

✘ החלפת שתי לוחיות תמורת אחת מהמלאי הכללי
 הקברניט רשאי במהלך התור להחליף שתי לוחיות משאבים זהות מן המלאי הפרטי שלו תמורת לוחית אחת אחרת מהמלאי הכללי, לבחירתו.



אין הגבלה על מספר ההחלפות של שתי לוחיות תמורת אחת מן המלאי הכללי, באותו התור.

סיום המשחק

המשחק מסתיים מיד כאשר אחד מהשחקנים מסיים להקים את מאורת הפיראטים השביעית שלו, (מובן שמחשיבים גם מאורה שהוקמה בצמוד לטירה של קפטן חמדני!), ובעל שבע המאורות הינו המנצח.

אבל מה יקרה אם...?

✘ אם חמשת גלגלי ההצלה נושאים חמישה משאבים זהים ובעצם אין יותר אפשרות בחירה, על הקברניט להחזיר לוחיות אלו למלאי הכללי ולהניח במקומן על גלגלי ההצלה לוחית אחת מכל סוג (כמו בתחילת המשחק).

✘ אם ערימת קלפי הקוקו הסתיימה לא ניתן עוד לבקש עזרה מקוקו.

✘ אם סוג מסוים של לוחיות אדל, חייבים כל השחקנים להשיב את כל הלוחיות מסוג זה שנמצאות ברשותם אל המלאי הכללי. חלוקת לוחיות אלו תתחיל מחדש מהתור הבא.

כלל נוסף במשחק למתקדמים

הקברניט רשאי להחליף משאב אחד או יותר גם עם השחקנים האחרים.

דוגמה: הקברניט רוצה להשיט ספינה. במלאי הפרטי שברשותו מצויה כבר לוחית צמר אך חסרה לו לוחית עץ. עם זאת, הוא מחזיק גם בלוחית חרב שכרגע איננה נחוצה לו. הקברניט יכול לשאול את שאר השחקנים אם ירצו להחליף לוחית חרב תמורת לוחית עץ. במידה ואחד מהם מעוניין בהחלפה, יוכלו הצדדים להחליף את הלוחיות והקברניט יוכל להשיט את הספינה שרצה.

תרגום: עדו וילהלם פרי אלטר
 הגהה ועריכה לעברית: תהילה פולסקי, מיכל שטרן,
 אפרים הימן
 עריכה גרפית למהדורה העברית: פזית מורי

מחבר: קלאוס טויבר
 catan.de
 רשיון: Annette Nora Kara
 עיצוב: Michaela Kienle
 גרפיקת תלת מימד: Claus Rayhle, Andreas Klobner
 סדרת מהדורה: Sandre Dochtermann

© 2014, 2015 KOSMOS Verlag
 Pfizerstrasse 5-7
 70184 Stuttgart, Germany
 www.kosmos.de

כל הזכויות שמורות. מייצר בהולנד
 מספר רכיב: 697495

המשחק משווק על ידי הקוביה משחקים בע"מ
 העבודה 27, ראש העין, 4801777, ת.ד. 1353
 ש.פ. 03-970-2192 51-314669-6
 שירות לקוחות: service@hakubia.com, www.hakubia.com
 © 2019 הקוביה משחקים בע"מ, כל הזכויות שמורות

hakubia_games | הקוביה משחקים

קוקו יכול להעניק לכם יתרון נוסף:
 הוא מסיח את דעתו של קפטן חמדני! השחקן הראשון הנוטל קלף קוקו רשאי להקים מאורת פיראטים אחת (מהמלאי שלו) על גבי המעגל המקוקו הסמוך לטירתו של קפטן חמדני במרכז לוח המשחק - בלא לשלם על כך דבר!



מאורת הפיראטים הממוקמת בצמוד לאי של קפטן חמדני אמנם לא תזכה אתכם בלוחיות, אבל תיכלל בסך המאורות שברשותכם. כך תוכלו לסיים מהר יותר לבנות את שבע מאורות הפיראטים!

