків дорівнює 7, перемістіть розбійника або пірата на будь-яку іншу плитку. Розбійника можна переміщувати лише в межах головного острова. Покинувши стартову плитку пустелі, розбійник не може туди повернутися.

### Дарунки

Жетони переможних балів, карти розвитку та гавані є дарунками загубленого племені.

### Особливі переможні бали

Гравець, що першим досягне острівця й побудує корабель на узбережжі, де лежить жетон переможних балів, забирає його та кладе пе-

ред собою. Кожен такий жетон приносить 1 переможний бал. Нових жетонів викладати не потрібно.

### Кarti розвитку

Гравець, що першим побудує чи перемістить корабель на узбережжя, де лежить карта розвитку, забирає її. Ви не можете розіграти цю карту в той самий хід.

### Гавані

Гравець, що побудує корабель на узбережжі з гаванню, забирає собі відповідну плитку гавані.

Якщо ви маєте селище на узбережжі без гавані, ви мусите відразу розташувати цю плитку біля нього. Якщо ви маєте кілька таких селищ, ви можете вибрати, де саме розташувати гавань.

Кожне селище на узбережжі може мати лише 1 гавань.

Якщо ви не маєте жодного селища на узбережжі, де можна розмістити гавань, відкладіть плитку гавані, доки не побудуєте відповідне селище.

Побудовану гавань можна відразу використати для торгівлі.

### Кінець гри

Гра закінчується перемогою гравця, який матиме у свій хід щонайменше 13 переможних балів.

## Довільна розкладка мапи

Плитки суходолу й номерні жетони головного острова можна розкласти довільно. Однак пильнуйте, щоби номерні жетони трьох плиток правого краю острова не мали надто високих значень (5, 6, 8 чи 9).

# Сценарій 6: Тканини для Катану



Мандруючи далі, ви знаходите решту островів забутого племені. Розкішні тканини та вишукане вбрання тубільців зачаровують вас. Племя століттями вдосконалювало свою ткацьку майстерність. Ви розпочинаєте на островах торгівлю, щоби поміняти свій скромний одяг на витончені тканини острів'ян.

Плитки	Кількість	Номерні жетони	Кількість
Моря	18	2	2
Пустелі	2	3	3
Золотоносні ріки	2	4	3
Пагорби	3	5	3
Ліси	4	6	3
Пасовища	4	9	3
Поля	5	10	3
Гори	4	11	3
Гори	4	12	2
<b>Загалом</b>	<b>42</b>	<b>Загалом</b>	<b>28</b>



## Підготовка до гри

Зберіть ігрове поле, як показано на ілюстрації вище. Ретельно перемішайте плитки гаваней і довільно розкладіть їх горілиць на визначених місцях. Розташуйте на перехрестях чотирьох острівців по 2 номерних жетони — це села загубленого племені. Біля кожного з 8 сіл покладіть по 5 жетонів тканини. Решту 10 жетонів покладіть поряд із ігровим полем — це ваш резерв.

**18**

## Додаткові правила

### Фаза заснування

На двох головних островах розташуйте по два стартових селища за правилами базової гри «CATAN». Після цього, починаючи з гравця, що будував останнім, ви мусите побудувати ще по одному селищу. Отримайте стартову сировину лише за треті селища. Гравці, що розмістили свої селища на узбережжі, можуть замість доріг побудувати біля них кораблі.



Ви не можете будувати селища на 4 острівцях у центрі мапи.

### Торгівля тканиною

Щойно ви побудуєте лінію кораблів від свого селища до села забутого племені, ви зможете встановити торговельні відносини з цим селом. Зробивши це, візьміть із резерву цього села 1 жетон тканини.

Беріть 1 жетон тканини щоразу, як сума значень кубиків відповідає номерному жетону цього села. Якщо торгівлю з певним селом налагодили кілька гравців, усі вони отримують по 1 жетону тканини, коли на кубиках випадає відповідне число. Якщо в селі бракує жетонів тканини для всіх гравців, візьміть решту жетонів із загального резерву.

Якщо випадає номер села, резерв якого вже вичерпано, жоден гравець не отримує жетони тканини, зокрема й із загального резерву.

