

CATAN קטאן

עליית שבט האינקה

הנחיות למשחק

ברוכים הבאים!

כבר לפני 2,000 שנה, זמן רב לפני האינקה, מצויים היו בשטחה הצפון מערבי של דרום אמריקה עמים ילידיים הבולטים בתרבותם ובמעמדם.

ממלכות אלו חלפו מן העולם; שבטים אחרים הגיעו, נטלו את תרבותן של ממלכות אבודות אלו ושגשגו. שבטים אלו נעלמו ופינו מקום לעמים חדשים. לבסוף, במאה ה-15, עלתה תרבות האינקה על במת ההיסטוריה. הם הכניעו את כל השבטים המתחרים וייסדו אימפריית ענק החולשת על שטח רב - החל משטחה של אקוודור, ועד למרכזה של צ'ילה, בנות ימינו. מידע נוסף על האינקה ניתן למצוא בספר החוקים המצורף.

במשחק זה כל שחקן יתחיל עם שבט תרבות מוקדמת ואותו הוא יוביל להצלחה. במידה והשחקן הצליח, הוא יקבל את הנהגתו של שבט תרבות ביניים. גם את שבט זה יש להוביל לשגשוג בטרם יקבל השחקן את ניהול גורלו של השבט השלישי. השחקן הראשון שיוביל את השבט הזה להצלחה, יזכה במשחק. השבט הזה הביס את מתחריו והוא השבט אשר מסמל את עליית שבט האינקה בדרום אמריקה!

הקדמה

כדי להקל על ההיכרות עם המשחק ככל האפשר, נעשה במשחק זה שימוש בשיטת החוקים של קטאן, המכילה מספר חלקים:

האם אתם כבר מכירים את החוקים של קטאן - המשחק? במידה והתשובה חיובית, תוכלו מיד לאחר ההקמה (עמוד 2) וההכנה (עמוד 4) לגשת ולקרוא את הכללים המיוחדים של "השבטים" (עמוד 7). חידושים חשובים נוספים לחוקים המוכרים ניתן למצוא בספר החוקים, עמודים 21-20.

האם טרם פגשתם את חוקיו של קטאן - המשחק? אם כן, לאחר בניית לוח המשחק, קראו את סקירת המשחק הקצרה המצויה בעמודים 2 ו-3. לאחר מכן, קראו את חוקי המשחק הבסיסיים הנמצאים בעמודים 4-6 והתחילו לשחק. המלצתנו הינה, לשחק עם חוקים אלו עד אשר שחקן משלים בהצלחה את מטרת השבט הראשון. לאחר מכן קראו את החוקים המיוחדים של "השבטים" המצויים בעמוד 7.

הקדמה זו מכילה את המידע החיוני ביותר אשר נחוץ למשחק זה. במידה ותתעוררנה שאלות נוספות, תוכלו לעיין בספר החוקים המצורף. שם תוכלו למצוא פירוט נוסף לגבי כל המונחים המסומנים בהוראות המשחק באמצעות חץ זה (←).

תוכן העניינים

2.....	הקמת לוח המשחק
2-3.....	סקירת המשחק
4.....	הכנה
4-6.....	מהלך המשחק
7-8.....	השבטים
8.....	סיום המשחק



www.hakubia.com

הכנה

הרכבת לוח המשחק

לוח המשחק מציג את שטחה של פרו בת ימינו, המצויה בינות לאוקיינוס השקט ממערב ויערות העד ממוזרח. כאן התפתחה ממלכת האינקה.

עבור שחקנים מתחילים:

המלצתנו עבור המשחק הראשון היא להיצמד לאיור המצורף עבור בניית לוח המשחק. הרכיבו את 8 חלקי המסגרת יחדיו והניחו את משושי חבלי הארץ בתוכה. כעת הניחו את אסימוני המספרים (←) על משושי חבלי הארץ והים.

עבור שחקנים מתקדמים:

אחרי שכבר נצבר ניסיון מה עם "קטאן - עליית שבט האינקה" תוכלו להרכיב את לוח המשחק באופן משתנה. הנחיות לכך תוכלו למצוא בספר החוקים, תחת הכותרת "אופן הרכבת הלוח", ישנן מגוון אפשרויות (←).

סקירת המשחק

● לפניך שטח אדמה בדרום אמריקה, המוקף במים וביערות סבוכים. בשטח זה מצויים 27 חלקות אדמה. מטרת המשחק הינה להעביר את השבט שלך בהצלחה דרך 3 שלבי פיתוח. בשטח זה ישנם 8 סוגים שונים של חבלי ארץ.