אך שימו לב: בסמוך לטירה של קפטן חמדני ניתן להקים רק מאורת פיראטים אחת!

אם שחקנים אחרים ישיגו בהמשך המשחק מספר זהה של קלפי קוקו, שטח בנייה זה יפונה ומאורת הפיראטים שהוקמה במקום תוחזר למלאי של בעליה.

בהמשך, בכל שלב במשחק שבו שחקן יחיד יחזיק **במספר קלפי הקוקו הגדול ביותר**, הוא יוכל להקים מאורת פיראטים משלו סמוך לטירתו של קפטן חמדני.

החלפת משאבים

תורך להיות הקברניט, אתה מעוניין לבנות או לבקש עזרה מקוקו, אבל אין לך את המשאבים המתאימים?
 אין בעיה, הלוחיות שברשותך ניתנות להחלפה! לפיך עומדות שתי אפשרויות:



✘ להחליף לוחית אחת תמורת לוחית אחת אחרת המונחת על גלגלי ההצלה
 הקברניט רשאי בתורו לקחת לוחית אחת מגלגלי ההצלה. בתמורה עליו להניח במקומה לוחית משאב אחרת מהמלאי הפרטי שלו. כך יהיו תמיד חמישה משאבים על חמשת גלגלי ההצלה.

יא/1

✘ להחליף שתי לוחיות תמורת אחת מהמלאי הכללי.

הקברניט רשאי לבנות, להחליף או להיעזר בקוקו **באיזה סדר שירצה** - הוא יכול לבצע החלפה עם גלגלי ההצלה ולאחר מכן עם המלאי הכללי, או להפך; הוא רשאי לבנות או לבקש עזרה מקוקו לפני ההחלפה, אחריה ואפילו במהלכה.

שימו לב: מותר לבצע החלפת לוחית אחת תמורת לוחית אחרת מגלגלי ההצלה פעם אחת בלבד בכל תור!

2. בנייה ו/או בקשת עזרה מקוקו ו/או החלפת משאבים

הקברניט רשאי לבנות ספינה אחת או יותר, מאורת פיראטים אחת או יותר, ו/או לבקש עזרה מקוקו. בתמורה עליו להחזיר לערמות המלאי הכללי לוחיות מסוימות. סוגי הלוחיות הנדרשות בתמורה לכל פעולה מפורטים מצדו השני של לוח המשחק האישי.



בנייה

✘ לצורך הקמת מאורת פיראטים יש למסור:



- 1 לוחית עץ
- 1 לוחית צמר
- 1 לוחית אננס
- 1 לוחית חרב

✘ בכדי להשיט ספינה יש למסור:



- 1 לוחית עץ
- 1 לוחית צמר

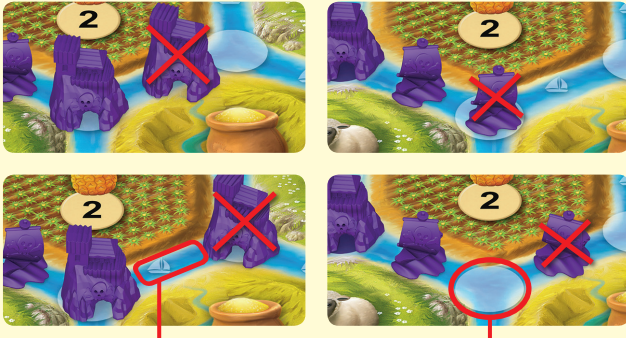
שימו לב: כללי בנייה!

✘ ניתן לבנות מאורת פיראטים רק באתר בנייה פנוי הצמוד לאחת מהספינות שלכם.

✘ ספינה ניתן להשיט רק בנתיב ימי פנוי, הגובל באחד ממאורות הפיראטים שלכם.

✘ בכל אתר בנייה מותר לבנות מאורת פיראטים אחת בלבד, ובכל נתיב ימי מותר להשיט אך ורק ספינה אחת!

