

КЛАУС ТОЙБЕР

# SATAN®

НАСТІЛЬНА ГРА

ПРАВИЛА ГРИ



## Зміст

Ласкаво просимо до гри «SATAN: Настільна гра!».....	2	Детальний огляд ігроладу .....	6
Мета гри.....	2	1. Фаза збирання сировини.....	6
Компоненти гри.....	3	2. Фаза торгівлі й будівництва.....	7
Підготовка для початківців.....	4	Кінець гри.....	11
Загальний огляд ігроладу.....	6	Підготовка для досвідчених гравців....	12



ROZUM

**ГРАЙТЕ,  
НЕ ЧИТАЮЧИ  
ПРАВИЛ!**



ВІДЕОПРАВИЛА

**KOSMOS**

# Ласкаво просимо до гри «CATAN: Настільна гра»!

Після довгої подорожі безкрайнім морем норавливі хвилі принесли вас до берегів безлюдного острова Катан. За допомогою різноманітної сировини — глини, деревини, вовни, збіжжя та руди — зводьте міста й селища та прокладайте дороги. Дійте розважливо, щоби здобути перемогу в цьому знятому змаганні за опанування незвіданого острова.

Збирайте сировину, кидаючи кубики, й обмінюйтесь нею з іншими гравцями. Але будьте пильні, адже суперники можуть бути спритнішими та нашкодити вам: зайняти вигідне перехрестя чи навіть нацькувати на вас розбійників, аби викрасти ваші ресурси!

## Мета гри

Перемогу здобуде той гравець, який першим матиме 10 переможних балів. Аби здобути їх, будуйте селища й міста, розіграйте карти розвитку та виконуйте умови особливих карт «Найдовший торговий шлях» і «Найбільше військо».



Клаус Тойбер (1952–2023 рр.) — один із найвидатніших розробників настільних ігор усіх часів. Відзначені різноманітними нагородами, його ігри продовжують надихати мільйони людей у всіх куточках Землі.

Найуспішніша гра автора «CATAN» (1995 р.) ледь не одразу здобула звання «гри року», заклавши основу жанру німецьких настільних ігор. Відтоді гра «CATAN» стала відомою у всьому світі: наразі перекладену на понад 40 мов гру можна знайти в близько 70 країнах світу. Колись самотній острів нині перетворився на унікальний ігровий всесвіт із безліччю доповнень.

У 2023 р. Клаус Тойбер пішов із життя, проте його син Беньямін, який понад 10 років розробляв ігри разом із батьком, має намір і надалі тішити шанувальників культової серії новинками.

© 1995, 2025 KOSMOS Verlag  
Pflizerstr. 5-7, 70184 Штутгарт, Німеччина

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

Виготовлено в Німеччині

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

Шукайте додаткову інформацію про «CATAN» на [catan.com](https://catan.com)

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

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





# Компоненти гри

6 частин рамки



19 плиток місцевості різних типів:



пагорбів (3 шт.), лісів (4 шт.), пасовищ (4 шт.), полів (4 шт.), гір (3 шт.)  
і пустелі (1 шт.)

18 номерних жетонів



1 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт. 2 шт. 1 шт.

4 карти-пам'ятки



2 особливі карти



Найдовший торговий шлях



Найбільше військо

2 тримачі для карт



1 фігурка розбійника



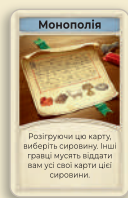
2 кубики



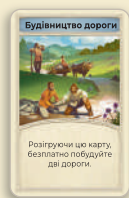
25 карт розвитку



5 карт переможних балів



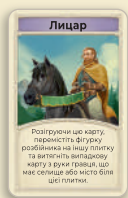
2 карти монополії



2 карти будівництва доріг



2 карти наукового відкриття



14 карт лицарів



Зворот

4 коробки для фігурок



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

95 карт сировини



19 карт глини



19 карт деревини



19 карт вовни



19 карт збіжжя



19 карт руди



Зворот



# Підготовка для початківців

Якщо ви лише знайомитеся з грою «CATAN: Настільна гра», радимо вам почати гру з розкладки мапи за прикладом нижче.

