

# א תקציר חוקים ומפה למשחקים הראשונים

התרשים הגדול מציג לוח משחק לדוגמא, אשר יש להשתמש בו לכל הפחות עבור המשחק הראשון. האיורים שתחתיו מציגים את תנובת המשאבים החדשה עבור הערים.



**1** האי קטאן בסכנה – עננים שחורים מתחשרים מעל ראשיהם של תושביו שוחרי השלום. ברברים פראיים, שעושרו של קטאן קורץ להם, מפליגים אליו, כדי לבזוז את הארץ.

**2** אך עוד נותר מספיק זמן בכדי להתמודד עם הסכנה. צבא הברברים תמיד מקביל בחוזקו למספר הערים שבקטאן. כדי לעצור את צבא הברברים, על האבירים של כל השחקנים להיות חזקים לפחות כמו הברברים.



**3** אם הברברים יובסו, הסכנה תחלוף – לפחות לעת עתה. אך אם אבירי קטאן יהיו חלשים מדי, הברברים יתקפו עיר, יבזזו אותה ויחזירו אותה לגודל של יישוב.

**4** המפלה הזאת, נופלת תמיד בחלקו של השחקן אשר מקדיש את מספר האבירים הנמוך ביותר להגנתו של קטאן, או זה אשר אינו מקדיש לכך אבירים כלל. על כן, אל תסכנו את גורלכם - הציבו אבירים!

**5** חוץ מאותו אויב חיצוני, השחקנים מתחרים ביניהם על בנייתן של שלוש ערים גדולות! כדי לייסד עיר גדולה – השווה שתי נקודות ניצחון – על השחקנים לפתח את עריהם עד המקסימום.



- א קראו היטב את הסקירה הכללית, בה תמצאו את ההבדלים העיקריים בין משחק זה לבין "קטאן - המשחק".
- ב לאחר מכן, קראו את חלק ב בעמודים הבאים (עמודים 9-3), שם נמצאים החוקים הנוספים החדשים.
- ג בספר החוקים הנספח (עמוד 10 ואילך) תוכלו למצוא טיפים לשימוש בקלפי הקידום.

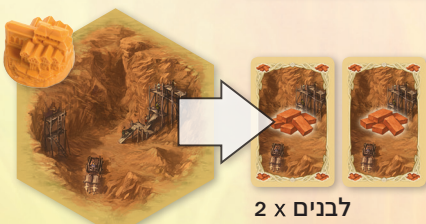
**6** הפיתוח הדרוש בערים מתבצע באמצעות קלפים חדשים, "סחורות". השחקן מקבל את הסחורות האלו רק עבור הערים שגובלות בחבלי-ארץ של הרים, יער וער ואדמת מרעה.

**7** אתם מתחילים את המשחק עם ישוב אחד ועיר אחת. אם תקבלו משאבים מעיר הגובלת בהרים, יער או אדמת מרעה, תקבלו קלף משאבים אחד בלבד, אך בנוסף אליו גם קלף "סחורה" אחד מהסוג המתאים.

**8** ניתן לפתח את העיר בשלושה כיוונים, ובסופו של כל כיוון מגיעים ל"עיר גדולה". באמצעות הסחורה "מטבעות", ניתן לפתח את העיר בכיוון המדיני (כחול); "נייר" מאפשר את פיתוח העיר בכיוון המדעי (ירוק) ובאמצעות "בד" מתאפשר הפיתוח בכיוון הכלכלי (צהוב). בתואר עיר גדולה (+2 נקודות ניצחון) זוכה השחקן שהעיר שלו הייתה הראשונה להשיג את רמת הפיתוח הרביעית באותו כיוון.

**9** הפיתוח העירוני המתקדם מגדיל את הסיכויים שלכם לזכות בקלפי קידום חדשים, באמצעות שילובים של הקוביה האדומה וקובית האירועים. קלפים אלה מעניקים לכם השפעה רבה יותר על מהלך המשחק מזו שהייתה לכם עד עתה.

