

# CATAN קטאן

— הרחבה למשחק הבסיס —

יורדי הים

## מסעות גילויים ותגליות ברחבי קטאן

בואו לגלות את המסע לקטאן באמצעות "מסעות הים" הידועים מההיסטוריה של קטאן. במפה שבעמוד זה תמצאו את שמונה נקודות הציון שאליהן תוכלו לנווט במהלך מסעות הגילויים שלכם. בואו לחוות גם אתם את ההיסטוריה של קטאן! המערכה מורכבת משמונה מפות. ארבעה המפות הראשונות מתבססות על חוקי הבסיס של הרחבת יורדי הים, והן פשוטות ללימוד ומשחק. מפות חמש עד שמונה הן מורכבות יותר, ומתווספים להן חוקים חדשים. לכן, מומלץ לשחק את המפות על פי הסדר המוצג. מפה 9 מיועדת למשחק חופשי על פי הרעיונות שלכם.

### בקופסת המשחק תמצאו

לוח אחד ובו שישה חלקי מסגרת

4 לוחות, ובהם:

19 X ים

2 X הרים

2 X גבעות

1 X אדמה חקלאית

1 X יער

1 X אדמת מרעה,

2 X מכרה זהב

2 X מדבר

10 X סמני נמלים

10 X עיגולי מספרים

57 X אסימוני קטאן

60 ספינות (מעץ) בארבעה צבעים (15 מכל צבע)

ספינת שודדי ים

הוראות המשחק



## מידע בנוגע למהדורות השונות של משחקי קטאן

סדרת המשחקים קטאן עם ההרחבות וההשלמות השונות שלה עברה גלגולים רבים מאז שיצאה לאור לראשונה בארץ בשנת 2009. המשחקים ממהדורת 2015 תואמים לאלה של מהדורת 2011 ללא שום מגבלה. כמו כן, כל המשחקים שיצאו מאז 2009 (עם כלי משחק מפלסטיק) זהים בתכנם למהדורת 2015. שונה בהם אך ורק העיצוב הגרפי של חבלי הארץ ושל הקלפים. כך, ניתן לשלב בין כל מהדורות קטאן השונות שבהן יש כלי משחק מפלסטיק.

האם יש ברשותכם משחקים ממהדורות שונות? תוכלו לפנות אלינו תמיד לדוא"ל [service@hakubia.com](mailto:service@hakubia.com). נשמח לסייע לכם למצוא פתרונות.



[www.hakubia.com](http://www.hakubia.com)


## חוקי המשחק

### החוקים ליורדי הים

המשחק מתנהל על פי אותם החוקים של "קטאן - המשחק". בנוסף אליהם, ישנם מספר חוקים חדשים בהרחבה זו, יורדי הים. במספר מפות מתווספים למשחק חוקים ייחודיים, אשר יוצגו בהמשך.

### (א) החלקים הנדרשים ובניית המפות

כדי לבנות כל אחת מהמפות, תזדקקו ל"קטאן - המשחק". רשימה מדוייקת של החלקים הנדרשים לבניית כל אחת מהמפות תוכלו למצוא תחת הכותרת "חלקים נדרשים". כמו כן, תצטרכו את חלקי המסגרת של "קטאן - המשחק".

**טיפ:** בכדי שתוכלו, אם תרצו, להפריד בקלות בין שתי הערכות של קטאן, חבלי הארץ ועיגולי המספרים מההרחבה יורדי הים מסומנים בסימן הבא:  הסמל נמצא בפניה השמאלית-תחתונה של חבלי הארץ וחבלי הים, ובצד האחורי של עיגולי המספרים.

• חברו את חלקי המסגרת זה אל זה, כפי שמוצג בתרשימים הנלווים למפות.

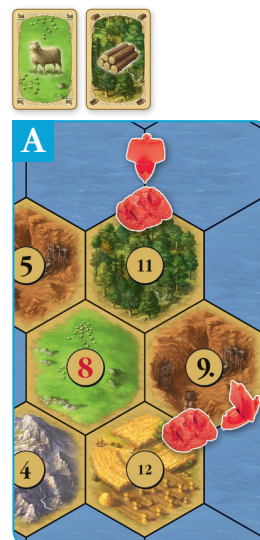
**שימו לב:** את ששת חלקי המסגרת מ"קטאן - המשחק" יש להניח עם הצד האחורי כלפי מעלה, כך שלא יופיעו עליהם נמלי ים. את המסגרת ניתן להרכיב בקלות אם מרכיבים את חלקי המסגרת של "קטאן - המשחק" מלמעלה כדי לשלבם בחלקי המסגרת מהרחבת יורדי הים! אם תעשו זאת בכיוון ההפוך, יהיה צורך להפעיל כוח רב, מה שעלול לפגוע בחלקי המסגרת.

• הניחו את חבלי הארץ וחבלי הים בתוך המסגרת, כפי שמוצג בתרשימים.  
• הניחו על חבלי הארץ את עיגולי המספרים כפי שמוצג בתרשימים.  
• עבור הנמלים, יש להשתמש בסמני הנמלים מההרחבה יורדי הים. בתיאור המפה מצוין אם יש להניח את הנמלים המתוארים בתרשימים או האם יש צורך להניחם באקראי. במידה ויש להניחם באקראי, יש לעשות זאת כך:  
- לפני כל משחק יש לערבב את סמני הנמלים הרשומים בתיאור המפה כאשר פניהם כלפי מטה. לאחר מכן, יש לשלוף בכל פעם את סמן הנמל שבראש הערמה, ולהניחם על המפה בסדר כלשהו, עם הפנים כלפי מטה. לבסוף, כאשר הסמנים מונחים על המקומות המיועדים, יש להפוך אותם ולחשוף אותם.

### (ב) בנייה ושימוש בספינות

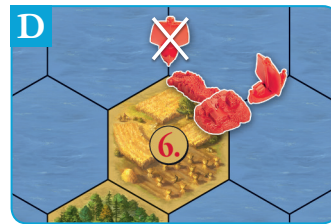
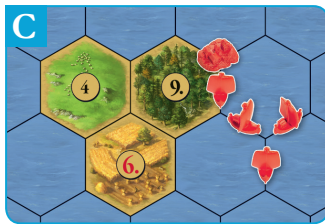
#### 1. בניית ספינה

• בניית ספינה עולה יחידה אחת של צמר (מפרש) ויחידה אחת של עץ (גוף הספינה).  
• הספינות, בדומה לדרכים, מונחות במקום אחד - אך בניגוד לדרכים, ניתן להזיז אותן בתנאים מסוימים.  
• ניתן להניח ספינה אך ורק על הגבול שבין שני חבלי ים (נתיב ימי), או על הגבול שבין חבל ים וחבל ארץ (חוף) - ראה תרשימים A.  
• על השחקן שבנה ספינה להניחה באופן הבא:  
- בסמוך ליישוב או עיר שלו (תרשימים A ו-B), או



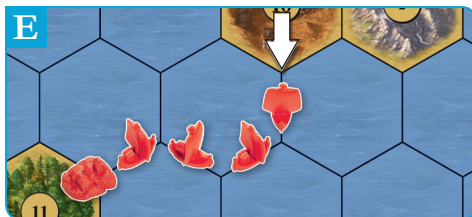
- בסמוך לספינה אחרת שלו (מותר ליצור מספר נתיבים המתפצלים מאותו נתיב) - תרשימים C.  
- על כל נתיב ימי (בים הפתוח) יכולה להיות ספינה אחת לכל היותר.  
- על כל נתיב חוף יכול להיות קטע דרך אחד או ספינה אחת, אך לא שניהם יחד.

**אסור לשחקן** לצרף את הספינה שלו כהמשך לדרך או לצרף דרך כהמשך ספינה (תרשימים D). מותר להמשיך דרך באמצעות ספינה (או להפך) אך ורק אם השחקן בונה יישוב על קצה הדרך, ולאחר מכן מניח ספינה היוצאת מן היישוב.



#### 2. שימוש בספינות

• הספינות שבים משמשות באותו אופן כמו הדרכים שעל היבשה.  
• ספינה מחברת בין שני צמתים סמוכים.  
• מספר ספינות המונחות זו אחר זו (קו ספנות) מקשרות בין שני קצותיו של הנתיב הימי.



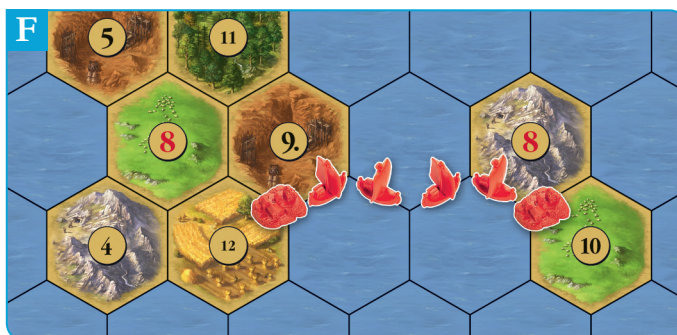
שחקן שקו הספנות שלו יוצא מיישוב או עיר שברשותו ומגיע אל חבל ארץ ראשי לבנות יישוב בסופו של הקו. מאותו היישוב, הוא יכול לסלול דרכים אל פנים הארץ, או להפליג בספינות אל תגליות חדשות. ראה תרשימים E.