● כל אחד מאלו מפיץ בהתאמה סוג שונה של משאב או סחורה. המשאבים והסחורות מיוצגים באמצעות קלפים. חבלי הארץ השונים מניבים את היבול הבא:



חבל היער מניב עץ

המחצבה מניבה אבן

אדמת המרעה מניבה צמר



האדמה החקלאית מניבה תפוחי אדמה

ההרים מניבים ברזל



הג'ונגלים מניבים את הסחורה נוצות

המטעים מניבים את הסחורה עלי קוקה

רצועות החוף מניבות את הסחורה דגים

● כל שחקן מתחיל את המשחק עם 2 יישובים ו-1 קטעי דרך. 2 יישובים אלו מעניקים 2 נקודות פיתוח לכל שחקן, היות וכל יישוב נספר כנקודת פיתוח אחת. הראשון ששיג 11 נקודות פיתוח, ובכך יקדם את השבט השלישי להצלחה, יזכה במשחק.



סידור ראשוני
ללוח המשחק עבור
מתחילים



- כדי להשיג נקודות פיתוח עליך לבנות קטעי דרכים ויישובים חדשים, וכן להרחיב את היישובים לכדי ערים. כדי לבנות את כל אלו יש צורך במשאבים שונים.
- איך תוכלו להשיג משאבים? פשוט מאוד. בכל תור ייקבע אילו חבלי ארץ יניבו את יבולם והדבר יוכרע באמצעות הטלת 2 הקוביות. במידה וסכום הקוביות שיוטלו הוא "11", יניבו משאבים כל חבלי הארץ שעל גבם אסימון המספר "11" - באיור המצוי מימין יהיו אלו חבלי הארץ הרים (ברזל), מחצבה (אבן) ומטע (עלי קוקה).
- את היבול ניתן לקבל אך ורק אם ברשותך יישוב או עיר הגובלים בחבל הארץ אשר מניב בתור זה משאב או סחורה. באיור גובל יישוב אדום (א) במשושה ההרים עם אסימון של הספרה "11", ויישוב כתום אחד (ב) גובל במטע אשר גם עליו אסימון של הספרה "11". בהטלה של "11" יקבל היישוב האדום 1 ברזל ואילו הכתום יקבל 1 עלי קוקה.
- מירב היישובים והערים גובלים במספר חבלי ארץ (3 לכל היותר) וכך "קוצרים" הם, בהתאם לסכום הקוביות שיוטלו, עד 3 סוגי משאבים שונים. בדוגמה המצורפת, גובל היישוב הכחול (ג) בשלושה חבלי ארץ: הרים, גבעות וג'ונגלים.
- היות ולא תוכלו לגבול את היישובים עם כל הסוגים של חבלי הארץ ועם כל מגוון הספרות, ישנם משאבים אשר תקבלו רק לעיתים נדירות אם בכלל. אך כדי לאפשר בנייה, תזדקקו בהכרח לשילובים מסוימים של משאבי המשחק.
- מסיבה זו מותר להחליף משאבים עם הקופה ואפילו בין השחקנים. הציעו זה לזה הצעות סחר או קבלו הצעות כאלו! במידה והסחר יצלח, תוכלו להשיג את המשאב החסר לשילוב הנחוץ לבנייה.
- יישוב חדש ניתן להקים רק על גבי צומת פנוי. תנאי מוקדם הינו שאחד מקטעי הדרך שלך מוביל לצומת זה, וכי היישוב הקרוב ביותר מרוחק לפחות 2 צמתים מנקודה זו.
- שיקלו היטב היכן להקים את היישוב החדש! לחבלי הארץ אסימוני מספרים בעלי גדלים משתנים. ככל שהספרות גדולות יותר, כך הסבירות להטיל קוביות עם סכום מספרים זה היא גדולה יותר. הספרות האדומות "6" ו-"8" הן הגדולות ביותר והסבירות להטילן היא הגבוהה ביותר. ככל שהתדירות של מספר גבוהה יותר, כך יניבו חבלי הארץ הנושאים מספר זה משאבים או סחורות רבים יותר.



הכנה

הצבת חלקי המשחק

כלי המשחק

כלי המשחק של השחקנים: עבור כל שחקן יש ליטול כלים בצבע מסוים (עבור משחק ב-3 שחקנים, השאירו את הצבע האפור (מארז): 8 יישובים (←), 2 ערים (←), 7 קטעי דרך (←).



סמן סבך: עבור כל שחקן יש לקחת 4 סמני סבך.

שודד: הציבו את השודד (←) על גבי מסגרת יער העד.



קלפי סקירה

סחר ובנייה: עבור כל שחקן יש לקחת קלף עלויות בנייה (←).



לוח השבט: על יד כל שחקן יש למקם לוח שבט (←), ולציודו 11 סמני פיתוח.



