

Колонизаторы

Сочетания сценариев

Содержание

● Катан на двоих & Города и рыцари	Страница 2
● Рыбаки Катана	
& Города и рыцари	Страница 3
& Мореходы	Страница 4
& Города и рыцари & Мореходы	Страница 5
& Катанские реки	Страница 6
& Караванный путь	Страница 6
& Нашествие варваров	Страница 6
& Купцы и варвары	Страница 6
● Катанские реки	
& Города и рыцари	Страница 7
& Мореходы	Страница 7
& Города и рыцари & Мореходы	Страница 8
& Караванный путь	Страница 10
& Нашествие варваров	Страница 10
& Купцы и варвары	Страница 11
● Караванный путь	
& Города и рыцари	Страница 11
& Мореходы	Страница 12
& Города и рыцари & Мореходы	Страница 13
& Нашествие варваров	Страница 14
& Купцы и варвары	Страница 14
● Нашествие варваров	
& Города и рыцари	Страница 15
& Мореходы	Страница 16
& Купцы и варвары	Страница 18
● Купцы и варвары	
& Города и рыцари	Страница 19
& Мореходы	Страница 19
& Города и рыцари & Мореходы	Страница 20
Выходные данные	Страница 21

Сочетание „Катан на двоих“ и „Города и рыцари“

- За **великого** рыцаря (флажок с 3 хвостами) 3 жетона.

Статус рыцаря во время его убирания с поля не имеет значения – можно обменивать рьяных и/или вольных рыцарей в обмен на жетоны, убрав рыцарей с поля.

Замечание: Только за рыцарей, убранных с поля по вашему желанию можно получить жетоны – если ваш рыцарь, например из-за карт Перебежчик или Интрига или из-за действий чужого рыцаря должен быть убран с поля, то вы не получите за это жетонов. Если запас жетонов (20 штук) иссяк, и больше жетонов в запасе нет, то можно получить жетоны только тогда, когда они вернутся в запас благодаря действиям с этими жетонами.

Изменения

Общие

- Как и в основном сценарии „Катан на двоих“ играют два реальных игрока.

Снаряжение рыцаря

Если один из обоих реальных игроков снаряжает рыцаря, то он снаряжает рыцаря такой же силы для одного из нейтральных игроков. Если игрок ставит за один ход несколько рыцарей, то столько же рыцарей ставится для одного из нейтральных игроков или для обоих, но в сумме равным вашим поставленным рыцарям. Если по правилам рыцаря нельзя поставить ни одному из нейтральных игроков (нет места для постановки рыцаря / у нейтрального игрока нет в запасе рыцаря такой силы), тогда для одного из нейтральных игроков ставится дорога (такое же количество дорог, как и рыцарей). Вместо дороги не может быть поставлено поселение. Рыцари нейтральных игроков не могут стать рьяными и не могут участвовать в битве с варварами – у них функция (как и в базовой игре) блокировать места для постройки оппонентам. Если игрок строит город или городскую стену, или призывает своего рыцаря, то для нейтральных игроков это не имеет никаких последствий.

Прославление рыцарей

Если один из игроков прославляет своего рыцаря, то надо также прославить одного из рыцарей нейтральных игроков. Рыцари нейтральных игроков могут быть повышены только до уровня „славный рыцарь“ (2 уровень); повышение рыцарей нейтральных игроков до уровня „великий рыцарь“ (3 уровень) невозможно. Если невозможно повысить ни одного рыцаря нейтральных игроков (нет нужного рыцаря в запасе, до которого можно повысить/все рыцари нейтральных игроков готовы к повышению до уровня „великий рыцарь“), тогда рыцари нейтральных игроков не прославляются. При этом не производится больше никаких действий. Аналогично надо действовать, если игрок прославляет нескольких рыцарей – также и здесь (как было приведено выше) возможно чередование в прославлении рыцарей разных нейтральных игроков.

Действия рыцарей

Остаются в основном такими же, как и в базовых правилах для „Городов и рыцарей“ (передвижение собственных рыцарей / изгнание чужих рыцарей / изгнание разбойника). Относительно рыцарей нейтральных игроков: Нейтральные рыцари могут быть передвинуты согласно правилам рьяными рыцарями игроков (только славные рыцари могут изгнать простых), чтобы освободить там места для строительства. Если нейтральный рыцарь не может быть изгнан по дорогам нейтрального игрока, то рыцарь нейтрального игрока (как в базовых правилах) убирается с поля.

Получение жетонов

- Игрок, строящий поселение в пустыне, получает за это 2 жетона (как в базовой игре).
- Игрок, строящий поселение на побережье, получает за это 1 жетон (как в базовой игре).
- За убранных с поля рыцарей можно получить:
 - За **простого** рыцаря (флажок с 1 хвостом) 1 жетон.
 - За **славного** рыцаря (флажок с 2 хвостами) 2 жетона.

Действия за расходные жетоны

Возможные действия (вынужденная сделка или возвращение разбойника в пустыню) как и цены на эти действия (смотри базовые правила) остаются без изменений. За вынужденную сделку игрок может отдать и получить только ресурсы (смотри правила к „Катану на двоих“). Чтобы провести вынужденную сделку только с ресурсами, противоположный игрок откладывает карты товаров из своей стопки в сторону – только на время вытягивания партнёром карт. Также и игрок, проводящий сделку, может отдать партнёру только ресурсы – не товары. Для вынужденной сделки всеми видами карт (партнёр оставляет все карты на руках), нужно отдать такое же количество жетонов. За 2 вытянутые карты можно отдать также и 2 карты своих товаров. Кто проводит вынужденную сделку, должен дать знать, проводит он сделку только с ресурсами или с ресурсами и товарами. Неизменным остаётся правило, что действие с жетонами (всё равно в какой фазе хода) может быть выполнено только один раз за ход.

Бросок кубиков

Неизменным остаётся правило дважды бросать кубики каждым игроком в начале своего хода; также и для трёх кубиков для Городов и рыцарей (белый кубик/красный кубик/кубик событий). Если при втором броске кубики с цифрами показали одинаковый результат, то этот второй бросок повторяется – только для кубиков с цифрами. Кубик с событиями остаётся лежать, и событие, указанное на нём, выполняется. Независимо от того, сколько раз перебрасывали числовые кубики – кубик событий бросается каждый ход только два раза.

Конец игры

Как обычно до 13 победных пунктов.

Замечание: У некоторых может возникнуть вопрос, почему вольный рыцарь, равно как и рьяный может быть обменян на жетоны – итак статус рыцаря не важен. Тестовые игры показали, что убирание рыцарей с поля в обмен на жетоны происходит очень редко – так же редко, как и обмен карты рыцаря на жетоны в базовой игре; в обоих случаях рыцари очень важны и нужны. Если разрешить обменивать только рьяных рыцарей, то игроки почти вообще не будут использовать эту возможность – сейчас же это не „исключение“, а „хорошая возможность“ получить жетоны. Поэтому мы решили, при обмене рыцарей на жетоны не обращать внимания на статус рыцаря; кроме того, чтобы сделать, как и в базовой игре с картами рыцарей, третья возможность получить жетоны, кроме постройки поселений на пустыне и побережье... Позже и вы поймёте, что эта возможность будет использоваться редко.

Изменения в действиях карт развития

ПОЛИТИКА

Перебежчик

Может быть сыгран и против одного из рыцарей нейтральных игроков. Кто играет эту карту против рыцаря нейтрального игрока, выбирает одного из нейтральных игроков. Надо убрать самого слабого рыцаря этого игрока – если все рыцари этого нейтрального игрока одинаковой силы, тогда выбирает игрок, какого рыцаря он уберёт. Если из-за действия карты вместо чужого рыцаря (всё равно – реального или пассивного игрока) на поле был поставлен ваш рыцарь, нейтральных игроков это не касается – они не ставят своего рыцаря.

Дипломат

Если вы поставили свою дорогу, то нейтральные игроки дорогу не строят – потому что действие карты не является строительством как таковым.

Интрига

Рыцарь нейтрального игрока изгоняется на тех же условиях.

Наука

Алхимик

Вы можете выбрать результаты броска кубиков только для первого броска – а не для второго.

