КЛАУС ТОЙБЕР

CATAN®

МІСТА Й ЛИЦАРІ

ДОПОВНЕННЯ

ПРАВИЛА ГРИ

Зміст

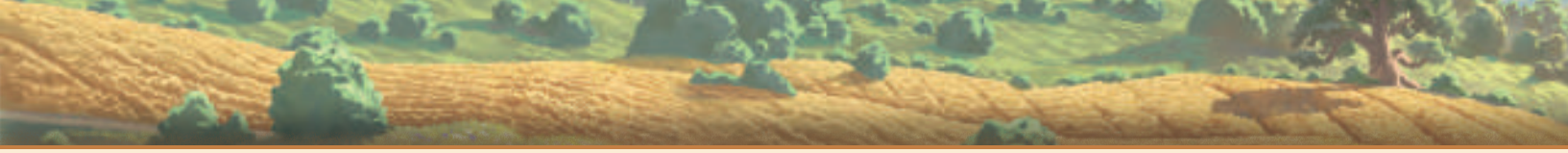
Катан у небезпеці! 2
Мета гри 2
Компоненти 3
Підготовка для початківців 4
Підготовка для досвідчених гравців 5
Загальний огляд ігроладу 6
Детальний огляд ігроладу 6
1. Фаза події та збирання ресурсів 6
2. Фаза торгівлі й будівництва 8
Кінець гри 13
Карти прогресу 14
Поєднання з доповненням *«CATAN: Мореплавці»* 16

ГРАЙТЕ, НЕ ЧИТАЮЧИ ПРАВИЛ!

ВІДЕОПРАВИЛА

ROZUM

KOSMOS



Катан у небезпеці!

Чутки про Катанське королівство швидко ширяться світом. Довідавшись про родючі чорноземи та щедрі багатства острова, люті варвари ладнають корабель, щоби підкорити його народ.

Часу на підготовку оборони обмаль. Та, на щастя, доблесні лицарі готові стати на захист свого краю. Чи стане їм сил відбити напад загарбників?

Хутчіше споряджайте військо й дайте бій варварам, але й про розбудову міст не забувайте! Чия столиця стане найкращою?

Мета гри

Перемогу здобуде гравець, який першим матиме 13 переможних балів. Аби здобути їх, будуйте селища й міста, розігруйте карти прогресу, розширюйте міста до столиць і споряджайте своїх лицарів у бій проти лютих варварів.

Примітка щодо різних видань ігор «CATAN»

З моменту виходу в 1995 р. 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 вміст. Невеликі відмінності можливі лише у графічному оформленні деяких компонентів. Отже, всі видання «CATAN» із пластиковими фігурками сумісні між собою. Набори карт, яких бракує, можна придбати на catanshop.de.

Ігри ж, які виходили в 1995–2002 рр. (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.

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

© 1995, 2025 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5–7, 70184 Штутґарт,
Німеччина

© 2025 CATAN GmbH — CATAN, «сонце CATAN» і логотип бренду CATAN є зареєстрованими товарними знаками та власністю CATAN GmbH (catan.com).
Усі права застережено.
Шукайте додаткову інформацію про «CATAN» на catan.com

Автор: Клаус Тойбер (1952–2023)
Співавтор і наступник: Беньямін Тойбер
Дизайн обкладинки: Квентін Реґнез
Дизайн вмісту: Ерік Гіббелер
Графіка: Міхаела Кінле, Забіне Кондіроллі
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

Зроблено в Німеччині

Редакція першого видання: Райнер Мюллер

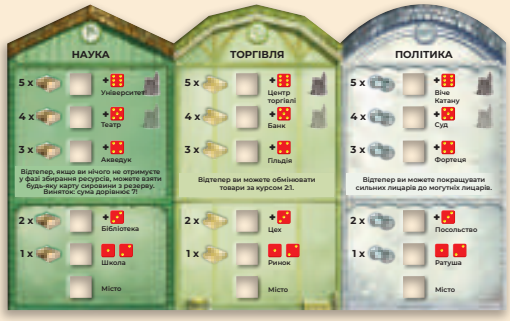
Команда розробників: Ясмін Балле, Арнд Бінен, Морґан Донтенвілл, Арнд Фішер, Б'янка Фройнд, Соня Крютцфельдт, Тіна Ландвер-Редде, Рон Меджин, Енн Рейнольдс, Ез Сперрі.

Особлива подяка: Бреї Бланкенфельд, Себастіану Кастро-Касасу, Піту Фенлону, Надін Фідлер, Каро Фішер, Стефані Ньюман, Донні Прайор, Сабріні Ріш, Келлі Шмітц і Ґвідо 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

4 плани розбудови міст



1 частина рамки з відмітками поступу варварського корабля

1 фігурка торговця

1 фігурка варварського корабля

24 фігурки лицарів *(по 6 кожного кольору)*

простий лицар *сильний лицар* *могутній лицар*

24 шоломи *(по 6 для кожного гравця)*

12 міських мурів *(по 3 кожного кольору)*

12 насадок столиць *(по 3 кожного кольору)*

12 камінців-маркерів *(по 3 для кожного гравця)*

36 карт товарів:

паперу (12 шт.), сукна (12 шт.), монет (12 шт.)

Зворот

2 тримачі для карт

1 червоний кубик

1 кубик подій

6 жетонів переможних балів

4 карти-пам'ятки

54 карти прогресу:

18 карт торгівлі

Зворот

Огляд усіх карт шукайте на с. 14.

18 карт політики

Зворот

18 карт науки

Зворот

4 коробки для фігурок

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

Підготовка для початківців

Якщо ви вперше граєте з доповненням «CATAN: Міста й лицарі», радимо вам почати гру з розкладки мапи за прикладом нижче.

1. Ігрове поле
Зберіть ігрове поле, як показано на ілюстрації. Для цього вам знадобляться плитки місцевості, номерні жетони та частини рамки базової гри «CATAN», а також нова частина рамки з відмітками поступу варварського корабля з цього доповнення. Поставте нову частину рамки замість деталі, що містить гавань із курсом 3:1.

2. Карти сировини
Далі для зручності скорочено називатимемо ці карти сировиною. Відсортуйте карти з базової гри за типом сировини й покладіть стоси горілиць у 2 тримачі для карт. Одна комірка має залишитися порожньою.

3. Карти товарів
Далі для зручності скорочено називатимемо ці карти товарами. Так само відсортуйте ці карти за типами й покладіть стоси горілиць до третього тримача.