קלפי יתרון וקוביות

הניחו את קלפי היתרון דרך הסחר הארוכה ביותר (←) ואת אלוף הלחימה (←) סמוך ללוח המשחק, כמו גם את צמד הקוביות.



קלפי משאב וסחורה

מיינו את קלפי המשאב והסחורה (←) והניחו אותם כמלאי עבור הבנק במתקן הקלפים. את מתקן הקלפים עצמו הניחו בסמוך ללוח המשחק.



קלפי פיתוח

קלפי הפיתוח "1": טירפו את הקלפים עם הסימון "1" על גבם, והניחו את הערימה של קלפי הפיתוח (←) האלו כאשר פניהם מטה, בתא הפנוי האחרון של אחד ממתקני הקלפים.

קלפי הפיתוח "2": טירפו אף את הקלפים המסומנים ב-"2" על גבם. הניחו ערימת קלפים זו כאשר פניהם של הקלפים כלפי מטה, סמוך ללוח המשחק. קלפים אלו יבואו לכדי שימוש בשלב מאוחר יותר.



אופן הרכבת הלוח

עבור מתחילים

יישובים ראשונים: על כל שחקן למקם 2 קטעי דרך ו-2 יישובים על גבי לוח המשחק, בהתאם לאיור המופיע בעמודים 2-3. עבור משחק עם 3 שחקנים בלבד, לא ייעשה שימוש בכלי המשחק האפורים.

נקודות פיתוח: כל מבנה הממוקם על גבי הלוח נחשב כנקודת פיתוח (←). יש למקם אם כך בלוח השבט שלכם 2 נקודות פיתוח על גבי 2 המשבצות התחתונות של השבט הראשון.

יבול ראשוני: על כל שחקן לקחת את היבול הראשוני עבור כל יישוב המסומן באות (ראו עמודים 2-3): עבור כל חבל ארץ הגובל ביישוב יש לקחת קלף משאב או קלף סחורה אחד התואם לו. למשל: היישוב הכחול הסמוך לאות C מקבל את הקלפים 1 ברזל, 1 אבן ו-1 נוצות.

חשוב לדעת: את קלפי המשאבים והסחורות החזיקו כאשר תוכנם מוסתר מהשחקנים האחרים.

הראשון שישחק: הטילו בסבב את צמד הקוביות. סכום ההטלה הגבוה ביותר יקבע מי השחקן שיתחיל ראשון.

עבור שחקנים מתקדמים

לאחר צבירת ניסיון במשחק "קטאן - עליית שבט האינקה", המלצתנו היא למקם בשלב ההקמה (←) של המשחק את היישובים בצורה חופשית.

מהלך המשחק

כל שחקן בתורו יפעל על פי סדר הפעולות שלהלן:

1. תנובת משאבים

יש להטיל את צמד הקוביות כדי לקבוע אילו משאבים יתקבלו בתור זה. התוצאה תקפה לגבי כל השחקנים.

2. שלב הסחר והבנייה

ניתן לסחור (←) ולבנות (←).

בנוסף לכך, ניתן בכל נקודת זמן במהלך התור (ואף טרם הטלת הקוביות) לנצל קלף פיתוח אחד.

לאחר סיום הפעולות התור עובר לשחקן היושב משמאל, אשר יקבל את הקוביות, ומהלך התור חוזר לשלב 1.

פרטי מהלך המשחק

תנובת המשאבים

קוביות

השחקן שזהו תורו יטיל את צמד הקוביות: סכום שני המספרים שיתקבלו יקבע את חבלי הארץ אשר ייבאו משאבים!

קבלת משאבים

כל שחקן אשר לו מבנה (בין אם יישוב ובין אם עיר) הגובל באחד מחבלי הארץ שתנובתם נקבעה על ידי הקוביות, יקח מהבנק קלפי משאב או קלפי סחורה.

יישוב

עבור יישוב הגובל בחבל הארץ שתנובתו נקבעה על ידי הקוביות, יש לקחת מהקופה קלף משאב או קלף סחורה 1 של חבל זה. אם ברשותך 2 או 3 יישובים הגובלים בחבל כזה, עליך לקחת קלף משאב או קלף סחורה 1 עבור כל אחד מהיישובים הללו.

עיר

עבור כל עיר הגובלת בחבל ארץ שנקבעה על ידי הקוביות, יש לקחת 2 קלפי משאב או קלפי סחורה של חבל זה.



לדוגמה: אם יתקבל בקוביות הסכום "6", יקבל השחקן האדום 2 עץ עבור 2 היישובים האדומים. השחקן הכחול יקבל 1 עץ. עבור סכום הקוביות "4" יקבל הכחול 1 נוצות. לו היה היישוב הכחול עיר, אזי עבור סכום הקוביות "4" היה השחקן הכחול מקבל 2 קלפים של נוצות.