דוגמה: זו בנייה בלתי חוקית!



כאן חסרה ספינה!

כאן חסרה מאורת פיראטים!

בקשת עזרה מקוקו

לקוקו, התוכי הירוק והנבון, תחבולות רבות באמתחתו. בכדי לקבל את עזרתו האדיבה עליכם למסור למלאי הכללי את הלוחיות הבאות:



- 1 לוחית אננס
- 1 לוחית חרב
- 1 לוחית זהב



בתמורה תזכו ליטול קלף קוקו אחד מהערימה. בהתאם לקלף שנתקבל, תוכלו להיעזר בקוקו כדי לגרש את קפטן חמדני, לקבל משאבים או אפילו לקבל בחינם מאורת פיראטים או ספינה. ניתן לבקש עזרה מקוקו מספר פעמים בתור אחד.

לאחר ששחקן הרים קלף קוקו, עליו להפוך אותו ולבצע מיד את הוראות הקלף. הקלפים **מציגים שלוש אפשרויות:**

✘ **לקבל משאבים**



הקברניט לוקח מהמלאי הכללי את לוחיות המשאבים המופיעות באיור, למשל שתי לוחיות אננס ושתי לוחיות עץ.

✘ **לבנות**



הקברניט יכול לבנות מיד מאורת פיראטים או ספינה, מבלי לוותר על משאבים לשם כך.

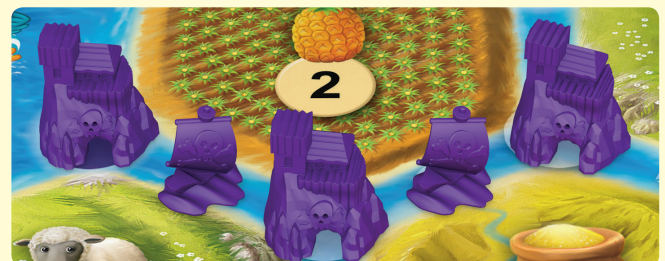
✘ **לגרש את קפטן חמדני**



הקברניט מגרש מיד את קפטן חמדני לאי אחר על פי בחירתו, וזוכה בשתי לוחיות משאבים בהתאם לתפוקת האי החדש אליו הועבר הקפטן.

שימו לב: שמרו אצלכם את קלפי הקוקו המושמשים עד לסוף המשחק!

דוגמה: זו בנייה חוקית!



1. הטלת קוביה ואיסוף לוחיות



✖ הקוביה מציגה מספר בין 1-5?

תוצאת הטלת הקוביה מיועדת עבור כל השחקנים, לא רק הקברניט. כל אחד מהם עשוי לקבל **משאבים**! על האיים מודפסים מספרים מ-1 עד 5. אם מאורת פיראטים גובלת **באי המסומן במספר שהוטל**, זוכה בעל המאורה **בלוחית אחת** מן המלאי הכללי. (אם יש לכם מספר מאורות פיראטים הגובלות באותו אי המסומן במספר שהוטל, תקבלו לוחיות כמספר המאורות שלכם. אם אין לכם אף מאורת פיראטים הגובלת באי הנושא את המספר שהוטל, לא תקבלו אף לוחית). השחקנים מקבלים לוחית/לוחיות בהתאם לסוג האיים ולמספרים המודפסים על גביהם (ראו עמוד 1).



דוגמה: השחקנית הסגולה מטילה את הקוביה ומקבלת תוצאה של 1. היא זוכה בלוחית צמר אחת משום שבנתה מאורת פיראטים בסמוך למרעה הכבשים המצוי בשורה העליונה בלוח. באי השני משמאל. השחקן האדום בנה שלוש מאורות פיראטים בסמוך למרעה זה, ולכן יקבל שלוש לוחיות צמר. אך גם המכרה עם החרב בצד ימין למעלה נושא את המספר 1. השחקנית הצהובה תקבל לוחית חרב אחת והשחקן הכחול שלוש. המאורה הסגולה והמאורה האדומה הצמודות ליער המסומן במספר 1 בשורה התחתונה באיור, באי השני מימין, יזכו את בעליהן בלוחית עץ אחת לכל אחד.