Порада: тримач для товарів найкраще розмістити під тримачем із деревиною, вовною й рудою. Таким чином, комірка з папером має бути під коміркою з деревиною, сукно — під вовною, а монети — під рудою.

Товари вам приноситимуть міста, що межують із плитками лісів, пасовищ та гір.

4. Карти прогресу
Відсортуйте карти прогресу відповідно до малюнків на звороті й покладіть кожен стос долілиць у четвертий тримач. Розташуйте тримачі так, аби кожен гравець міг до них дістати. Карти розвитку базової гри «CATAN» залишіть у коробці.

5. Решта компонентів
Поряд із ігровим полем покладіть фігурку торговця, жовтий і червоний кубики, кубик подій та особливу карту «Найдовший торговий шлях». Карту «Найбільше військо» залишіть у коробці — вона для гри з цим доповненням не знадобиться.

Зауважте: червоний кубик із цього доповнення потрібен лише в тому разі, якщо у вашому виданні «CATAN» кубики одного кольору.

6. **Варварський корабель**

Розташуйте варварський корабель на початковій відмітці поступу варварського корабля (найвіддаленішій відмітці від острова).

7. **Розбійник**

Розташуйте розбійника на кам'янистому півострові біля відміток поступу варварського корабля.

8. **Ігрові фігурки**

Виберіть собі колір для гри. Покладіть перед собою такі компоненти відповідного кольору:

5 селищ, 4 міста, 15 доріг;

6 лицарів: 2 простих лицарів (прапор з 1 хвостом);
2 сильних лицарів (прапор із 2 хвостами);
2 могутніх лицарів (прапор із 3 хвостами);

3 міські мури та 3 насадки столиць.

Окрім цього, візьміть 6 шоломів, 1 план розбудови, 3 камінці-маркери, а також 1 карту-пам'ятку.

Фаза заснування: розташуйте стартові фігурки

Фаза заснування ідентична такій, що описана в розділі «Підготовка для досвідчених гравців» правил базової гри «CATAN», але має одну відмінність: замість другого селища ви тепер маєте побудувати місто.

Порада: Розміщуючи свої фігурки, пам'ятайте, що лише 3 плитки місцевості приносять товари, а саме: ліси, пасовища й гори. Переконайтеся, що ви зможете отримувати збіжжя.

Початковий прибуток

За кожну плитку місцевості, що межує з вашим містом, візьміть по 1 відповідній карті сировини.

Підготовка для досвідчених гравців

Уже опанували базові правила й тепер бажаєте урізноманітнити гру? У такому разі зберіть ігрове поле довільно, як описано в розділі «Підготовка для досвідчених гравців» правил базової гри «CATAN». Частину рамки з відмітками поступу варварського корабля поставте замість деталі, що містить гавань із курсом 3:1.

Загальний огляд ігроладу

Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою. Першим ходить гравець, що побудував своє місто останнім. У свій хід гравець розігрує дві фази в такій послідовності:

1. Фаза події та збирання ресурсів

Киньте всі 3 кубики й послідовно виконайте відповідні дії.

Кубик подій визначає подію, яка має відбутись у цей хід.

Червоний кубик визначає умову для отримання карти прогресу.

Сума значень червоного та жовтого кубиків вказує на плитки місцевості, з яких гравці отримують ресурси.

Не забудьте взяти товари за свої міста.

Важливо: єдина дія, яку можна виконати, перш ніж кинути кубики — це розіграш карти «Алхімія».

2. Фаза торгівлі й будівництва

Торгівля
Ви можете торгувати сировиною й товарами з іншими гравцями, з резервом чи з гаванями.

Будівництво
Ви можете, як і раніше, будувати дороги, селища й міста. Утім, тепер ви також маєте змогу:

- звести міський мур;
- спорядити, покращити й активувати своїх лицарів;
- розбудувати свої міста (за допомогою товарів).

Крім того, у будь-який момент фази торгівлі й будівництва ви можете:

- розіграти карти прогресу та/або
- виконати такі дії лицарів:
  - переміститися своїх лицарів;
  - вигнати лицаря суперника;
  - вигнати розбійника.

Щойно ви розіграєте фазу торгівлі й будівництва, настає черга ходити гравцеві ліворуч. Цей гравець має знову кинути кубики.

Детальний огляд ігроладу

Гра з доповненням «CATAN: Міста й лицарі» не потребує карт розвитку базової гри «CATAN». Відповідно, можливість розіграти такі карти також відпадає. Розіграти карти прогресу можна лише після того, як кинете кубики. Винятком є карта «Алхімія» — єдина карта, яку можна розіграти перед кидком кубиків.

1. Фаза події та збирання ресурсів

Киньте всі 3 кубики й розіграйте їхні результати в такій послідовності:

Крок 1: кубик подій

Корабель: варвари наближаються

Якщо на кубику подій випав символ корабля, перемістіть фігурку варварського корабля на одну відмітку вперед.

Коли корабель досягне останньої відмітки (із символом корабля), варвари висадяться на острів. Щоб відбити напад завойовників, ви мусите мати активованих лицарів (див. «Бій з варварами» на с. 13).

Символи прогресу

Якщо на кубику випав один із трьох символів прогресу, кожен із гравців перевіряє, чи може взяти карту прогресу.

Наука

Торгівля

Політика

Зауважте, що зробити це можуть лише ті гравці, які виконали у своїх містах відповідні розбудови (науки, торгівлі, політики).

Порівняйте значення червоного кубика з тим, що вказано біля комірки, де зараз стоїть камінець-маркер на вашому плані розбудови (поле плану має відповідати символу прогресу, що випав на кубику подій).

Зробити це слід таким чином:

Праворуч від камінця знайдіть зображення кубика. Якщо значення на ньому більше чи дорівнює значенню кинутого кубика, візьміть верхню карту прогресу зі стосу, символ якого випав на кубику подій.

Витягнувши карту переможних балів, одразу покладіть її горілиць перед собою.

Усі ж інші карти кладіть долілиць.

Що робити, якщо умови виконали декілька гравців?

У такому разі всі вони мають по черзі за годинниковою стрілкою взяти карту з відповідного стосу. Першим карту бере гравець, що кидав кубики.

Кожен гравець може викласти перед собою не більше ніж 4 карти прогресу. Карти переможних балів не враховуються.

Якщо ви отримали п'яту карту у свій хід, ви мусите негайно скинути чи розіграти будь-яку з карт на руці. У хід суперника ж — скиньте одну карту, поклавши її під низ відповідного стосу. (Детальний огляд усіх карт шукайте на с. 14.)

