

קלאוס טויבר

# CATAN קטאן

## גיבורי החלל

### הוראות המשחק

"אין ביכולתנו לעשות ולו את המעט ביותר בכדי למנוע את חדירתה של ציוויליזציה מתקדמת אל מערכת השמש שלנו, מאחר ושוז תעלה עלינו לאין שיעור ביכולתה המדעית והטכנולוגית. עם זאת לא יהיה זה מן הצדק לייחס לה כוונת זדון, שהרי עצם קיומה לאורך שנים מעיד כי נציגיה למדו לחיות עם שכמותם ועם אחרים".  
קארל אדוארד סייגן, אסטרונום ואסטרופיסיקאי.

באמצעו של האלף השלישי התיישבו בני האדם בכוכבי הלכת וברחים השוממים של מערכת השמש שלהם. זמן קצר לאחר מכן מצאו בני האדם עמוק מתחת לפני השטח של אחד מירחי שבתאי חומר גבישי שהיה בלתי מוכר עד אז. התגלית חוללה פריצת דרך הנדסית ואפשרה לפתח יחידת האצה שמהירותה גבוהה פי כמה וכמה ממהירות האור. בכך נסללה דרכם של גיבורי החלל אל מעבר לגבולות מערכת השמש.

בתוך זמן לא רב פגשו גיבורי החלל בעמים זרים המחזיקים גם הם בטכנולוגיה המאפשרת לנוע בחלל מעל ומעבר למהירות האור: העמים הירוקים, העמים התבוניים, הסוחרים, הדיפלומטים והאומה הנודדת. קראו עוד במילון המונחים המורחב בכדי לרכוש ידע נוסף על ההיסטוריה של העמים ושל גיבורי החלל.

### הקדמה

ככדי להתחיל לשחק במהירות האפשרית, חילקנו את הוראות המשחק לכמה רבדים:

לאחר שתסיימו לסדר את לוח המשחק, קראו בבקשה תחילה את סקירת המשחק המקוצרת בעמוד 2. לאחר מכן קראו את יתר ההכנות ומהלך המשחק החל מעמוד 3. די בכך כדי להתחיל לשחק. הוראות המשחק מכילות את כל המידע החשוב הנחוץ לכם למשחק ראשון. בכל פעם שתתקלו בשאלות פרטניות, תוכלו למצוא את הפתרון במילון המונחים המורחב, הכולל תיאור מפורט של כל מילות המפתח המסומנות בהוראות בסימון הבא: (←). מלבד זאת מוצגות בו גם גרסאות משחק שונות. בעמודים 4-5 של מילון המונחים המורחב מופיעה סקירה של כל כלי המשחק.

### הכנה

#### סידור לוח המשחק

לוח המשחק מציג חלק קטן מהחלל האינסופי. בחלקו התחתון נמצאות 4 מערכות כוכבי לכת המכונות "המושבות הקטאניות". מהן מתחיל מסעכם לגילוי מרחבי החלל.

#### משחק למתחילים

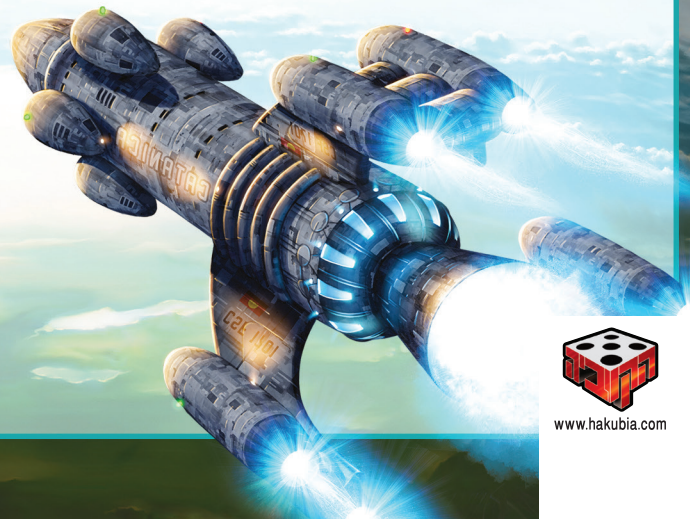
לנוסעי חלל טירונים וחסרי ניסיון טיסה מומלץ לסדר את הלוח על פי האיור המופיע בעמודים 2-3. חברו את ששת חלקי הלוח זה לזה והניחו את 15 מקטעי החלל (←) במקומות המיועדים להם בלוח. את המקטע המיותר החזירו לקופסה. על גבי "המושבות הקטאניות" הניחו אסימוני מספרים אקראיים (←) גלויים (עם המספר כלפי מעלה). על כוכבי הלכת שאתם עתידים לחקור ולגלות הניחו אסימוני מספר אקראיים כשהם הפוכים, עם המספר כלפי מטה. הקפידו להתאים בין הסימנים שעל גב האסימונים לבין הסימונים שעל גבי כוכבי הלכת.

#### משחק למתקדמים

לאחר שתשחקו ב"קטאן - גיבורי החלל" מספר פעמים תוכלו לסדר את לוח המשחק גם באופנים אחרים. הגרסאות השונות והכללים המתאימים מפורטים במילון המונחים המורחב תחת הערך סידור הלוח - גרסאות משחק (←).

### תוכן העניינים

1. סידור לוח המשחק.....
2. סקירת המשחק.....
3. סידור כלי המשחק.....
4. מהלך המשחק.....
5. סיום המשחק.....
6. ....
7. ....
8. ....