✖ הקוביה מציגה את המספר 6?

הזהרו: קפטן חמדני הגיע!

כאשר הקברניט מקבל 6 בהטלת הקוביה, הקפטן הערמומי חמדני מצטרף למשחק ומתחיל להפריע.

הקברניט חייב להזיז את קפטן חמדני לאי

אחר על פי בחירתו. בתמורה מקבל הקברניט **שתי לוחיות מהמלאי הכללי**, מן המשאב המופק באי אליו העביר את דמותו של קפטן חמדני. יתר השחקנים אינם מקבלים לוחיות בתור זה.

שימו לב: קפטן חמדני מונע בגופו חלוקת משאבים!

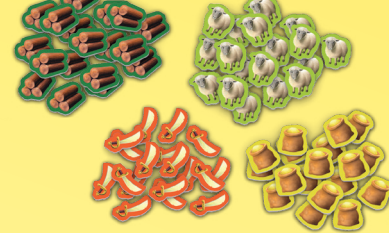
כל עוד קפטן חמדני ניצב על אחד האיים הוא חוסם את הגישה אליו. גם אם הקוביה תציג את מספרו של האי, הפיראטים המתגוררים במאורות הסמוכות לאי לא יקבלו ממנו לוחיות משאבים!

אספו משאבים!

הניחו לפניכם את לוחיות המשאבים שאתם מקבלים. כאשר יגיע תורכם לשמש כקברניט, תוכלו להשתמש בהן לבנייה או כתשלום לקוקו עבור עזרתו...



✖ מערביים את **16 קלפי התוכי קוקו**, התוכי הירוק, ומניחים אותם בערימה על יד הלוח כאשר תמונתו של קוקו כלפי מעלה.



✖ ממיינים את **90 לוחיות המשאבים** ומניחים את חמש הערמות זו לצד זו על יד הלוח **כמלאי כללי**.



✖ לסיום מניחים **משאב אחד מכל סוג על גלגלי ההצלה** המצוירים על הלוח.



✖ כל שחקן לוקח **לוחית עץ אחת ולוחית חרב אחת** מהמלאי הכללי, ומניח אותן לידו. זה הבסיס למלאי הפרטי שלו. כעת ניתן להפוך את **לוח המשחק האישי** לצדו השני, המציג את הפעולות השונות במשחק.

מה הרעיון בעצם?

מטרת המשחק היא להיות הראשון שמסיים לבנות **שבע מאורות פיראטים**. בכדי לבנות מאורת פיראטים אחת תזדקקו לארבעה משאבים: לוחית עץ אחת, לוחית צמר אחת, לוחית אננס וכן לוחית חרב. את המשאבים תוכלו להשיג באיים הסמוכים למאורות הפיראטים שכבר בניתם על לוח המשחק.

איך מתנהל המשחק?

השחקנים מתמנים לתפקיד **הקברניט בזה אחר זה** לפי כיוון השעון, כשהשחקן הצעיר ביותר מקבל את התור הראשון. הקברניט מטיל את הקוביה והמספר שהתקבל קובע אילו לוחיות משאבים יחולקו לשחקנים. לאחר מכן רשאי הקברניט **לבנות מאורות פיראטים או להשיט ספינות**, ו/או **לבקש את עזרת התוכי קוקו**. אם אין לקברניט את כל הלוחיות הנחוצות לו, הוא רשאי להחליף אותן באחרות. בסיום התור, יתמנה השחקן היושב משמאלו לתפקיד הקברניט החדש.