Приклад:

План розбудови гравця 1

План розбудови гравця 2

Значення кинутих кубиків

На кубику подій випав символ торгівлі, а на червоному кубику — 3.
Гравець 1 здійснив третій етап розбудови свого міста (гільдія), а тому виконує необхідну умову (кубик на плані показує «+4»). Гравець 1 бере верхню карту прогресу зі стосу торгівлі. Гравець 2 завершив лише перший етап (ринок), а тому не отримує жодної карти (відповідно до умов плану він міг би взяти карту, якби на кубику випало 2 чи 1).

Крок 2: фаза збирання ресурсів

Сума не дорівнює 7: отримайте сировину або товари

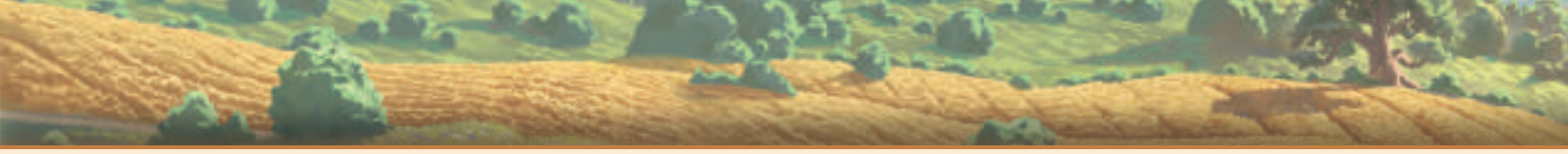
Правила збирання ресурсів аналогічні правилам базової гри «CATAN» з однією зміною, що описана нижче.

Міста приносять вам по 2 карти, а саме:

а) якщо сума значень кубиків дорівнює номерному жетону полів чи пагорбів, так само візьміть 2 карти сировини відповідної плитки, або

2 карти збіжжя

2 карти глини



б) якщо сума значень кубиків дорівнює номерному жетону лісів, пасовищ чи гір, то візьміть 1 карту сировини й 1 карту товару відповідної плитки. Ви не можете взяти 2 карти одного типу замість 2 карт різних типів. Оскільки товари беруть на руку, їх також враховують у ліміт руки й скидають, якщо на кубиках випало 7.

Сума дорівнює 7: стережіться розбійника!

Загалом для цього доповнення застосовні ті ж правила, що й для базової гри «CATAN». Утім, зважайте, що:

- Ви не можете переміщувати розбійника, доки варвари не зійдуть на берег острова вперше. До того часу щоразу, коли на кубиках випадає 7, гравці, що мають на руці забагато карт, мусять скинути половину. Розбійник залишається на півострові, й ніхто не забирає карту в суперника.
- Щойно варвари дістануться Катану вперше, ви також зможете переміщувати розбійника, розігруючи карти прогресу або задіюючи лицарів.

Зауважте! Якщо варварський корабель пристав до Катану в хід, коли сума значень кубиків дорівнює 7, ви мусите відразу перемістити розбійника, оскільки напад варварів передує фазі збирання ресурсів.

Коли варвари дістануться берегів острова вперше, розташуйте розбійника на плитці пустелі, щоби показати, що відтепер його можна переміщувати.

2. Фаза торгівлі й будівництва

Торгівля

Правила торгівлі аналогічні правилам базової гри «CATAN». Зокрема це стосується й торгівлі товарами. Зважайте, що:

- Ви можете обмінювати карти, як заманеться: наприклад, товари на сировину, сировину на товари, товари на інші товари, сировину на іншу сировину.
- Картами прогресу торгувати не можна.
- Сукно, папір і монети є окремими товарами.
- Торгуючи з резервом чи гаванями, ви можете обмінювати лише товари одного типу.

Приклад:

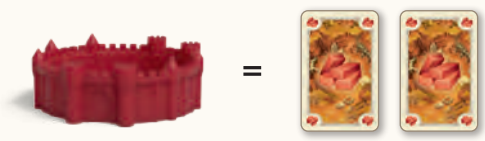
Торгівля з резервом: 4 карти вовни → 1 карта паперу

Торгівля з гаванню з курсом 3:1: 3 карти монет → 1 карта сукна

Будівництво

У свій хід ви можете будувати дороги, селища й міста, як і раніше.

Однак тепер у вас є й нові можливості для будівництва й виконання інших дій.

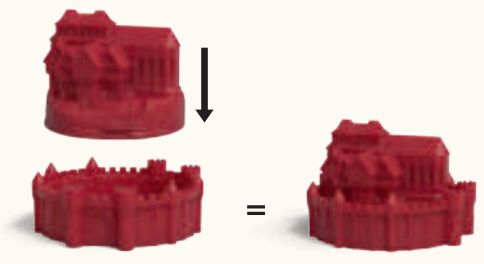


Міський мур

Ціна будівництва: 2 карти глини.

Розташуйте міський мур під одним зі своїх міст.

Тільки місто може мати (щонайбільше) 1 міський мур (селище не може). Щоб його побудувати, у вас у резерві повинен бути хоча б 1 міський мур, а також ви повинні мати хоча б 1 ваше місто без міського муру на ігровому полі.



Міський мур захищає вас від розбійника таким чином:

Зазвичай, коли на кубиках випадає 7, гравці, які мають на руці більше ніж 7 карт, мусять скинути половину своїх карт.

Проте 1 міський мур дає вам змогу мати на руці до 9 карт, не боячись їх втратити.

З кожним наступним міським муром цей ліміт збільшується на 2 карти (щонайбільше 13 карт).

Втрачаючи місто, ви також втрачаєте його міський мур.

Приклад: *Гравець обніс муром 2 свої міста, а тому може мати на руці до 11 карт, не ризикуючи їх втратити. Якщо ж на кубиках випаде 7, коли він матиме більше ніж 11 карт, цей гравець повинен скинути половину своєї руки.*

Лицар

Усього є три рівні лицарів. Силу лицаря визначає кількість хвостів його прапора.

1 хвіст: простий лицар, 1 очко сили.

2 хвости: сильний лицар, 2 очки сили.

3 хвости: могутній лицар, 3 очки сили.

Упродовж гри ви можете виставляти на поле простих лицарів, підвищуючи згодом їхній рівень.