Кузнечество

Если вы прославили 2 своих рыцарей за эту карту, то прославьте также и 2 рыцарей нейтрального игрока – если это возможно – и не забудьте, что нейтральные игроки могут иметь рыцарей не выше 2 уровня (славного). Если прославление невозможно (нет рыцарей на поле/все рыцари нейтральных игроков готовы к прославлению до „великих рыцарей“), то прославление не производится и не производится больше никакого действия (как таком же случае/смотри пункт 2.: прославление рыцарей).

Дороги

Также строятся две дороги для нейтрального игрока. Тут также можно выбирать между двумя нейтральными игроками (можно построить как одну дорогу для каждого нейтрального игрока, как и две дороги для одного нейтрального игрока).

Сочетание „Рыбаки Катана“ и „Города и рыцари“

Изменения

Общие

- За 3 рыбы можно отнять карту (ресурсов или товаров) у любого игрока
- За 4 рыбы нельзя брать карту товара.
- За 7 рыб можно взять карту хроники из любой любимившейся стопки
- Озеро всегда должно быть полностью окружено сушей
- Рыбы не являются сырьём или товаром. Из этого следует, что рыбы не могут быть отняты при использовании карты хроники, точнее, жёлтой карты хроники

Конец игры

Количество победных пунктов не изменяется.

Сочетание „Рыбаки Катана“ и „Мореходы“

Изменения

Общие

- За 5 рыб можно построить и корабль.
- Количество победных пунктов не изменяется.
- Корабли не влияют на рыб.
- Если в игре участвует пират, то за 2 рыбы, кроме разбойника, с поля можно удалить пирата.
- При игре с озером, оно должно быть полностью окружено суши. На озере не могут быть построены корабли. (Если всё-таки играете с озером на побережье, то тогда, конечно, можно строить корабли на побережье.)

Новые берега

- Годится для игры без проблем/изменений

Четыре острова

- Годится для игры
- Надо отказаться от озера
- Рекомендованная стартовая расстановка: два меньших острова получают рыбные отмели 4/8 и 6/10; два больших острова получают рыбные отмели 5 и 9. Конкретное расположение остаётся по вашему выбору.

Туманный остров

- Годится для игры
- Озеро подмешивается в стопку неоткрытой земли вместо пустыни.
- Открывший озеро получает карту рыбы.
- Рыбные отмели размещаются на своё усмотрение, на побережье главного острова.

Через пустыню

- Годится для игры
- Рыбные отмели размещаются на побережьях главного острова и чужих островов по своему выбору.
- Озеро заменяет пашню с „2“.

Забывтое племя

- Годится для игры
- Озеро заменяет пашню с „12“.
- Рыбные отмели размещаются по своему выбору на побережье главного острова.
- Обратите внимание, что размещение рыбных отмелей должно оставлять возможность разместить позже выигранные гавани.
- За 2 рыбы разбойника можно убрать согласно правилам сценария. При повторном введении разбойника в игру, т.к. он не может покидать главный остров, то и возвращается он на главный остров.

Богатства Катана

- Годится для игры.
- Озеро не участвует в игре.
- Рыбные отмели размещаются по своему выбору на побережьях обоих главных островов. Надо положить 3 отмели на северный остров, и 3 на южный остров.
- За 2 рыбы можно убрать пирата с поля, только если выполнено условие связи с деревней.

Остров пиратов

- Из-за уже основанных поселений на восточном острове и невозможности строительства на побережье новых, этот сценарий нельзя объединить.

Чудеса Катана

- Годится для игры
- Озеро не участвует в игре.
- Рыбные отмели располагаются по вашему выбору на побережьях главного острова и маленьких островов.
- Игроку со старым башмаком надо для победы, тем не менее, построить своё чудо Катана. Иначе накопить 11 победных пунктов и продвинуться в строительстве чуда дальше, чем его соперники.

Новый мир

- Годится для игры
- Озеро не участвует в игре.
- Рыбные отмели располагаются сразу за гаванями, располагаемыми по вашему выбору.

Сочетание „Рыбаки Катана“ и „Города и рыцари“ & „Мореходы“

Изменения

Общие

- За 3 рыбы можно отнять карту (ресурсов или товаров) у любого игрока.
- За 4 рыбы нельзя отнять карту товара.
- За 5 рыб можно построить корабль.
- За 7 рыб можно взять карту хроники из любой полкубившейся стопки.
- Корабли не влияют на рыбу.
- При участии в игре пирата, за 2 рыбы можно убрать его с поля.
- При игре с озером, оно должно быть полностью окружено сушей. На озере нельзя строить корабли. (Если всё-таки играете с озером на побережье, то тогда, конечно, можно строить корабли на побережье.)
- Рыбы не являются сырьём или товаром. Из этого следует, что рыбы не могут быть отняты при использовании карты хроники, точнее, жёлтой карты хроники.

Новые берега

- Годится для игры без проблем/изменений

Четыре острова

- Годится для игры
- Надо отказаться от озера
- Рекомендованная стартовая расстановка: два меньших острова получают рыбные отмели 4/8 и 6/10; два больших острова получают рыбные отмели 5 и 9. Конкретное расположение остаётся по вашему выбору.

Туманный остров

- Годится для игры
- Озеро подмешивается в стопку неоткрытой земли вместо пустыни.
- Открывший озеро получает карту рыбы.
- Рыбные отмели размещаются на своё усмотрение, на побережье главного острова.

Через пустыню

- Годится для игры
- Рыбные отмели размещаются на побережьях главного острова и чужих островов по своему выбору.
- Озеро заменяет пашню с „2“.

Забывтое племя

- Годится для игры
- Озеро заменяет пашню с „12“.
- Рыбные отмели размещаются по своему выбору на побережье главного острова.
- Обратите внимание, что размещение рыбных отмелей должно оставлять возможность разместить позже выигранные гавани.
- За 2 рыбы разбойника можно убрать согласно правилам сценария. При повторном введении разбойника в игру, т.к. он не может покидать главный остров, то и возвращается он на главный остров.

Богатства Катана

- Годится для игры
- Озеро не участвует в игре.
- Рыбные отмели размещаются по своему выбору на побережьях обоих главных островов. Надо положить 3 отмели на северный остров, и 3 на южный остров.
- За 2 рыбы можно убрать пирата с поля, только если выполнено условие связи с деревней.

Остров пиратов

- Из-за уже основанных поселений на восточном острове и невозможности строительства на побережье новых, этот сценарий нельзя объединить.

Чудеса Катана

- Годится для игры
- Озеро не участвует в игре.
- Рыбные отмели располагаются по вашему выбору на побережьях главного острова и маленьких островов.
- Игроку со старым башмаком надо для победы, тем не менее, построить своё чудо Катана. Иначе накопить 11 победных пунктов и продвинуться в строительстве чуда дальше, чем его соперники.

Новый мир

- Годится для игры
- Озеро не участвует в игре. Рыбные отмели располагаются сразу за гаванями, располагаемыми по вашему выбору.

Сочетание „Рыбаки Катана“ и „Катанские реки“

Изменения

Общие

- Годится для игры
- Озеро не участвует в игре
- За 6 рыб можно построить мост.

Сочетание „Рыбаки Катана“ и „Караванный путь“

Изменения

Общие

- Годится для игры
- Озеро заменяет гекс леса. Оно кладётся рядом с оазисом. Число 12 кладётся на гекс с номером 2. Этот гекс приносит доход, когда выпадает одно из этих чисел.

Конец игры

- Игра заканчивается, как только игрок, который делает ход, набирает 12 или более победных очков.

Сочетание „Рыбаки Катана“ и „Нашествие варваров“

Изменения

Общие

- Годится для игры
- Озеро не участвует в игре.
- Возможность убрать разбойника за 2 рыбы отпадает. За 2 рыбы ваш рыцарь может пройти до 5 путей.
- На завоёванном побережье, пусть и при участии рыбной отмели, нельзя строить дороги.
- Использование рыбных отмелей на побережье завоёванных гексов суши идёт по правилам для гаваней.

Сочетание „Рыбаки Катана“ и „Купцы и варвары“

Изменения

Общие

- Годится для игры
- Озеро не участвует в игре.
- Возможность убрать разбойника за 2 рыбы отпадает. За 2 рыбы можно увеличить очки движения обозы на 2.