**1. Рамка**  
Зберіть рамку ігрового поля, з'єднавши краї з однаковими цифрами.

**2. Плитки місцевості**  
Розкладіть плитку, як показано на ілюстрації. Мапа містить 1 пустелю та 5 типів місцевості, кожен із яких приносить певну сировину:



Пагорби дають глину



Ліси дають деревину



Пасовища дають вовну



Поля дають збіжжя



Гори дають руду



Пустеля не дає жодної сировини

**3. Номерні жетони**  
Розташуйте номерні жетони на плитках місцевості, як показано на ілюстрації. *Зауважте! Пустеля не має номерного жетона.*

**4. Розбійник**  
Розташуйте фігурку розбійника на плитці пустелі.

**5. Ігрові фігурки**  
Виберіть собі колір для гри. Розташуйте 2 селища та 2 дороги свого кольору на зазначених на ілюстрації місцях ігрового поля. Решту фігурок — 3 селища, 13 доріг і 4 міста — покладіть перед собою. Якщо ви граєте втрьох, покладіть білі фігурки назад до коробки.

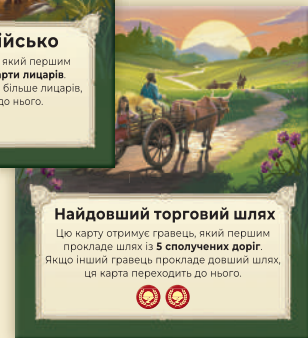






## 6. Решта компонентів

Відсортуйте карти сировини за типом і покладіть кожен стос горілиць у тримач для карт — це ваш резерв. Карти розвитку перетасуйте й покладіть долілиць у вільну комірку тримача. Роздайте гравцям по карті-пам'ятці. Поряд із ігровим полем покладіть кубики та 2 особливі карти: «Найдовший торговий шлях» і «Найбільше військо».



## 7. Початковий прибуток

Перед початком гри її учасники отримують сировину за селища свого кольору, позначені зіркою. За кожну плитку місцевості, що межує з таким селищем, візьміть по 1 карті сировини з відповідного стосу резерву до руки. Тримайте свої карти в руці так, аби їх не бачили інші гравці.

**Приклад.** Синій гравець за селище із зіркою отримує по 1 карті глини, руди та збіжжя.

## 8. Хто починає?

По черзі киньте кубики. Першим ходитиме гравець із найбільшим значенням на них.



## Загальний огляд ігроладу

Учасники гри виконують ходи за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець розігрує дві фази в такій послідовності:

### 1. Фаза збирання сировини

Киньте кубики, щоб визначити, з яких плиток місцевості гравці отримуватимуть сировину. У гру може вступити розбійник.

### 2. Фаза торгівлі й будівництва

Торгуйте сировиною з іншими гравцями або ж за допомогою резерву чи гавані. Будуйте дороги, селища й міста та/або купуйте карти розвитку.

Ви також можете розіграти одну карту розвитку в будь-який момент свого ходу (навіть перед тим, як кинути кубики). Далі настає черга гравця ліворуч. Його хід починається фазою збирання сировини.

## Детальний огляд ігроладу

У будь-який момент свого ходу ви можете розіграти карту розвитку, зокрема й перед фазою збирання сировини. Утім, ви не можете розіграти карту, яку щойно придбали.

### 1. Фаза збирання сировини

Киньте кубики й визначте суму їхніх значень.



**Сума не дорівнює 7: отримайте сировину**

Кожен учасник гри, який має **селище** біля плитки з відповідним номерним жетоном, отримує за це селище одну карту тієї сировини, яку дає ця плитка.