Простий лицар
1 очко сили

Сильний лицар
2 очки сили

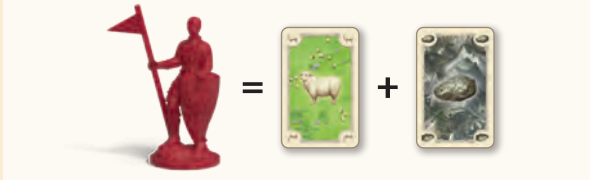
Могутній лицар
3 очки сили

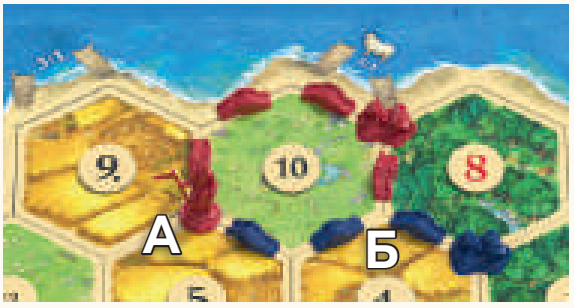
Спорядження лицаря

Ціна: 1 карта вовни + 1 карта руди.

Розташуйте простого лицаря (без шолома) на ігровому полі. Зважайте на те, що:

- Лицарів можна розташовувати лише на вільних перехрестях, які межують принаймні з однією вашою дорогою.
- На лицарів не діє правило відстані.
- Якщо ви розташували лицаря на перехресті, що межує з дорогою суперника, будівництво на ньому стає неможливим. Також, відповідно, лицар може розірвати торговий шлях суперника.





Приклад: *Червоний гравець може розташувати лицаря на 4 перехрестях. Поставивши лицаря на перехрестя А, він блокує дорогу синього гравця. Відтепер будувати дорогу від цього перехрестя може лише червоний гравець. Якби червоний гравець поставив лицаря на перехрестя Б, торговий шлях синього гравця було б розірвано.*

Активація лицаря

Ціна: 1 карта збіжжя.

Лицарі можуть мати 2 статуси, що позначаються за допомогою шолома.

Лицарі без шоломів є неактивними. Цей статус є початковим для всіх лицарів, яких ви споряджаєте. Такі лицарі не можуть виконувати жодних дій.
Натомість лицарі в шоломах є активними й можуть виконувати дії.

Скиньте 1 карту збіжжя й надіньте шолом на будь-якого свого лицаря на полі, щоб активувати його. Упродовж свого ходу ви можете, зокрема, активувати й щойно споряджених лицарів.

Активувавши лицаря, задіяти його ви зможете тільки в наступний хід. Детальний огляд дій лицарів шукайте на с. 12.

Покращення лицаря

Ціна: 1 карта вовни + 1 карта руди.

Ви можете покращувати як активних, так і неактивних лицарів. Покращення не змінює статус лицарів: активовані до цього лицарі залишаються активними, а не активовані — неактивними.

За хід покращити кожного лицаря можна лише 1 раз.

Отже, ви можете виконати такі дії:

- Покращити простого лицаря до сильного лицаря. Цю дію можна виконати відразу після того, як ви спорядили простого лицаря, або ж у будь-який інший момент свого ходу. Для цього приберіть простого лицаря з поля, а на його місці поставте фігурку сильного лицаря.
- Покращити сильного лицаря до могутнього лицаря. Ця дія доступна лише після того, як ви побудуєте фортецю (третій етап поля політики).

Важливо! Усі гравці можуть мати лише по 2 лицарі кожного рівня. Приміром, ви вже маєте двох простих лицарів на полі. Щоби спорядити нового лицаря, ви мусите спершу покращити одного з тих, що вже стоять на полі.

Розбудова міст

За допомогою товарів ви можете розвивати міста на вашому плані розбудови. Навіть якщо ви маєте лише 1 місто, ви можете розвивати міста на всіх трьох полях плану розбудови. Кінцевою метою розбудови на кожному полі є зведення столиці. Хто першим виконає четвертий етап одного з полів, будує столицю.

Папір *Сукно* *Монети*

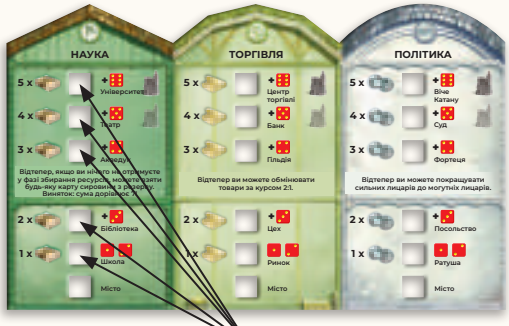
Папір потрібен для розбудови поля науки.

Сукно — для поля торгівлі.

Монети — для поля політики.

Три камінці-маркери допоможуть вам відстежувати свій поступ розвитку міст на плані розбудови. Кожне з 3 полів плану має 5 етапів.

На початку гри розташуйте свої камінці в нижніх комірках плану. Якщо ви втратили всі міста через напад варварів, ви не зможете продовжувати розбудову, поки не відбудуєте бодай одне. Ваш поточний поступ розбудови, втім, зберігається.



Етапи розбудови

Ціна

Вимоги до кожного етапу вказано ліворуч від комірки для каменя-маркера.

Перший етап будь-якого поля плану розбудови коштує 1 карту товару відповідного типу, другий етап — 2 таких карти, третій — 3 і т. д.

Виконавши розбудову, перемістіть камінець на 1 етап вище у відповідну комірку.

Виконавши третій етап розбудови, ви отримуєте до кінця гри певну перевагу, описану під відповідним етапом кожного з 3 полів.

Перший етап розбудови коштує 1 карту паперу, другий — 2 карти паперу і т. д.

Переваги різних полів:

Поле науки: ви побудували акведук. Відтепер, якщо ви нічого не отримуєте у фазі збирання ресурсів, можете взяти будь-яку карту сировини з резерву. Це стосується й випадків, коли ви не отримуєте ресурсів через те, що на вашій плитці стоїть розбійник.

Виняток: якщо сума значень кубиків дорівнює 7, ви не отримуєте карту сировини.

Поле торгівлі: ви побудували гільдію. Відтепер ви можете обмінювати товари за курсом 2:1. Ви можете обміняти 2 карти товару на 1 карту сировини або 1 карту іншого товару. Обмінювати можна лише товари одного типу.

Поле політики: ви побудували фортецю. Відтепер ви можете покращувати сильних лицарів до могутніх лицарів.

Карти прогресу

Отримання карт прогресу

На плані розбудови для кожного етапу праворуч від комірки для камінця зображено певне значення червоного кубика. Якщо значення, що випало на червоному кубику, менше або дорівнює зображеному, ви берете карту прогресу з відповідного стосу (поле плану має відповідати символу прогресу на кубику подій, див. с. 7).

З кожним етапом це значення збільшуватиметься. Іншими словами, що більше ви розбудовуєте свої міста, то вищий шанс отримати карту прогресу.