Два жетони тканини дають 1 переможний бал. Для зручності підрахунку переверніть кожен другий свій жетон тканини стороною з переможним балом догори.

### Переміщення кораблів

Щойно ви побудуєте лінію кораблів від свого селища до села забутого племені, ця лінія вважатиметься замкненою. Ви не можете переміщувати кораблі з цієї лінії, зокрема й після того, як резерв села буде вичерпано.

### Пірат / розбійник

У цьому сценарії ви гратимете з розбійником і піратом. Розташуйте розбійника на плитці поля з номерним жетоном 12. Гравці не можуть переміщувати розбійника на плитку островів забутого племені. Пірата розташуйте на плитці моря, позначеній хрестиком.

У цьому сценарії діють такі винятки:

Пересувати пірата можуть лише гравці, які мають принаймні 1 лінію кораблів між своїм селищем / містом і селом забутого племені. Гравець, що переміщує пірата, може забрати в суперника, який має на відповідній плитці корабель, або 1 карту сировини, або 1 жетон тканини.

### Найдовший торговий шлях

Цей сценарій не передбачає винагороди за найдовший торговий шлях, утім, ви все ще можете позмагатися за найбільше військо.

### Кінець гри

Закінчити гру можна у 2 способи:

- 1) якщо будь-який гравець у свій хід матиме щонайменше 14 переможних балів, він перемагає;
- 2) якщо жетони тканини залишилися лише в 3 селах, перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів. У разі нічиєї переможцем стає гравець, що має більше жетонів тканини.

### Довільна розкладка мапи

Ви можете довільно розкласти плитки сусіду та номерні жетони головних островів. Натомість розкладка номерних жетонів чотирьох острівців у центрі мапи мусить залишатися незмінною. Розбійника розташуйте на одній із плиток місцевості з номерним жетоном 12.

# Сценарій 7: Піратські острови



На ваше острівне королівство напали пірати! Загартовані боями морські вовки легко розбивають ваші торгові кораблі й завойовують поселення на західних островах. Перетворивши їх на фортеці, пірати знову і знову влаштовують набіги на катанські прибережні поселення. Аби покласти цьому край, ви вирішуєте побудувати військовий флот.

ПЛИТКИ	Кількість	Номерні жетони	Кількість
	19	2	1
Моря		3	2
	3	4	3
Пустелі		5	3
	2	6	3
Золотоносні ріки		8	3
	5	9	3
Пагорби		10	3
	5	11	2
Ліси		12	1
	5		
Пасовища			
	5		
Поля			
	5		
Гори			
<b>Загалом</b>	<b>49</b>	<b>Загалом</b>	<b>24</b>



Гавані: особливі — 5 шт., з курсом 3:1 — 3 шт.

Додаткові компоненти: 12 жетонів піратських фортець, 4 жетони ігрових кольорів

## Підготовка до гри

Зберіть ігрове поле, як показано на ілюстрації вище. Ретельно перемішайте плитки гаваней і довільно розкладіть їх горілиць на визначених місцях.

*Важливо! Пасовище нижнього острівця в центрі та пагорби островів ліворуч не мають номерних жетонів, а тому не приносять жодної сировини.*

Розташуйте фігурки на східному острові, як

показано на ілюстрації. Тут ви можете будувати як зазвичай. Усі ж інші острови належать піратам.

На узбережжі західних островів розташуйте 4 піратські фортеці, як на ілюстрації. Кожну фортецю утворюють 3 жетони піратських фортець певного кольору з відповідною фігуркою селища зверху.

Покладіть жетони ігрових кольорів на ті ж перехрестя, що й на ілюстрації.



*Важливо! Якщо ви граєте втрьох, білі фігурки покладіть назад до коробки. Відсортуйте карти переможних балів із колоди карт розвитку й також відкладіть їх у коробку. Якщо гравців четверо, карти переможних балів залишаються в колоді, але натомість мають ефект карт лицарів.*

У цьому сценарії немає найдовшого торгового шляху чи найбільшого війська.

У цьому сценарії карти переможних балів і карти лицарів отримують нові функції, а тому не можуть розіграватися як зазвичай.