Сочетание „Катанские реки“ и „Города и рыцари“

Изменения

Общие

- За золото можно купить у банка только сырьё, но не товары. (Но товары можно купить у других игроков за золото)
- Золото – не сырьё и не товар. Из этого следует, что золото нельзя отнять картами развития, точнее, жёлтыми картами развития, также золото нельзя взять с помощью акведука.
- Игрок, который должен потерять свой город из-за нападения варваров, может откупиться от них, отдав 5 золота. Это достаточно много, и показывает прочный статус этого игрока по сравнению с бедным поселенцем. Это правило надо использовать с осторожностью.

Фаза основания

- За основание города на берегу реки игрок получает 1 золотой. (Это действует только для основания первого города во время фазы основания!)

Рыцари

- Рыцари двигаются по мостам как по дорогам.

Конец игры

Игра заканчивается, если сейчас ходит игрок, у которого 15 или более победных пунктов.

Изменения в действиях карт развития

ПОЛИТИКА

Дипломат

С картой „Дипломат“ вы не можете производить никаких действий с мостами. Если с помощью этой карты своя или чужая дорога была убрана с реки, то владелец должен отдать 1 золотой. Если с помощью этой карты своя дорога была передвинута на реку, то вы получаете 1 золотой, как будто вы её построили. Из этого следует, что можно передвигать дороги с одного места у реки на другое и не платить за это золото.

Интрига

Эта карта может быть использована и в том случае, если к перекрёстку с рыцарем подходит ваш мост.

Сочетание „Катанские реки“ и „Мореходы“

Изменения

Общие

- “Катанские реки” требуют такой сценарий, в котором есть большой, неразрывный участок суши. Ведь возможность получить золото должна быть у каждого игрока
- Количество победных очков, необходимых для победы, не изменяется.
- Кто построит корабль около реки, получает один золотой (как при строительстве дороги). Но если корабль будет убран с этого места, игрок должен заплатить 1 золотой.
- В устье реки нельзя строить корабль, это место оставлено для моста.

Новые берега

- Годится для игры без проблем/изменений

Четыре острова

Не годится для игры.

Туманный остров

- Годится для игры, но не очень рекомендуется
- Можно играть с разной стартовой расстановкой
- Перед расстановкой поля следующие гексы убираются в сторону: 3 горы, 2 холма, 1 пастбище, 1 пашня.
- Сначала кладутся обе реки. Они не должны граничить друг с другом; есть только одна возможность, положить реки, чтобы оба устья вели к морю: Река из 3-х гексов течёт справа вдоль рамки (заменяя лес 3, пастбище 8, горы 5, и туда, где справа снизу гавань); река из 4-х гексов течёт горизонтально через остров и вытекает слева, на край карты (заменяя лес 6, горы 9, пастбище 10 и пашню 6, и туда, где слева на краю гавань).
- Остальные гексы кладутся вокруг рек случайным образом.
- Номерные жетоны располагаются в случайном порядке. Жетоны 2 и 12 откладываются в сторону. При раскладывании номерных жетонов надо обратить внимание, чтобы красные жетоны не лежали рядом. Болота не получают номеров.
- Жетоны 2 и 12 кладутся соответственно на худшие из двух гексов гор и пашен. Иначе, сначала на 3 или 11, потом на 4 или 10, потом на 5 или 9, потом на 6 или 8. Если оба гекса одинаково хороши, то случайно определяется гекс, который получает жетон. Гекс приносит доход, если выпадает одно из чисел.
- Разбойник начинает игру на одном из болот.
- Золотоносные реки продолжают давать любые ресурсы, а не золото.

Через пустыню

- Годится для игры
- Можно играть с разной стартовой расстановкой
- Перед стартовой расстановкой из гексов главного острова убираются: 2 гекса гор, 2 холма, 1 пастбище, 2 пустыни.
- Две реки вместе с оставшейся пустыней образуют „пустынный пояс“. Пустыня располагается в середине. Гекс болота из реки с 4-мя гексами располагается справа от пустыни, гекс болота реки с 3-мя гексами - слева. Река из 3-х гексов располагается так, чтобы она впадала в море. Для реки из 4-х гексов это невозможно, она просачивается

к золотоносной реке.

- Остальные гексы кладутся вокруг рек, и потом согласно правилам вариантов расстановки на них кладутся числа.
- Разбойник начинает игру в пустыне.
- Золотоносные реки продолжают давать любой ресурс, но не золото.
- Подсказка: Из-за получения золота около реки чужая территория становится крепче. Это надо игрокам взять во внимание.

Забывтое племя

- Хорошо годится для игры
- Можно играть с разной стартовой расстановкой
- Перед стартовой расстановкой из гексов для главного острова надо убрать: 2 горы, 2 холма, 2 пастбища, 1 пашню.
- Сначала любым образом расположите реки так, чтобы они вытекали в море. Реки не должны граничить друг с другом.
- Остальные гексы кладутся вокруг рек.
- Числа располагаются случайным образом. Числа 2 и 12 откладываются в сторону. При расстановке чисел надо обратить внимание на то, чтобы красные числа не лежали рядом друг с другом. Болота не получают номерных жетонов.
- Жетоны 2 и 12 кладутся соответственно на худшие из трёх гексов пастбищ и пашен. Иначе, сначала на 3 или 11, потом на 4 или 10, потом на 5 или 9, потом на 6 или 8. Если оба гекса одинаково хороши, то случайно определяется гекс, который получает жетон. Гекс приносит доход, если выпадает одно из чисел.
- Разбойник начинает игру на одной из пустынь.

Богатства Катана

- Невозможно сочетать

Остров пиратов

- Из-за другой цели победы не годится для игры.

Чудеса Катана

- Не годится для игры

Новый мир

- Годится для игры, но не рекомендуется, так как из-за неизвестной формы острова не у всех игроков может оказаться возможность добывать золото у реки.
- Если вы всё-таки захотите попробовать, вот подсказки:
 - перед игрой уберите следующие гексы из главного острова: 2 горы, 2 холма, 1 пастбище, 2 моря.
 - Затем обе реки кладутся любым образом (лучше на противоположных сторонах карты). Желательно, чтобы устья вытекали к морю (рамке). Потом, как написано в правилах, случайно положите гексы. С номерными жетонами поступите так же.
 - Гавани не должны лежать на реке.

Сочетание „Катанские реки“ и „Города и рыцари“ & „Мореходы“

Изменения

Общие

- Катанские реки требуют такой сценарий, в котором есть большой, неразрывный участок суши. Ведь возможность получить золото должна быть у каждого игрока.
- Кто построит корабль около реки, получает один золотой (как при строительстве дороги). Но если корабль будет убран с этого места, игрок должен заплатить 1 золотой.
- В устье реки нельзя строить корабль, это место оставлено для моста.
- За золото можно купить у банка только сырьё, но не товары. (Но товары можно купить у других игроков за золото)
- Золото – не сырьё и не товар. Из этого следует, что золото нельзя отнять картами развития, точнее, жёлтыми картами развития, также золото нельзя взять с помощью акведука.
- Игрок, который должен потерять свой город из-за нападения варваров, может откупиться от них, отдав 5 золота. Это достаточно много, и показывает прочный статус этого игрока по сравнению с бедным поселенцем. Это правило надо использовать с осторожностью.

Фаза основания

- За основание города на берегу реки игрок получает 1 золотой. (Это действует только для основания первого города во время фазы основания!)

Рыцари

- Рыцари двигаются по мостам как по дорогам.

Новые берега

- Годится для игры без проблем/изменений

Четыре острова

- Не годится для игры

Туманный остров

- Годится для игры, но не рекомендуется
- Можно играть с разной стартовой расстановкой
- Перед расстановкой поля следующие гексы убираются в сторону: 3 горы, 2 холма, 1 пастбище, 1 пашня.
- Сначала кладутся обе реки. Они не должны граничить друг с другом; есть только одна возможность, положить реки, чтобы оба устья вели к морю: Река из 3-х гексов течёт справа вдоль рамки (заменяя лес 3, пастбище 8, горы 5, и туда, где справа снизу гавань); река из 4-х гексов течёт горизонтально через остров и вытекает слева, на край карты (заменяя лес 6, горы 9, пастбище 10 и пашню 6, и туда, где слева на краю гавань).
- Остальные гексы кладутся вокруг рек случайным образом.
- Номерные жетоны располагаются в случайном порядке. Жетоны 2 и 12 откладываются в сторону. При раскладывании номерных жетонов надо обратить внимание, чтобы красные жетоны

не лежали рядом. Болота не получают номеров.

