

КЛАУС ТОЙБЕР

CATAN[®]

МІСТА Й ЛИЦАРІ

ДОПОВНЕННЯ ДЛЯ 5-6 ГРАВЦІВ

ПРАВИЛА ГРИ

Передмова

Із цим доповненням ви матимете змогу грати в «CATAN: Міста й лицарі» в компанії з п'ятьох чи шістьох гравців. Гравці, знайомі з попередніми виданнями цього доповнення, зауважать, що в грі більше немає позачергової фази будівництва. Замість неї було додано нові правила. Ознайомитися зі старими правилами можна на вебсайті catan.de/spielregeln.

Важливо! Гра з 5–6 гравцями вимагає наявності базової гри «CATAN», «CATAN. Доповнення для 5–6 гравців», а також «CATAN: Міста й лицарі».

Компоненти

2 плани розбудови міст



12 фігурок лицарів

(по 6 кожного кольору)



12 шоломів



6 камінців-маркерів



18 карт товарів:



паперу
(6 шт.)



сукна
(6 шт.)

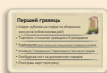


монет
(6 шт.)



Зворот

2 пам'ятки дій



Зворот

2 жетони переможних балів



6 насадок столиць

(по 3 кожного кольору)



6 міських мурів

(по 3 кожного кольору)



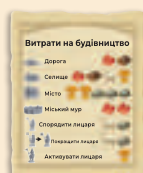
Маркери першого та другого гравців із підставками



2 коробки для фігурок



2 карти-пам'ятки



KOSMOS



Примітка щодо різних видань ігор «CATAN»

З моменту виходу в 1995 р. серія ігор «CATAN» неодноразово зазнавала змін і доопрацювань. Ігри цього видання сумісні з усіма іграми, що вийшли після 2003 р. (з пластиковими фігурками), оскільки вони мають ідентичний вміст. Можливі певні графічні відмінності різних видань.

Ігри ж, які виходили в 1995–2002 роках (із дерев'яними фігурками), сумісні з цим виданням лише частково. Ви можете поєднувати видання, замовивши спеціальний набір «CATAN: Пакет сумісності» на catanshop.de.

Маєте ігри різних видань?

На catan.de/kompatibilitaet ви знайдете детальну інформацію про відмінності різних видань і про те, як їх поєднати.

Підготовка до гри

Підготовка ігрового поля

Зберіть ігрове поле відповідно до правил доповнення «CATAN. Доповнення для 5–6 гравців». Частину рамки з відмітками поступу варварського корабля поставте замість деталі, що містить гавань із курсом 3:1.

Автор: Клаус Тойбер (1952–2023)
Дизайн обкладинки: Квентін Регнез
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 проекту: Ясмін Балле
Редактори: Арнд Фішер, Тіна Ландвер-Редде
Редакція першого видання: Райнер Мюллер
Розробка гри: CATAN-Team

Виготовлено в Німеччині

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

© 1998, 2025 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5–7, 70184 Штутгарт,
Німеччина

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

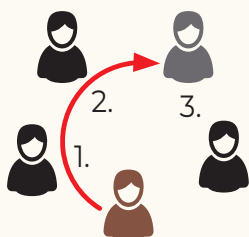
Розташування стартових фігурок

Усі гравці по черзі кидають кубики, щоб визначити черговість ходів. Гравець із найбільшим значенням на кубиках стане Гравцем А. Він ставить перед собою маркер першого гравця.

Третій гравець ліворуч від гравця А ставить перед собою маркер другого гравця.

П'ЯТЕРО ГРАВЦІВ

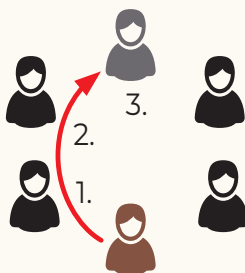
Третій гравець ліворуч від гравця А = Маркер 2



Гравець А = Маркер 1

ШЕШЕРО ГРАВЦІВ

Третій гравець ліворуч від гравця А = Маркер 2



Гравець А = Маркер 1

Фаза заснування

Продовжуйте фазу заснування згідно з правилами «CATAN: Міста й лицарі».

Ігролад

Загалом для гри із цим доповненням застосовуються ті самі правила, що й для базової гри «CATAN» та доповнення «CATAN: Міста й лицарі». Єдина зміна полягає в тому, що тепер упродовж ходу дії виконують по двоє гравців — ті, що мають перед собою маркери першого та другого гравців.

Той, хто має перед собою маркер першого гравця, робить хід: кидає кубики, щоб визначити, яка подія станеться та з яких плиток місцевості гравці отримають ресурси, а також може торгувати й будувати; споряджати, активувати, покращувати, переміщувати та виганяти лицарів; розбудовувати міста й розігрувати карти прогресу. А виконавши свої дії, передає кубики й маркер першого гравця учаснику ліворуч.

Той, хто має перед собою маркер другого гравця, робить адаптований хід. Такий гравець може торгувати з резервом (але не з іншими гравцями) й будувати; споряджати, активувати, покращувати, переміщувати та виганяти лицарів; розбудовувати міста й розігрувати карти прогресу (крім карти «Алхімія»). А виконавши свої дії, передає маркер другого гравця учаснику ліворуч. Настає черга ходити новій парі гравців.

Хід розпочинає той, хто отримав маркер першого гравця.

Огляд дій



Перший гравець

- Кидок кубиків на подію та збирання ресурсів (обов'язкова дія!)
- Торгівля з іншими гравцями та з резервом
- Будівництво (доріг, селищ, міст, міських мурів, спорядження лицарів)
- Активация / покращення / переміщення / вигнання лицаря
- Розбудова міст за допомогою товарів
- Розіграш карт прогресу



Другий гравець

- Торгівля з резервом (але не з іншими гравцями)
- Будівництво (доріг, селищ, міст, міських мурів, спорядження лицарів)
- Активация / покращення / переміщення / вигнання лицаря
- Розбудова міст за допомогою товарів
- Розіграш карт прогресу