## Додаткові правила

### Фаза заснування

На додачу до наявного розташуйте на східному острові по два стартових селища за правилами базової гри «CATAN». По закінченню фази заснування всі гравці мусять мати по 3 селища на східному острові та 1 піратську фортецю, яка не є селищем.

### Пірат / розбійник

У цьому сценарії фігурка пірата уособлює піратський флот. Розташуйте її на плитці моря, позначеній хрестиком. Розбійника в цьому сценарії немає.

### Будівництво кораблів

Ви можете побудувати лише 1 лінію кораблів до західних островів: від свого селища на східному острові до піратської фортеці вашого кольору через перехрестя з жетоном вашого кольору. Ви не можете будувати відгалуження чи продовжувати лінію далі від піратської фортеці. Досягніть фортеці найкоротшим шляхом, але не блокуючи лінії кораблів суперників. Опісля ви можете будувати лінії кораблів на східному узбережжі східного острова.

### Бойові кораблі

Розіграйте карту лицаря (карту переможних балів для гри вчотирьох), щоб зробити крайній (найближчий до селища / міста) корабель своєї відкритої лінії бойовим. Позначте бойовий

корабель, поклавши відповідну фігурку набік. Після цього скиньте розіграну карту розвитку.

*Важливо! Ви не можете купувати карти розвитку, якщо в стосі немає карт.*

## Піратський флот

Піратський флот рухається за годинниковою стрілкою навколо пустельних островців. Щоразу, як хтось кидає кубики, першим ходить піратський флот. Він пересувається на відстань, що відповідає меншому значенню кубиків (значенню одного кубика в разі дублю). Тільки після цього настає фаза збирання сировини.

### Набіг піратів

Селище / місто, що межує з плиткою, на яку перемістився піратський флот, зазнає набігу піратів. Ця дія передує фазі збирання сировини або діям, які необхідно виконати, якщо на кубиках випало 7.

- Силу піратів визначає кубик із меншим значенням.
- Силу гравця, що зазнав нападу, визначає кількість його бойових кораблів.
- Якщо сила піратів більша, гравець втрачає 1 карту сировини, а також додатково по 1 карті за кожне своє місто. Один із суперників має наосліп витягти карти з руки цього гравця й повернути їх до резерву.
- Якщо гравець виявився сильнішим за піратів, він бере з резерву 1 карту будь-якої сировини.
- Якщо сили рівні, нічого не відбувається.

### Будівництво селища на піратському острові

Досягнувши перехрестя з жетоном свого кольору, ви можете витратити сировину та збудувати там селище. Це селище можна згодом розширити до міста. Гравці можуть розміщувати селища лише на перехрестях із жетонами їхнього ігрового кольору.



*Важливо! З будівництвом такого селища росте ймовірність зазнати нападу піратів.*

### Сума дорівнює 7

У цьому сценарії немає розбійника. Якщо сума значень кубиків дорівнює 7, гравці, що мають на руці більш як 7 карт сировини, мусять скинути половину своїх карт. Той, хто кидав кубики, забирає карту в будь-якого суперника.

### Захоплення піратської фортеці

Щойно ваша лінія кораблів досягне піратської фортеці відповідного кольору, ви можете її атакувати. Киньте кубик, щоб визначити силу піратів.

- Якщо кількість ваших бойових кораблів більша за результат на кубіку, заберіть жетон з-під піратської фортеці.
- Якщо кількість ваших бойових кораблів менша, ви втрачаєте 2 передові (найближчі до фортеці) кораблі своєї лінії.

- Якщо сили рівні, ви втрачаєте 1 передовий (найближчий до фортеці) корабель своєї лінії.

Після битви ваш хід закінчується. Напасти на піратську фортецю можна лише 1 раз за хід. Щоби знову атакувати фортецю після програшу, ви мусите добудувати втрачені кораблі. Здобудьте всі 3 жетони з-під піратської фортеці, аби здолати піратів і повернути собі селище. Після цього ви зможете збирати з цього селища сировину й отримаєте за нього переможний бал.