- Жетоны 2 и 12 кладутся соответственно на худшие из двух гексов гор и пашен. Иначе, сначала на 3 или 11, потом на 4 или 10, потом на 5 или 9, потом на 6 или 8. Если оба гекса одинаково хороши, то случайно определяется гекс, который получает жетон. Гекс приносит доход, если выпадает одно из чисел.
- Разбойник начинает игру на одном из болот.
- Золотоносные реки продолжают давать любые ресурсы, а не золото.

Через пустыню

- Годится для игры
- Можно играть с разной стартовой расстановкой
- Перед стартовой расстановкой из гексов для главного острова надо убрать: 2 горы, 2 холма, 1 пастбище, 2 пустыни.
- Две реки вместе с оставшейся пустыней образуют „пустынный пояс“. Пустыня располагается в середине. Гекс болота из реки с 4-мя гексами располагается справа от пустыни, гекс болота реки с 3-мя гексами - слева. Река из 3-х гексов располагается так, чтобы она впадала в море. Для реки из 4-х гексов это невозможно, она просачивается к золотоносной реке.
- Остальные гексы кладутся вокруг рек, и потом согласно правилам вариантов расстановки на них кладутся числа.
- Разбойник начинает игру в пустыне.
- Золотоносные реки продолжают давать любой ресурс, но не золото.
- Подсказка: Из-за получения золота около реки чужая территория становится крепче. Это надо игрокам взять во внимание.

Забывтое племя

- Хорошо годится для игры
- Можно играть с разной стартовой расстановкой
- Перед стартовой расстановкой из гексов для главного острова надо убрать: 2 горы, 2 холма, 2 пастбища, 1 пашню.
- Сначала любым образом расположите реки так, чтобы они вытекали в море. Реки не должны граничить друг с другом.
- Остальные гексы кладутся вокруг рек.
- Числа располагаются случайным образом. Числа 2 и 12 откладываются в сторону. При расстановке чисел надо обратить внимание на то, чтобы красные числа не лежали рядом друг с другом. Болота не получают номерных жетонов.
- Жетоны 2 и 12 кладутся соответственно на худшие из трёх гексов пастбищ и пашен. Иначе, сначала на 3 или 11. потом на 4 или 10, потом на 5 или 9, потом на 6 или 8. Если оба гекса одинаково хороши, то случайно определяется гекс, который получает жетон. Гекс приносит доход, если выпадает одно из чисел.
- Разбойник начинает игру на одном из болот.

Богатства Катана

- Не годится для игры

Остров пиратов

- Не годится для игры

Чудеса Катана

- Не годится для игры

Новый мир

- Годится для игры, но не рекомендуется, так как из-за неизвестной формы острова не у всех игроков может оказаться возможность добывать золото у реки.
- Если вы всё-таки захотите попробовать, вот подсказки:
 - перед игрой уберите следующие гексы из главного острова: 2 горы, 2 холма, 1 пастбище, 2 моря.
 - Затем обе реки кладутся любым образом (лучше на противоположных сторонах карты). Желательно, чтобы устья вытекали к морю (рамке). Потом, как написано в правилах, случайно положите гексы. С номерными жетонами поступите так же.
 - Гавани не должны лежать на реке.

Конец игры

- Игра заканчивается, когда ходит игрок, у которого 15 победных пунктов.

Изменения в действиях карт развития

ПОЛИТИКА

Дипломат

С картой „Дипломат“ вы не можете производить никаких действий с мостами. Если с помощью этой карты своя или чужая дорога была убрана с реки, то владелец должен отдать 1 золотой. Если с помощью этой карты своя дорога была передвинута на реку, то вы получаете 1 золотой, как будто вы её построили. Из этого следует, что можно передвигать дороги с одного места у реки на другое и не платить за это золото.

Интрига

Эта карта может быть использована и в том случае, если к перекрёстку с рыцарем подходит ваш мост.

Сочетание „Катанские реки“ и „Караванный путь“

Изменения

Общие

- Годится для игры
- Перед стартовой расстановкой надо убрать следующие гексы: 2 горы, 2 холма, 2 пастбища, 1 пашню и пустыню.
- Реки располагаются как в сценарии „Катанские реки“. В середину острова кладётся оазис. Остальные гексы кладутся в любом порядке.
- Перед раскладкой номерных жетонов уберите в сторону 2 и 12.
- Теперь расположите оставшиеся номерные жетоны по полю на ваш выбор. (Расположение по алфавитному порядку невозможно из-за отсутствия двух жетонов!) Следите, чтобы красные жетоны не лежали рядом друг с другом. Когда жетоны разложены, положите 2 и 12 на обе тройки. Теперь эти гексы приносят доход, когда выпадает одно из этих чисел.
- Верблюды могут быть поставлены на места для мостов, при этом всё равно, построены там мосты или нет. Верблюды оказывают на мосты такое же воздействие, как и на дороги.

Сочетание „Катанские реки“ и „Нашествие варваров“

Изменения

Общие

- Сценарий годится для игры. Против варваров стало легче бороться, потому что на побережье есть много гексов без номеров, а значит и много мест для охраняемых поселений. Отрицательные победные пункты владельцам карточки „Бедный поселенец“ отменяются, так как добыча золота за погибшего рыцаря не зависит от игрока.
- Перед стартовой расстановкой убираются гексы: 2 горы, 2 холмов, 2 пастбища и 1 пустыня. Река из 4-х гексов начинается в замке и кончается на противоположной стороне острова. Река из 3-х гексов течёт на востоке параллельно реке из 4-х гексов. Болото оказывается там, где по правилам „Нашествия варваров“ лежит гекс с номером 2. Номер 2 кладётся на гекс с номером 12. Этот гекс приносит доход, или на него нападают варвары тогда, когда выпадает одно из чисел.
- Все остальные правила остаются без изменений.

Сочетание „Катанские реки“ и „Купцы и варвары“

Изменения

Общие

- Годится для игры
- Перед расстановкой поля убираются гексы: 2 горы, 2 холма, 3 пастбища, 1 лес, 1 пашня и 1 пустыня. Дальше по обычным правилам располагаются замок, стекольный завод и каменоломня. Затем располагаются обе реки так, чтобы они не граничили друг с другом. (У вас будет мало вариантов расстановки) Реки могут плыть в океан, но это необязательно. Перед расстановкой номерных жетонов отложите в сторону 2. Затем положите номерные жетоны по нормальным правилам. Оба болота не получают номеров, замок, каменоломня и стекольный завод получают по одному жетону в этом сочетании. 2 кладётся на гекс с 12. Этот гекс приносит доход, когда выпадает одно из чисел. (Естественно, не надо перебрасывать, если выпало 2 или 12)
- В игре замок приносит доход как пастбище, каменоломня как холмы и стекольный завод как лес. Однако, по-прежнему, поселения нельзя основывать в центре гекса и на перекрёстках, граничащих с водой.
- Каждый игрок получает перед началом игры 3 золота, а также за поселения и дороги на берегу реки (если имеются).
- Если во время фазы основания на берегу реки был построен город, то игрок получает 1 золото. Позже за превращение поселения на берегу реки в город игрок, как обычно, не получает золота.
- Постройка моста приносит только 3 золота.
- Перемещение обоза через реку:
 - Перемещение через реку (без построенного моста) стоит обозу 3 очка движения.
 - Перемещение обоза через реку по мосту стоит одно очко движения.
 - При перемещении по чужому мосту надо заплатить владельцу, в отличие от дороги, 2 золота.
- Так как золото требуется при движении, то 2 отрицательных пункта владельцам карточки „Бедный поселенец“ не действуют. Богатый поселенец, как и прежде, получает 1 победный пункт.

Замечание: Сначала обозы будут двигаться очень медленно, так как без мостов передвижение стоит очень дорого, особенно, когда варвары займут места для строительства мостов, что является их лучшей целью. Строительство мостов – палка о двух концах. С одной стороны, они облегчают движение обозов, с другой стороны они притягивают варваров. Поэтому мосты надо ставить на стратегически важном месте.

Сочетание „Караванный путь“ и „Города и рыцари“

Изменения

Общие

- Годится для игры
- Вместо овец и зерна кочевники собирают глину и дерево. Это должно привести к повышению добычи сырья.

Конец игры

Игра идёт до 15 победных пунктов.