#### 3. שלב ההתחלה

שחקן אשר מציב יישוב על החוף במהלך שלב ההתחלה, ראשי לחבר אליו באותו שלב ספינה במקום קטע דרך. זהו צעד הגיוני אם השחקן מתכוון לעשות את דרכו אל מעבר לים בהקדם האפשרי.

#### 4. הזזת ספינות

ספינות המונחות בזו לצד זו יוצרות קו ספנות. בשונה מדרכים, את הספינות ניתן להזיז. הדבר נעשה בכפוף לחוקים הבאים:



• קו ספנות המחבר בין שני יישובים או ערים של אותו השחקן נקרא **קו ספנות סגור** (תרשימים F).  
• קו ספנות אשר אינו מחבר בין שני יישובים/ערים של אותו השחקן נקרא **קו ספנות פתוח** (תרשימים E).



**ד. אסימוני קטאן**  
אסימוני קטאן ממלאים תפקידים שונים במפות השונות. הן יכולות לשמש כנקודות נצחון מיוחדות, כסמנים או לצורך חישוב תוצאות של אירועים מסוימים.

### ה. השימוש בשודד הים

בין חלקי המשחק תמצאו גם ספינה אפורה - שודדי ים! בכל אחת מהמפות יש לשחק או עם שודד הים בלבד, או עם השודד וגם עם שודד הים.

#### המשחק עם שודד הים

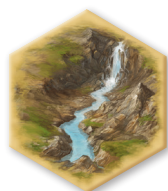
שודד הים מתחיל את המשחק על חבל הים המסומן ב-"X" בתיאור המפה. מזיזים את שודד הים כאשר שחקן מטיל "7" בקוביות או כאשר שחקן משתמש בקלף אביר. שודד הים יושב באמצע חבל הים, ולא על צומת. השחקן אשר הזיז את שודד הים רשאי לבחור על איזה חבל ים להציב אותו. לאחר מכן השחקן רשאי:

- לשדוד קלף משאבים משחקן אחד אשר אחת מספינותיו מוצבת על גבול חבל הים. אם למספר שחקנים יש שם ספינות, השחקן שזהו תורו רשאי לבחור ממי מביניהם ברצונו לשדוד קלף.
- כל עוד שודד הים מונח על חבל ים מסוים, לא ניתן להניח ספינה באחד מנתיבי הים הגובלים בו (כלומר על ששת הצלעות של שדה הים), ולא ניתן להזיז ספינות המונחות על נתיבי הים הללו. את שודד הים ניתן להניח גם על המסגרת.

#### המשחק עם שודד הים והשודד

השודד מתחיל את המשחק על חבל הארץ המסומן במפה.

- כאשר שחקן מטיל את המספר "7" בקוביות, השחקן רשאי לבחור האם ברצונו להזיז ממקומו את השודד או האם ברצונו להזיז במקום זאת את שודד הים. הוא חייב להזיז אחת משתי הדמויות.
- את השודד ניתן להזיז אל כל חבל ארץ, גם אם הוא נמצא מעבר לים. מלבד זאת, יש לפעול על פי החוקים של "קטאן - המשחק". הזות שודד הים נעשית על פי החוקים שתוארו בפרק הקודם.
- כאשר שחקן משחק קלף אביר, הוא רשאי לבחור האם ברצונו להזיז ממקומו את השודד או את שודד הים (אך לא את שניהם) באופן שתואר לעיל.



### ו) משאב חדש: מכרה זהב

למשחק מתווסף חבל ארץ חדש בשם "מכרה זהב", המניב משאב חדש, זהב.

- הזהב משמש לסחר בלבד - אין קלפי משאבים לזהב!
- כאשר הקוביות מראות את המספר של מכרה הזהב, כל אחד מן השחקנים הגובלים בו מקבל קלף משאב אחד עבור כל יישוב הגובל במכרה ושני קלפים עבור כל עיר: כל שחקן רשאי לבחור איזה קלף משאב ברצונו לקבל.
- שחקן שבנה ערים הגובלות במכרה הזהב רשאי, כמובן, לבחור שני קלפי משאבים עבור כל עיר. מותר לבחור בשני קלפי משאבים שונים.

### ז) סוף המשחק

המשחק מסתיים בתור שבו לשחקן יש את מספר הנקודות הדרוש כמפורט במפה. כדי לנצח, התור חייב להיות תורו של השחקן, וברשותו חייב להיות מספר נקודות הנצחון הנדרש.

את הספינה המרוחקת ביותר בכל קו ניתן להרחיק ולהניחה שוב במקום אחר, במידה והחוקים מאפשרים להניח ספינה באותו המקום.

לא ניתן להוציא אף ספינה מתוך קו ספנות סגור. הדבר נכון גם במידה ושחקן אחר הקים יישוב על צומת שנמצאת בתוך קו הספנות הסגור. יישוב שכזה קוטע את דרך המסחר (השווה נקודות ניצחון), אך שני היישובים שבקצותיו של קו הספנות עדיין נחשבים כקשורים זה לזה בקו ספנות סגור.

השחקן אשר זהו תורו רשאי להזיז ספינה אחת בכל סיבוב. אסור לו להזיז ספינה אשר הונחה באותו הסיבוב.

אם לשחקן יש מספר אפשרויות (במקרה של שני קווי ספנות פתוחים או קו אחד עם מספר קצוות פתוחים), הוא רשאי לבחור איזו ספינה מן הספינות שלו ברצונו להזיז.



קו ספנות פתוח:

ניתן להזיז את הספינה שבקצה קו הספנות, בתנאי שזהו אינו הסיבוב אשר בו היא הונחה, ולאחר מכן מיד להניחה מחדש על אחת מהדרכים המסומנות ב-X.

### ג) ספינות ודרכים

#### 1. הדרך הארוכה ביותר

בעת חישוב הדרך הארוכה ביותר, יש לספור גם ספינות ולא רק קטעי דרך. השחקן שברשותו החיבור של הקו הארוך ביותר העשוי מקטעי דרך ו/או ספינות מקבל את קלף הניצחון המיוחד "הדרך הארוכה ביותר". שימו לב: קווי ספנות נחשבים כהמשך של קטע דרך אך ורק אם יישוב או עיר מקשרים ביניהם.



לשחקן האדום יש את הדרך הארוכה ביותר: ארבע ספינות ושני קטעי דרך. כדי ליצור דרך באורך של שמונה מקטעים, על השחקן האדום לבנות יישוב בין הדרך לספינות (על חבל האדמה החקלאית שמספרו 12)

#### 2. קלף הקידום "בניית דרכים"

השחקן אשר עושה שימוש בקלף זה רשאי, לבחירתו, להניח במקום שני קטעי הדרך שתי ספינות או קטע דרך אחד וספינה אחת.

אחר הפלגה ארוכה, הגיעו המתיישבים אל קטאן וייסדו בה יישובים ראשונים. הם הקימו נמלים, ובנו ספינות איתנות. תושבי קטאן ההרפתקנים הפליגו בהן אל הים הרחב. לא עבר זמן רב ושמעות החלו להתפשט על כך שבלב ים, במרחק



1. חלקים נדרשים

סה"כ	יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים	חבלי ארץ וים	האי המרכזי:	
	23	3	4	2	2	3	-	-	9		כמות
סה"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
14	-	1	2	1	2	2	2	1	1	1	כמות
סה"כ	יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים	חבלי ארץ וים	האיים הקטנים	
12	-	1	2	2	1	2	-	4	כמות		
סה"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
8	1	-	1	1	1	-	1	2	1	-	כמות

נמלי ים: X 5 נמלי ים ייחודיים  
X 3 נמלי ים של 3:1

חלקים נוספים: 18 אסימוני קטאן

2. הכנת המפה

יישוב על החוף, הוא רשאי להציב בסמוך לו ספינה במקום דרך - וכך לצאת מוקדם יותר אל הים.

אם שלושה שחקנים משחקים, יש לבנות את המפה כמתואר בעמוד זה. אם ארבעה שחקנים משחקים, יש לבנות את המפה על פי התרשים שבעמוד הבא.

שודד ים / שודד

את המפה הזאת יש לשחק הן עם שודד הים והן עם השודד. השודד מתחיל במדבר (במשחק לשלושה שחקנים - בגבעות המסומנות במספר 12), ושודד הים מתחיל בחבל הים המסומן ב-"X".

