

# CATAN®

НАСТІЛЬНА ГРА


ДОПОВНЕННЯ ДЛЯ 5-6 ГРАВЦІВ

## ПРАВИЛА

### Вступ

Із цим доповненням ви матимете змогу грати в «CATAN» в компанії з п'ятьох чи шістьох гравців. Окрім додаткових ігрових фігурок, доповнення також містить інші компоненти, до того ж передбачає деякі зміни до правил базової гри.

*Важливо! Для гри на п'ятьох чи шістьох гравців вам знадобляться всі плитки місцевості — як із доповнення, так і з базової гри «CATAN». Проте номерні жетони використовуйте тільки з цього доповнення!*

Зауважте! Для розрізнення компонентів базової гри та доповнення плитки місцевості та номерні жетони доповнення містять такий символ: 

### Компоненти гри

11 плиток місцевості:



пагорбів (2 шт.), лісів (2 шт.), пасовищ (2 шт.), полів (2 шт.), гір (2 шт.) і пустелі (1 шт.)

25 карт сировини:



глини (5 шт.), деревини (5 шт.), вовни (5 шт.), збіжжя (5 шт.), руди (5 шт.)

Зворот

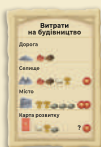
9 карт розвитку:



Монополія (1 шт.), Будівництво доріг (1 шт.), Наукове відкриття (1 шт.), Лицар (6 шт.)

Зворот

2 карти-пам'ятки



4 частини рамки



2 набори ігрових фігурок зеленого та фіолетового кольорів

(по 5 селищ, 4 міста, 15 доріг кожного кольору)



28 номерних жетонів



2 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 3 шт. 2 шт.

2 коробки для фігурок



*(Рекомендуємо зібрати коробки перед першою грою. Цифри вказують на послідовність, у якій потрібно згинати частини коробки).*

Маркери першого та другого гравців із підставками



# Підготовка

## Підготовка для початківців

Якщо ви вперше граєте з доповненням на 5–6 гравців, радимо вам почати гру з розкладки мапи за прикладом нижче. Зберіть рамку ігрового поля з 6 частин базової гри та 4 частин доповнення. Покладіть великі частини рамки так, аби бачити надруковані на них гавані. Вставте менші частини рамки з доповнення між ними. Переконайтесь у правильному розташуванні гаваней. Після цього розташуйте 30 плиток місцевості з базової гри та з доповнення всередині рамки й покладіть на них номерні жетони з доповнення. Фігурку розбійника розмістіть на будь-якій із двох плиток пустелі.

Розташуйте ігрові фігурки, як показано на ілюстрації. Якщо ви граєте вп'ятох, один із кольорів буде неактивним у грі. Щоб визначити цей колір, один із гравців бере собі в долоню по одній дорозі кожного кольору. Далі всі гравці по черзі наосліп витягають по одній дорозі. Колір, що залишився, стає неактивним. Залишіть селища цього кольору на ігровому полі як неактивні, а прилегли до них дороги приберіть. Це забезпечить рівні умови для всіх гравців.

Перед початком гри візьміть сировину з плиток місцевості, які межують із вашим селищем, що позначене зіркою. Після декількох партій, коли ви відчуєте, що вже опанували правила, можете спробувати підготовку до гри для досвідчених гравців.

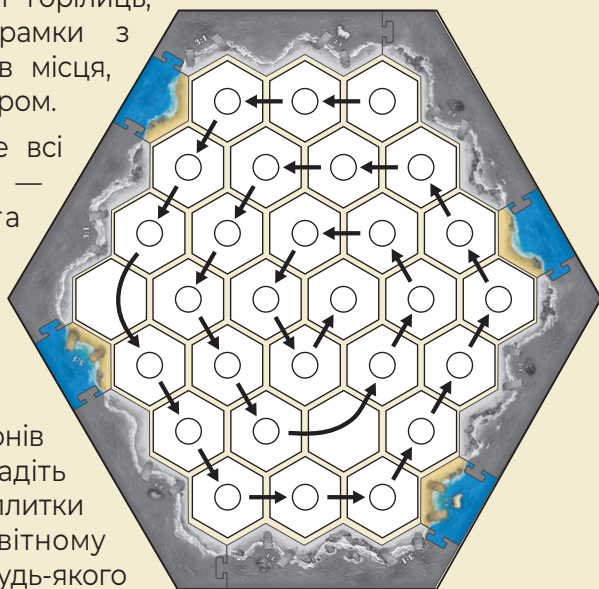




## Підготовка для досвідчених гравців

Для досвідчених гравців, що бажають урізноманітнити гру, пропонуємо варіативну розкладку ігрового поля:

- Великі частини рамки з'єднайте в будь-якій послідовності стороною з гаванями горілиць, а менші частини рамки з доповнення вставте в місця, позначені синім кольором.
- Ретельно перетасуйте всі 30 плиток місцевості — з базової гри та з доповнення — та розмістіть їх у рамці долилиць. Потім переверніть усі плитки горілиць.
- Усі 28 номерних жетонів із доповнення викладіть літерами догори на плитки місцевості в алфавітному порядку. Почніть із будь-якого кута (покладіть туди жетон із літерою А) й викладайте жетони по спіралі до центру (Б, В тощо). Після цього переверніть жетони стороною з цифрами догори. Плитки пустелі мають залишатися вільними — пропустіть такі плитки, розміщуючи жетони.
- Фігурку розбійника поставте на будь-яку з двох плиток пустелі.