Сочетание „Караванный путь“ и „Мореходы“

Изменения

Общие

- “Караванный путь” – сценарий, требующий связанный ландшафт. Верблюды не могут переплыть море. Чтобы сделать осмысленные сочетания “Караванного пути” и “Мореходов”, надо, чтобы караваны смогли пройти везде. Игровые цели „Мореходов“ и „Караванов“ диаметрально противоположны, у караванов ты рассчитываешь на строительство, в мореходах на награду или потребность к экспансии.
- Количество победных пунктов, необходимых для победы, увеличивается на 2.
- Верблюды могут идти по путям на суше и на море, равно как и по дорогам и кораблям. Корабль выполняет функцию дороги при подсчёте “Самого длинного пути”.

Новые берега

- Хорошо годится для игры

Четыре острова

- Хорошо годится для игры
- Постройте остров в таком порядке:
 - Замените пустыню северо-восточного острова на оазис и переместите оазис на юго-запад – на гекс с белым X. Поменяйте местами гекс холмов с 2 на юго-восточном острове с гексом моря двумя гексами западнее.
 - Гавань между гексами холмов 2 и 8 переместите между новым расположением холмов с 2 и пашни с 10 на юго-западном острове.
 - К началу игры пират находится за пределами поля и вводится в игру при первой выпавшей 7 или сыгранной карте рыцаря.
 - Пират на морском гексе не мешает ставить верблюды на морские пути этого гекса.

Туманный остров

- Не годится для игры

Через пустыню

- Хорошо годится для игры
- Оазис заменяет пашню с “2”. “2” кладётся на гекс холмов с 12.

Забывтое племя

- Хорошо годится для игры
- Замените центральную пашню с „12” оазисом. Номерной жетон 12 положите на гекс с “2”. Этот гекс приносит доход, когда выпадет одно из этих чисел.
- Разбойник начинает игру в оазисе и может быть передвинут туда по ходу игры.

Богатства Катана

- Не годится для игры

Остров пиратов

- Не годится для игры

Чудеса Катана

- Не годится для игры

Новый мир

- Проблемно, но если вы решили играть, то поставьте оазис где-нибудь в центре.

Сочетание „Караванный путь“ и „Города и рыцари“ & „Мореходы“

Изменения

Общие

- Годится для игры
- Вместо овец и зерна кочевники собирают глину и дерево. Это должно привести к повышению добычи сырья.
- “Караванный путь” – сценарий, требующий связанный ландшафт. Верблюды не могут переплыть море. Чтобы сделать осмысленные сочетания “Караванного пути” и “Мореходов”, надо, чтобы караваны смогли пройти везде. Игровые цели „Мореходов“ и „Караванов“ диаметрально противоположны, у караванов ты рассчитываешь на строительство, в мореходах на награду или потребность к экспансии.
- Количество победных пунктов, необходимых для победы, увеличивается на 2.
- Верблюды могут идти по путям на суше и на море, равно как и по дорогам и кораблям. Корабль выполняет функцию дороги при подсчёте “Самого длинного пути”.

Новые берега

- Хорошо годится для игры

Четыре острова

- Хорошо годится для игры
- Постройте остров в таком порядке:
 - Замените пустыню северо-восточного острова на оазис и переместите оазис на юго-запад – на гекс с белым X. Поменяйте местами гекс холмов с 2 на юго-восточном острове с гексом моря двумя гексами западнее.
 - Гавань между гексами холмов 2 и 8 переместите между новым расположением холмов с 2 и пашни с 10 на юго-западном острове.
 - К началу игры пират находится за пределами поля и вводится в игру при первой выпавшей 7 или сыгранной карте рыцаря.
 - Пират на морском гексе не мешает ставить верблюды на морские пути этого гекса.

Туманный остров

- Не годится для игры

Через пустыню

- Хорошо годится для игры
- Оазис заменяет пашню с „2“. “2” кладётся на гекс холмов с 12.

Забывтое племя

- Хорошо годится для игры
- Замените центральную пашню с „12“ оазисом. Номерной жетон 12 положите на гекс с “2”. Этот гекс приносит доход, когда выпадет одно из этих чисел.

- Разбойник начинает игру в оазисе и может быть передвинут туда по ходу игры.

Богатства Катана

- Не годится для игры.

Остров пиратов

- Не годится для игры.

Чудеса Катана

- Не годится для игры.

Новый мир

- Проблемно, но если вы решили играть, то поставьте оазис где-нибудь в центре.

Сочетание „Караванный путь“ и „Нашествие варваров“

Изменения

Общие

- Годится для игры.
- Оазис заменяет пустыню. Обратите внимание, что теперь есть только два пути для верблюдов (третий ведёт в море), и что ресурсы, которые нужны верблюдам, нужны и для покупки рыцарей. Противоречиво строить города рядом с замком: хотя они и будут защищены рыцарями от варваров, но будут трудно достигаемы для верблюдов.
- Варвары не мешают постановке верблюдов.
- Все правила остаются без изменений.

Сочетание „Караванный путь“ и „Купцы и варвары“

Изменения

Общие

- Из-за отсутствия „Самой длинной дороги“ часть эффекта от верблюдов теряется. Сценарий может стать не наглядным.
- Перед расстановкой гексов убираются в сторону следующие гексы: 1 холмов, 1 пастбища, 1 леса и 1 пустыня и заменяются замком, стекольным заводом, каменоломней и оазисом. Замок, каменоломня и стекольный завод располагаются, как написано в правилах сценария. Оазис ставится в центр острова. Остальные гексы располагаются в случайном порядке. Номерные жетоны раскладываются как в базовой игре, замок, стекольный завод и каменоломня также получают номерные жетоны. Только оазис не получает номерной жетон.
- В игре замок приносит доход как пастбище, каменоломня как холмы и стекольный завод как лес. Однако, по-прежнему, поселения нельзя основывать в центре гекса и на перекрестках, граничащих с водой.
- Верблюды не влияют на дороги. Они влияют только на поселения и города согласно правилам „Караванного пути“
- Варвары не мешают постановке верблюдов.

Конец игры

Игра заканчивается, когда ходит игрок, у которого 15 победных пунктов или более.

Сочетание „Нашествие варваров“ и „Города и рыцари“

Изменения

Общие

Смелое предприятие, но вполне годится для игры.

Подготовка

- Постройте поле по правилам „Нашествия варваров“.
- Карта приближения варваров и варварский флот не используются.
- Рыцари из „Нашествия варваров“ не используются.
- Карты развития из „Нашествия варваров“ не используются.

Игра

- Вместе с нижеописанными исключениями все правила „Городов и рыцарей“ и „Нашествия варваров“ остаются в силе. Вкратце: варвары наступают по правилам „Нашествия варваров“, далее их бьют рыцари из „Городов и рыцарей“, которые вводятся в игру по правилам „Нашествия варваров“.

Фаза основания

В обоих сценариях идентична, поэтому без изменений.

Броски кубиков

Бросают три кубика из „Городов и рыцарей“. Если выпадает чёрный корабль, то на побережье высаживается один варвар на гекс с выпавшим числом. Это происходит, если на гексе ещё нет трёх варваров.

Дополнительные правила

- Торговля/золото: за золото можно покупать только сырьё, не товары.
- Строительство:
 - Городская стена: городская стена не защищает от нападения варваров
 - Рыцари: покупка обойдётся как в „Городах и рыцарях“, а ставятся рыцари по правилам „Нашествия варваров“ - на любой из путей гекса замка. Рыцари всегда ставятся на пути, а не на перекрёстки.
- Застройка городов: каждый раз при застройке города надо бросать кубик и варвар высаживается на гекс с выпавшим числом.

Столицы

Столица не может быть завоёвана. Если столица окружена только морем и завоёванными гексами, то она не приносит доход, но победные пункты игрок не теряет. Если у игрока нет другого города, то такая „почти завоёванная“ столица не может быть развита дальше.

Действия рыцарей / Битва против варваров:

- Движение: Каждый рыцарь может за ход (после торговли и строительства) пройти до 3 путей, всё равно, какой он – рьяный или вольный. Он не должен ходить только по своим дорогам, а может свободно передвигаться по всему острову. Рьяный рыцарь может пройти ещё 2 пути, после движения он становится вольным.
- Движение и действия: По основным правилам рьяный рыцарь может изгнать рыцаря, который его слабее. Это делает первого рыцаря вольным.
- Каждый рьяный рыцарь участвует в битве с варварами, очки силы определяются силой рыцаря. После участия в битве рьяный рыцарь становится вольным. Чтобы победить варваров, рьяным рыцарям надо набрать в сумме больше очков силы, чем

варваров на гексе.