Розіграш карт прогресу

Упродовж свого ходу ви можете розіграти довільну кількість карт прогресу, але лише після того, як кинете кубики.

Зауважте! Карта «Алхімія» є винятком — її можна розіграти перед кидком кубиків.

Після розіграшу карти покладіть її долілиць під низ відповідного стосу (крім карт «Переможний бал»).

Столиці

Побудувати столицю ви можете лише завдяки просуванню на плані розбудови.

Загалом ви можете збудувати 3 столиці — по одній для кожного поля.

Кожне місто-столиця дає 4 переможні бали (2 бали за місто + 2 бали за столицю).

Гравець, що першим виконає четвертий етап на певному полі плану (театр, банк або суд), може встановити насадку столиці на одне зі своїх міст.

Утім, ви можете втратити столицю, якщо суперник раніше за вас виконає п'ятий етап розбудови на відповідному полі плану. У такому разі ви мусите прибрати насадку столиці зі свого міста, тоді як суперник встановлює насадку на одній зі своїх фігурок.

Ви не можете втратити столицю після того, як виконаєте п'ятий етап розбудови на одному з полів. Інші гравці можуть виконувати п'ятий етап розбудови на тому ж полі, щоби підвищити ймовірність отримання карт прогресу, однак столиця залишається за вами.

Ви також можете звести більше ніж одну столицю за умови, що маєте для цього достатньо міст і першими виконали четвертий етап розбудови. Гравець, що побудував столицю, маючи тільки 1 місто, може виконувати лише перші три етапи розбудови на інших двох полях плану. Щоб виконати четвертий і п'ятий етапи ще на одному полі, він мусить спершу побудувати ще одне місто.

Порада. Стежте за планами розбудови суперників, аби знати, які столиці вже було побудовано, а які вони можуть от-от збудувати.

Зображення столиці праворуч від кубика вказує, на яких етапах її можна збудувати.

Приклад: *Гравець 1 побудував політичну столицю, бо першим виконав 4-й етап плану розбудови (суд). Гравець 2, утім, невдовзі виконує 5-й етап того ж поля (віче Катану). Тож гравець 1 знімає насадку зі свого міста, а гравець 2 — встановлює на своє. До кінця гри власником політичної столиці залишається гравець 2.*

Дії лицарів

Під час свого ходу ви можете виконати одну дію кожним своїм активним лицарем. Після виконання дії лицар знову стає неактивним (ви маєте зняти з нього шолом). Ви можете відразу ж активувати цього лицаря, витративши 1 карту збіжжя, але задіювати — лише з наступного ходу.

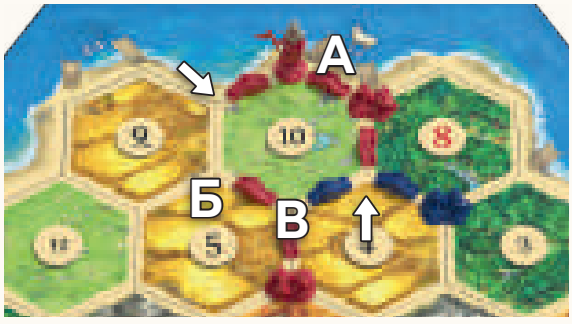
Переміщення лицаря

Ви можете переміщувати лицарів, яких активували впродовж минулих ходів.
Але слід дотримуватися таких умов:

- Ваші дороги мусять з'єднувати початкове та кінцеве (вільне) перехрестя.
- На кожному перехресті можна розташувати не більше ніж 1 лицаря.
- Ви не можете перетинати перехрестя, де стоять лицарі суперників.

Якщо на перехресті, де ви хочете побудувати селище, стоїть ваш лицар, ви мусите спершу перемістити його звідти. Якщо ви не можете перемістити лицаря (відсутні вільні перехрестя чи лицар неактивний), виконати будівництво на цьому перехресті неможливо.

Після виконання цієї дії ваш лицар стає неактивним (зніміть з нього шолом).



Приклад: *Червоний гравець може перемістити активного лицаря (перехрестя А) на одне з перехресть, що позначені стрілкою. Він не може розташувати свого лицаря на перехрестях Б і В, оскільки вони не з'єднані з перехрестям А жодною дорогою.*

Вигнання лицаря

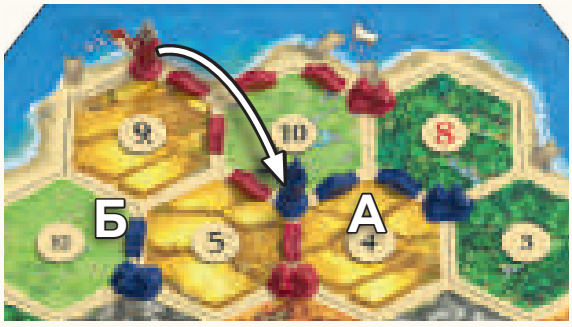
Ви можете вигнати лицаря суперника з перехрестя, що суміжне з вашим торговим шляхом, перемістивши туди свого лицаря. Зважайте, що ви можете виганяти лише слабших лицарів.

Вигнання відбувається таким чином:

- Власник лицаря, якого ви хочете вигнати, мусить перемістити його своїм торговим шляхом на інше вільне перехрестя. Під час цього переміщення лицар не може перетинати перехрестя, зайняті чужими лицарями. Статус цього лицаря не змінюється.
- Якщо вільних перехресть немає, суперник мусить прибрати свого лицаря з ігрового поля.

Ви не можете виганяти власних лицарів.

Після виконання цієї дії ваш лицар стає неактивним (зніміть з нього шолом).



Приклад: *Оскільки синій лицар нижчого рівня і стоїть на перехресті, суміжному з торговим шляхом червоного гравця, той може перемістити туди свого активного лицаря й вигнати лицаря суперника. Синій гравець мусить перемістити свого лицаря на перехрестя А, що лежить у межах його торгового шляху. Він не може перемістити лицаря на перехрестя Б.*

Вигнання розбійника

Ви можете задіяти активного лицаря (рівень не важливий), щоб вигнати розбійника, якщо він стоїть на одній із 3 плиток місцевості, які межують із перехрестям цього лицаря.

Ця дія аналогічна ефекту карти розвитку «Лицар» із базової гри «CATAN». Перемістіть фігурку розбійника на іншу плитку місцевості, де стоїть селище чи місто іншого гравця, й заберіть випадкову карту з його руки.

Після виконання цієї дії ваш лицар стає неактивним (зніміть з нього шолом).