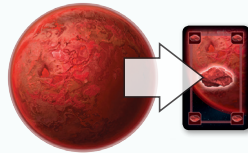
www.hakubia.com

## סידור הלוח בתחילת המשחק

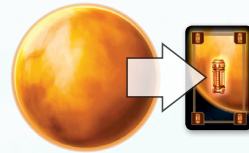


## סקירת המשחק

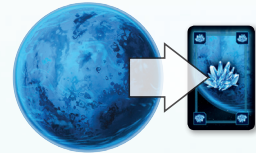
- מרחבי החלל פרושים לפניכם. מלבד "המושבות הקטאניות" אתם מזומונים לחקור בהם שמונה מערכות כוכבי לכת וארבעה בסיסי חוץ.
- בחלק זה של הגלקסיה קיימים חמישה סוגי כוכבי לכת, המניבים משאבים שונים אשר מיוצגים באמצעות קלפים. כל אחד מכוכבי הלכת הבאים מניב משאב ייחודי:



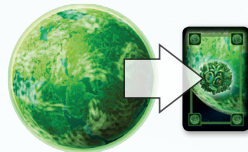
הכוכב האדום  
מניב ברזל



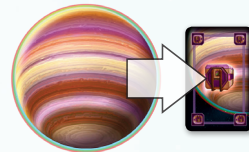
הכוכב הצהוב  
מניב דלק



הכוכב הכחול  
מניב פחמן



הכוכב הירוק  
מניב מזון



הכוכב המפוספס הסגול  
מניב סחורה

- אתם מתחילים את המשחק עם שתי מושבות ונמל חלל אחד. אלו מעניקים לכם 4 נקודות נצחון; נקודת נצחון אחת לכל מושבה ושתי נקודות נצחון לכל נמל חלל. השגת 15 נקודות נצחון מכתירה את המנצח במשחק.
- בכדי לקבל נקודות נצחון, עליכם להקים מושבות, נמלי חלל ותחנות סחר. לשם כך עליכם לבנות חלליות, ולצורך הבנייה אתם זקוקים למשאבים.
- כיצד מגייסים משאבים? הטלת הקוביות בכל תור קובעת אילו כוכבי לכת מניבים משאבים. מטילים את שתי הקוביות ומתייחסים לסכום הנקודות שעליהן. לדוגמה, אם סכום הקוביות הוא "5", כל כוכבי הלכת המסומנים באסימון עם המספר "5" יניבו משאבים. באיור שמשמאל זהו כוכב אדום (המניב ברזל).
- בכדי לזכות במשאבים שכוכב לכת מניב, תצטרכו להיות בעלי מושבה או נמל חלל הגובלים בו. באיור משמאל מושבה צהובה (א) ונמל חלל לבן (ב) גובלים בכוכב לכת הנושא את המספר "5". לכן, בהטלת 5 בקוביות, השחקן הצהוב והשחקן הלבן יקבלו קלף ברזל אחד לכל אחד.
- מושבות ונמלי חלל גובלים תמיד בשני כוכבי לכת, ולכן יכולים - בהתאם לניקוד שעל גבי הקוביות - לקבל שני משאבים שונים. בדוגמה שלנו גובלת המושבה הצהובה (א) בכוכב אדום ובכוכב ירוק.
- מכיוון שלא תוכלו להחזיק מושבות בסמוך לכל כוכבי הלכת ולכל אסימוני המספרים, יהיו משאבים מסוימים שתקבלו מהם רק מעט, אם בכלל. עם זאת, תזדקקו לשילובי משאבים מסוימים לצורך הבניה.
- לשם כך תהיו רשאים להחליף משאבים עם המלאי הכללי או לסחור ביניהם. הציעו זה לזה הצעות לסחר חליפין או היענו להצעות כאלו. בעזרת כשרון מסחרי טוב תוכלו להשיג את המשאבים החסרים לכם לבניה.
- ניתן להקים מושבות ותחנות סחר חדשים רק באתרי הקמה פנויים ובאמצעות החלליות שלכם. לשם כך תדרשו לטוס עם חלליותיכם במרחבי הגלקסיה ולהגיע לכוכבי לכת חדשים ולבסיסי חוץ של עמים זרים. בדרככם אתם עשויים להיתקל בדמויות או במצבים שונים ומשונים.
- עליכם לשקול היטב היכן כדאי לכם לבנות את המושבות שלכם. הספרות על אסימוני המספרים מודפסת בגדלים שונים. ככל שהספרה המודפסת גדולה יותר, גבוה יותר הסיכוי שמספר זה יוטל בקוביות. הספרות האדומות "6" ו-"8" הן הגדולות ביותר והסיכוי לקבל תוצאה זו הוא הגבוה ביותר. ככל שהסתברותן של מספר גבוהה יותר, כך יניבו כוכבי הלכת הנושאים אותן משאבים לעיתים קרובות יותר.

הכנה

סידור אביזרי המשחק

כלי המשחק

כלי השחקן: כל אחד מהשחקנים לוקח את כלי המשחק בצבע המשחק שבחר.



1 סמן נקודות (←) נצחון  
 3 מספנות חלל (←)  
 3 חלליות משא (←)  
 7 תחנות סחר (←)  
 9 מושבות (←)

מקמו את סמני נקודות הנצחון של כל השחקנים על שלב "4" במד נקודות הנצחון. אין משמעות לסדר של סמני נקודות הנצחון על גבי השלב. שילובם של כלי משחק שונים יוצר כלי משחק נוספים:



חללית משא (←) + מושבה (←) = חללית התיישבות (←)  
 חללית משא (←) + תחנת סחר (←) = חללית סחר (←)  
 מושבה (←) + מספנת חלל (←) = נמל חלל (←)



חללית אם

**חללית-אם:** כל שחקן נוטל לעצמו חללית-אם (←) אחת. יש לסמן כל חללית-אם במדבקה בצבע אחר. הדביקו מדבקות אלו לפני המשחק הראשון.

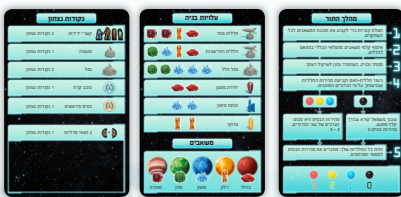
הסירו בזהירות את מכסה חללית-האם והכניסו לתוך גוף החללית חמישה כדורים על פי הצבעים שבאיור מטה. סגרו את גוף החללית היטב באמצעות המכסה.