Гравець, який має **місто** біля такої плитки, отримує дві карти відповідної сировини.

Гравець, який має біля такої плитки 2–3 селища чи міста, отримує по одній карті сировини за **кожне** селище та по 2 карти сировини за **кожне** місто.

Кarti сировини утворюють руку гравця.



**Приклад.** Якщо сума значень кубиків дорівнює 4, помаранчевий гравець отримує за два свої селища дві карти деревини, а червоний — одну. Якщо сума дорівнює 8, червоний гравець отримує одну карту збіжжя. Якби червоний гравець замість селища мав місто, він би отримав 2 карти збіжжя.





## Сума дорівнює 7: стережіться розбійника!

Жоден учасник гри не отримує сировину. Натомість необхідно виконати такі дії:

### Перевірка карт

Підрахуйте свої карти. Гравці, що мають на руці більше ніж 7 карт, мусять обрати та скинути до резерву половину своїх карт. Непарну кількість карт слід округлити до меншого (наприклад, гравець, що має 9 карт, мусить скинути лише 4).



### Переміщення розбійника

Перемістіть фігурку розбійника на іншу плитку місцевості й заберіть карту сировини в одного з гравців, що має селище або місто біля цієї плитки. Для цього витягніть випадкову карту з руки такого гравця долілиць.



**Приклад.** Синій гравець ставить розбійника на плитку лісу, біля якої є помаранчеве селище та червоне місто, і вирішує забрати карту сировини в червоного гравця.

*Зауважте! Якщо сума значень кубиків дорівнює номеру плитки, на якій уже стоїть розбійник, гравці не отримують із неї сировини.*

Після збирання сировини або переміщення розбійника починається фаза торгівлі й будівництва.

## 2. Фаза торгівлі й будівництва

Під час цієї фази гравці можуть торгувати та будувати в будь-якій послідовності. Також гравці можуть переходити від торгівлі до будівництва й навпаки.



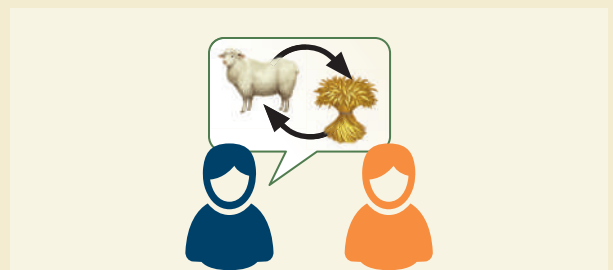
### Торгівля

У свій хід ви можете торгувати, обмінюючи карти сировини. Торгувати можна, доки ви маєте достатньо карт на руці. Усього є три види торгівлі:

#### Торгівля з іншими гравцями

Ви можете обмінюватися картами сировини з іншими гравцями.

Оголосіть, яка сировина вам потрібна й що ви готові дати за неї натомість. Вислухавши пропозиції суперників, ви можете висунути зустрічні пропозиції.



**Приклад.** У свій хід синій гравець хоче отримати 1 карту збіжжя. Помаранчевий гравець готовий обміняти 1 карту збіжжя на 1 карту вовни. Синього гравця влаштовують умови, тож вони обмінюються сировиною.

*Зауважте! Під час вашого ходу інші гравці можуть обмінюватися сировиною лише з вами; вони не можуть обмінюватися між собою.*





### Торгівля з резервом

Гравці мають змогу обміняти свою сировину за курсом 4:1. Для цього візьміть одну карту будь-якої сировини з резерву в обмін на чотири карти сировини одного типу з руки.



### Торгівля з гаванями

Селища або міста з виходом до гавані дають вам змогу обмінювати сировину на більш вигідних умовах.

#### Гавані з курсом 3:1

Обміняйте три карти сировини одного типу на одну карту сировини на ваш вибір. Для цього покладіть до резерву три карти з руки, а натомість візьміть звідти одну карту.