אם קטע דרך שלכם הגיע לצומת שבו מוקם יישוב/עיר של שחקן אחר, אסור לכם להניח דרך נוספת מעבר לאותו יישוב/עיר.



לדוגמה: השחקן הכחול רשאי לבנות קטע דרך חדש בשבילים המסומנים בצבע ירוק, אך לא על השבילים המסומנים בצבע אדום.

הדרך הארוכה ביותר:

- השחקן הראשון שיבנה רצף דרכים (התפצלויות אינן נחשבות) המורכב מלפחות 3 קטעי דרך שאינם נקטעים בידי יישוב או עיר זרים, יקבל את קלף היתרון הדרך הארוכה ביותר (←).
במידה ושחקן אחר יצליח ליצור רצף ארוך יותר מהרצף הקיים, קלף היתרון יעבור אליו מיד.
- בעל קלף יתרון זה רשאי להחליף עם הבנק פעם אחת במהלך שלב הסחר והבנייה, 2 קלפי משאב או קלפי סחורה בתמורה לקלף משאב או קלף סחורה רצוי.



לדוגמה: לשחקן האדום רצף דרכים בן 4 קטעי דרך שאינם מקוטעים (הדרך הקצרה שמתפצלת אינה נחשבת), ולכן הוא יקבל את קלף הדרך הארוכה. 5 קטעי הדרך של השחקן הכחול נקטעים על ידי היישוב האדום לרצף אחד של 2 קטעי דרך ורצף נוסף של 3 קטעי דרך.

יישוב (←): דורש 1 x עץ + 1 x אבן + 1 x תפוח אדמה + 1 x צמר.



על גבי צומת: היישוב חייב להיות ממוקם על גבי צומת, שאליו מוביל לפחות קטע דרך אחד באותו הצבע. יש לציית לחוק המרחק (←).

חוק המרחק: ניתן לבנות יישוב על צומת רק אם אין עיר או יישוב על אף אחד משלושת הצמתים הסמוכים אליו - ולא משנה למי הם שייכים.



לדוגמה: השחקן האדום רשאי לבנות יישוב על גבי הצומת המסומן בירוק, אך משום חוק המרחק הוא אינו יכול לבנות יישובים בצמתים המסומנים באדום.

שלב הסחר והבנייה

לאחר סיום שלב הטלת הקוביות וקבלת קלפי המשאב והסחורה, ניתן לסחור ולבנות. פעולות אלו ניתן לבצע בכל סדר שתרצו. כך ניתן למשל לסחור, לאחר מכן לבנות, לאחר מכן שוב לסחור וכן לבנות פעם נוספת.

סחר

ניתן לסחור כדי להחליף קלפי משאב או קלפי סחורה. מותר להחליף קלפים אלו כל עוד יש ברשותך קלפים להחלפה. את 2 אפשרויות הסחר המופיעות מטה תוכלו לבצע בכל סדר שתרצו:

סחר חליפין בין השחקנים (←):

ניתן להחליף משאבים וקלפי סחורות עם כל השחקנים. כך תוכלו להכריז באיזה משאב תתעניינו וכמה תהיו מוכנים לתת עבורו. תוכלו גם לשמוע ולקבל הצעות משחקנים אחרים ולהתמקח.
חשוב לדעת: ניתן לסחור אך ורק עם השחקן שזהו תורו, לשאר אסור לסחור אחד עם השני.

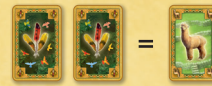
סחר עם הבנק (←):

ניתן אף לבצע סחר ללא שחקנים אחרים.



3:1 עם הבנק: ניתן להשיב לבנק 3 קלפי משאב זהים ולקבל עבורם קלף משאב או קלף סחורה 1 רצוי.

סחורות עם הבנק: תוכלו להחליף סחורות כנגד קלפי משאב או קלפי סחורה.



- ניתן להשיב לבנק 2 קלפי סחורה זהים ולקבל עבורם 1 קלף משאב או קלף סחורה רצוי.



- אם תשיבו לבנק 3 קלפי סחורה שונים, תוכלו לקבל עבורם 2 קלפי משאב או קלפי סחורה רצויים.

הערה: האיורים של חלק זה מהווים רק דוגמה, ניתן להחליף גם שילובי קלפים אחרים.

בנייה

מבנים מעניקים נקודות פיתוח (←) ומסייעים בהגבהת הסיכוי לקבלת יבול. בנוסף ניתן לרכוש קלפי פיתוח (←).