צהוב אדום כחול שחור

קלפי תקציר

כל שחקן לוקח לעצמו 3 קלפי תקציר (←): מהלך התור (←), עלויות בניה ונקודות נצחון (←). הניחו אותם לפניכם כמו באיור.

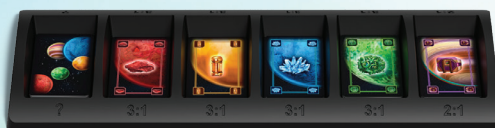


מהלך התור עלויות בניה נקודות נצחון

קלפי משאבים

**מלאי כללי:** מיינו את קלפי המשאבים (←) והניחו אותם עם הפנים כלפי מעלה בתאי מגש הקלפים. הסחורות יונחו בתא המסומן 2:1, וכל המשאבים האחרים בתאים המסומנים 3:1.

**ערמה:** קחו שמונה קלפים מכל אחת מחמש ערמות המשאבים, טרפו אותם היטב והניחו אותם הפוכים בתא המסומן "7" (ראה איור). ערמה זו מכונה "ערמת הקלפים" (←). הניחו את מגש הקלפים סמוך ללוח המשחק.



תחילת משחק למתחילים



### תמצית מהלך המשחק

בכל תור, יבצע השחקן שזהו תורו את הפעולות הבאות על פי הסדר הבא:

#### 1. שלב התנובה

- (א) הטלת זוג הקוביות: סכום התוצאות שהן מראות קובע אילו כוכבים יניבו משאבים לכלל השחקנים בסיבוב זה.
- (ב) נטילת קלפי המשאבים המגיעים לו מן הערמה.

#### 2. שלב הסחר והבניה

ביצוע עסקאות סחר (←) ובניה (←).

#### 3. שלב הטיסה

- (א) נייעור הכדורים בחללית-האם (←) בכדי לקבוע את מהירות (←) החלליות (←) של בעל התור.
  - (ב) הטסת כל החלליות שלו.
- בסיום כל שלבי התור, יעברו הקוביות לשחקן הבא משמאל. כעת תורו והוא מתחיל את רצף הפעולות משלב 1.

### פירוט מהלך המשחק

#### שלב התנובה

##### הטלת קוביות

השחקן שזהו תורו מטיל את זוג הקוביות: סכום המספרים שהוטלו קובע אילו מכוכבי הלכת יניבו משאבים.

##### תנובת כוכבי הלכת

כל שחקן לוקח קלף משאבים אחד עבור כל מושבה וכל נמל חלל אשר גובלים בכוכב לכת הנושא את המספר שהקוביות מראות.



**דוגמה:** הקוביות מראות "6", השחקן הכחול מקבל קלף פחמן אחד עבור המושבה שלו. השחקן הלבן מקבל גם הוא קלף פחמן אחד עבור נמל החלל שלו. בהטלה של "5" יקבל השחקן הצהוב קלף ברזל אחד והשחקן הלבן קלף ברזל אחד.

#### תנובה מהערמה

בנוסף, כל שחקן מקבל מדי תור 0-2 קלפי משאבים מהערמה, בהתאם למספר נקודות הנצחון העדכני שלו. מד נקודות הנצחון מציין בבירור לכמה קלפי משאבים זכאי כל שחקן:

**4 עד 7 נקודות נצחון:** שחקן שצבר 4-7 נקודות נצחון נוטל 2 קלפי משאבים.

**8 עד 9 נקודות נצחון:** שחקן שברשותו 8-9 נקודות נצחון נוטל קלף משאבים אחד.

**10 נקודות נצחון ומעלה:** שחקן שצבר למעלה מ-9 נקודות נצחון אינו זכאי עוד לתמיכה זו.

**שימו לב:** במידה ושחקן שכח ליטול קלפי משאבים מן הערמה, הוא רשאי ליטול אותם גם בשלב הסחר והבניה. מהרגע בו שחקן מנער את הכדורים בחללית-האם כדי להתחיל את שלב הטיסה, הוא מאבד את זכותו ליטול קלפי משאבים.

**התרונות הערמה:** כאשר ערמת הקלפים אוזלת, יש להרכיב ערמה חדשה משמונה קלפים מכל סוג של משאבים.

#### ציוד הרחבה וחצאי מדליות

הניחו את מגש ציוד ההרחבה בסמוך ללוח המשחק.  
**ציוד ההרחבה:** פריטי ההרחבה יונחו בתאים המיועדים להם במגש ציוד ההרחבה.



**חצאי מדליות (←):** הניחו את 40 חצאי המדליות בתא של מגש ציוד ההרחבה.

#### קלפי מפגש

טרפו את 32 קלפי המפגש (←) והניחו אותם בערמה עם הפנים כלפי מטה בתא בקצה מגש ציוד ההרחבה.

#### קלפי ידידות ודמויות

מיינו את 20 קלפי הידידות (←) לפי ארבעת העמים השונים. הניחו את חמשת קלפי הידידות של כל עם בערמה כשפניהם כלפי מעלה בסמוך ללוח המשחק. את דמות הידידות המייצגת כל עם הניחו על גבי הקלף העליון שבערמה התואמת. קבעו את ארבע הדמויות בארבעת בסיסי הדמויות לקראת המשחק הראשון.

#### סמנים מיוחדים וקוביות

**בסיסים פיראטיים (←) וכוכבי קרח (←)**

הניחו את חמשת הסמנים גלויים בסמוך ללוח המשחק.

**אסימוני מספרים חלופיים (←):**

הניחו בסמוך את חמשת אסימוני המספרים החלופיים כאשר צד המספרים כלפי מטה וסמל העיגול פונה מעלה. ערבבו את חמשת האסימונים ההפוכים.