3. החוקים הנוספים

השחקנים מקימים את שני היישובים הראשיים שלהם עם קטעי הדרך על האי הראשי, באופן המתואר בחוקי "קטאן - המשחק". עם זאת, במידה ושחקן הקים



לא רב, נמצאים ארבעה איים קטנים יותר – ועל אחד מהם אפשר אפילו למצוא זהב. גם בקטאן מעריכים בהערכה רבה את הזהב; הספינות צידו ליציאה לדרך, וכבר יצאו לדרכן מחופי קטאן כדי למצוא את הזהב שבאותם האיים.

1. חלקים נדרשים

סה"כ	יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים	חבלי ארץ וים	האי המרכזי:	
	29	4	4	3	3	4	-	1			10
סה"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
18	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	כמות
סה"כ	יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים	חבלי ארץ וים	האיים הקטנים	
13	1	1	2	2	1	2	-	4			כמות
סה"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
9	-	1	1	1	1	1	1	2	1	1	כמות

נמלי ים:  
 X 5 נמלי ים ייחודיים  
 X 4 נמלי ים של 3:1  
 חלקים נוספים:  
 24 אסימוני קטאן

4. בניית הלוח למתקדמים

**האי המרכזי:** ערבבו את חבלי הארץ של האי המרכזי והניחו אותם בסדר אקראי. גם את עיגולי המספרים וסמני הנמלים יש להניח באקראי. יש לוודא שאין שני חבלי ארץ סמוכים שעל שניהם מונחים עיגולי מספרים אדומים.

**האיים הקטנים:** יש לערבב את חבלי הים והארץ המרכיבים את האזור שבמסגרת, להניחם עם הפנים כלפי מטה בסדר אקראי ולאחר מכן לחשוף אותם. לאחר מכן יש להניח עליהם עיגולי מספרים בסדר אקראי. במשחק לארבעה שחקנים, יש לוודא ששני עיגולי המספרים האדומים אינם מונחים על חבלי ארץ סמוכים.

נקודות ניצחון מיוחדות

עבור כל יישוב ראשון ששחקן בונה על כל אחד מן האיים הקטנים, הוא מקבל שתי נקודות ניצחון מיוחדות (אסימוני קטאן), אותן הוא מניח על האי (ערך היישוב הכולל: 3 נקודות ניצחון). השחקן מקבל את הנקודות עבור היישוב ראשון שהוא מקים, גם אם שחקן אחר כבר הקים על אותו האי קודם לכן יישוב משל עצמו.

סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר השחקן שזהו תורו הצליח לצבור 14 נקודות ניצחון.

**א** שבטים של קטאן התפתחו במהרה לכדי יורדי ים מגוונים, ויום אחד הגיעו אל קבוצת איים השוכנת במערב, שאותה כינו "ארבעת האיים". גם כאן נמצאים שדות פוריים, אדמות מרעה מוריקות ומכרות ברזל עשירים. במהרה הוקמו היישובים הראשונים באיים. אך



1. חלקים נדרשים

כל האיים:	חבלי ארץ וים									כמות	
	ים	מדבר	מכרה זהב	אדמה חקלאית	גבעות	הרים	אדמת מרעה	יער	סה"כ		
נמלי ים:	15	-	-	4	4	4	4	4	35		
5 X נמלי ים ייחודיים											
4 X נמלי ים של 3:1											
כל האיים:	אסימוני מספרים									כמות	
	2	3	4	5	6	8	9	10	11		12
חלקים נוספים:	1	2	2	3	2	2	2	3	2	1	
18 אסימוני קטאן											20

2. הכנת המפה

**שימו לב:** שחקן המניח בשלב ההתחלה את אחד מן היישובים שלו על החוף צריך לחבר אליו ספינה במקום קטע דרך.

אם שלושה שחקנים משחקים, יש לבנות את המפה כמתואר בעמוד זה. אם ארבעה שחקנים משחקים, יש לבנות את המפה על פי התרשים שבעמוד הבא.

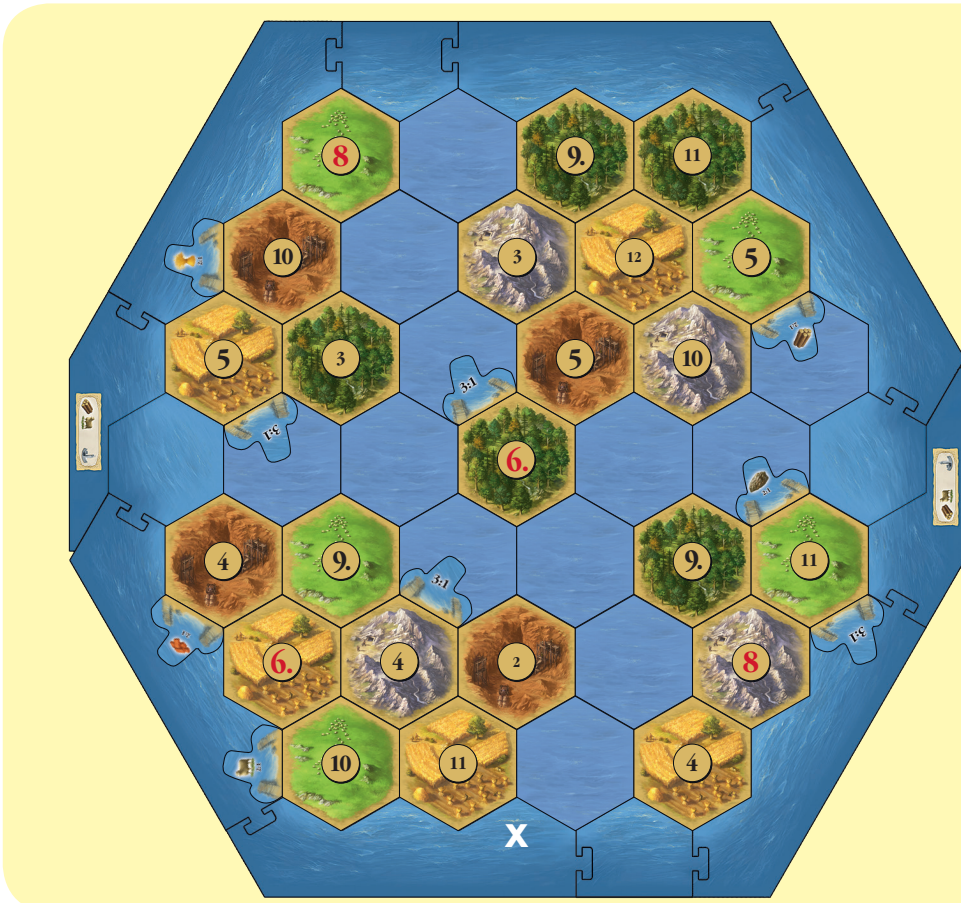
שודד ים / שודד

את המפה הזאת יש לשחק הן עם שודד הים והן עם השודד. שודד הים מתחיל בחבל הים המסומן ב-"X", והשודד מתחיל על חבל הארץ המסומן במספר 12.

3. החוקים הנוספים

שלב ההתחלה

כל אחד מהשחקנים ממקם את היישובים ההתחלתיים שלו על איים לבחירתו. כך, לכל שחקן יש בתחילת המשחק אי אחד או שניים שנחשבים לאיי הבית שלו. כל האיים האחרים נחשבים ל"איים זרים" עבור אותו שחקן.



עוד לפני שהספיקו תושבי קטאן להתבסס בהם, הסקרנות החלה לדחוף אותם הלאה – מה נמצא באיים האחרים? וכיוון שכל אחד מהשטים, בגאותו, רוצה להיות נוכח על כל אחד מהאיים, החלה תחרות אכזרית על מקומות היישוב המעטים באיים החדשים.

1. חלקים נדרשים

כל האיים:	חבלי ארץ וים								
	ים	מדבר	מכרה זהב	אדמה חקלאית	גבעות	הרים	אדמת מרעה	יער	סה"כ
כמות	12	-	-	5	4	4	5	5	35
אסימוני מספרים	סה"כ								
	2	3	4	5	6	8	9	10	11
כמות	1	2	3	3	2	3	3	3	23

נמלי ים:  
5 X נמלי ים ייחודיים  
4 X נמלי ים של 3:1

חלקים נוספים:  
24 אסימוני קטאן

סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר השחקן שזוהו תורו הצליח לצבור 13 נקודות ניצחון.

4. בניית הלוח למתקדמים

קווי המתאר של ארבעת האיים נותרים ללא שינוי. בתוך הגבולות הללו ניתן להניח את חבלי הארץ, הנמלים ועיגולי המספרים בכל צורה שתבחרו. יש לשים לב שאדמות מרעה ויערות לא יקבלו עיגולי מספרים רעים מדי.