**10** אז בואו לחוות חיים חדשים על האי קטאן – ומשחק ארוך יותר. הראשון שמגיע ל-13 נקודות ניצחון, מנצח במשחק!



בעמודים הבאים תמצאו את החוקים המלאים. לימדו את החוקים האלה בזמנכם החופשי לפני המשחק הראשון – השחקנים האחרים יודו לכם על כך. בספר החוקים שבנספח תוכלו למצוא מידע על קלפי הקידום החדשים.

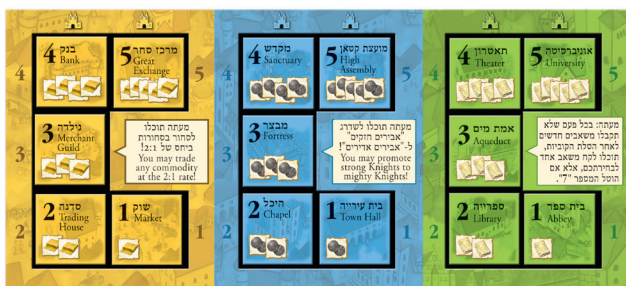
- הפרידו את "קלפי הקידום" החדשים על פי סוגים. הניחו את הקלפים עם הפנים כלפי מטה. הניחו את הקלפים בצד אחר של לוח המשחק.
- יש להניח את דמות הסוחר, הקובייה האדומה, קוביית מספרים שאינה אדומה וקוביית האירועים בסמוך ללוח המשחק, כמו גם את קלף הניצחון המיוחד "הדרך הארוכה ביותר".
- הניחו את הספינה בה מפליגים הברברים על נקודת ההתחלה.
- השודד מתחיל את המשחק על חבל המדבר.



### כל שחקן בוחר את הצבע שלו ומקבל:

- 5 יישובים, 4 ערים, 15 קטעי דרך.
- 6 אבירים:
- 2 אבירים פשוטים (דגלון בודד)
- 2 אבירים חזקים (דגלון כפול)
- 2 אבירים אדירים (דגלון משולש)
- 6 קסדות
- 3 חומות
- 3 תוספות לעיר גדולה
- 1 טבלת פיתוח עיר ו-15 סמני פיתוח.

יש לסדר את 15 הסמנים בטבלה כדלהלן:



### שלב ההתחלה

- כל השחקנים מטילים את שתי קוביות המספרים.
- השחקן שהטיל את התוצאה הגבוהה ביותר מתחיל במשחק. הוא מציב על הלוח יישוב וקטע דרך - בהתאם לחוקי "קטאן - המשחק".
- לאחר מכן, בשלב השני, במקום להציב יישוב, השחקן מציב עיר וקטע דרך. חשוב: וודאו כי יש לכם גישה לחיטה, ואל תשכחו כי רק שלושה חבלי ארץ מניבים את ה"סחורות" החדשות!
- כל שחקן מקבל משאב אחד מכל חבל ארץ הגובל בעיר שלו.
- השחקן שבנה את עירו אחרון הוא זה שמתחיל במשחק.

## ב הוראות המשחק

### בניית האי

(למשחק הראשון)

למרות שניתן לבנות את לוח המשחק בדרכים שונות, אנו ממליצים לכם להשתמש במפה ההתחלתית שבעמודים 2-3 של חוקי המשחק. כך ניתן להבטיח שיהיו במשחק משאבים - ובעיקר חיטה - במידה מספקת.

- ראשית, חברו את המסגרת כפי שהאיור מראה. ודאו שהצד עם נמלי הים מונח כלפי מעלה.
- בתוך המסגרת הניחו את חלקי מפת המשחק, בדיוק כפי שהם מונחים באיור: חבלי ארץ, ועליהם עיגולי המספרים. לבסוף, הניחו לצד לוח המשחק את הלוח המציג את התקדמותו של צי הברברים.