#### Гавані з курсом 2:1

Обміняйте дві карти сировини, тип якої вказано біля певної гавані, на одну карту сировини на ваш вибір.

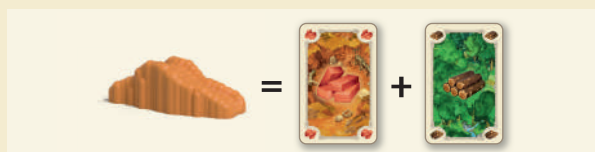


### Будівництво

У свій хід ви можете будувати, щоби збільшити кількість зібраної сировини та здобути переможні бали. Для цього скиньте відповідний набір сировини до резерву й розташуйте на ігровому полі фігурку дороги, селища чи міста свого кольору.

### Дорога

Ціна будівництва: 1 карта глини + 1 карта деревини.



Дороги можна будувати лише вздовж шляхів — стиків між двома плитками місцевості або плиткою місцевості й рамкою. На кожному шляху можна побудувати лише одну дорогу. Усі шляхи ведуть до перехрестя — точки між трьома плитками (на узбережжі — двома).







Дорогу можна побудувати лише на вільному шляху, що прилягає до іншої вашої дороги, селища чи міста. Ви не можете побудувати дорогу від перехрестя, на якому стоїть селище чи місто суперника.



**Приклад.** Синій гравець може побудувати нову дорогу на шляхах, позначених зеленим, і не може — на шляхах, позначених X.

### Найдовший торговий шлях

Гравець, який першим прокладе шлях зі щонайменше 5 сполучених доріг, отримує карту за *найдовший торговий шлях*. Переконайтеся, що шлях не лежить через селища чи міста суперників. Торговим шляхом вважається лише безперервне сполучення доріг — будь-які відгалуження не зараховуються. Карта переходить до іншого гравця, якщо тому вдасться прокласти шлях, довший за поточний. Володіння *найдовшим торговим шляхом* приносить два переможні бали.



**Приклад.** Червоному гравцю належить найдовший торговий шлях із 6 доріг (відгалуження не враховується). Ланцюжок із 7 доріг помаранчевого гравця не є найдовшим, оскільки червоне селище ділить його на відрізки із 4 і 3 доріг.

### Селище

Ціна будівництва: 1 карта глини + 1 карта деревини + 1 карта вовни + 1 карта збіжжя.



Побудувати селище можна лише на перехресті, яке прилягає щонайменше до однієї з ваших доріг. Водночас ви мусите дотримуватися правила відстані.

### Правило відстані

Побудувати селище на перехресті можна лише в тому разі, якщо три сусідні перехрестя вільні від селищ або міст — як інших гравців, так і ваших власних.

Під час фази збирання сировини ви також отримуєте одну карту сировини із сусідніх плиток місцевості, число яких випало на кубиках, за кожне ваше **нове** селище.

Кожне селище дає 1 переможний бал.



**Приклад.** Червоний гравець може побудувати селище лише на перехресті, позначеному зеленим колом. Будівництво селищ на перехрестях, позначених X, суперечить правилу відстані.



## Місто

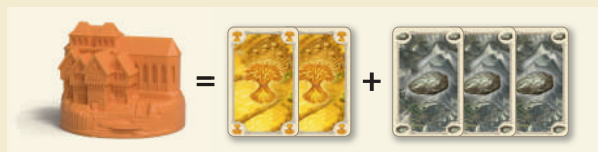
Ціна будівництва: 2 карти збіжжя + 3 карти руди.

Побудувати місто можна лише розширивши селище до міста.

Для цього замініть фігурку відповідного селища на фігурку міста. Селище поверніть до свого запасу фігурок.

Під час фази збирання сировини ви отримуєте дві карти сировини із сусідніх плиток місцевості, число яких випало на кубиках, за кожне місто.

Кожне місто дає 2 переможні бали.