נקודות ניצחון מיוחדות

• עבור היישוב הראשון שהוא בונה על "אי זר" שאליו הוא מגיע, השחקן מקבל 2 נקודות ניצחון מיוחדות (אסימוני קטאן) - סה"כ היישוב שווה 3 נקודות ניצחון. השחקן מקבל את הנקודות עבור היישוב ראשון שהוא מקים, גם אם שחקן אחר כבר הקים על אותו האי קודם לכן יישוב משל עצמו.  
דוגמה: בשלב ההתחלה, שחקן הקים את שני היישובים שלו על האי השמאלי התחתון. הוא מגיע בספינות שלו אל האי השמאלי העליון. הוא מקים על אותו האי את היישוב הראשון שלו, ומרוויח שני אסימוני קטאן. לאחר מכן, הוא מגיע מאותו היישוב אל האי הימני העליון, מקים גם עליו יישוב, חוכה גם עבורו בשתי נקודות ניצחון (אסימוני קטאן).

ורדי הים של קטאן הפליגו בספינותיהם לכיוון צפון-מערב, שם גילו איים חדשים שזכו לשם "אוקיאניה". בין האיים משתרע ים מסתורי, אפוף בערפל סמיך.



### 1. חלקים נדרשים

סה"כ										חבלי ארץ וים	איי ההתחלה:
	יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים	כמות		
30	4	4	2	2	2	-	-	16			
סה"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
14	1	2	1	2	2	2	2	1	1	-	
סה"כ										חבלי ארץ וים	הארץ הלא-נודעת:
12	1	1	2	2	2	2	-	2		כמות	
סה"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
10	1	1	1	1	1	1	1	1	2	-	

נמלי ים:

X 5 נמלי ים ייחודיים

X 3 נמלי ים של 3:1

חלקים נוספים:

### 3. החוקים הנוספים

#### שלב ההתחלה

כל אחד מהשחקנים ממקם את היישובים ההתחלתיים שלו על האיים הגדולים. שימו לב: שחקן המניח בשלב ההתחלה את אחד מן היישובים שלו על החוף צריך לחבר אליו ספינה במקום קטע דרך.

#### שודד ים / שודד

את המפה הזאת יש לשחק הן עם שודד הים והן עם השודד.

### 2. הכנת המפה

יש לבנות את שני איי ההתחלה (עם הנמלים) ואת הים כפי שמתואר במפה. הטבלאות שלעיל מראות אילו חלקים תצטרכו כדי לבנות את אותם האיים. את השדות האפורים יש להותיר ריקים, הם יתגלו רק במהלך המשחק. את חבלי הארץ והים המיועדים למקומות הללו (מתוארים בטבלה "הארץ הלא-נודעת") יש לערבב ולהניח בערימה עם הפנים כלפי מטה. גם את עיגולי המספרים המיועדים להם יש לערבב ולהניח בערימה עם הפנים כלפי מטה.





יורדי ים עשויים ללא חת, אשר העזו לנווט בים הערפלים, מספרים על איים פוריים ועל ארץ אגדית של זהב. תושבי קטאן, חדורי רוח הרפתקאות, טענו את ספינותיהם באספקה ובציידה לדרך, והרימו עוגן אל עבר ים הערפלים המסתורי.

1. חלקים נדרשים

סה"כ	יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים	חבלי ארץ וים	איי ההתחלה:	
	30	4	4	3	3	3	-	-	13		כמות
סה"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
17	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	כמות
סה"כ	יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים	חבלי ארץ וים	הארץ הלא-נודעת:	
12	1	1	2	2	2	2	-	2	כמות		
סה"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
10	1	2	1	1	1	1	1	1	1	-	כמות

נמלי ים:  
5 X נמלי ים ייחודיים  
4 X נמלי ים של 3:1

חלקים נוספים:

סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר השחקן שזהו תורו הצליח לצבור 12 נקודות ניצחון. במפה זו אין שימוש באסימונים לייצוג נקודות ניצחון נוספות.

4. בניית הלוח למתקדמים

אין לשנות את הגבולות של שני האיים הראשיים. בתוך הגבולות הללו ניתן להניח את חבלי הארץ, הנמלים ואסימוני המספרים בסדר כלשהו לבחירתכם. באופן יוצא דופן, מותר ששני עיגולי מספרים אדומים יימצאו זה לצד זה.

שווד הים מתחיל בחבל הים המסומן ב-"X". השווד מתחיל בחבל הארץ המסומן במספר 12.

גילוי חבלי ארץ חדשים

כאשר שחקן מניח ספינה או קטע דרך, ובצומת שאליו היא מגיעה חסר שדה, עליו לקחת את המשושה העליון מן ערימת חבלי הארץ (שפניהם כלפי מטה), להפוך אותו ולהניח אותו על המקום הפנוי.  
• אם המשושה הוא חבל ארץ, השחקן לוקח גם את עיגול המספרים שבראש הערימה (כשפניו כלפי מטה), הופך אותו, ומניח אותו על חבל הארץ. השחקן מקבל באותו הרגע קלף משאב אחד מאותו חבל הארץ.



**רחק הרחק, במערב קטאן, התגלה אי חדש וגדול. כיוון שבחלקו הצפון-מערבי של האי משתרעת רצועת מדבריות רחבה, כינו אותו תושבי קטאן בשם "אי המדבר". זמן מועט לאחר שהוקמו היישובים הראשונים בחלקו הגדול של האי, חוקרים גילו בצדה הרחוק של חגורת המדבריות אדמות פוריות לא פחות. באותו הזמן, הספינות גילו שבמזרח ישנם איים קטנים**

### 1. חלקים נדרשים

סו"כ										חבלי ארץ וים	האי המרכזי:
	יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים			
25	4	3	2	3	2	-	3	8		כמות	
סו"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
14	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	
סו"כ										חבלי ארץ וים	האיים הקטנים / צדו הרחוק של המדבר:
נמלי ים:	יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים			
X 5 נמלי ים ייחודיים	10	1	1	2	-	2	2	-	2	כמות	
X 3 נמלי ים של 3:1											
סו"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
24 אסימוני קטאן נוספים:	8	-	-	1	1	1	1	2	1	1	

### 3. החוקים הנוספים

#### שלב ההתחלה

רצועת המדבריות מפרידה בין האי המרכזי הגדול לבין רצועת האדמה. על כל השחקנים לייסד את שני היישובים הראשונים שלהם על האי המרכזי הגדול - מימין ומתחת לרצועת המדבריות. האיים הקטנים ורצועת האדמה שבצפון-מערב נחשבים ל"איים זרים"

#### שודד ים / שודד

את המפה הזאת יש לשחק הן עם שודד הים והן עם השודד. השודד מתחיל באחד משלושת חבלי המדבר. שודד הים מתחיל בחבל הים המסומן ב-"X".

### 2. הכנת המפה

יש לבנות את המסגרת כמתואר בתרשים, ולאחר מכן לבנות את לוח המשחק. את החלקים הדרושים לבניית האי המרכזי ניתן למצוא בטבלה העליונה. את החלקים הדרושים לבניית האיים הקטנים ורצועת האדמה שמעבר למדבר ניתן למצוא בטבלה התחתונה. האזורים הללו מסומנים באמצעות המסגרת הכהה. לבסוף, הניחו את סמני הנמלים כמתואר בתרשים.



ובהם זהב ועורקי מתכת עשירים. מי יוכל לייסד יישובים חדשים, והיכן? המתיישבים הנועזים ביותר בוחרים לעשות את דרכם לכיוון צפון-מערב, אל עבר המדבר האכזר; אחרים מעדיפים לנסות להיות הראשונים שיגיעו אל האיים המזרחיים ולהקים בהם יישובים שיתפתחו לכדי ערים משגשגות.

1. חלקים נדרשים

סה"כ									חבלי ארץ וים	האי המרכזי:	
	יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים			
30	5	4	2	4	2	-	3	10	כמות		
סה"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
17	1	2	2	2	2	2	2	2	2	-	כמות
סה"כ									חבלי ארץ וים	האיים הקטנים / צדו הרחוק של המדבר:	
יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים				
12	-	1	3	1	3	2	-	2	כמות		
סה"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	כמות

נמלי ים:  
5 X נמלי ים ייחודיים  
4 X נמלי ים של 3:1

חלקים נוספים:  
32 אסימוני קטאן

4. בניית הלוח למתקדמים

את חבלי הארץ, הנמלים ועיגולי המספרים של האי המרכזי (ללא שלושת חבלי הארץ שמשמאל לרצועת המדבריות) ניתן להניח מחדש בסדר כלשהו לבחירתכם. באותו האופן, ניתן להניח באקראי גם את חבלי הארץ ועיגולי המספרים של האיים הקטנים ורצועת האדמה שבפינה השמאלית-עליונה. בכל אופן, יש להקפיד שעיגולי המספרים האדומים לא ינוחו על חבלי ארץ סמוכים, וכמו כן שלא ינוחו על מכרות זהב.