כדי לבנות, יש להחזיר לבנק שילובים מסוימים של קלפי משאב (ראו קלף עלויות (←) סחר ובניה). לאחר מכן תוכלו לבחור היכן למקם על הלוח את קטעי הדרכים, היישובים או הערים שנרכשו.

קטע דרך (←): דורש 1 x עץ + 1 x אבן

על גבי השביל: קטעי דרך ייבנו על גבי שבילים. על כל שביל (←) ניתן לבנות רק קטע דרך אחד.



חשוב לדעת: בתוך הגונגלים לא קיימים שבילים. על כן לא ניתן לסלול קטע דרך בין 2 חבלי ארץ של ג'ונגל. הדבר תקף גם לגבי המסגרת.

על גבי צומת: קטע דרך ניתן להניח רק על גבי צומת (←) הגובל בקטע דרך, יישוב או עיר בצבע שלכם, ואשר לא מצויים בו יישוב או עיר זרים.

תנובה: שחקן שבנה יישוב חדש יוכל לקבל תנובה מחבלי הארץ הסמוכים לו: קלף אחד לכל פעם שבה מספר חבל הארץ עולה בגורל.

נקודת פיתוח: כל יישוב שווה נקודת פיתוח אחת (←). ברגע הנחת היישוב על הלוח, ניתן למקם סמן פיתוח על גבי משבצת חופשית בלוח השבט.

עיר (←): דורשת 2 x תפוח אדמה + 3 x ברזל



פיתוח: הערים מייצגות פיתוח של יישובים. לפיכך יש להחזיר את היישוב למלאי ולהחליף אותו בעיר.

חשוב לדעת: עיר יכולה להיבנות אך ורק על ידי החלפת יישוב קודם באותו הצבע.

תנובה: כל עיר תפיק לשחקן שבנה אותה כמות כפולה של תנובת חבלי הארץ הגובלים בה: 2 קלפי משאב או קלפי סחורה לכל פעם שבה מספר חבל הארץ עולה בגורל.

נקודת פיתוח: עיר שווה 2 נקודות פיתוח. אך כיוון שהיא מחליפה יישוב, משמעות הבנייה שלה היא שמתווסף רק סמן פיתוח אחד אל המקום הפנוי הבא בלוח השבט.

חשוב לדעת: עבור כל שבט (←) מותרת בנייה של עיר אחת בלבד.

קלפי פיתוח (←): דורשים 1 x תפוח אדמה + 1 x צמר + 1 x ברזל



נטילה: לאחר קניית קלף פיתוח, ייטול השחקן הקונה את הקלף העליון מהחפיסה שבמתקן הקלפים.

סודיות: עד לעשיית שימוש בו, יש לשמור על הסודיות של תוכן קלף הפיתוח. קלפים אלו אינם מהווים קלפי סחר ואינם מותרים להחלפה.

קלפי הפיתוח "2": קלפי הפיתוח המסומנים על גבם בספרה "2" יצטרפו למשחק רק לאחר שכל השחקנים הובילו את שבטם הראשון להצלחה. עם מילוי תנאי מקדמי זה, יש למקם את חפיסת קלפי הפיתוח "2" בתא קלפי הפיתוח שנמצא במתקן הקלפים. אם נותרו עוד קלפי פיתוח "1", יש להניח את החפיסה תחתם.

מקרים מיוחדים

הטלת המספר 7: הפעלת השודד

מניעת תנובה: אם בתור מסוים סכום הטלת הקוביות שווה ל-"7" (←), אף שחקן לא מקבל תנובת משאבים או סחורות.

מסירת הקלפים: על כל שחקן שברשותו יותר מ-7 קלפי משאב או קלפי סחורה לבחור במחצית מקלפיו ולהחזירם למלאי במתקן הקלפים. אם מדובר בכמות לא זוגית של קלפים, יש לעגלה כלפי מטה (למשל, יד המחזיקה 9 קלפים, תיאלץ למסור 4 מהם).

מיקום מחדש:

- על השחקן למקם מחדש את השודד (←) על גבי חבל ארץ אחר או על

גבי מסגרת יער העד.

חשוב לדעת: אסור למקם את השודד על חבל ארץ המפיק סחורות - איסור זה מתייחס לגונג'לים ולשטחי המים.

- כעת ישודד השחקן שזהו תורו קלף משאב או קלף סחורה אחד משחקן אחד אשר יש לו יישוב או עיר הגובלים במיקום החדש של השודד. את הקלפים שמהם הקלף נשדד יש להחזיק מוסתרים, כלומר עם פניהם כלפי מטה.

- לאחר מכן ניתן להמשיך עם שלב הסחר והבנייה.