> *Важливо! Ви не можете виганяти розбійника з півострова за допомогою лицаря, доки варвари не висадяться на Катан уперше.*

Приклад: *Червоний лицар міг би вигнати розбійника з позначених світлих плиток довкола нього. Та, на жаль, розбійник стоїть поза зоною досяжності цього лицаря. Щоб вигнати розбійника, червоний гравець має:*
1. Перемістити лицаря на перехрестя А або Б, після чого той стає неактивним.
2. Витратити 1 карту збіжжя, щоби знову активувати лицаря.
3. Вигнати розбійника під час наступного ходу.

Бій з варварами

Щойно варварський корабель досягне відмітки із символом корабля, варвари висаджуються на берег острова й одразу ж починають битву з катанськими (активними) лицарями.

Перш за все визначте силу варварів. Для цього підрахуйте всі міста (включно зі столицями) на острові. Отримане число є силою варварської орди.

Далі визначте силу катанського війська, підрахувавши кількість хвостів на прапорах усіх активних лицарів.

Після цього порівняйте два числа. Якщо сила варварів більша — перемагають варвари. Якщо ж сила лицарів більша або дорівнює силі варварів — перемагають лицарі.

Перемога варварів

Орда нападає на міста одного чи кількох гравців, що висунули для оборони острова найменшу кількість активних лицарів (або жодного).

Варвари можуть напасти лише на тих гравців, що мають принаймні одне місто. Гравці, що мають лише селища, не зазнають нападу. Те саме стосується столиць — вони завжди захищені від варварів.

Кожен гравець, який має принаймні одне місто, мусить підрахувати кількість хвостів на прапорах своїх активних лицарів. Гравець, який виставив активних лицарів із найменшою сумарною силою, замінює одне зі своїх міст на селище. У разі, якщо таких гравців кілька, усі вони втрачають по 1 місту.

Приклад: *Червоний, синій та білий гравці мають по 1 активному лицарю (всі — прості), а помаранчевий — жодного. Отже, сила війська лицарів дорівнює 3.*

Червоний і синій гравці мають по 2 міста, помаранчевий — 1 столицю, але жодного міста, а білий гравець має лише селища. Отже, сила орди дорівнює 5 (4 міста + 1 столиця).

Перемога за варварами — 3 : 5.

Червоний і синій гравці втрачають по 1 місту. Помаранчевий гравець, хоч і не активував жодного лицаря, не втрачає місто, бо воно захищене статусом столиці. Білий гравець також нічого не втрачає, адже має лише селища.

Якщо гравець із найслабшим військом не може втратити місто (наприклад, він не має жодного міста або воно захищене статусом столиці), тоді місто втрачає передостанній за силою війська гравець. Якщо ж і цей гравець не може втратити місто, це робить наступний за силою гравець і т. д.

> *Важливо! У разі, якщо ніхто не активував жодного лицаря, кожен гравець втрачає місто!*

Втрачаючи міста, обнесені міським муром, ви втрачаєте і мур.

Утративши навіть усі міста, ви зберігаєте виконані розбудови, а тому можете й далі отримувати карти прогресу. Утім, ви мусите знову побудувати місто, перш ніж виконувати наступні етапи розбудови.

> *Важливо! Якщо місто втрачає гравець, що вже розташував на полі всі 5 своїх селищ, то це місто вважатиметься селищем. Переверніть фігурку цього міста на бік. Якщо цей гравець згодом захоче побудувати нове місто, він мусить спершу відбудувати перевернуту фігурку. Ціна будівництва залишається такою ж, як і для «звичайних» міст. Гравець із перевернутим містом не може виконувати розбудови (оскільки воно вважається селищем).*

Перемога лицарів

Катанським лицарям вдається відбити наступ варварів.

Гравець із найбільшою кількістю хвостів активних лицарів бере 1 жетон переможних балів із резерву.

Якщо таких гравців кілька, кожен із них бере верхню карту з будь-якого стосу карт прогресу. Утім, у такому разі жетони переможних балів не отримує ніхто.

Незважаючи на те, хто переміг, після битви всі лицарі стають неактивними. Розташуйте варварський корабель на першій відмітці поступу. Їхній похід на Катан починається спочатку.

Кінець гри

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

Варіанти для досвідчених гравців

Вам бракує тактики? Тоді спробуйте пограти з новим правилом: щойно варвари досягнуть острова, усі гравці по черзі (починаючи з гравця, що ходить) мають вирішити, скільки саме лицарів вони хочуть висунути в бій проти завойовників.

Порада. Ви можете не висувати жодного лицаря, аби дозволити варварам перемогти й таким чином нашкодити суперникам.

Активний статус втрачають лише ті лицарі, що брали участь у битві.

Карти прогресу

Наука

Алхімія (2 шт.)

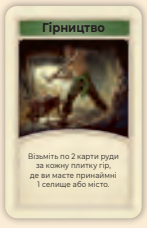
Розіграйте цю карту ***перед тим****, як кинути кубики, і самі виберіть результат обох числових кубиків. Потім киньте кубик події і, як зазвичай, спочатку розіграйте подію.*

Ця карта дає вам змогу обрати будь-які значення двох числових кубиків замість кидка. Їхня сума може, зокрема, дорівнювати 7. Після цього киньте кубик подій і розіграйте відповідну подію. Лише після цього гравці можуть отримати ресурси (або ви можете перемістити розбійника) за обрану вами суму значень. Ви не можете розіграти цю карту після того, як кинули кубики.

Будівельний кран (2 шт.)

Упродовж ***цього*** *ходу розбудова міста (школа, ратуша тощо) коштуватиме вам на 1 карту товару менше.*

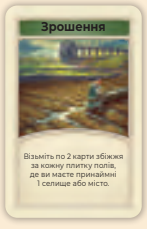
Знижка діє виключно впродовж ходу, коли було розіграно цю карту. Вона застосовується лише для виконання розбудови (ринок, ратуша тощо). Таким чином, ця карта дає вам змогу перемістити камінець-маркер тільки на один етап вище. Її можна, зокрема, розіграти й на першому етапі розбудови.



Гірництво (2 шт.)

Візьміть по 2 карти руди за ***кожну*** *плитку гір, де ви маєте принаймні 1 селище чи місто.*

Ви отримуєте по 2 карти руди за кожну плитку гір, незалежно від того, чи там стоїть місто, чи селище. ***Приклад.*** *На одній плитці гір ви маєте 2 селища, а на іншій — місто. Розігравши цю карту, ви отримуєте 4 карти руди.*



Зрошення (2 шт.)