**סמן חללית סחר:** הניחו את הסמן מוכן לשימוש. תודקו לו לצורך קלפי מפגש (←) מסוימים.

**קוביות:** הניחו את זוג הקוביות סמוך ללוח.

#### סידור עמדת הפתיחה

##### משחק למתחילים

**מושבות פתיחה:** כל שחקן ימקם שתי מושבות ונמל חלל אחד על גבי "המושבות הקטאניות" על פי האזור בעמודים 2-3.

**שימו לב:** במשחק בשלושה יוקמו שתי מושבות ונמל חלל אחד גם עבור צבע השחקן הרביעי. מרכיבים אלו אינם ממלאים תפקיד במשחק, אך חוסמים את האפשרות לבנות מושבות במקומות בהם הוצבו.

**חללית פתיחה:** כל שחקן ממקם חללית התיישבות אחת על רציפי החלל כמצוין באזור (עמודים 2-3).

**תנובה ראשונה:** כל שחקן נוטל שלושה קלפי משאבים מערמת הקלפים ההפוכים. החזיקו את קלפי המשאבים מוסתרים בידכם.

**חצי מדליה:** כל שחקן לוקח חצי מדליה ממגש ציוד ההרחבה ומניח אותה לפניו.

הרחבה: כל שחקן לוקח מדחף אחד ממגש ציוד ההרחבה ומתקין אותו על חללית-האם.

**שחקן פותח:** הטילו את הקוביות בזה אחר זה. השחקן שהטיל את סכום המספרים הגבוה ביותר ישחק ראשון.

##### משחק למתקדמים

לאחר שתשחקו כמה פעמים בקטאן - גיבורי החלל ותצברו ניסיון, תוכלו בשלב ההקמה (←) למקם את המושבות ונמלי החלל שלכם באזור "המושבות הקטאניות" על פי בחירתכם החופשית.

**נמל חלל (-):** עלותו שלושה קלפי פחמן ושני קלפי מזון



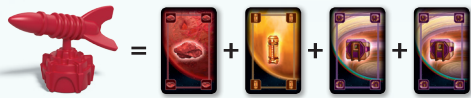
**הצבה:** כדי להקים נמל חלל, יניח השחקן מספנת חלל סביב מושבה קיימת אותה הוא מעוניין לשדרג.

**רציפי נמל חלל (-):** בתחילת המשחק מקבל כל אחד מהשחקנים נמל חלל אחד. שחקן יכול להטיס את החלליות שלו אך ורק משתי נקודות החלל הסמוכות לנמל החלל שלו. לכן, כאשר המרחק אל כוכבי לכת חדשים הולך ומתארך במהלך המשחק, יהיה כדאי לבנות נמל חלל שני או שלישי.

**נקודות נצחון:** נמל חלל נחשב אמנם כשתי נקודות נצחון, אך מכיוון שהוא מוקם תמיד כהרחבה של מושבה קיימת, מקדמים את סמן נקודות הנצחון צעד אחד בלבד.

**שימו לב:** כאשר כוכב לכת הסמוך לנמל חלל מניב משאבים על פי תוצאות הקוביות, יזכה בעל נמל החלל במשאב תנובה אחד בלבד, בדיוק כמו מושבה.

**חללית סחר (-):** עלותה קלף ברזל אחד + קלף דלק אחד + שני קלפי סחורה



**הצבה:** ניתן להציב חללית סחר רק על גבי רציף נמל חלל (-). פנוי. רציפי נמל חלל הינם שתי נקודות החלל הסמוכות לנמל חלל. כאשר אין לשחקן כלשהו רציפי נמל חלל פנויים, הוא לא יוכל לבנות חלליות.



**דוגמה:** רציף נמל חלל אחד הסמוך לנמל החלל הלבן, תפוס. השחקן הלבן יוכל למקם ברציף השני חללית סחר אחת, בתמורה להנחת עלויות הבניה הנדרשות במגש המלאי. לשחקן הצהוב ולשחקן האדום אין נמלי חלל במערכת כוכבי לכת זו ולכן הם אינם יכולים להציב בה חלליות.

**תנועה:** חללית סחר רשאית לנוע בשלב הטיסה של התור בו נבנתה.

**חללית התיישבות (-):** עלותה קלף ברזל אחד + קלף דלק אחד + קלף פחמן אחד + קלף מזון אחד



**הצבה:** ניתן להציב חללית התיישבות רק על גבי רציף נמל חלל פנוי. רציפי נמל חלל הינם שתי נקודות החלל הסמוכות לנמל חלל. כאשר אין לשחקן מסוים רציפי נמל חלל פנויים, הוא לא יוכל לבנות חלליות.

**תנועה:** חללית התיישבות רשאית לנוע בשלב הטיסה של התור בו היא נבנתה.

## שלב הסחר והבניה

בסיום שלב התנובה רשאי השחקן שזהו תורו להתחיל לסחור ולבנות, בכל סדר שיבחר וכמה פעולות שירצה לבצע. הוא רשאי למשל לסחור, לבנות, לסחור שוב ושוב לבנות.

### סחר

שלב המסחר נועד להחלפת קלפי משאבים. השחקן רשאי להחליף מה שהוא רוצה, כמה שהוא רוצה ומתי שהוא רוצה, בכפוף למלאי המשאבים שבידו. ניתן לבצע סחר חליפין בשתי הצורות דלהלן ובכל סדר שהוא.

### סחר עם שחקנים (-):

השחקן יכול להחליף משאבים עם כל השחקנים האחרים. הוא יכול להכריז אלו משאבים נחוצים לו ומה הוא מוכן להציע בעבורם. הוא יכול גם להיענות להצעות מיתר השחקנים ולנהל עמם משא ומתן. השחקים רשאים להחליט על פי שיקול דעתם באיזה שער חליפין יחליפו את המשאבים.