חשוב לדעת: אם כתוצאה מהטלת קוביות בהמשך המשחק אמורה להתקבל תפוקה מחבל הארץ שעליו עומד השודד, אין היישובים והערים הממוקמים על גבולו זכאים לקבל קלפי משאב או קלפי סחורה ממנה.

שימוש בקלפי פיתוח:

כל שחקן רשאי בתורו, בכל זמן שביקש, לעשות שימוש בקלף פיתוח אחד בלבד - וזאת אף בטרם יטילו את הקוביות. ברם אין לעשות שימוש בקלף פיתוח אשר נקנה באותו הסבב.

אמנות הלחימה (←):

מיקום מחדש של השודד: שימוש בקלף הפיתוח אמנות הלחימה מאפשר למקם את השודד מחדש, בדומה להטלת "7" בקוביות. ניתן אם כן לשדוד קלף משאב או קלף סחורה אחד.



חשיפה: קלפי אמנות הלחימה שבהם נעשה שימוש נותרים חשופים, והשחקן רשאי להשתמש בהם. עבור כל קלף אמנות לחימה חשוף, מותר להחזיק ביד קלף משאב או קלף סחורה אחד נוסף בהטלת הסכום "7". לדוגמה: אם ברשותך 3 קלפי אמנות הלחימה חשופים, אזי במקרה שבו יוטל "7" יהיה עליך למסור את מחצית מהקלפים בידיך, רק אם כמותם עולה על 10.

אלוף הלחימה:

- הראשון שישתמש ויחשוף 2 קלפי אמנות הלחימה, יקבל את קלף היתרון אלוף הלחימה (←). קלף זה יעבור לשחקן אחר, ברגע שיהיה לו מספר רב יותר של קלפי אמנות לחימה חשופים.
- השחקן שבידו מצוי קלף זה יוכל פעם אחת ובתורו למקם את השודד מחדש על גבי מסגרת יער העד. תנאי לדבר הוא, שהשודד היה מצוי על גבי חבל ארץ הגובל ביישוב או בעיר של בעל הקלף. עם מיקומו מחדש של השודד, יקח בעל הקלף את המשאב של חבל הארץ שממנו הוסר השודד.

חשוב לדעת: ניתן לעשות שימוש ביתרונו של קלף אלוף הלחימה אף בטרם הוטלו הקוביות.

קידום (←):

שימוש: כדי לעשות שימוש בקלף זה, יש לפעול על פי ההנחיות הרשומות בו.



הוצאה: לאחר השימוש יש להוציא את הקלף מהמשחק.

הנחיות למתחילים

כעת מומלץ לעשות שימוש בחוקים שהוצגו עד כה ולהתחיל במשחק. ברגע ששחקן משיג 4 נקודות פיתוח, כלומר על גבי לוח השבט כבר מצויים בשבט הראשון 4 סמני פיתוח, ייכנסו לתוקפם החוקים המופיעים החל מעמוד 7.

השבטים

סקירה

מטרתו של כל שחקן היא להוביל 3 שבטים בזה אחר זה לפיתוח ולהצלחה. הפיתוח מושג באמצעות בנייתם של מבנים: הקמת כל יישוב וכל עיר מעניקים רמת פיתוח אחת על גבי לוח השבט. עם השגת יעד פיתוח השבט, מגיעה מפלתו. כסמל למפלה יכוסו המבנים בסמן סבך. באותו הזמן ממש יחל השחקן בהובלת השבט הבא, וזאת באמצעות הקמת יישוב אחד עבורו.

יעדי הפיתוח של השבט הראשון והשני

הפיתוח מסתיים בהשגתה של נקודת הפיתוח הרביעית. הדבר מחייב הקמה של 4 יישובים, או לחילופין 2 יישובים ועיר 1.

יעד הפיתוח של השבט השלישי

השחקן הראשון אשר ישיג עבור השבט השלישי את נקודת הפיתוח השלישית, ינצח במשחק (באמצעות 3 יישובים או לחילופין יישוב 1 ועיר 1).

לוח השבט

יעד פיתוח: עבור כל שבט מסמן הלוח מה נדרש עבור השגת היעד שלו.



רמות פיתוח: בכל פעם ששחקן ממקם על גבי לוח המשחק יישוב 1 או עיר 1, עליו להניח סמן פיתוח על גבי המשבצת הפנויה הבאה של השבט שלו הפעיל בלוח השבט. את הסמנים יש למקם על גבי המשבצות מלמטה כלפי מעלה.

רמות פיתוח מפלה יעד פיתוח

מפלה: החוקים הנוגעים למעבר משבט אחד אל השבט הבא מצוינים על גבי לוח השבט.

מפלתו של שבט

משמעות המפלה של שבט הינה שהוא מפסיק להתפתח ומבניו ננטשים. על גבי המבנים של השבט המצוי במפלה ניתן לבנות מבנים חדשים.