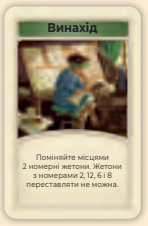
Візьміть по 2 карти збіжжя за ***кожну*** *плитку полів, де ви маєте принаймні 1 селище чи місто.*

Ви отримуєте по 2 карти збіжжя за кожну плитку полів, незалежно від того, чи там стоїть місто, чи селище. ***Приклад.*** *На одній плитці полів ви маєте 2 селища, а на іншій — місто. Розігравши цю карту, ви отримуєте 4 карти збіжжя.*

Переможний бал (1 шт.)

Друкарня — отримавши цю карту, покладіть її перед собою горілиць. Ця карта дає 1 переможний бал.

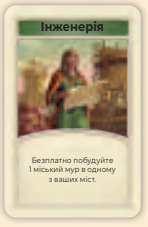
Ви не можете тримати карти переможних балів на руці. Ця карта, як і решта карт прогресу, не враховується в загальну кількість карт, коли на кубиках випадає 7.



Винахід (2 шт.)

Поміняйте місцями 2 номерні жетони. Жетони з номерами 2, 12, 6 і 8 переставляти не можна.

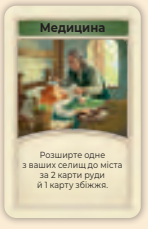
Ця карта дає вам змогу покращити збирання ресурсів. Вам не обов'язково мати міста чи селища на плитках, де ви міняєте жетони. Якщо ви, приміром, хочете поміняти жетони 9 і 11, візьміть жетон 9 і покладіть його на плитку з жетоном 11 і навпаки. Ви можете поміняти жетони, навіть якщо на одній з обраних плиток стоїть розбійник.



Інженерія (1 шт.)

Безплатно побудуйте 1 міський мур в одному з ваших міст.

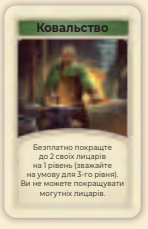
Якщо сума дорівнює 7, ви можете мати на руці 2 додаткові карти, не ризикуючи втратити половину. Правила щодо міського муру — на с. 8.



Медицина (2 шт.)

Розширте одне з ваших селищ до міста за 2 карти руди й 1 карту збіжжя.

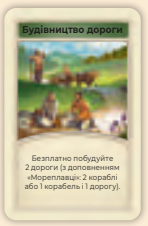
Ця карта дає вам змогу заощадити по 1 карті руди та збіжжя. Ви не можете розіграти 2 такі карти одночасно для одного й того ж поселення.



Ковальство (2 шт.)

Безплатно покращте до 2 своїх лицарів на 1 рівень (зважайте на умову для 3-го рівня). Ви не можете покращувати могутніх лицарів.

Ви можете покращити до двох активних і/або неактивних лицарів. Покращувати сильних лицарів (другого рівня) можна лише за умови, що ви виконали необхідну для цього розбудову — фортецю (поле політики). Ця карта не змінює статус покращених лицарів. Упродовж ходу ви не можете покращити одного й того самого лицаря більш як на 1 рівень.



Будівництво дороги (2 шт.)

Безплатно побудуйте 2 дороги (з доповненням «Мореплавці»: 2 кораблі або 1 корабель і 1 дорогу).

Дороги можна будувати на різних місцях ігрового поля. Ви не витрачаєте жодної карти сировини.

Торгівля

Торговець (6 шт.)

Розташуйте торговця на плитці місцевості біля одного з ваших селищ або міст. Доки він там стоїть, ви можете обмінювати сировину цієї плитки за курсом 2:1.

Торговець вступає в гру лише після розіграшу цієї карти. Доки торговець стоїть на плитці, на якій ви його розташували, ви можете обмінювати її сировину за курсом 2:1. Перемістити торговця можна лише за допомогою іншої карти «Торговець». Ви можете й далі обмінювати сировину, навіть якщо на плитці з торговцем стоїть розбійник.

Гравець, поки контролює торговця, отримує за нього 1 переможний бал.

Торговельна гавань (2 шт.)

Ви можете запропонувати всім суперникам по 1 карті сировини. Натомість вони мусять віддати вам будь-яку свою карту товару, якщо мають такі карти.

Ви можете використовувати ефект цієї карти, доки триває ваш хід. З кожним гравцем можна здійснити не більше ніж один обмін. Суперники самі вибирають, яку карту вам віддати. Обмін неможливий, якщо суперник, якому ви пропонуєте сировину, не має жодного товару. У такому разі ви залишаєте цю сировину собі.

Торговельний флот (2 шт.)

До кінця свого ходу ви можете обміняти 1 тип сировини або товару за курсом 2:1 необмежену кількість разів.

Обмінювати можна лише сировину або товари одного типу. Обмін двох різних карт неможливий. Так, наприклад, ви можете обміняти 2 карти паперу на будь-яку 1 карту сировини чи іншого товару довільну кількість разів.

Мито (2 шт.)

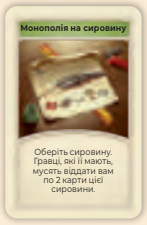
Виберіть суперника, що має більше переможних балів, ніж ви. Подивіться його руку й заберіть собі дві карти (сировини та/або товарів).

Суперник не може захиститися від цього «побору».

Монополія на товар (2 шт.)

Виберіть товар. Гравці, які його мають, мусять віддати вам по 1 карті цього товару.

Вони зобов'язані виконати цю дію, якщо мають такий товар.



Монополія на сировину (4 шт.)

Оберіть сировину. Гравці, які її мають, мусять віддати вам по 2 карти цієї сировини.

Суперник мусить зробити це, навіть якщо він має на руці лише 1 карту цієї сировини.

Політика

Податок (2 шт.)

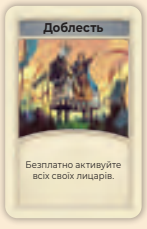
Перемістіть розбійника на іншу плитку місцевості. Заберіть по 1 випадковій карті (сировини / товару) в кожного гравця, що має там принаймні 1 селище чи місто.

Ви можете взяти лише 1 карту, навіть якщо суперник має на цьому полі 2 селища / міста.

Дипломатія (2 шт.)

Ви можете прибрати будь-яку відкриту дорогу (таку, що не закінчується дорогою чи фігуркою того ж кольору). Прибираючи власну дорогу, ви можете відразу поставити її деінде.