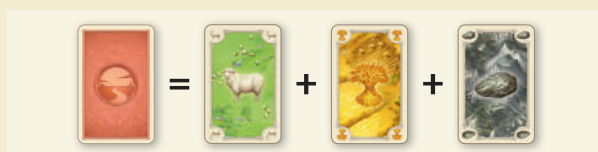


## Карты розвитку

Ціна: 1 карта вовни + 1 карта збіжжя + 1 карта руди.

Ви можете купити карту розвитку будь-коли упродовж фази торгівлі й будівництва.

Для цього скиньте необхідну сировину, візьміть верхню карту зі стосу, подивіться на неї, не показуючи суперникам, і покладіть її долілиць перед собою. Тримайте карти розвитку долілиць, доки не розіграєте їх. Кожну карту розвитку можна розіграти лише один раз. За свій хід можна розіграти лише одну карту розвитку. Ви не можете розіграти щойно куплену карту розвитку.

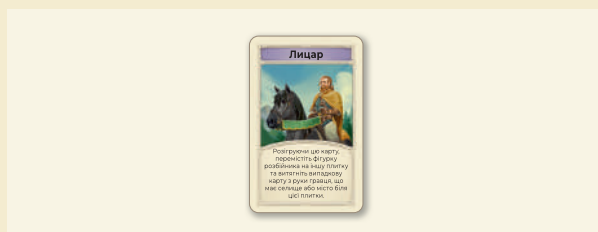


У грі є такі види карт розвитку:

Монополія, Будівництво дороги, Наукове відкриття  
Розіграйте таку карту розвитку, застосувавши її ефект і поклавши горілиць перед собою.

## Лицар

Розігруючи карту лицаря, перемістіть розбійника на іншу плитку місцевості. Потім заберіть карту сировини з руки іншого гравця, як описано в пункті «Переміщення розбійника» (див. с. 7). Розіграні карти лицарів кладіть горілиць перед собою.





### Найбільше військо

Гравець, який першим викладе перед собою 3 карти лицарів, отримає карту за *найбільше військо*. Карта переходить до іншого гравця, якщо тому вдасться розіграти більше карт лицарів. Володіння *найбільшим військом* приносить два переможні бали.



### Переможний бал

Гравці мають тримати карти переможних балів долілиць. Розкрити ці карти можна лише за умови, що, зробивши це, загалом ви матимете не менш як 10 переможних балів. Ви можете розкрити декілька карт переможних балів за хід, зокрема й щойно куплені.



## Кінець гри

Гра закінчується перемогою гравця, який у свій хід матиме щонайменше 10 переможних балів.



**Приклад.** Синій гравець закінчує гру з 10 переможними балами (4 бали за міста, 3 бали за селища, 2 бали за найдовший торговий шлях і 1 бал за карту розвитку). Перемогу здобуває синій гравець! Червоний і помаранчевий гравці мають по 8 переможних балів, а білий — 6.

Білий гравець		
	Побудовано	Бали
	2	4 ПБ
	3	3 ПБ
Кarti ПБ	1	1 ПБ
Особливі карти	Найдовший торговий шлях	2 ПБ
<b>Загалом</b>		<b>10 ПБ</b>

Червоний гравець		
	Побудовано	Бали
	1	2 ПБ
	4	4 ПБ
Кarti ПБ	0	0 ПБ
Особливі карти	Найбільше військо	2 ПБ
<b>Загалом</b>		<b>8 ПБ</b>

Помаранчевий гравець		
	Побудовано	Бали
	2	4 ПБ
	4	4 ПБ
Кarti ПБ	0	0 ПБ
Особливі карти	–	0 ПБ
<b>Загалом</b>		<b>8 ПБ</b>

Синій гравець		
	Побудовано	Бали
	1	2 ПБ
	3	3 ПБ
Кarti ПБ	1	1 ПБ
Особливі карти	–	0 ПБ
<b>Загалом</b>		<b>6 ПБ</b>



## Підготовка для досвідчених гравців

Ви вже опанували базові правила й тепер бажаєте урізноманітнити гру?