מפלת השבט הראשון

עם השגת נקודת הפיתוח הרביעית עבור השבט הראשון, חייב השחקן לאפשר את מפלתו.

זרכים: על השחקן לקחת את כל קטעי הדרך שלו ולהניחם חזרה במלאי.

קלף היתרון הדרך הארוכה ביותר: במידה שיש ברשות השחקן קלף יתרון זה, עליו לוותר עליו. את הקלף יקבל השחקן אשר בנקודת זמן זו מחזיק ברצף קטעי הדרך הארוך ביותר (לכל הפחות 3 קטעי דרך). במידה שיש מספר שחקנים כאלו, יש להניח את קלף היתרון בצד עד אשר רצף הדרך הארוכה ביותר, לכל הפחות בעל 3 קטעי דרך, יהיה שייך לשחקן יחיד.

יישובים וערים: יש להניח סמן סבך על כל אחד מהמבנים של שחקן זה.



לדוגמה: (A) השחקן הכחול בנה 2 יישובים וגם עיר 1 ובכך הוביל את שבטו להצלחה.

(B) הוא מסיר את כל קטעי הדרך ומכסה את כל היישובים ואת העיר של השבט הראשון שלו בסבך.

מפלת השבט השני

עם השגת נקודת הפיתוח הרביעית עבור השבט השני, חייב השחקן לאפשר גם את מפלתו של זה.

יישובים וערים של השבט הראשון: על השחקן לפנות מעל גבי הלוח את כל המבנים (כולל הסבך) השייכים לשבט הראשון ולהשיבם למלאי.

יישובים, ערים, קטעי דרך והדרך הארוכה ביותר: לאחר מכן יש לקדם את מפלת השבט השני, כפי המתואר במפלת השבט הראשון.

השלכותיה של מפלה

עבור שבט שעבר מפלה תקפים החוקים הבאים:

איסור על פיתוח בניה: פיתוח של יישובים לכדי ערים או הוספת קטעי דרך ממבנים המכוסים סבך - אסורים.

קטעי דרך גובלים: לא ניתן להמשיך קטע דרך כאשר זה מוביל אל מבנה של שבט שעבר מפלה. רק לאחר שמבנה שעבר מפלה יוחלף במבנה חדש מותר יהיה להמשיך ולהניח קטעי דרך על השבילים הגובלים בו (ראו את האיור "A" מטה).

בנייה מחדש: ניתן לבנות מחדש על גבי יישובים או ערים המכוסים סבך, ואין זה משנה למי הם שייכים. במידה ששחקן בנה קטע דרך המוביל אל מבנה של שבט שעבר מפלה, ומשלם את עלותו של יישוב חדש, יורחק המבנה של השבט הקודם ובמקומו יוקם היישוב החדש שלו. כלי המשחק שיוסרו ישובו אל המלאי של השחקן בעל הצבע הזה.



לדוגמה: (A) השחקן האדום עדיין מנהיג את שבטו הראשון. אסור לו להמשיך את קטעי הדרך על גבי השבילים הגובלים ביישוב של השבט הכחול שעבר מפלה.

(B) השחקן האדום בונה מחדש את היישוב הימני של השבט הכחול שעבר מפלה: לאחר תשלום המשאבים הנדרשים הוא מסיר את היישוב הכחול ואת הסבך, ומקם במקום זה יישוב משלו. כעת הוא יוכל אף להמשיך את רצף הדרך.

סיום התור: לאחר הקמת היישוב ומיקום סמן הפיתוח על גבי לוח השבט, מסתיים התור לאלתר. לא ניתן עוד לסחור, לבנות, לעשות שימוש בקלף פיתוח או בקלף יתרון.

ייסודו של השבט השלישי

עם השלמת פיתוחו של השבט השני, כמו גם המפלה שלו, מסיים השחקן את תורו בהקמת היישוב הראשון של שבטו השלישי, וזאת ללא תשלום משאבים כלשהם.

החוקים של ייסוד השבט השני תקפים אף כאן.

חשוב ביותר לדעת: מיקומו של היישוב הראשון של השבט השלישי הינו מכריע! יש לחשוב היטב על גבי איזה צומת יוקם היישוב. הדבר מקבל משנה תוקף כאשר מדובר בשחקן הראשון או השני אשר הגיע לשבטו השלישי. השחקנים הבאים יוכלו למקם את יישוביהם כך שאלו יקיפו אותם. כך תימנע מהם הקמה של יישוב נוסף, וכפועל יוצא לא יוכלו לזכות במשחק. כדי לצמצם את סיכון התערבותם של האחרים ככל הניתן, משתלם להקים את היישוב בסמיכות למבנים של שבטים שעברו מפלה, היות שאת אלו אפשר יהיה לבנות מחדש.