**שימו לב:** השחקנים השונים יכולים לסחור אך ורק עם השחקן שזהו תורו, אך לא בינם לבין עצמם.

### סחר עם המלאי (-):

השחקן יכול לסחור בקלפיו גם מבלי לשתף את השחקנים האחרים.

**3:1 עם המלאי:** השחקן רשאי ליטול מן המלאי משאב אחד הדרוש לו, ולמסור תמורתו שלושה קלפי משאבים זהים.



**2:1 סחורה בשער עם המלאי:** "סחורה" היא משאב בעל ערך גבוה יותר בסחר עם המלאי. ניתן להמיר קלפי סחורה תמורת משאב אחר בשער חליפין של 2:1.



## בניה

מושבות (-) ונמלי חלל (-) מזכים בנקודות נצחון (-) ומסייעים להעלות את הסיכוי לקבל תנובה של משאבים. חלליות (הן חלליות התיישבות והן חלליות סחר) הינן האמצעי היחיד בעזרתו ניתן להגיע לכוכבי לכת חדשים ולבסיסי חוץ (-). בנוסף, ניתן לרכוש פריטי הרחבה שימושיים לחללית-האם (-) אשר ישדרגו את חוויית הטיסה בחלל.

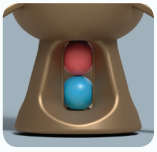
כל בנייה כרוכה בתשלום עלויות הבניה על ידי החזרת צירופי משאבים שונים למגש המלאי (הצירופים מפורטים בקלף התקציר "עלויות בניה"). לאחר התשלום נוטל השחקן את הפריט לבנייה מהמלאי הפרטי שלו וממקם אותו על גבי לוח המשחק, או מחבר פריט הרחבה לחללית-האם שלו.

לא ניתן לבנות פריט שחסר במלאי הפרטי של שחקן או במגש ציוד ההרחבה. לדוגמה, אם שחקן הציב שלוש חלליות על לוח המשחק ולא נותרו לו חלליות משאב נוספות, הוא לא יוכל להפעיל עוד חלליות עד אשר חללית משאב תתפנה ותשוב למלאי הפרטי שלו.

הרכב הכדורים שירדו לתא הזנב יכול ליצור שני מצבים:

### התקבלו כדורים צבעוניים בלבד:

מהירות הבסיס היא סכום ערכם המספרי של שני הכדורים הצבעוניים.



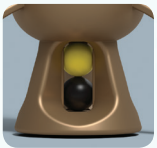
**דוגמה:** מחברים את הערכים של כדור כחול [1] וכדור אדום [3] ומקבלים מהירות בסיס "4".

$$3 + 1 = 4$$

**יכולת האצה:** מהירות חלליותיו של שחקן נקבעת על ידי חיבור מהירות הבסיס, מספר המדחפים בחללית-האם שלו ויחידות תגבור שהקנו לו קלפי הידיות של העם התבוני המצויים בידו.

### אם התקבל כדור שחור:

**מהירות הבסיס:** תהא במקרה כזה תמיד "3". בנוסף, הכדור השחור מתריע על קיום "מפגש". אין כל חשיבות לצבעו של הכדור השני שהתקבל.



**יכולת האצה:** מהירות חלליותיו של שחקן נקבעת על ידי חיבור מהירות הבסיס "3", מספר המדחפים בחללית-האם שלו ויחידות תגבור שהקנו לו קלפי הידיות של העם התבוני המצויים בידו.

**שימו לב:** השחקן שזהו תורו חייב לקיים את המפגש לפני הטסת החלליות. כללי המפגש מפורטים בעמוד 8 בפרק "היתקלויות בחלל".

### תנועת חלליות

המהירות שנקבעה חלה על כל חלליותיו של השחקן אשר מצויות על הלוח. כל אחת מהחלליות רשאית, בכפוף לכללי הטיסה, לנוע מספר נקודות חלל כפי שמתירה לה מהירותה.



**דוגמה:** לשחקן הלבן נקבעה מהירות בסיס "4" (כדור כחול וכדור אדום). בנוסף, מורכב על חללית-האם שלו מדחף אחד. לכן הוא רשאי לנוע עם כל אחת מחלליותיו מרחק של 5 נקודות חלל. יש לו רק חללית אחת והוא טס עמה 5 נקודות חלל.

### כללי הטיסה (←):

בעת הטסת החלליות יש להקפיד על הכללים הבאים:

**ניצול המהירות:** שחקן אינו חייב לנצל את כל המהירות שברשותו. הוא רשאי לנוע מספר נמוך יותר של נקודות חלל מאלו המותרות לו, ויכול גם לא לנוע כלל.

**פניית פרסה:** במהלך טיסה חלליות רשאיות לחזור לנקודת החלל ממנה המריאו.

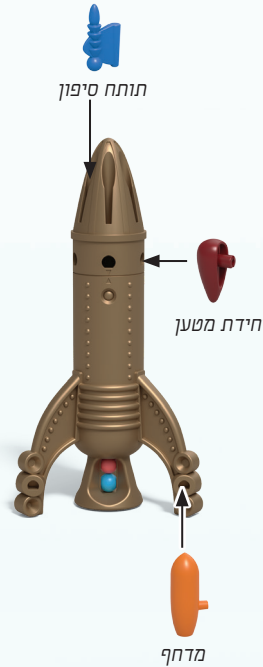
**נקודות חלל תפוסות:** ניתן לטוס מעל נקודות חלל (←) עליהן חונות חלליות אחרות של השחקן או חלליות זרות, אך יש לספור גם נקודות חלל אלו. על כל נקודת חלל יכול לעמוד רק כלי משחק יחיד.

**חסימה:** אסור לחסום נקודות חלל בצורה שתפריע למהלכי שחקנים אחרים. פירוט נוסף ניתן למצוא בעמוד 8 בפרק "היתקלויות בחלל".

**תוחח סיפון (←):** עלותו שני קלפי פחמן



כל תוחח סיפון מגביר את עצמת הלחימה של כל אחת מחלליותיו של שחקן ביחידה אחת. מרכיבים את תוחחי הסיפון על הקצה הקדמי של חללית-האם. ניתן לחבר לכל חללית-אם ששה תוחחי סיפון לכל היותר.