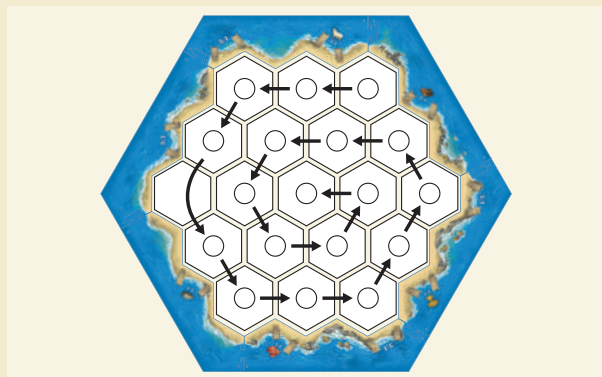
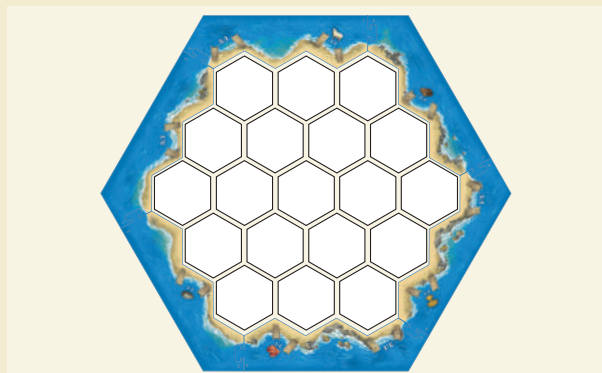
У цьому разі зберіть ігрове поле в такий спосіб:

1. З'єднайте частини **рамки** в довільному порядку.
2. Ретельно перетасуйте всі **плитки місцевості** та розташуйте їх у рамці долілиць. Опісля переверніть усі плитки горілиць.
3. Тепер розташуйте **номерні жетони** на плитках місцевості: спершу покладіть номерні жетони поряд із ігровим полем стороною з літерами догори.

Розташуйте жетони на плитках місцевості в алфавітному порядку. Почніть із будь-якого кута й викладайте проти годинникової стрілки.

**Зауважте!** Не розташовуйте номерний жетон на плитці пустелі — вона має залишатися вільною.

Переверніть жетони стороною з цифрами догори, а на плитці пустелі розташуйте фігурку розбійника.



### Фаза заснування: розташуйте стартові фігурки

На ускладненій мапі учасники гри самі обирають, де розташувати свої фігурки.

Киньте кубики, щоб визначити, хто розпочинатиме гру. Першим ходитиме гравець, який викинув найбільше значення.

#### Раунд 1

Розташуйте одне зі своїх селищ на будь-якому перехресті. Потім розташуйте одну прилеглу до цього селища дорогу вздовж одного з трьох можливих шляхів. Гравці роблять це по черзі за годинниковою стрілкою, доки всі не розташують по одному селищу з прилеглою дорогою. Пам'ятайте про правило відстані (див. с. 9).

#### Раунд 2

Після того, як кожен із вас розмістив своє селище з прилеглою дорогою, гравець, що поставив своє селище останнім, розпочинає другий раунд.

Розташуйте друге своє селище на вільному перехресті, дотримуючись правила відстані. Потім розташуйте одну прилеглу до цього селища дорогу вздовж одного з трьох можливих шляхів. Гравці роблять це по черзі **проти** годинникової стрілки, доки всі не розташують ще по одному селищу з прилеглою дорогою.

#### Початковий прибуток

Гравці отримують сировину за селище, побудоване в другому раунді. За кожну плитку місцевості, що межує з таким селищем, візьміть по 1 карті сировини.

Ігролад залишається незмінним. Продовжуйте гру відповідно до правил зі с. 6.