### Кінець гри

Гра закінчується перемогою гравця, який першим захопить піратську фортецю й матиме щонайменше 10 переможних балів. Якщо всі фортеці буде захоплено, перш ніж хтось із гравців матиме 10 балів, піратський флот буде знищено.

### Довільна розкладка мапи

Ви не можете змінювати мапу для цього сценарію. Довільна розкладка призведе до втрати ігрового балансу.

Плитки	Кількість	Номерні жетони	Кількість
Моря	19	2	2
Пустелі	3	3	3
Золотоносні ріки	2	4	3
Пагорби	5	5	3
Ліси	5	6	3
Пасовища	5	8	3
Поля	5	9	3
Гори	5	10	3
		11	3
		12	1
<b>Загалом</b>	<b>49</b>	<b>Загалом</b>	<b>27</b>

## Сценарій 8: Чудеса Катану



**Гавані:** особливі — 5 шт., з курсом 3:1 — 4 шт.

**Додаткові компоненти:** 5 чудес Катану, 5 жетонів великого муру, 2 жетони великого мосту, 4 жетони ігрових кольорів



*Перемога над піратами повернула на Катан гармонію та процвітання. Отож ви вирішили звести на нововідкритому північному архіпелазі величні споруди. Серед поселенців миттю розпалюється запекла боротьба: хто першим збудує катанське чудо?*

## Підготовка до гри

Зберіть ігрове поле, як показано на ілюстрації зліва. Ретельно перемішайте плитки гаваней і довільно розкладіть їх горілиць визначених же місцях. Поряд із ігровим полем покладіть жетони ігрових кольорів і 5 карт чудес Катану: «Великий мур», «Великий міст», «Монумент», «Великий театр» і «Замок». Відповідно до ілюстрації розташуйте жетони великого муру вздовж пустелі, а жетони великого мосту — на протоці.

## Додаткові правила

### Фаза заснування

Ви не можете будувати стартові селища на острівцях, а також на перехрестях, де лежать жетони. Те саме стосується перехресть, де на ілюстрації стоять знаки оклику.

### Особливі переможні бали

Якщо впродовж гри ви збудували селище на одному з острівців, отримайте 1 жетон переможних балів і покладіть його під фігурку відповідного селища.

### Будівництво чудес Катану

Гравець, який першим почне будувати чудо, може вибрати будь-яку з п'яти карт. Решта гравців мусить обирати з чудес, що залишилися.

Щоби почати будівництво чуда, ви маєте виконати необхідну умову (див. карту чуда). Приміром, перш ніж звести театр, ви мусите побудувати 2 міста.

Виконавши необхідну умову, покладіть жетон свого кольору на відповідну карту чуда (бажано на текстову частину). Тепер ви мусите збудувати обране чудо.

Будівництво чудес відбувається в 4 етапи. Кожен етап коштує 5 карт сировини, що вказані на карті відповідного чуда.

Щойно виконаєте перший етап будівництва, перекладіть свій жетон на першу клітинку чуда. Завершивши другий етап, посуньте його на наступну клітинку і т. д. Так ви не забудете, скільки етапів ще залишилося.

Якщо ви маєте достатньо ресурсів, можете завершити кілька етапів протягом одного ходу.

### Пірат / розбійник

Розташуйте розбійника на будь-якій плитці пустелі. Пірата в цьому сценарії немає.

### Кінець гри

Здобути перемогу можна у 2 способи:

- 1) першим завершити всі 4 етапи будівництва чуда;
- 2) мати у свій хід 10 переможних балів, а також завершити більше етапів будівництва, ніж суперники.