נקודות ניצחון מיוחדות

עבור כל יישוב ראשון ששחקן בונה על כל אחד מן האזורים "הזרים" (על האיים הקטנים או על רצועת האדמה הצפון-מערבית), הוא מקבל שתי נקודות ניצחון מיוחדות (אסימוני קטאן), אותן הוא מניח על האי (ערך היישוב הכולל: 3 נקודות ניצחון). השחקן מקבל את הנקודות עבור היישוב ראשון שהוא מקים, גם אם שחקן אחר כבר הקים על אותו האי קודם לכן יישוב משל עצמו.

סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר השחקן שזוהו תורו הצליח לצבור 14 נקודות ניצחון.

# CATAN



בעזרת הרחבה זו תוכלו לשחק את  
**"קטאן-המשחק"**  
 גם עם חמישה או שישה שחקנים!



## מפה מספר 5: השבט האבוד



רחק בדרום, המתיישבים של קטאן גילו אי קטן וצה. במהרה הוקמו עליו היישובים הראשונים. בעת שחקרו את הים שסביב האי, תושבי קטאן נתקלו באיים קטנים ומיושבים. במפגשים הראשונים, התגלה שהזורים מדברים שפה דומה ומכירים את אותן האגדות. במהרה התברר שבני אותו העם הזור הם צאצאיהם של קבוצת אנשים שספינתם אבדה בים; ספינה מתוך הצי שלפני מאות שנים הגיע לראשונה לקטאן. הזורים שמחים שימחה רבה על המפגש המחודש עם אחיהם מקטאן, והם מעניקים להם ביד נדיבה עזרה ומתנות.

### 1. חלקים נדרשים

נמלי ים: X 5 נמלי ים ייחודיים X 1 נמלי ים של 3:1	סה"כ	יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים	חבלי ארץ וים כמות	כל האיים:
	49	5	5	5	5	5	2	3	19		
חלקים נוספים: 4 קלפי פיתוח 8 אסימוני קטאן המייצגים נקודות ניצחון	סה"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2
	כמות	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1

## 2. הכנת המפה

יש להרכיב את המסגרת כמתואר בתרשים. החלקים שדרושים לכם מופיעים בטבלאות. לאחר מכן, יש לבנות את לוח המשחק. שימו לב: על האיים הקטנים לא מניחים עיגולי מספרים.

- הניחו את שמונת האסימונים על החופים המסומנים.
- הניחו את ששת סמני הנמלים על המקומות המסומנים, עם הפנים כלפי מטה. לאחר שתסיימו להניחם, חשפו את הסמנים.
- טרפו את חפיסת קלפי הפיתוח, וקחו ממנה את ארבעת הקלפים העליונים. הניחו את ארבעת הקלפים עם הפנים כלפי מטה במקומות המסומנים.

## 3. החוקים הנוספים

### שלב ההתחלה

כל אחד מהשחקנים ממקם את שני היישובים ההתחלתיים שלו ואת קטעי הדרכים על האי המרכזי, כמתואר בחוקים של "קטאן - המשחק". אם שחקן מייסד יישוב על החוף, הוא רשאי לחבר אליו ספינה במקום קטע דרך. על האיים הקטנים שמסביב לא ניתן בשום שלב לבנות יישובים, כמו כן, הם אינם מניבים משאבים בהטלת קובייה.

### שודד ים / שודד

את המפה הזאת יש לשחק הן עם שודד הים והן עם השודד. השודד מתחיל באחד מחבלי המדבר, ושודד הים מתחיל בחבל הים המסומן ב-"X". כאשר מתקבל המספר "7" בקוביות, מותר להזיז את השודד או את שודד הים (אך לא את שניהם). לא ניתן להציב את השודד על האיים הקטנים. לאחר שהשודד עזב את המדבר שבו התחיל את המשחק, לא ניתן שוב להחזירו אליו.

### נקודות ניצחון מיוחדות

כל אחד מאסימוני קטאן שנמצא על אחד מן האיים הקטנים שווה נקודת ניצחון

אחת. כאשר שחקן מגיע בספינותיו אל אי שכזה ובונה ספינה על הצלע שבה מונח אסימון קטאן, הוא מקבל את האסימון לעצמו ומניח אותו לפניו. שחקן שמגיע לאותו המקום לאחר מכן יוצא בידיים ריקות.

### מתנות

המתנות שמעניקים בני העם הזר הן נקודות הניצחון (אסימוני קטאן), קלפי הפיתוח והנמלים המונחים על הלוח.

### • קלפי פיתוח

כאשר שחקן בונה ספינה על צלע אשר עליה מונח קלף, הוא לוקח את הקלף לעצמו. הוא רשאי להשתמש בו כבכל קלף פיתוח שהושג באופן רגיל. חלות עליו המגבלות הרגילות (רק קלף אחד בסיבוב, לא ניתן לשחק בקלף באותו הסיבוב שבו הוא הושג; קלפי נקודות ניצחון יש לחשוף רק בעת ההכרזה על הניצחון במשחק)

### • נמלים

כאשר שחקן בונה ספינה על צלע אשר עליה מונח נמל, הוא לוקח את הנמל לעצמו. אם יש לו יישוב על החוף, עליו להניח מיד את הנמל ליד היישוב, במידה והוא יכול לעשות כן. אם אין לשחקן יישוב הגובל בחוף שבו אין עדיין נמל, עליו לשמור את הנמל ברשותו עד שהוא ייבנה יישוב חדש ליד החוף. בשוליו של כל חבל ים יכול להימצא נמל אחד לכל היותר. לא ניתן להניח נמלים זה על זה. כאשר שחקן בונה נמל, הוא רשאי להשתמש בו שוב עוד באותו הסיבוב.

### סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר השחקן שזוהו תורו הצליח לצבור 13 נקודות ניצחון.

## 4. בניית הלוח למתקדמים

את חבלי הארץ ועיגולי המספרים שעל האי המרכזי ניתן להניח בסדר חדש לבחירתכם. בכל אופן, יש לוודא שעל שלושת חבלי הארץ הימניים ביותר אין עיגולי מספרים טובים מדי (כלומר, אין להניח עליהם את המספרים 5, 6, 8 או 9).



**האי קטאן בסכנה!**

הודות למסחר המשגשג בסחורות החדשות, הערים שלכם עשויות לגדול באופן משמעותי. מבנים רבים הולכים ונבנים: בתי עירייה, ספריות או מבצרים. הם מביאים קדמה ורווחה.

אך העושר קורא לצבאות הברברים הפראיים. נותר זמן מועט להקים צבא אבירים רב עוצמה. רק האמיצים, היוצאים כנגד הברברים, יכולים להגן על עריהם מפני חורבן.

הרחבה זו מכילה אלמנטים חדשים רבים, ומאפשרת לכם לחוות הרפתקה מאתגרת ואינטנסיבית בעולם של קטאן. בואו לעמוד באתגר!

# מפה מספר 6: בדים לקטאן



אחר שהפליגו עוד כברת דרך מערבה, אנשי קטאן נתקלו באיים נוספים, מאוכלסים גם הם בבני "השבט האבוד". עיניהם של בני קטאן צדו בדים מרהיבים ובגדי פאר. תושבי האיים רכשו במרוצת השנים מיומנות גבוהה בייצור הבדים. כיוון שבגדיהם של המתיישבים החדשים לא התקרבו ברמתם לאלה של המקומיים, החל במהרה להתפתח סחר חליפין ער תמורת הבדים היפים ביותר.

## 1. חלקים נדרשים

נמלי ים: 5 X נמלי ים ייחודיים 4 X נמלי ים של 3:1	כל האיים:								חבלי ארץ וים			
	סה"כ	יער	אדמת מרעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים	כמות		
	42	4	4	4	3	5	2	2	18			
חלקים נוספים: 4 קלפי פיתוח 50 אסימוני קטאן המייצגים גלילי בד	סה"כ	12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	אסימוני מספרים
	28	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	כמות

המשחק. אם שחקן מייסד יישוב על החוף, הוא רשאי לחבר אליו ספינה במקום קטע דרך - וכך הוא יכול לעשות ללא דיחוי את דרכו אל הים. על ארבעת האיים הקטנים שבמרכז (עיגול מספרים = כפר) חיים בני "השבט האבוד". על אותם ארבעת האיים לא ניתן לייסד יישובים.

### המסחר בבדים

- ברגע ששחקן יצר באמצעות ספינות חיבור בין אחד מן היישובים שלו לבין כפר של "השבט האבוד" (צומת המסומן בעיגול מספרים), הוא יוצר "קשר מסחר" עם אותו הכפר.
- הוא רשאי לקחת לעצמו מיד גליל בד (אסימון) אחד מן המלאי של אותו הכפר. כאשר במהלך המשחק מתקבל בקבוצת המספר של הכפר, הוא רשאי לקחת לעצמו גליל בד נוסף.
- אם שני שחקנים או יותר התחברו לכפר והמספר שלו מתקבל בהטלת הקוביות, כל אחד מהם מקבל גליל בד (אסימון) אחד.
- אם המלאי של אחד הכפרים אינו מספיק לכל השחקנים שקשורים אתו בקשרי מסחר, יש לקחת את האסימונים החסרים מן "הקופה הכללית".