- Распределение пленных происходит как в правилах „Нашествия варваров“. Оставшиеся пленные отходят к игроку, сила рыцарей которого больше.
- Потери после победы: Если на гексе замка выпало простому рыцарю, то он убирается с поля. Если выпало славному рыцарю, то он становится простым рыцарем, если фишка такого имеется. Если фишки простого рыцаря нет, то славный рыцарь удаляется с поля. Если выпало великому рыцарю, то он становится славным рыцарем, а если такого нет, то простым рыцарем. Если нет и простого рыцаря, то великий рыцарь удаляется с поля. Независимо от того, был ли убран рыцарь с поля или понижен в силе, игрок получит 3 золотых.

Варвары

Каждые 3 пленных, которые есть у игрока, приносят победный пункт. Количество варваров не ограничено 36 варварами из „Нашествия варваров“. Если варвары закончились, то игроки могут обменять 3 пленных на карту „Спаситель Катана“ или фишки победных очков из „Купцов и варваров“.

Конец игры

Игра заканчивается, как обычно, при 13 победных пунктах.

Изменения в действиях карт развития

ПОЛИТИКА

Перебежчик

Новый рыцарь ставится на место убранного рыцаря.

Епископ

Выберите гекс. Возьмите у каждого игрока, чьё поселение или город (не завоёванные) стоят на этом гексе, одну карту.

Интрига

Возьмите одного варвара с выбранного гекса и положите его к своим пленным.

Наука

Изобретатель

Поменяйте местами 2 из 5 чёрных номерных жетонов в центре острова (не на побережье – *Прим. пер.*)

Торговля

Торговец

Если завоёван гекс, то вы теряете и торговца.

Сочетание „Нашествие варваров“ и „Мореходы“

Изменения

Общие

- Нашествие варваров ориентировано на продолженный ландшафт, у которого на береговой линии каждый жетон встречается лишь однажды. С наибольшим количеством сценариев „Мореходов“ это тяжело или невозможно. Сценарии, у которых нет связанной береговой линии, не подходят вообще.
- В основном для сочетаний действуют следующие правила:
 - Строительство кораблей I: Корабли можно строить, в отличие от дорог, на путях захваченных гексов.
 - Строительство кораблей II: Строй кораблей нельзя изменять/продолжать, если строй берёт начало из захваченного поселения или не имеет связи со свободным поселением. Чтобы строй можно было изменить, один корабль должен граничить со своим собственным незахваченным поселением.
 - Ни разбойник, ни пират в игре не участвуют.
 - Если нет на то указаний, то количество победных пунктов остаётся как в правилах „Мореходов“.

Замечание: Игроки должны сконцентрироваться на двух вещах – защита острова и колонизация с помощью кораблей - потом будет тяжело заработать победные пункты, если сконцентрироваться только на одном.

Новые берега

- Годится для игры. Главный остров строится согласно правилам „Нашествия варваров“.
- Варвары высаживаются только на главный остров. Рыцари появляются и передвигаются только на главном острове.
- 4 маленьких острова раскладываются по правилам „Новых берегов“. Если на этих островах строится поселение или город, то на главный остров высаживаются варвары.

Четыре острова

- Не годится для игры

Туманный остров

- Тяжёлый случай, относительно годится для игры; если главный остров состоит только из побережья, то это несколько другая игра вместо нашествия варваров – есть очень мало гексов, и игра превратится из „Защиты от варваров“ в „Бегство от варваров“.
- Изменение в расстановке поля: холмы с 12 заменяются гексом замка. Жетон 12 кладётся на гекс с 2.
- Остальные правила туманного острова, включая количество победных пунктов для победы, остаются без изменений.
- Изменения в нападении варваров:
 - Во время игры варвары не высаживаются на 2 и 12.
 - Во время игры варвары высаживаются только на главный остров, а не на другие острова.
 - Если игрок основывает поселение или повышает его до города на чужой земле, варвары высаживаются на главный остров.

- Варвары высаживаются на Катан: Некоторые числа встречаются однажды, некоторые дважды. Каждый раз, когда строится поселение или город, как обычно бросают до тех пор, пока 3 новых варваров не высадутся на гексы. Если выпадает число, которое встречается на острове дважды, один варвар высаживается на один из этих гексов. Руководствуйтесь тем, чтобы гексы заполнялись равномерно. Если на обоих гексах стоят одинаковое количество варваров (или их нет), решает игрок, который бросал кубик, на какой гекс высаживаются варвары.

Рекомендация: Чтобы игра быстрее „пошла в гору“, мы рекомендуем, чтобы каждый игрок в фазе основания строил сначала поселение, а потом город.

Через пустыню

- Годится для игры.
- Изменения в расстановке гексов:
 - Западная (левая) пустыня заменяется замком.
 - Номерные жетоны на главном острове (без мыса севернее пустынного пояса) раскладываются начиная с гекса холмов и далее следующий ряд ниже и потом слева направо – в следующем порядке: холмы 9, горы 8, холмы 2, пастбище 12, пашня 5, лес 4, пашня 8, лес 5, пашня 10, холмы 6, лес 9, горы 3, пастбище 4, холмы 11, пастбище 6. Получится так, что каждое число встречается на побережье лишь однажды.
- Правила „Через пустыню“ остаются без изменений.
- Изменения в „Нашествии варваров“:
 - Варвары высаживаются только на главный остров, а не на чужие земли.
 - Если игрок основывает поселение или повышает его до города на чужой земле, варвары высаживаются на главный остров.

Забывое племя

- Годится для игры.
- При постройке главного острова изменяется следующее:
 - Северо-западный (слева вверху) гекс пашни заменяется пастбищем.
 - Западный (средний слева) гекс пастбища заменяется гексом замка.
 - Восточный (средний справа) заменяется на гекс пустыни.
 - Номерные жетоны главного острова раскладываются по-новому. Первый ряд, начиная с пастбища на северо-западе (слева вверху): Пастбище 9, Лес 8, Горы 10, Холмы 3, Лес 4, Горы 2; Второй ряд, начиная с холмов (в середине слева): Холмы 4, Пастбище 8, Пашня 5, Лес 6; Третий ряд, начиная с леса на юго-западе (слева внизу): Лес 12, Пашня 6, Горы 5, Пастбище 2, Холмы 11, Пашня 12.
 - И так, на побережье числа 2 и 12 встречаются дважды, остальные числа - однажды.
 - К началу игры 4 варвара стоят на гексах побережья с номерами 2 и 12 по одному на каждый.
 - 4 карты развития, которые лежат за островами, должны быть взяты из „Нашествия варваров“. Как только игрок доплывает до этой карты, она сразу вскрывается и выполняется.
- Правила „Забывого племени“ остаются неизменными.
- Изменения в нападении варваров:
 - Если выпало 2 или 12, то два варвара ставятся на соответствующие гексы по одному на каждый гекс.

Богатства Катана

- Не годится для игры.

Остров пиратов

- Пираты и варвары — слишком жестоко для переселенцев. Но всё равно годится для игры.
- Изменения в фазе основания:
 - Замените пастбище с 12 гексом замка. Замените лес северо-восточнее от замка гексом пастбища.
 - Разложите номерные жетоны, начиная с пашни на северо-западе главного острова по-новому: Пашня 10, холмы 4, горы 5, лес 2+12, пастбище 8, пастбище 5, Пашня 6, холмы 9, замок, пастбище 11, лес 5, пастбище 9, горы 8, лес 4, Пашня 3, холмы 10.
- Изменения правил сценария „Остров пиратов“
 - Играть с картами развития из сценария „Нашествие варваров“. При игре втроём никакие карты развития не убираются.
 - Боевые корабли: Если вытянута карта “Посвящение в рыцари”, то сверх того крайний корабль превращается в боевой. Если стопка карт развития кончилась, то по правилам “Нашествия варваров” создаётся новая колода.
 - Корабли/боевые корабли: Можно строить корабли и делать из них боевые корабли, пока поселение на побережье западного острова не завоёвано.
- Изменения правил сценария „Нашествие варваров“
 - Подготовка: на гекс 2/12 не высаживаются варвары.
 - Фаза основания: не основывается город.
 - Высадка варваров: варвары высаживаются только на главный остров на востоке. Некоторые числа встречаются там однажды, некоторые — дважды. Каждый раз, когда основывается поселение или строится город, как обычно, бросают кубики до высадки 3 новых варваров на побережье острова Катан. Если выпадает число, которое встречается дважды на острове, то варвар высаживается на один из гексов. При этом надо, чтобы оба гекса заполнились варварами равномерно. Если на обоих гексах стоят одинаковое количество варваров, то игрок, бросивший кубики, решает, на какой гекс высадится варвар.
 - Если игрок основывает поселение или повышает его до города на острове пиратов, то варвары высаживаются на главный остров.
 - При захвате пиратской крепости игроком варвары не высаживаются на главный остров.
- Конец игры: Игра заканчивается, когда игрок захватил пиратскую крепость своего цвета и одновременно имеет 12 победных пунктов.