סיום המשחק

שחקן אשר השיג את נקודת הפיתוח השלישית של שבטו השלישי, ובכך זכה לסך של 11 סמני פיתוח על גבי לוח השבט, ניצח במשחק. הוא זה אשר ביחד עם השבט השלישי שלו - 100 שנים טרם הגעת הספינות הספרדיות אל היבשת - הביא בהצלחה לעלייתו של שבט האינקה!

תנובה: כל יישוב או עיר של שבט שעבר מפלה ממשיך להפיק תנובה, אם כסו הטלת הקוביות מראה את המספר שעל חבלי הארץ הגובלים בו.

שודד: אם שחקן מיקם את השודד מחדש על חבל ארץ הגובל ביישוב או בעיר של שבט שעבר מפלה, הוא יוכל עדיין לשדוד קלף משחקן שהמבנה הזה בבעלותו.

שבט פעיל: בניגוד לשבטים שעברו מפלה ומסומנים בסכך, תהיה ההתייחסות לשבטים האחרים כ"שבטים פעילים".

ייסודו של שבט חדש

ייסודו של השבט הראשון

השבט הראשון מתחיל עם 2 יישובים ועם 2 קטעי דרך, כפי שמתואר בהנחיות לתחילת המשחק למתחילים ולמתקדמים. עם מיקומם של 2 יישובים אלו יש למקם אף 2 סמני פיתוח על גבי לוח השבט שלכם.

ייסודו של השבט השני

עם השלמת פיתוחו של השבט הראשון, כמו גם מפלתו של זה, מסיים השחקן את תורו בהקמת היישוב הראשון של שבטו השני, וזאת ללא תשלום משאבים כלשהם.

מיקום היישוב: את היישוב חובה למקם על צומת פנוי. יש לציית לחוק המרחק אף בנוגע ליישובים ולערים שעברו מפלה. מיקום היישוב על גבי צומת שאליו לא מוביל אף שביל אסור. אין לבנות קטע דרך חדש ואין תנובת משאבים התחלתית עבור היישוב החדש.

חשוב לדעת: אין לבנות את היישוב על שטח בנייה של שבט פעיל. שטח בנייה של שבט פעיל הינו צומת, אשר אליו מוביל קטע דרך שבנה שחקן אחר, ואשר בו יוכלו להקים יישוב בעצמם. עם זאת, מותר להקים את היישוב על גבי צומת הסמוך לשטח בנייה של שחקן אחר, ובכך למעשה למנוע ממנו את ההקמה של יישוב בשטח הבנייה הזה, עקב חוק המרחק.



לדוגמה: השחקן הכתום מקים את היישוב הראשון של השבט השני שלו (חץ ירוק). הוא לא יכול לבנות את היישוב בצומת המסומן באינס אדום, היות שצומת זה הינו שטח בנייה השייך לשבט הפעיל של השחקן האפור. הקמת היישוב הכתום בצומת המסומן בעיגול ירוק אפשרית גם היא.

המשחק משווק על ידי הקוביה משחקים בע"מ
 ח.פ. 513146696
 העבודה 27 ראש העין, 4801777, ת.ד. 1353
 03-9702192
 service@hakubia.com
 © 2020 הקוביה משחקים בע"מ, כל הזכויות שמורות



ישחקו לחשוב ליהנות

הקוביה משחקים
[YouTube](https://www.youtube.com/channel/UC...)
[Facebook](https://www.facebook.com/hakubia_games)
[Instagram](https://www.instagram.com/hakubia_games)
 hakubia_games

תרגום לעברית: עידו וילהלם פרי אלטר
 הגהה ועריכה לעברית: תהילה פולסקי, אפרים היומן,
 שולי שריג, אפרת גייגר
 עריכה גרפית למהדורה העברית: פזית מורי
 © 2018 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Germany
 www.kosmos.de
 catan@kosmos.de, www.catan.de
 כל הזכויות שמורות. מיוצר בגרמניה
 מספר רכיבי: 694241

צוות פיתוח: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Martin Pflieger, Guido Teuber
 איור: Claus Stephan, Martin Hoffmann
 עיצוב: Michaela Kienle
 עיצוב הדמויות: Martin Hoffmann, Claus Stephan
 גרפיקת תלת מימד: Andreas Resch, Claus Stephan, Martin Hoffmann
 עורך מהדורה: Arnd Fischer, Martin Pflieger
 פיתוח מוצר: Monika Schal
 יוצרי המשחק: Klaus and Benjamin Teuber
 Catan GmbH © 2018, catan.com, רישיון