כל תור מורכב אפוא מהפעולות הבאות:

פעולות חובה: הטלת קוביה ואיסוף לוחיות

פעולות רשות: בנייה

1/א

בקשת עזרה מקוקו

1/א

החלפת משאבים

CATAN

קטאן

ג'וניור

יבשה באופק! הפליגו בספינות הפיראטים מעבר לימים, גלו איים והקימו מאורות פיראטים בהם תוכלו לשמור את כל האוצרות שתאספו במהלך הרפתקאותיכם! לשם כך תזדקקו למשאבים שונים - עצים, חרבות, זהב ועוד. אם תשכילו למקם את המאורות בתבונה ומזלכם יאיר לכם פנים, תוכלו לאסוף את כל הדרוש לבניית המאורות הבאות. רק הלוואי שיכולתם להיפטר מקפטן חמדני הערמומי, אשר חוסם תמיד את דרככם...



כלי המשחק

1 לוח משחק דו צדדי, 1 קוביה, 28 מאורות פיראטים (7 מכל צבע), 28 ספינות (7 מכל צבע), 1 דמות קפטן חמדני עם מעמד, 16 קלפי התוכי קוקו, 90 לוחיות משאבים (צמר, עץ, אגנס, חרבות וזהב - 18 מכל סוג), 4 לוחות משחק אישיים דו-צדדיים.

לפני המשחק הראשון...

- ✘ הפרידו בזהירות את חלקי המשחק ממסגרת הקרטון.
- ✘ העמידו את **דמות קפטן חמדני** במעמד המיועד לו.
- ✘ התבוננו בלוח המשחק ובלוחיות המשאבים השונות: קיימים **חמישה סוגים שונים של איים** מהם ניתן להפיק, בהתאמה, **חמישה סוגים שונים של משאבים**:



- ✘ האיים מוקפים **בנתיבים ימיים ובשטחי בנייה** המתאימים להקמת **מאורות פיראטים**.



לפני כל משחק...

✘ הניחו את **לוח המשחק** במרכז השולחן. במשחק בין **שלושה או ארבעה** שחקנים, משתמשים **בצדו של הלוח** עליו מצוירים **ארבעה תוכים**.



במשחק בין **שני שחקנים** משתמשים **בצדו של הלוח** עליו מצוירים **שני תוכים** בלבד.



✘ כל שחקן בוחר בצבע ולוקח **לוח משחק אישי** עליו מצויר תוכי בצבע שבחר, ומניח אותו לפניו כשהתוכי כלפי מעלה.

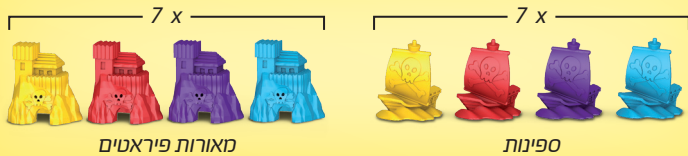


במשחק בין **שני שחקנים** משחקים בצבעים **אדום וסגול** בלבד.

✘ מניחים את **הקוביה** סמוך ללוח המשחק.



✘ כל שחקן לוקח לעצמו שבע מאורות פיראטים ושבע ספינות בצבע המשחק שבחר לעצמו.



במשחק בין **שני שחקנים** משתמשים **במאורות פיראטים ובספינות בצבעי אדום וסגול** בלבד - את המאורות והספינות הצהובות והכחולות מחזירים לקופסה.



נקודת פתיחה של שטח בנייה

נקודת פתיחה של נתיב ימי

מספר שטחי בנייה ונתיבים ימיים מסומנים בצבעי השחקנים. אלו הן נקודות הפתיחה הראשוניות עליהן יוקמו מאורות הפיראטים, ונקודות הפתיחה של הנתיבים הימיים עבור הספינות.

כל שחקן מניח **שתי מאורות פיראטים ושתי ספינות** על הלוח, בנקודות הפתיחה הצבועות בצבע שבחר. חמש מאורות הפיראטים וחמש הספינות הנותרות יישמרו אצלו לשימוש במהלך המשחק.

✘ את **דמות קפטן חמדני** מציבים על **הטירה** שבמרכז לוח המשחק.