### Довільна розкладка мапи

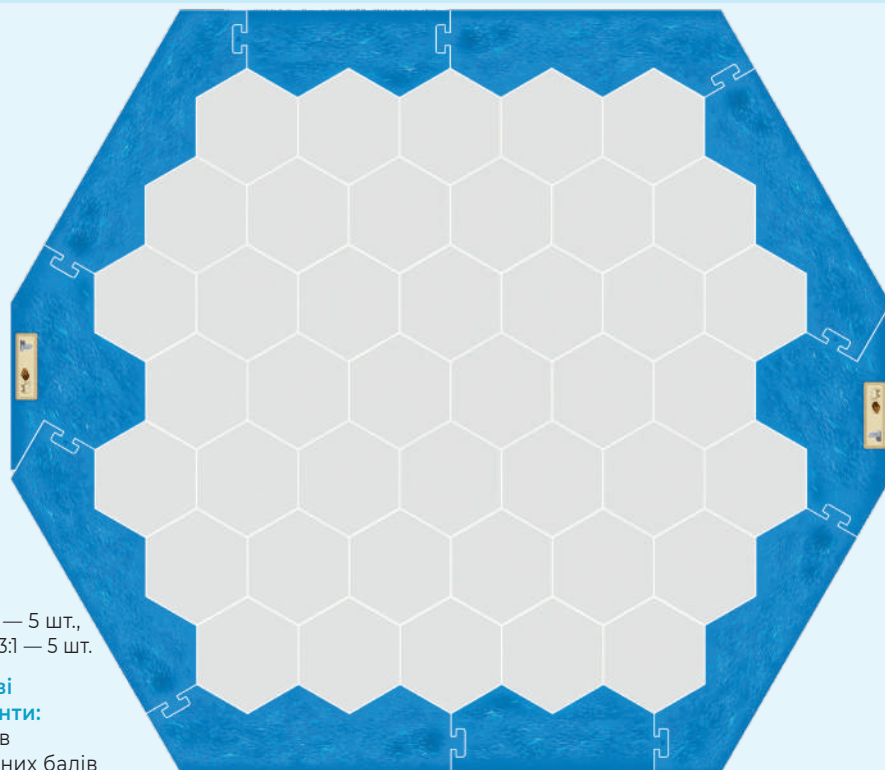
Плитки суходолу та номерні жетони головного острова можна розміщувати довільно, однак його загальні обриси мусять залишатися незмінними. Пильуйте також, щоби номерні жетони плиток, що межують із пустелями, не мали надто високих значень (6 чи 8).



## Новий світ (довільна гра)

Бажаєте нових пригод? Жодних проблем! Грайте за цими вказівками або створіть власні сценарії. Запрошуйте друзів і рідних до довільної гри. Тут на вас чекає ще більше захопливих пригод і нових відкриттів!

Плитки	Кількість	Номерні жетони	Кількість
Моря	19	2	1
Пустелі	-	3	3
Золотоносні річки	-	4	3
Пагорби	4	5	3
Ліси	5	6	2
Пасовища	5	8	2
Поля	5	9	3
Поля	5	10	3
Гори	4	11	2
Гори	4	12	1
<b>Загалом</b>	<b>42</b>	<b>Загалом</b>	<b>23</b>



**Гавані:**  
особливі — 5 шт.,  
з курсом 3:1 — 5 шт.

**Додаткові компоненти:**  
16 жетонів  
переможних балів

### Підготовка до гри

Зберіть рамку, як показано на ілюстрації. Ретельно перемішайте долілиць усі плитки місцевості й викладіть їх у рамку горілиць. Номерні жетони викладіть довільно на плитки суходолу. Пильнуйте, щоб червоні номери не лежали поряд. Плитки гаваней перемішайте долілиць і складіть у стос. Починаючи з найстаршого гравця, усі по черзі довільно викладайте гавані на плитках моря (чи частинах рамки) біля плиток суходолу. На перехресті може бути лише 1 гавань. Розташуйте розбійника на плитці з номерним жетоном 12, а пірата на будь-якій частині рамки.

### Додаткові правила

#### Фаза заснування

Довільно розташуйте по два стартових селища. На початку гри всі гравці мають 1–2 рідні острови. Інші острови вважаються чужими.

### Особливі переможні бали

За свої перші селища на одному з чужих островів гравці отримують додатковий жетон переможних балів (загалом таке селище приносить 2 переможних бали).

### Кінець гри

Гра закінчується перемогою того гравця, який матиме у свій хід щонайменше 12 переможних балів.

### Варіанти урізноманітнення гри

Якщо вас не влаштовує розташування плиток місцевості, ви можете переставити їх за згоди інших гравців. Ви завжди можете створювати власні сценарії. Якщо граєте із золотоносними річками, пильнуйте, щоб на цих плитках не лежали червоні номерні жетони.