Чудеса Катана

- Годится для игры, но из-за большого количества суши исход непредсказуем.
- Изменения в раскладке поля:
 - Главный остров в средней его части строится по-новому: Ряд с гексом гор „12“ на западе слева направо: холмы (11), пашня (6) пашня (10), горы (6), пастбище (3), лес (9). Ряд с гексом холмов (3) на западе слева направо: горы (3), пашня (4), замок, пастбище (5), холмы (4). Номерной жетон „12“ кладётся на гекс пастбища с „2“.
- Изменения в правилах „Чудеса Катана“:
 - Чудо можно строить, пока требования для его постройки остаются в силе. Если из-за завоёванного поселения или города требования для строительства чуда больше не соблюдаются, то нужно сначала заново достичь этих требований, чтобы продолжить строительство чуда.
- Изменения в нашествии варваров:
 - Подготовка: На каждый гекс пустыни ставятся 12 варваров. Эти гексы уже считаются завоёванными.

Когда варвары высаживаются на Катан, то они берутся равномерно с этих гексов пустыни. При одинаковом количестве варваров на пустынях, игрок, из-за которого высаживаются варвары, решает, с какого гекса их брать. (Поселение рядом с пустыней не застраховано от завоевания!)

- Варвары высаживаются на Катан: Во время всей игры варвары высаживаются только на главный остров, никогда на оба маленьких острова на юго-востоке и на северо-западе.
- Варвары высаживаются на Катан: Если игрок основывает поселение на одном из маленьких островов, или повышает то поселение до города, новые варвары высаживаются на главный остров. Варвары высаживаются на Катан: Некоторые числа встречаются однажды, некоторые дважды, а некоторые даже трижды. Каждый раз, когда строится поселение или город, как обычно бросают до тех пор, пока 3 новых варваров не высадятся на гексы. Если выпадает число, которое встречается на острове дважды или трижды, один варвар высаживается на один из этих гексов. Руководствуйтесь тем, чтобы гексы заполнялись равномерно. Если на всех (двух или трёх) гексах стоят одинаковое количество варваров (или их нет), решает игрок, который бросал кубик, на какой гекс высаживаются варвары.
- Конец игры: Игра заканчивается, когда игрок построил чудо или когда у него 12 победных пунктов и он продвинулся в этапах строительства чуда дальше его соперников.

Новый мир

- Играть бессмысленно.

Сочетание „Нашествие варваров“ и „Купцы и варвары“

Изменения

Общие

- Годится для игры. С возможностью, с помощью обозов прогонять варваров, сочетание сценариев может показаться экстремальным. Каждый игрок должен решить для себя, освобождает он остров с помощью рыцарей (и получает победные очки за пленных), или получает победные пункты за выполненные задания обозами и передвигает варваров с собственных дорог на гексы противников – или тут возможно лавирование между этими стратегиями. В обоих сценариях надо внести изменения в правилах, чтобы сделать сочетание этих сценариев годным для игры. Если правила в обоих сценариях идентичны (например, в обоих сценариях нет разбойника), то они здесь не приведены.
- Изменения в постройке поля: В основном гексы раскладываются по принципу сценария „Нашествие варваров“. Из гексов внешнего круга убираются 1 лес, 1 пастбище и пустыня и заменяются на гексы назначения из „Купцов и варваров“. Каменоломня ставится на место пустыни. Замок на место гекса с номером 12, стекольный завод на место гекса с номером 2. Гекс с замком из „Нашествия варваров“ кладётся на своё место, напротив каменоломни. Остальные гексы внешнего круга кладутся в случайном порядке. Внутреннее белое пространство остаётся неизменным. Поскольку игра идёт с замком из „Купцов и варваров“, как и с гексом замка из „Нашествия варваров“ то мы оставим за ними разные названия – „замок“ и „гекс замка“. Стекольный завод и замок имеют номерные жетоны и являются также производящими гексами. Стекольный завод производит дерево, замок овец (шерсть). Каменоломня не производит ресурсов.

Подготовка

- По одному варвару ставится на замок и стекольный завод. Не ставятся варвары из правил подготовки „Купцов и варваров“.
- Игруют с картами развития и правилами для карт развития из сценария „Нашествие варваров“. Карты развития из „Купцов и варваров“ не нужны. Карты „Самая длинная дорога“ и „Самая большая армия“, также как и разбойник не участвуют в игре.

Изменения в правилах „Нашествия варваров“

- Если варвар ставится на побережный гекс, то варвар на выпавшем гексе ставится также на дорогу/путь этого гекса. В итоге варвар стоит **одновременно** как на гексе, так и на дороге/пути. Влияние варвара такое же, как и в „Купцах и варварах“. Постановка варваров по правилам „Нашествия варваров“ не изменяется. Нормальный гекс имеет 6 путей, гекс назначения – 7 путей.
- При использовании карты предательство, передвинутые варвары по тем же правилам передвигаются на другой гекс и там ставятся на дорогу/путь.
- На каждую дорогу/путь может быть поставлен только один варвар.

(Если случится маловероятная ситуация, что варвар ставится на гекс, на котором все пути (например, с соседних гексов) заняты варварами, то варвар ставится в центр гекса.) Оба варвара, которые в начале игры стоят на гексах 2 и 12, ставятся не на дорогу/путь, а в центр гекса. (Они не имеют воздействия на проезжающие обозы.) Если позже на гексы

высадутся варвары, то они по правилам также ставятся на дорогу/путь.

- Если замок или стекольный завод завоёваны варварами, то это влияет только на получение ресурсов и победных пунктов на этом гексе, а не на приём или выдачу грузов для обозов.
- С помощью карты „предательство“ или обоза варвары могут быть поставлены также и в центр острова.
- С помощью карты „предательство“ или обоза варвары могут быть поставлены на любой гекс (и в центр острова). Отсюда следует, что варвар также должен быть поставлен и на дорогу/путь этого гекса, если это возможно.
- Варвары, которые с помощью карты „предательство“ или обоза поставлены в центр острова, могут, как и варвары на побережье, быть захвачены рыцарями.

Изменения правил „Купцов и варваров“

- Бросок на 7: при броске на 7 варвар должен быть передвинут. Проверяется лимит карт на руках у игроков, а игрок, выбросивший 7, может отнять у любого игрока одну карту.
- При выпадении 2 или 12 бросок не выполняется заново.

Конец игры

Игра заканчивается, когда ходит игрок, у которого 14 победных пунктов или более.

Сочетание „Купцы и варвары“ и „Города и рыцари“

Изменения

Общие

- Годится для игры

Подготовка

- Постройте игровое поле по правилам сценария „Купцы и варвары“ со следующими изменениями:
 - Уберите в сторону пустыню, одно пастбище и лес.
 - Не используются карты хроник из „Купцов и варваров“.
 - Разбойник и карта „Самая длинная дорога“ не участвуют в игре.
 - Все остальные компоненты из „Городов и рыцарей“ и „Купцов и варваров“ используются в игре.

Игра

- С нижеследующими исключениями из правил, все остальные правила из „Городов и рыцарей“ и „Купцов и варваров“ остаются в силе. В игре есть два вида варваров: 1) варвары, которые по правилам „Городов и рыцарей“ нападают на Катан и которые по правилам „Городов и рыцарей“ атакуют поселенцами и 2) варвары из „Купцов и варваров“, которые мешают ездить обозам.

Фаза основания

В обоих сценариях идентична, так что без изменений.

Правила сочетания

- Торговля/золото: за золото можно купить только сырьё, но не товары.