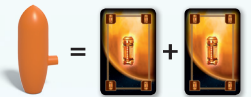


**יחידת משטן (←):** עלותה 2 קלפי ברזל



כל יחידת משטן מגבירה את כושר הנשיאה של כל אחת מחלליותיו של שחקן ביחידה אחת. מחברים את יחידות המשטן לחלקה העליון של חללית-האם. ניתן לחבר לכל חללית-אם חמש יחידות משטן לכל היותר.

**מדחף (←):** עלותו 2 קלפי דלף



כל מדחף מגביר את מהירות כל אחת מחלליותיו של שחקן ביחידה אחת. מרכיבים את המדחפים על רגלי התמך של חללית-האם. ניתן לחבר לכל חללית-אם ששה מדחפים לכל היותר.

### שלב הטיסה

שחקן שאין לו חלליות המוצבות על הלוח אינו יכול לבצע שלב זה והתור עובר לשחקן הבא.

במידה ויש לשחקן אחת, שתיים או שלוש חלליות על גבי הלוח, עליו לקבוע תחילה את המהירות שלהן. לאחר מכן הוא מזיז-מטיס את החלליות בזו אחר זו על גבי הלוח על פי כללי הטיסה.

**שימו לב:** התכונות של חללית-האם חלות על כל חלליותיו של שחקן, ובכל תור מגדירים אותן מחדש על פי ציוד ההרחבה והמהירות הנקבעת לאותו תור.

### קביעת מהירות

המהירות (←) קובעת כמה רחוק יכולות החלליות לטוס. היא מורכבת ממהירות הבסיס הנקבעת על ידי נייעור הכדורים בחללית-האם ויכולת האצה המוגברת בהתאם לציוד ההרחבה וקלפי הידיות. המהירות בתור מסוים חלה על כל החלליות (←) של השחקן.

תחילה יקבע השחקן את מהירות הבסיס של חללית-האם: ינער את החללית כאשר ראשה פונה מטה ויעמיד אותה מחדש על רגלי התמך. שני כדורים יפלו אל תא הזנב של חללית-האם. הערך המספרי של הכדורים הצבעוניים מפורט בקלף התקציר "מהלך התור".



### חקר תחנת סחר

משיים שחקן את טיסתה של חללית סחר (←) והנחית אותה על גבי נקודת עגינה (←) בבסיס חוץ (←) של עם זר, הוא מקים בה תחנת סחר (←). לאחר הקמת תחנת סחר, לא ניתן עוד להפוך אותה בחזרה לחללית סחר.

**נקודת עגינה (←):** על חללית הסחר לעגון בנקודה שבמרכז בסיס החוץ. תחנת הסחר תמוקם באחד מחמשת המעגנים הפנויים אשר מרחפים סביב בסיס החוץ. את חללית המשא יש להחזיר למלאי הפרטי.

**כמות יחידות מטען מזערית:** בכדי להקים תחנת סחר, נדרש השחקן להיות מצויד ביחידת מטען אחת יותר מאשר מספר תחנות הסחר המקיפות את בסיס החוץ בו נחת.



**דוגמה:** השחקן הלבן טס בחללית הסחר שלו מעל חללית הסחר האדומה אל נקודת העגינה בבסיס החוץ של הסוחרים. מכיוון שאין עדיין תחנות סחר בבסיס זה, חייבת חללית-האם של השחקן הלבן להיות מצוידת ביחידת מטען אחת בכדי שיורשה להקים תחנת סחר במקום. חללית המשא תחזור למלאי הפרטי ותחנת הסחר תונח על מעגן.



**קלפי ידידות (←):** לאחר הקמת תחנת סחר רשאי השחקן לעיין בקלפי הידידות של עם זה, לבחור קלף ידידות אחד לעצמו ולהניח אותו גלוי לפניו. מרגע זה הוא רשאי לנצל את היתרון שקלף זה מעניק לו על פי ההוראות שעל גבי הקלף.

**נקודת נצחון (←):** השחקן הראשון שמקים תחנת סחר על גבי בסיס חוץ יקבל את דמות הידידות (←) של העם המחזיק בבסיס זה, וימקם אותה במקום גלוי במלאי כלי המשחק שלו. דמות ידידות מזכה בשתי נקודות נצחון.



שחקן עשוי לאבד את דמות הידידות (ועמה את שתי נקודות הנצחון) אם שחקן אחר יקים מספר רב יותר של תחנות סחר על גבי אותו בסיס חוץ.



**דוגמה:** השחקן האדום יכול להקים בתורו את תחנת הסחר השנייה שלו בבסיס החוץ של הסוחרים. מכיוון שמצויות שם כבר שלוש תחנות סחר, חייבת חללית-האם שלו להיות מצוידת בארבע יחידות מטען לפחות. כעת מחזיק השחקן האדום במרבית תחנות הסחר בבסיס חוץ זה ונוטל מהשחקן הלבן את דמות הידידות. השחקן הלבן מיז את סמן נקודות הנצחון שלו שני צעדים לאחור, ואילו הסמן של השחקן האדום נע שני צעדים קדימה.

### בסיס פיראטי וכוכב קרח

לא ניתן להקים מושבות (←) באתר בניית מושבה (←) הצמוד לכוכב לכת שהוא כוכב קרח (←) או תפוס על ידי בסיס פיראטי (←). בכדי לאפשר בניה צריך לשחרר את הכוכב משליטת הפיראטים או להאריך אותו (להשוות את תנאי החיים לתנאי כדור הארץ ולשחרר אותו ממעטה הקרח). במידה והמהירות הנתרת מאפשרת זאת, יוכל השחקן להמשיך בטיסתו לאחר פעולות אלו.