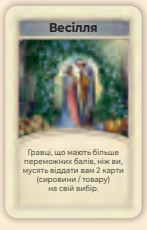
Відкритою дорогою є така дорога (або лінія кораблів, якщо ви граєте з доповненням «CATAN: Мореплавці»), яка стоїть на початку або кінці торгового шляху та не заблокована іншим селищем, містом чи лицарем. Дорога не є відкритою, якщо її блокує фігурка суперника. Прибираючи дорогу суперника, віддайте її власнику. Прибираючи свою дорогу, ви можете відразу безплатно розташувати її відповідно до звичайних правил будівництва. Ви не можете прибрати дорогу суперника, а потім розмістити деінде свою.



Доблесть (2 шт.)

Безплатно активуйте всіх своїх лицарів.

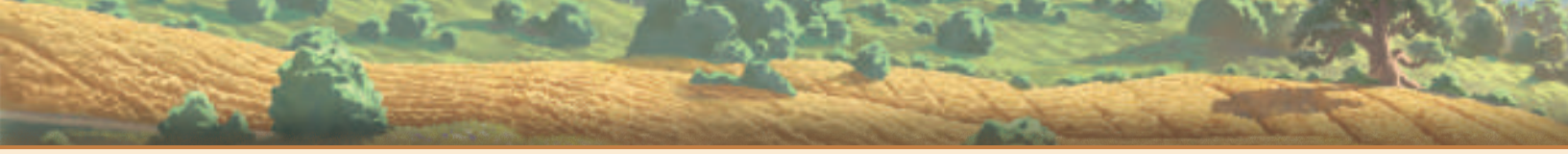
Ви не витрачаєте жодної карти збіжжя на активацію лицарів незалежно від їхнього рівня.



Весілля (2 шт.)

Гравці, що мають більше переможних балів, ніж ви, мусять віддати вам 2 карти (сировини / товару) на свій вибір.

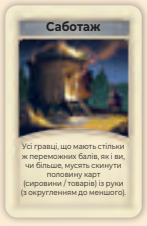
Ці гравці мусять зробити це, навіть якщо вони мають на руці лише 1 відповідну карту. Тільки гравці, які не мають карт сировини / товару, не віддають карти.



Інтрига (2 шт.)

Ви можете прибрати з перехрестя, до якого прилягає ваша дорога чи корабель, будь-якого чужого лицаря (без участі власного).

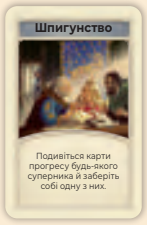
За допомогою цієї карти ви можете прибирати лицарів суперників, які заважають будівництву чи переривають торгові шляхи. Ви (або суперник) можете знову пізніше спорядити лицаря на це перехрестя. Щоб розіграти цю карту, не потрібно мати лицарів. Лицаря, якого прогнали, необхідно перемістити на інше перехрестя. Якщо вільних перехресть немає, гравець, проти якого було розіграно карту, має прибрати свого лицаря з поля.



Саботаж (2 шт.)

Усі гравці, що мають стільки ж переможних балів, як і ви, чи більше, мусять скинути половину карт (сировини / товарів) із руки (з округленням до меншого).

За непарної кількості карт округлювати слід до меншого (з 9 карт потрібно скинути лише 4).



Шпигунство (3 шт.)

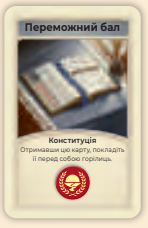
Подивіться карти прогресу будь-якого суперника й заберіть собі одну з них.

Ви також можете забрати карту шпигунства й одразу її розіграти. Ви не можете забирати карти переможних балів.

Зрада (2 шт.)

Виберіть гравця. Він мусить прибрати будь-якого зі своїх лицарів. Поставте на своїй дорозі власного лицаря такого самого рівня й статусу (активний чи ні).

У разі, якщо ви не можете поставити лицаря, рівноцінного тому, якого прибрав суперник за своїм вибором, спорядіть лицаря нижчого рівня. Наприклад, якщо суперник прибирав сильного лицаря, а ви вже виставили обох своїх сильних лицарів, поставте натомість простого лицаря. Якщо й такий варіант неможливий, суперник мусить прибрати свого лицаря, але ви не розміщуєте жодного. Якщо суперник прибирав могутнього лицаря, ви можете поставити власного могутнього лицаря, навіть якщо ще не виконали третій етап поля політики. Ваш лицар отримує той самий статус (активний / неактивний), що й лицар суперника.



Переможний бал (1 шт.)

Конституція — отримавши цю карту, покладіть її перед собою горілиць. Ця карта дає 1 переможний бал.

Ви не можете тримати карти переможних балів на руці. Ця карта, як і решта карт прогресу, не враховується в загальну кількість карт, коли на кубиках випадає 7.

Поєднання з доповненням «CATAN: Мореплавці»

Ви можете поєднувати це доповнення з доповненням «Мореплавці». Найкраще для цього підходять сценарії «Незвідані береги» та «Крізь пустелю». Не рекомендуємо сценарії з великою кількістю маленьких островів, а також сценарії з перевернутими плитками місцевості. Граючи з доповненням «Мореплавці», не забувайте, що певні дії для доріг також застосовуються й для кораблів.

Додаткові правила

У сценаріях із кількома островами бій з варварами протікає за тими ж правилами, що й у «CATAN: Міста й лицарі».

Лицарів також можна переміщувати через море за умови, що початкове й кінцеве перехрестя з'єднані кораблями або кораблями й дорогами.

Окрім цього, ви можете розташовувати активованих лицарів на морських перехрестях, із якими межує один із ваших кораблів (у такому разі лицар перебуває на його борту).

Якщо лицар стоїть на перехресті, яке межує з останнім кораблем у лінії, ця лінія кораблів вважається закритою. Ви не можете переміщувати такий корабель, щоб не розірвати ланцюжок, який з'єднує лицаря з поселенням того ж кольору.

Розірвавши лінію кораблів суперника своїм лицарем (або поселенням), ви можете завадити йому отримати бали за найдовший торговий шлях. Суперник, чию лінію ви хочете розірвати, не може цьому запобігти, оскільки переміщувати кораблі, що межують із чужими лицарями, не можна.

Ви можете задіяти активного лицаря, щоби перемістити пірата, якщо він перебуває на одній із 3 плиток, які межують із перехрестям цього лицаря.

Кількість переможних балів, необхідних для перемоги в кожному сценарії, збільшується на 2.

За міста, що стоять на плитках золотоносних рік, не можна отримати товари — лише сировину.

Торговець не може стояти на плитках золотоносних рік.

Пірата, так само як і розбійника, не можна переміщувати, доки варвари не висадяться на острів уперше. Він є додатковою або альтернативною опцією для гри.