## 2. הכנת המפה

יש להרכיב את המסגרת כמתואר בתרשים. החלקים שדרושים לכם מופיעים בטבלאות. לאחר מכן, יש לבנות את לוח המשחק, ועליו את הנמלים. על כל אחד מארבעת האיים הקטנים יש להניח שני עיגולי מספרים, על הצמתים המסומנים במפה (כל אסימון מספרים מייצג כפר). על כל אחד משמונת הכפרים יש להניח חמישה אסימוני קטאן. את עשרת האסימונים הנותרים יש להניח מחוץ למפת המשחק כ"קופה כללית". במפה זו, כל אסימון קטאן מייצג גליל אחד של "בד".

## 3. החוקים הנוספים

### שלב ההתחלה

כל אחד מהשחקנים ממקם את שני היישובים ההתחלתיים שלו ואת קטעי הדרכים על שני האיים המרכזיים שבצד העליון ובצד התחתון של המפה, כמתואר בחוקים של "קטאן - המשחק". לאחר שהשחקן האחרון בנה את שני היישובים שלו, כל אחד מהם - החל ממנו והמשך בכיוון השעון - רשאי לייסד ישוב נוסף. עבור אותו יישוב שלישי, השחקן מקבל את המשאבים שעמם הוא מתחיל את

שחקן אשר מזיז את שווד הים לחבל ים אחר, רשאי לשדוד מאחד השחקנים שספינותיו גובלות באותו חבל קלף משאבים אחד לבחירתו או אסימון קטן (גליל בד).

### הדרך הארוכה ביותר

במפה זו לא עושים שימוש בקלף "הדרך הארוכה ביותר". עם זאת, קלף "הצבא הגדול ביותר" נותר בשימוש.

### סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר השחקן שזהו תורו הצליח לצבור 14 נקודות ניצחון, או כאשר רק בשלושה כפרים של "השבט האבוד" נותרו עוד אסימונים. במקרה השני, המנצח הוא השחקן שברשותו מספר נקודות הניצחון הרב ביותר. במקרה של תיקו, השחקן שמנצח הוא זה שברשותו מספר רב יותר של גלילי בד.

## 4. בניית הלוח למתקדמים

את חבלי הארץ ועיגולי המספרים שעל האיים הגדולים ניתן להניח בסדר חדש לבחירתכם. אין לשנות את המיקום ואת אסימוני המספרים של ארבעת האיים שבמרכז המפה.

- אם מתקבל בקוביות מספר של כפר אשר המלאי שלו הסתיים, אף שחקן לא זוכה באסימונים - גם לא מתוך "הקופה הכללית".
- שני גלילי בד שווים נקודת ניצחון אחת. עם זאת: לא סופרים "חצאים" של נקודות ניצחון.

### הזזת ספינות

ברגע שבו שחקן יוצר באמצעות ספינות חיבור בין אחד היישובים שלו לבין כפר של "השבט האבוד", החיבור נחשב כקו ספנות סגור. משמעות הדבר היא שלא ניתן להזיז ספינות מקו הספנות. הקו נותר סגור גם לאחר שנגמר מלאי האסימונים של הכפר.

### שווד ים / שווד

את המפה הזאת יש לשחק הן עם שווד הים והן עם השווד. השווד ניצב בתחילת המשחק באדמה החקלאית המסומנת במספר "12". לא ניתן להציבו במהלך המשחק באיים של "השבט האבוד".

שווד הים מתחיל בחבל הים המסומן ב-"X". כאשר מתקבל המספר "7" בקוביות, חלים החוקים הרגילים, בהבדל אחד: לשחקן מותר להזיז את שווד הים (במקום את השווד) רק לאחר שהוא יצר בעצמו יצר קשר ספינות עם כפר אחד לפחות של "השבט האבוד".

## מפה מספר 7: איי הפיראטים

**מ**כיוון צפון מערב, פיראטים החלו פולשים אל ממלכת האיים של קטאן. במהרה, הנבלים למודי הקרבות הטביעו ספינות סחר רודפות השלום של בני קטאן, וכבשו את היישובים שבאיים המערביים. לאחר שהפכו את היישובים שכבשו למבצרים, הפיראטים המשיכו במסעות השוד שלהם. כעת, הם מאיימים על האי המזרחי. הצי שלהם תוקף שוב ושוב את היישובים שעל החוף, ושודדים מהם משאבים יקרי ערך. בכדי לעצור את ההתפשטות האלימה של הפיראטים ולגרש אותם בחזרה אל הים הפתוח, החליטו תושבי קטאן לבנות צי מלחמה.



## 1. חלקים נדרשים

כל האיים:	חבלי ארץ וים								
	ים	מדבר	מכרה זהב	אדמה חקלאית	גבעות	הרים	אדמת מרעה	יער	סה"כ
כמות	19	3	2	5	5	5	5	5	49
אסימוני מספרים	סה"כ								
	2	3	4	5	6	8	9	10	11
	1	2	3	3	3	3	3	3	24

נמלי ים: 5 X נמלי ים ייחודיים  
3 X נמלי ים של 3:1

חלקים נוספים: 12 אסימוני קטאן

מלחמה, יש להניח אותה על הצד. את קלפי האביר או קלפי נקודת הנצחון שנעשה בהם שימוש מעבירים לערמת הקלפים שנוצלו. שימו לב: אם כל הקלפים בחפיסת קלפי הפיתוח נלקחו, לא ניתן לרכוש קלפי פיתוח חדשים. הקלפים מערמת הקלפים שנוצלו לא חוזרים שוב למשחק.

### צי הפיראטים

צי הפיראטים מקיף את שני איי המדבריות עם כיוון השעון. בכל פעם ששחקן מטיל את הקוביות, צי הפיראטים מתקדם. מספר חבלי הים שהוא עובר שווה למספר הנמוך ביותר שהתקבל באחת מן הקוביות. אם בשתי הקוביות יצא אותו המספר, זהו מספר חבלי הים שהצי מתקדם. רק לאחר מכן השחקנים מקבלים את תנובת המשאבים.

### מתקפת פיראטים

אם צי הפיראטים מסיים את התנועה שלו בחבל ים הגובל ביישוב או בעיר, הוא מתקיף מיד את היישוב או העיר - עוד לפני שהשחקנים לוקחים משאבים חדשים או לפני התוצאות של הטלת המספר "7".

- הכוח של צי הפיראטים הוא המספר הנמוך ביותר שהוטל באחת הקוביות.
- הכוח של השחקן אשר היישוב או העיר שלו מותקפים הוא מספר ספינות המלחמה שברשותו.
- אם הפיראטים חזקים יותר, השחקן מאבד קלף משאבים אחד, וקלף משאבים נוסף עבור כל עיר שברשותו. השחקן נותן לשחקן אחר לבחור באקראי אילו קלפים נשדדים ממנו, והקלפים שנשדדו עוברים בחזרה למאגר הכללי.
- אם השחקן חזק יותר, הוא רשאי לקחת לעצמו קלף משאבים אחד לבחירתו.
- אם שני הצדדים חזקים באותה מידה, לא קורה דבר.

### בניית יישוב על אי הפיראטים

ברגע ששחקן מגיע אל הצומת המסומן בצבע שלו על אי הפיראטים, הוא רשאי לבנות שם יישוב לאחר שישלם את עלויות הבניה. לא ניתן לבנות יישובים מלבד על הנקודות הצבעוניות. את היישובים ניתן כרגיל לפתח לכדי עיר. שימו לב: בניית יישוב שכזה יכולה להוות גם חסרון, כיוון שהיא מכפילה את הסיכוי שהפיראטים יתקיפו את יישובי החוף של השחקן.

### הטלת "7" בקוביות

במפה זו, אין שודד. עם זאת כאשר מטילים את המספר "7" בקוביות, כרגיל, כל שחקן שברשותו יותר מ-7 קלפי משאבים מאבד מחצית מקלפיו. לאחר מכן, השחקן אשר הטיל "7" בקוביות רשאי לגנוב קלף אחד אקראי משחקן אחד לבחירתו.

### כיבוש מבצר הפיראטים

ברגע ששחקן הגיע עם קו הספנות שלו אל מבצר הפיראטים שבצבע שלו ובכך סגר את קו הספנות בין מבצר הפיראטים לבין יישוב המוצא שלו, הוא רשאי לתקוף את מבצר הפיראטים.

השחקן משתמש בקובייה אחת כדי לקבוע את כוחו של מבצר הפיראטים. אם מספר ספינות המלחמה שבקו הספנות של השחקן גדול מן המספר

## 2. הכנת המפה

יש להרכיב את המסגרת כמתואר בתרשים. החלקים שדרושים לכם מופיעים בטבלאות. לאחר מכן, יש לבנות את לוח המשחק, ועליו את הנמלים (באקראי, לאחר שהונחו בערימה כשפניהם כלפי מטה). שימו לב: אדמת המרעה שבאי המרכזי התחתון (המורכב משני חבלי ארץ) נותר ללא עיגול מספרים, ואינו מניב משאבים - וכך גם הגבעות שבאיים המערביים.