**בסיס פיראטי:** כאשר חללית של שחקן שעוברת בטיסתה בנקודת חלל הגובלת בבסיס פיראטי, חמושה במספר תותחי סיפון זהה או גבוה ממספר התותחים המופיע על הסמן המיוחד, הבסיס מובס מיד.

**כוכב קרח:** כאשר חללית של שחקן שעוברת בטיסתה בנקודת חלל הגובלת בכוכב קרח טעונה במספר יחידות מטען זהה או גבוה ממספר היחידות המופיע על הסמן המיוחד, מתרחשת מיד הארצה של כוכב הקרח.

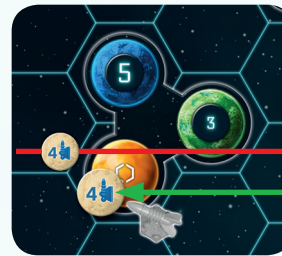
### חקר כוכבי הלכת (←):

כאשר חללית של שחקן חולפת בטיסתה דרך נקודת חלל הגובלת במערכת כוכבי לכת (כמו אלה המסומנות בעיגולים ירוקים באיור) שאסימוני המספרים שבה הפוכים, יש להפוך אסימונים אלה מיד.



**דוגמה:** השחקן הלבן הגיע לנקודת חלל אשר גובלת במערכת כוכבי לכת שטרם נחקרה. כל שלושת אסימוני המספרים שעל כוכבי הלכת במערכת נהפכים ומתגלים.

במידה ואסימון שנהפך מגלה שהכוכב שלו הוא כוכב קרח או שקיים עליו בסיס פיראטי, האסימון יוצא מן המשחק. במקומו יש להניח על גבי כוכב הלכת סמן מיוחד גדול יותר מאשר נוסא סימון תואם (ועל צידו האחורי מתנוססת מדליה).



**דוגמה:** כעת יודע איזו תוצאה של הטלת הקוביות תגרום לכוכבי לכת אלה להניב האסימון שעל כוכב הלכת המניב דלק מראה בסיס פיראטי מאובזר בארבעה תותחים. האסימון יוחלף בסמן מיוחד גדול יותר הנושא סימון זהה. רק לאחר שהבסיס הפיראטי יובס, יונח במקום אסימון מספר המאפשר תנובה.

לאחר ביצוע כל משימת חקר רשאי השחקן להמשיך בהטסת החללית ככל שהמהירות הנתרת מאפשרת לו.

**שימו לב:** אם אתם משחקים בגרסת משחק למתקדמים, קראו את ההוראות אודות גילוי (←) מרחבי החלל במילון המונחים המורחב.

### הקמת מושבה

משיים שחקן את טיסתה של חללית התיישבות (←) והנחית אותה באתר פנוי לבניית מושבה (←) בין שני כוכבי לכת, הוא מקים במקום מושבה (←). לאחר הקמת המושבה לא ניתן עוד להפוך אותה בחזרה לחללית התיישבות.

**אתר בניית מושבה (←):** ניתן להקים מושבה רק על גבי אתר בניית מושבה אשר נמצא בין שני כוכבי לכת. בכל מערכת כוכבי לכת שלושה אתרי בניה. המושבה תונח על נקודת חלל. חללית המשא תחזור אל המלאי הפרטי.

**בסיס פיראטי/ כוכב קרח (←):** לא ניתן להקים מושבה בנקודת חלל הגובלת בכוכב לכת עם בסיס פיראטי או בכוכב קרח.



**דוגמה:** השחקן הלבן טס עם חללית ההתיישבות שלו שלוש נקודות חלל עד לאתר בניית המושבה. המושבה תופסת את נקודת החלל ומוקמת בין שני כוכבי הלכת הגובלים בה. שני אתרי בניית המושבות האחרים במערכת כוכבי לכת זו אינם ניתנים לבנייה כל עוד כוכב הלכת המניב דלק תפוס על ידי בסיס פיראטי.

**תנובה:** החל מהטלת הקוביות הבאה יוכלו כוכבי הלכת הגובלים במושבה להעניק לה מתנובתם, במידה שיוטלו מספרים תואמים בקוביות.

**נקודת נצחון:** המושבה מזכה את בעליה בנקודת נצחון אחת.

**כלל מיוחד למשחק בשלושה:** בכל מערכת כוכבי לכת שלושה אתרי לבניית מושבה. במשחק בארבעה שחקנים מותר להקים בכל אחת מנקודות אלו מושבה, אך במשחק בשלושה מותר להקים רק שתי מושבות בכל מערכת כוכבי לכת. אתר בניה אחד (לא חשוב איזה) חייב תמיד להשאר פנוי.



**קבלת החלטה:** השחקן מחליט כיצד להגיב. התגובה תהיה מספר או תשובה מסוג כן/לא. במקרה של תשובה מספרית, השכן משמאל יקרא בקול את תוכן תיבת הטקסט התואמת למספר. במקרה של תשובת "כן" או "לא", הקורא יעקוב אחר החיצים המסומנים ב ✓ או ✗ ויקרא בקול את תוכן תיבת הטקסט התואמת לתשובה.

**יישום ההשלכות:** המפגשים הם מגוונים ויכולות להיות להם השלכות שונות. לעתים התוצאה תחייב נייעור נוסף של הכדורים בחללית-האם (←). מיד לאחר יישום השלכות התגובה יש להחזיר את הקלף לתחתית הערמה. לאחר מכן ימשיך השחקן בהטסת חלליותיו.

**חצאי מדליות:** שחקן שהתנהל במומחיות במפגש עשוי לזכות בחצי מדליה. ומנגד, במפגש כושל ניתן לאבד חצי מדליה. שחקן הזוכה בחצי מדליה ייטול אותה מהמלאי שבמגש ציד ההרחבה ויניחה לפניו. שחקן המאבד חצאי מדליות יחזיר אותן למקומן במגש.