Действия рыцарей / Битва против варваров

- Все функции рыцарей из „Городов и рыцарей“ остаются без изменений. Если нет разбойников, которых может захватить в плен рыцарь, то появляется возможность прогнать варваров с приграничных путей/дорог. Это происходит аналогично с захватом варваров, рыцарь становится вольным, варвар согласно правилам „Купцов и варваров“ передвигается на другой путь/дорогу, если на дорогу, то у владельца дороги отнимается одна карта. Итак, есть две возможности передвинуть варваров с путей/дорог, с помощью сильного обоза или с помощью рыцаря.

Конец игры

Игра заканчивается при 15 победных пунктах.

Изменения в действиях карт развития

Наука

Алхимик

Вы можете выставить число на кубиках только для добычи ресурсов, а не для передвижения варваров.

Сочетание „Купцы и варвары“ и „Мореходы“

Изменения

Общие

- Купцы и варвары ориентированы на продолжительный ландшафт, который, грубо говоря, должен быть круглым и треугольным, чтобы пути между замком, стекольным заводом и каменоломней были одинаковыми. Это работает почти в одном сценарии „Мореходов“. Из логики следует, что обозы не могут переплывать море, поэтому играть в сценарии без длинной суши будет неудобно.
- В основном, для всех сочетаний „Купцов и варваров“ и „Мореходов“ действуют следующие изменения:
 - Обозы могут двигаться по морским путям. (Они погружаются на баржи и передвигаются.) При движении по воде требуется такое же количество очков движения, как и по суше: без корабля движение стоит 2 очка движения, с кораблём одно очко движения и 1 золотой, если это чужой корабль.
 - Разбойник и пират не участвуют в игре.
 - Варвары тоже могут передвигаться по водным путям. Все правила для дорог действуют для кораблей.
 - Если не оговорено другое, количество победных пунктов по сравнению с соответствующим сценарием „Мореходов“ увеличивается на 3.

Четыре острова

Не годится для игры

Туманный остров

Не годится для игры

Забывтое племя

Не годится для игры

Богатства Катана

Не годится для игры

Остров пиратов

Не годится для игры

Новые берега

- Главный остров строится по правилам „Купцов и варваров“.

Через пустыню

- Изменения в расстановке поля: расстановка гексов главного острова (южнее и западнее пустынного пояса) модифицируется следующим образом:
 - Северо-западные холмы (слева вверху) заменяются на каменоломню.
 - Юго-западное пастбище (слева снизу) заменяется на гекс замка.
 - Восточный лес (средний справа) заменяется на стекольный завод.
 - Юго-западная пашня (слева, номер 9) заменяется на лес.
 - Номерные жетоны главного острова (без мыса севернее пустынного пояса) располагаются по-новому.

Начиная с гор на северо-западе (слева вверху) потом на восток (направо) и потом на следующий юго-западнее лежащий гекс расположить номера в таком порядке: горы 4, холмы 11, пастбище 6, пашня 5, лес 8, пашня 9, стекольный завод -, лес 10, холмы 3, лес 2+12, горы 8, замок, холмы 6, пастбище 5.

Остальные правила „Через пустыню“ и „Купцы и варвары“ остаются без изменений

Сочетание „Купцы и варвары“ и „Города и рыцари“ & „Мореходы“

Изменения

Общие

- Купцы и варвары ориентирован на продолжительный ландшафт, который, грубо говоря, должен быть круглым и треугольным, чтобы пути между замком, стекольным заводом и каменоломней были одинаковыми. Это работает почти в одном сценарии „Мореходов“. Из логики следует, что обозы не могут переплывать море, поэтому играть в сценарии без длинной суши будет неудобно.
- В основном, для всех сочетаний „Купцов и варваров“ и „Мореходов“ действуют следующие изменения:
 - Обозы могут двигаться по морским путям. (Они погружаются на баржи и передвигаются.) При движении по воде требуется такое же количество очков движения, как и по суше: без корабля движение стоит 2 очка движения, с кораблём одно очко движения и 1 золотой, если это чужой корабль.
 - Разбойник и пират не участвуют в игре.
 - Варвары тоже могут передвигаться по водным путям. Все правила для дорог действуют для кораблей.
 - Если не оговорено другое, количество победных пунктов по сравнению с соответствующим сценарием „Мореходов“ увеличивается на 3.

Игра

- С нижеследующими исключениями из правил, все остальные правила из „Городов и рыцарей“ и „Купцов и варваров“ остаются в силе. В игре есть два вида варваров: 1) варвары, которые по правилам „Городов и рыцарей“ нападают на Катан, и которые по правилам „Городов и рыцарей“ атакуются поселенцами и 2) варвары из „Купцов и варваров“, которые мешают ездить обозам.

Фаза основания

В обоих сценариях идентична, так что без изменений.

Правила сочетания

- Торговля/золото: за золото можно купить только сырьё, но не товары.

Действия рыцарей / Битва против варваров

- Все функции рыцарей из „Городов и рыцарей“ остаются без изменений. Если нет разбойников, которых может захватить в плен рыцарь, то появляется возможность, прогнать варваров с приграничных путей/дорог. Это происходит аналогично с захватом варваров, рыцарь становится вольным, варвар согласно правилам „Купцов и варваров“ передвигается на другой путь/дорогу, если на дорогу, то у владельца дороги

отнимается одна карта. Итак, есть две возможности передвинуть варваров с путей/дорог, с помощью сильного обоза или с помощью рыцаря.

Четыре острова

Не годится для игры

Туманный остров

Не годится для игры

Забывтое племя

Не годится для игры

Богатства Катана

Не годится для игры

Остров пиратов

Не годится для игры

Новые берега

- Главный остров строится по правилам „Купцов и варваров“.

Через пустыню

- Изменения в расстановке поля: расстановка гексов главного острова (южнее и западнее пустынного пояса) модифицируется следующим образом:
 - Северо-западные холмы (слева вверху) заменяются на каменоломню.
 - Юго-западное пастбище (слева снизу) заменяется на гекс замка.
 - Восточный лес (средний справа) заменяется на стекольный завод.
 - Юго-западная пашня (слева, номер 9) заменяется на лес.
 - Номерные жетоны главного острова (без мыса севернее пустынного пояса) располагаются по-новому.

Начиная с гор на северо-западе (слева вверху) потом на восток (направо) и потом на следующий юго-западнее лежащий гекс расположить номера в таком порядке: горы 4, холмы 11, пастбище 6, пашня 5, лес 8, пашня 9, стекольный завод -, лес 10, холмы 3, лес 2+12, горы 8, замок, холмы 6, пастбище 5.

- Остальные правила „Через пустыню“ и „Купцы и варвары“ остаются без изменений.

Изменения в действиях карт развития

Наука

Алхимик

Вы можете выставить число на кубиках только для добычи ресурсов, а не для передвижения варваров.

Выходные данные

Все версии сочетаний соответствуют версии 1.0 и развиваются Клаусом Тойбером и Себастьяном Раппом и выложены в открытом доступе на www.catan.com

Исключения:

„Катан на двоих“ & „Города и рыцари“ совместная работа форумчан www.Siedeln.de.

Andreas Egeler (Egi), Grzegorz Kobiela (Grzegorz), Karl Frank (kilah), Helmut

Mader (pi8ch), Jonas Milke (Catanist), Dr. Reiner Dören (RedPiranha) и Alain Miltgen (milli). Текст сочинил Alain Miltgen.

„Катанские реки“ & „Караванный путь“ соответствует версии 1.1 от 12 мая 2008.

„Нашествие варваров“ & „Города и рыцари“ соответствует версии 1.1 от 12 мая 2008.

Приведённые в этом документе правила без изменений соответствуют выложенным на www.catan.com.

Собраны и согласованы с формой оригинальных правил

Деннисом Стевенсом (dennis.stevens@blind-guide.de).

Перевод с немецкого: Владимир Попков

(barsukkin@yandex.ru).



play CATAN

www.playcatan.de

Бесплатно играть с друзьями по Интернету:

- Колонизаторы
- Катан на двоих
- Океаны, Мультикатан, Звёздный корабль, Катан с карточками

Или попробовать себя как жителя* одного из городов Online-мира Катан:

- Мореходы и Города&Рыцари
- Мультикатан вшестером
- Карточная игра в режиме турнира
- Эласунд, Лёвенхерц, Адель
- Турниры и многое другое!

*платный премиум-аккаунт