על החוף של האי המזרחי יש להניח יישוב אחד וספינה אחת מכל צבע, כמתואר בתרשים. על החוף המזרחי ניתן להתיישב כרגיל, כל יתר האיים הם איי פיראטים.

על חופי האיים המערביים יש להניח, כמתואר בתרשים, ארבע מבצרי פיראטים. כל אחד ממבצרי הפיראטים מורכב משלושה אסימוני קטאן המונחים זה על גבי זה עם הצד הצבעוני כלפי מעלה. מעליהם, יש להניח יישוב אחד מן הצבע המתאים.

שימו לב: אם שלושה שחקנים משחקים, נפטרים מן הכלים הלבנים, כלומר - לא מניחים אותם על הלוח מלכתחילה. אם שלושה שחקנים משחקים, מוציאים מחפיסת קלפי הפיתוח את קלפי נקודות הנצחון. אם ארבעה שחקנים משחקים, משאירים בחפיסה את קלפי נקודות הנצחון, אך מתייחסים אליהם כאל קלפי אבירים.

במשחק במפה זו, לא עושים שימוש בקלפי נקודות הנצחון "הדרך הארוכה ביותר" ו"הצבא הגדול ביותר".

## 3. החוקים הנוספים

### שלב ההתחלה

כל כל אחד מהשחקנים בוחר צבע, ומייסד, כרגיל, שני יישובים על האי המזרחי. לאחר סוף שלב ההתחלה, לכל שחקן יש שלושה יישובים על האי המזרחי!

### שודד ים / שודד

ספינת שודד הים האפורה מייצגת את צי הפיראטים, ומתחילה על חבל הים המסומן ב-"X" בתרשים. במפה זו, לא עושים שימוש בשודד.

### בניית ספינות

לכל שחקן מותר לבנות קו ספנות אחד בלבד. קו הספנות מתחיל ביישוב שעל חוף האי המזרחי, עובר דרך הצומת המסומן בצבע שלו ומסתיים במבצר הפיראטים מאותו הצבע. לקו הספנות אסור להתפצל, ואסור להמשיכו אל מעבר למבצר הפיראטים. יש לבנות את קו הספנות כך שיגיע ליעדו בדרך הקצרה ביותר. אין לחסום קווי ספנות של שחקנים אחרים.

### ספינות מלחמה

כאשר שחקן חושף קלף אביר (במשחק של ארבעה שחקנים, ניתן לעשות זאת גם באמצעות קלף נקודת נצחון), הוא רשאי להפוך את הספינה "הרגילה" הראשונה בקו הספנות שלו לספינת מלחמה. בכדי לסמן שספינה הפכה לספינת



### סוף המשחק

שחקן מנצח אם:

- הוא כבש את מבצר הפיראטים שבצבע שלו וגם

- יש לו לפחות 10 נקודות נצחון

אם כל מבצרי הפיראטים נכבשו לפני ששחקן מקבל 10 נקודות נצחון וזוכה במשחק, מסירים מהלוח את צי הפיראטים.

### 4. בניית הלוח למתקדמים

מפה זו ניתן לשחק רק עם הבנייה כמתואר בתרשים - מלבד הנמלים, אין לערוך בה שינויים.

שבקוביה, הוא מנצח ורשאי לקחת אסימון ממתחת למבצר הפיראטים. אם מספר ספינות המלחמה של השחקן קטן יותר, הוא מפסיד בקרב ומרחיק את שתי הספינות שבראש הקו.

במקרה של תיקו, השחקן מאבד את הספינה שבראש הקו.

לאחר הקרב, תורו של השחקן מסתיים. כלומר, אין אפשרות לתקוף את מבצר הפיראטים מספר פעמים בתור.

לאחר תיקו או תבוסה, השחקן מוכרח לבנות בתורות הבאים ספינה אחת או שתיים אם ברצונו לנסות לתקוף שוב את מבצר הפיראטים.

אם מבצר פיראטים מאבד את כל שלושת האסימונים שלו, השחקן הצליח לגרש ממנו את הפיראטים ולכבוש את היישוב. מעתה ואילך, השחקן מקבל את תנובת המשאבים מחבל הארץ הסמוך ליישוב (ואת נקודת הנצחון עבור היישוב)

## מפה מספר 8: פלאי קטאן



אחר שתושבי קטאן הצליחו לגרש סופית את הפיראטים, החלה באיי קטאן תקופה של שגשוג ושלוש השבטים החליטו שלמען התהילה של קטאן, קבוצת האיים שהתגלתה לאחרונה בצפון תעוטר במפעלי בנייה אדירי ממדים. במהרה החלה להתפתח תחרות: מי יהיה הראשון שיסיים את בנייתו של אחד מפלאי קטאן?

### 1. חלקים נדרשים

נמלי ים: 5 X נמלי ים ייחודיים 4 X נמלי ים של 3:	סה"כ	יער	אדמת מריעה	הרים	גבעות	אדמה חקלאית	מכרה זהב	מדבר	ים	חבלי ארץ וים כמות	כל האיים:	
		49	5	5	5	5	5	2	3			19
חלקים נוספים: 5 קלפי פלאים 10 אסימוני קטאן		12	11	10	9	8	6	5	4	3	2	
	27	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	

## 2. הכנת המפה

יש להרכיב את המסגרת כמתואר בתרשים. החלקים שדרושים לכם מופיעים בטבלאות. לאחר מכן, יש לבנות את לוח המשחק, ועליו את הנמלים (באקראי, לאחר שהונחו בערימה כשפניהם כלפי מטה). עבור המפה הזאת יש צורך בחמשת קלפי הפלאים (עמ' 19), אותם יש להעתיק או לגזור.

## 3. החוקים הנוספים

### שלב ההתחלה

בשלב ההתחלה, לא ניתן להקים יישובים על האיים הקטנים ועל הצמתים המסומנים בצבע (חום וסגול). גם הצמתים עם סימני הקריאה הצהובים אסורים לבנייה בשלב זה.

- כל שחקן מקבל אסימון קטאן אחד.
- את קלפי הפלאים יש להניח בסמוך למפה.

כמו כן: אם אחד מהשחקנים מקים במהלך המשחק יישוב על אחד מן האיים הקטנים, הוא מקבל עבורו אסימון קטאן אחד (השווה נקודת נצחון אחת). את נקודת הנצחון יש להניח מתחת ליישוב.

### בנייתם של פלאי קטאן

השחקן הראשון שמתחיל לבנות את אחד מן הפלאים רשאי לבחור כל אחד מן החמישה. השחקנים שאחריו יוכלו לבחור רק מן הפלאים שנותרו.

- שחקן יכול להתחיל בבנייתו של אחד מפלאי קטאן כאשר הוא עומד בתנאי הקשור לבניית אותו הפלא (ראה קלפי הפלאים). כך, לדוגמה, שחקן יכול להתחיל בבניית הקולוסוס. אם יש בבעלותו עיר נמל ודרך המורכבת מחמישה קטעי דרך או ספינות המונחים זה אחר זה ללא פיצולים.

- אם שחקן עומד בתנאי לבניית פלא הוא מניח את אחת מהספינות שלו על אותו קלף הפלא (עדיף מתחת לעלויות המשאבים). כעת הוא מוכרח לבנות את הפלא הזה.
- כל פלא מתחלק לארבע רמות. בניית כל רמה עולה את חמשת המשאבים המצויינים על קלף הפלא.
- ברגע ששחקן מסר את המשאבים לבניית הרמה הראשונה של הפלא, הוא מניח לצורך מעקב אסימון קטאן אחד על האזור "1" שעל קלף הפלא. לאחר שבנה את השלב השני, הוא מזיז את האסימון לאזור "2", וכן הלאה.
- אם לשחקן יש כמות מספקת של משאבים, הוא רשאי במהלך תורו לבנות מספר רמות של אותו הפלא.

### שודד ים / שודד

השודד מתחיל על אחת משלושת המדבריות. שודד הים אינו חלק מן המשחק במפה זו.