**שימו לב:** לא ניתן לאבד מדליות שלמות שהתקבלו כגמול על הבסת בסיס פיראטי או הארצת כוכב קרח.

**נקודות נצחון:** שני חצאי מדליות נחשבים כנקודת נצחון אחת. בכל פעם ששחקן מחבר שני חצאי מדליות למדליה שלמה, הוא יקדם את סמן המדליות שלו במד נקודות הנצחון. כאשר שחקן מאבד חצי מדליה ובשל כך גם נקודת נצחון אחת, עליו לסגת צעד אחד במד נקודות הנצחון.

**שימו לב:** שני קלפי המפגש "פגעי הזמן" משפיעים בו זמנית על כל השחקנים. השחקנים יבצעו את ההוראות בזה אחר זה.

### איסור חסימה

כללי ההתנהגות המקובלים בחלל אוסרים על חלליות לחסום זו את זו.

**רציפי נמל חלל:** בסיום הטיסה, חל איסור על הנחת חללית ברציף נמל חלל של שחקן אחר.

**אתר בניית מושבה:** חל איסור להנחית חללית סחר באתר בניית מושבה. מי שמנחית חללית התיישבות באתר בניית מושבה מבלי להקים מושבה, חייב בתור הבא לעזוב את אתר הבניה (אם יש לו אפשרות) או להקים את המושבה.

**נקודת עגינה:** בסיום טיסתה, חל איסור להנחית חללית התיישבות בנקודת עגינה. חללית סחר רשאית לנחות שם רק על מנת להקים במקום תחנת סחר מיד עם הגעתה.

**נקודת נצחון:** שחקן שהאריך כוכב לכת או שחרר אותו משליטת פיראטים זוכה בסמן המיוחד מהכוכב, הופך אותו לצד המדליה ומניח אותו לפניו. מדליה זו מזכה בנקודת נצחון אחת.

**שימו לב:** בניגוד לחצאי המדליות, מדליה כזו לא ניתן לאבד.



**אסימון מספר חדש:** כעת מניחים על גבי כוכב הלכת אסימון מספר חלופי, כאשר המספר שעליו גלוי.



**דוגמה:** השחקן הלבן עובר דרך נקודת חלל הצמודה לבסיס פיראטי. חללית-האם שלו מצוידת בארבעה תותחי סיפון. הבסיס הפיראטי מובס מיד. השחקן הלבן זוכה בתמורה בסמן הבסיס הפיראטי מכוכב הלכת, ומניח אותו לפניו כמדליה. על גבי כוכב הלכת יונח אסימון מספר חלופי אקראי כשהוא גלוי, במקרה זה עם המספר "3". לסיים, השחקן הלבן מקים מושבה חדשה באתר בניית המושבה.

## היתקלויות בחלל

### סכום 7 בקוביות

**עצירה קוסמית של תנובת כוכבי לכת:** כאשר תוצאת הטלת קוביות על ידי שחקן היא 7 (←), לא יקבל אף שחקן תנובה מכוכבי הלכת.

**החזרת קלפים:** כל השחקנים שברשותם יותר משבעה קלפי משאבים, משאירים בידיהם מחצית מן הקלפים על פי בחירתם, ומחזירים את היתר לתאים המיועדים להם במגש הקלפים. בעלי מספר קלפים אי-זוגי יעגלו לטובתם (למשל, מי שברשותו תשעה קלפים יחזיר רק ארבעה מהם למגש המלאי).

**נטילת קלפים:** השחקן שזהו תורו בוחר שחקן יריב ונוטל ממנו קלף משאבים אחד. השחקן ממנו נלקח הקלף מחזיק את קלפיו כשתוכנם מוסתר מעיני השחקן הנוטל.

**תנובה מערמת הקלפים:** כל השחקנים (למעט השחקן שזהו תורו) נוטלים קלף משאבים אחד מן הערמה בזה אחר זה, החל בשחקן היושב לשמאלו של שזהו תורו.

### שימוש בקלפי מפגש (←)

כדור שחור המופיע בחללית האם של שחקן בעת קביעת המהירות (←) מתריע על קיומו של מפגש בחלל. השחקן יורשה להמשיך בהטסת ספינות החלל שלו רק בסיום המפגש.



**קריאת הקלף:** השכן שמשמאל לשחקן שזהו תורו ייטול את קלף המפגש העליון ויקרא תחילה את השאלה המופיעה בתיבת הטקסט הראשונה.

**שימו לב:** השחקן שזהו תורו אינו רשאי לעיין בקלף המפגש.

## סיום המשחק

המשחק מסתיים בתור בו השחקן שזהו תורו מצליח להגיע ל-15 נקודות נצחון או יותר, ומוכתר כמנצח המשחק.



לשחק לחשוב ליהנות

עריכה לגרסה העברית: אפרים היומן  
תרגום: מיכל שטרן  
תרגום: עדו וילהם פרי אלטר  
עורכת גרפית: פזית מורי

המשחק משוקק בישראל על ידי  
הקוביה משחקים בע"מ  
העבודה 27, ראש העין, 4801777  
טל: 03-970-2192 51-314669-6  
www.hakubia.com

חפשו אותנו בפייסבוק ובאינסטגרם:

hakubia\_games הקוביה משחקים

צוות עריכה: Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Ron Magin, Benjamin Teuber  
עורך ראש: Arnd Fischer

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pflzerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart, Germany  
catan@kosmos.de, kosmos.de

כל הזכויות שמורות. תוצרת סין.  
מספר פריט: 693183

### הוצאה לאור

מחבר: קלאוס טויבר  
רשיון: © Catan 2019, catan.de GmbH  
צוות פיתוח: Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Coleman Charlton, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Martin Pflieger, Benjamin Teuber, Guido Teuber  
איור: Franz Vohwinkel  
עיצוב: Michaela Kienle  
עיצוב הדמויות: Jason Beaudoin  
גרפיקת תלת מימד: Andreas Resch  
פיתוח מוצר טכני: Monika Schall