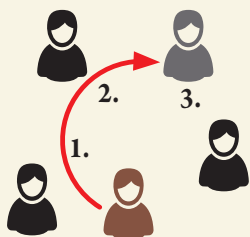


## Розташування стартових фігурок

Усі гравці по черзі кидають кубики, щоб визначити черговість ходів. Гравець із найбільшим значенням на кубиках стане Гравцем А. Він ставить перед собою маркер першого гравця. Третій гравець ліворуч від Гравця А ставить перед собою маркер другого гравця. Якщо ви граєте з варіативним ігровим полем, продовжуйте фазу заснування відповідно до правил базової гри.

### П'ЯТЕРО ГРАВЦІВ

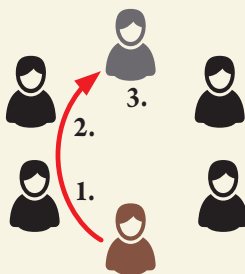
*Третій гравець ліворуч від Гравця А = Маркер 2*



*Гравець А = Маркер 1*

### ШЕСТЕРО ГРАВЦІВ

*Третій гравець ліворуч від Гравця А = Маркер 2*



*Гравець А = Маркер 1*

## Ігролад

Загалом для гри з доповненням застосовуються ті самі правила, що й для базової гри. Єдина зміна полягає в тому, що тепер упродовж ходу дії виконують по двоє гравців — ті, що мають перед собою маркери першого та другого гравців.

Той, хто має перед собою *маркер першого гравця*, робить хід: кидає кубики, щоб визначити, з яких плиток місцевості гравці отримуватимуть сировину, а також торгує, будує (і купує карти розвитку) та розіграє 1 карту розвитку (навіть перед тим, як кинути кубики). А виконавши свої дії, передає кубики й *маркер першого гравця* учаснику ліворуч.

Той, хто має перед собою *маркер другого гравця*, тепер робить адаптований хід. Такий гравець може торгувати з резервом (але не з іншими гравцями), будувати (і купувати карти розвитку) та розіграти 1 карту розвитку (після того, як перший гравець кине кубики). А виконавши свої дії, передає *маркер другого гравця* учаснику ліворуч. Хід переходить до нової пари гравців.

Хід розпочинає гравець, що отримав *маркер першого гравця*.

## Огляд дій

### Перший гравець



- Збирання сировини (обов'язкова дія!)
- Торгівля з іншими гравцями та з резервом
- Будівництво (доріг, селищ, міст; купівля карт розвитку)
- Розіграш 1 карти розвитку

### Другий гравець



- Торгівля з резервом (не з іншими гравцями)
- Будівництво (доріг, селищ, міст; купівля карт розвитку)
- Розіграш 1 карти розвитку

## Кінець гри

Гра закінчується перемогою гравця, який у свій хід матиме щонайменше 10 переможних балів. «У свій хід» застосовується до обох гравців, перед якими стоять маркери. Якщо у свій хід обидва такі гравці мають по 10 переможних балів, переможцем одразу стає гравець із *маркером першого гравця*. Гравець із *маркером другого гравця* не має ходу.

## Примітка щодо різних видань гри «CATAN»

З моменту виходу в 1995 р. серія ігор «CATAN» неодноразово зазнавала змін і доопрацювань. Маєте ігри різних видань? Шукайте інформацію про сумісність видань на [catan.de/kompatibilitaet](http://catan.de/kompatibilitaet).

Автор: Клаус Тойбер (1952–2023)  
Дизайн обкладинки: Квентін Регнез  
Дизайн вмісту: Ерік Гіббелер  
Графіка: Міхаела Кінле  
Дизайн ігрових фігурок: Андреас Клобер  
3D-графіка: Андреас Реш  
Технічна розробка: Моніка Шаль  
Керівниця та редакторка проєкту: Ясмін Балле  
Редактори: Арнд Фішер, Тіна Ландвер-Рьодде  
Розробники: команда CATAN  
Редакція першого видання: Райнер Мюллер

© 1996, 2025 KOSMOS Verlag  
Pflizerstr. 5–7, 70184 Штутгарт,  
Німеччина

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

Локалізація українською мовою:  
Видавництво «ROZUM» — настільні ігри  
та товари для розвитку  
Група компаній «ФАКТОР»  
Видавничий редактор: Марія Отрошенко  
Перекладач: Анастасія Качанова  
Редактор: Марія Отрошенко  
Коректор: Ірина Гнатюк  
Дизайнер-верстальник Катерина  
Шеремет  
Видавничі процеси: Владислав  
Бондаренко, Дмитро Худобін  
Особлива подяка: Владиславу Дубчаку

Виготовлено в Німеччині