### סוף המשחק

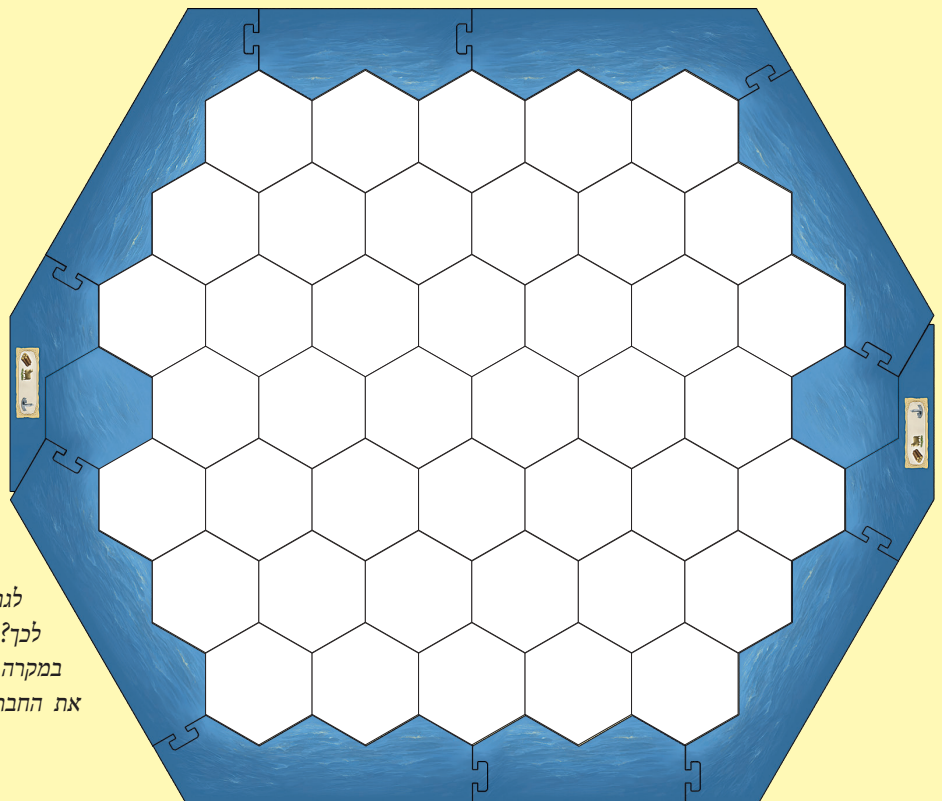
שחקן מנצח במשחק אם:

- הוא סיים לבנות את אחד מפלאי קטאן (הרמה הרביעית) או
- הוא השיג 10 נקודות נצחון ובנה יותר רמות מהפלא שלו מאשר כל אחד מהשחקנים האחרים.

## 4. בניית הלוח למתקדמים

את חבלי הארץ ועיגולי המספרים שעל האיים הגדולים ניתן להניח בסדר חדש לבחירתכם כל עוד שומרים על הצורה הכללית. עם זאת, יש לשים לב שחבלי הארץ הגובלים במדבריות לא יקבלו מספרים טובים (6 או 8).

# מפה מספר 9: עולם חדש



רצים לצאת להרפתקאות חדשות? אין בעיות! אפשר פשוט להתחיל לשחק, ולתת לגורל להכריע! ההקדמה הקצרה שלנו מספיקה לכך? או שאולי אתם מעדיפים לתכנן מראש? במקרה כזה, תוכלו לפתח מפות משלכם ולקחת אתכם את החברים או המשפחה להרפתקאות חדשות בקאטן!

## 1. חלקים נדרשים

כל האיים:	חבלי ארץ וים										
	סה"כ	ים	מדבר	מכרה זהב	אדמה חקלאית	גבעות	הרים	אדמת מרעה	יער	סה"כ	
נמלי ים:	42	5	5	4	4	5	-	-	19	כמות	
5 X נמלי ים ייחודיים											
3 X נמלי ים של 3:1											
חלקים נוספים:	אסימוני מספרים										
	סה"כ	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
16 אסימוני קטאן	23	1	2	3	3	2	2	3	3	3	1

## 2. הכנת המפה

יש להרכיב את המסגרת כמתואר בתרשים. החלקים שדרושים לכם מופיעים בטבלאות. הניחו את כל חבלי הארץ והים עם הפנים כלפי מטה, וערבבו אותם היטב. קחו אותם אחד אחרי השני, והניחו אותם בסדר אקראי בתוך המסגרת. כך יש לעשות גם עם עיגולי המספרים. עם זאת, יש לוודא שעיגולי המספרים האדומים (6 ו-8) אינם נמצאים זה לצד זה, וגם שאינם נמצאים על מכרות זהב. אם קורה מקרה שכזה, על השחקנים ביחד למצוא פתרון המוסכם על כולם. יש לערבב גם את סמני הנמלים כשפניהם כלפי מטה וליצור מהם ערמה. החל מהשחקן המבוגר ביותר, כל שחקן לפי הסדר רשאי לקחת נמל ולהניח אותו על חבל ארץ לבחירתו.

## 3. החוקים הנוספים

### שלב ההתחלה

כל שחקן רשאי להקים את שני היישובים הראשונים שלו בכל מקום שיבחר. כך, כל שחקן מתחיל את המשחק עם אי מוצא אחד או שניים. יתר האיים נחשבים עבורו כ"איים זרים".

## נקודות נצחון מיוחדות

עבור כל יישוב ראשון ששחקן בונה על אי זר (עבורו), הוא זוכה בנקודת נצחון נוספת (אסימון קטאן) אחת.

## סוף המשחק

המשחק מסתיים כשאחד השחקנים הגיע ל-12 נקודות נצחון.

## 4. בניית הלוח למתקדמים

אם השחקנים אינם מרוצים מהלוח שהתקבל (יותר מדי איים קטנים או אי מרכזי גדול מדי), הם רשאים לבצע שינויים בלוח ככל שירצו, כל עוד השינויים הללו מוסכמים על כל השחקנים.

כמו כן, מובן שגם אפשר לנסות לתכנן מפות מיוחדות ולנסות אותן. כמו כן, כל קבוצה יכולה להחליט האם להשתמש בחלק מן החוקים שבחוברת זו או לוותר עליהם לגמרי.

רשיון: © 2002 Catan GmbH  
 יוצר: קלאוס טויבר, www.catan.com  
 תרגום: אלון אלקין  
 עורכת גרפית: פזית מורי  
 מיצר בגרמניה

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

כל הזכויות שמורות © 1997, 2015  
 Kosmos Verlag, Stuttgart, Germany

חפשו אותנו בפייסבוק ובאינסטגרם:  
 הקוביה משחקים  
 hakubia\_games

עזרים למפה 8, "פלאי קטאן":  
 קלפי פלאים לגזירה

<p><b>הגשר הגדול</b></p> <p>תנאי: יישוב על המצרים (נקודה סגולה)</p> <p>1 2 3 4</p>	<p><b>הארמון</b></p> <p>תנאי: עיר אחת ולפחות שש נקודות נצחון</p> <p>1 2 3 4</p>	<p><b>קולוסוס</b></p> <p>תנאי: עיר נמל ודרך באורך של 5 קטעים/ספינות</p> <p>1 2 3 4</p>
<p><b>החומה הגדולה</b></p> <p>תנאי: יישוב על גבול השממה (נקודה חומה)</p> <p>1 2 3 4</p>	<p><b>התאטרון הגדול</b></p> <p>תנאי: 2 ערים</p> <p>1 2 3 4</p>	

קלאוס טויבר  
**CATAN**  
**קטאן**  
הרחבה למשחק הבסיסי  
**ערים ואבירים**



**"משחק המאה"**

**קאטן - ערים ואבירים**  
מסחר משגשג, שפע הולך וגדל, צבאות של ברברים בוזזים ואבירי מלחמה עזי נפש. החוויה האינטנסיבית של משחק בקטאן!

הרחבה ל"קטאן - המשחק"



**משחק השנה 2010 באירופה**

**דיקסיט**

**דיקסיט** הינו משחק מהנה המשלב אימון לחשיבה יצירתית תוך אינטראקציה חברתית. המשחק מאפשר לשחקנים לגייס את עולמם הפנימי וממריץ להפעלת הדמיון והחשיבה "מחוץ לקופסא".



**שחקו מפלצות ענק במסע הרס. משמידות כל דבר בדרכם!**

**מלך טוקיו**



**מלך טוקיו** - גלגלו את הקוביות כדי להשיג את הצירוף הטוב ביותר ולרפא את עצמכם, לתקוף, לקנות קלפים מיוחדים או לקבל נקודות נצחון.

אתם צריכים לבחור את הטקטיקה הטובה ביותר כדי שתהפכו למלך טוקיו ותחסלו את כל יריביכם במתקפה אחת הרסנית... הראשון להשיג 20 נקודות נצחון - או המפלצת האחרונה שנשארת עומדת - מנצחת את המשחק.



**משחק השנה 2009 באירופה**

**קסם המבוך**

**קסם המבוך** הוא משחק חברתי מהנה וסוחף. המשחק מפתח את הזכרון ומשפר את הקואורדינציה והמוטוריקה העדינה. כמו כן, הוא מלמד להתמדה, נחישות ודבקות במטרה. אך בעיקר, הוא "שובר קרח" קלאסי הוּפך בזמן קצר את השחקנים, לקבוצת מתחרים מגובשת עם מצב רוח מעולה.