### בניית הלוח למשחקים הבאים:

לאחר המשחק הראשון, יש להשתמש בשיטת הרכבת הלוח למתקדמים. ראה את ההנחיות בספר החוקים של "קטאן - המשחק" תחת הערך "אופן בניית הלוח למתקדמים".

### הכנה למשחק

אין צורך בחלקי המשחק הבאים מ"קטאן - המשחק":

- קלפי קידום
- קלפי עלויות בנייה
- קלף הניצחון המיוחד "הצבא הגדול ביותר"
- אחת הקוביות.

### לפני המשחק הראשון:

- טבלאות פיתוח עיר: יש לחלץ בזהירות את 15 הסמנים ואת טבלאות פיתוח העיר מן המסגרת. את מסגרת הקרטון הריקה ואת החלקים המסומנים ב- יש להשליך אל פח הניירות.

יש להמין את החלקים הבאים:





- את קלפי המשאבים יש להפריד כמקודם, על פי סוגים.
- הניחו את קלפי נקודות הניצחון "המושיע של קטאן".
- הפרידו את הקלפים החדשים, "קלפי סחורות", על פי סוגים.
- הניחו את הקלפים לצד לוח המשחק.

## מהלך המשחק בקווים כלליים

כל שחקן רשאי לבצע בתורו את הפעולות שמתוארות להלן:

### 1. השחקן שתורו מתחיל מטיל את כל שלוש הקוביות:

• קובית האירועים (עם הסמלים) מייצגת את האירוע שמתרחש. 

• הקוביה האדומה עם המספרים מראה האם ניתן לזכות בקלף קידום. 

• שתי הקוביות עם המספרים מראות אילו חבלי ארץ מניבים משאבים עבור כל השחקנים.

• השחקנים שברשותם ערים בודקים אם הן גובלות בחבלי ארץ של הרים, יער או אדמות מרעה המניבים עבורם "סחורות".

חשוב: הפעולה היחידה שמותר לבצע לפני הטלת הקוביות היא השימוש בקלף "אלכימאי". אין לבנות או לסחור לפני הטלת הקוביות.

### 2. לאחר מכן, השחקן רשאי לבצע את הפעולות הבאות בכל סדר שיבחר:

(א) מסחר – עם הקופה או עם השחקנים האחרים.

(ב) בנייה

• דרכים, יישובים, ערים (כמקודם)

• חדש: הקמת חומות

• חדש: בניית (הצבת) "אביר פשוט", והפעלתו, במידת הצורך.

• חדש: פיתוח הערים – באמצעות קלפי "סחורות".

(ג) פעולות נוספות:

שחקן שהגיע תורו רשאי לבצע את הפעולות הבאות במהלך התור,

אך רק לאחר שהוטלו הקוביות:

• שימוש בקלפי קידום ו/או

• ביצוע פעולות באמצעות האבירים:

• שידרוג האבירים שלו

• החלפת אבירים שלו

• גירוש אבירים זרים (באמצעות החלפתם באבירים שלו)

• גירוש השודד

לאחר מכן מסתיים תורו של השחקן, והתור עובר לשכנו משמאל.

התור מתחיל שוב בהטלת הקוביות.


## מהלך המשחק בפירוט

### תוצאות הקוביות והשלכותיהן

לאחר שהשחקן הטיל את כל שלוש הקוביות, תוצאות הקוביות נקראות בסדר המתואר להלן. קיימות שלוש אפשרויות, על פי התוצאות המתקבלות:

#### 1) התקבל סמל הספינה: צי הברברים מתקרב.

אם התקבל סמל של ספינה בקובית האירועים, ספינת הברברים מתקדמת צעד אחד בכיוון החץ. אם הספינה הגיעה אל המשבצת האחרונה

(המוקפת באדום), צבא הברברים נוחת בחופי קטאן. על השחקנים להפעיל אבירים מבעוד מועד כדי להצליח להדוף את הברברים. לפרטים ראה "המלחמה בצבא הברברים". 

#### 2) קבלת קלפי קידום:

התקבל סמל שער העיר/מספר מסוים בקוביה האדומה.

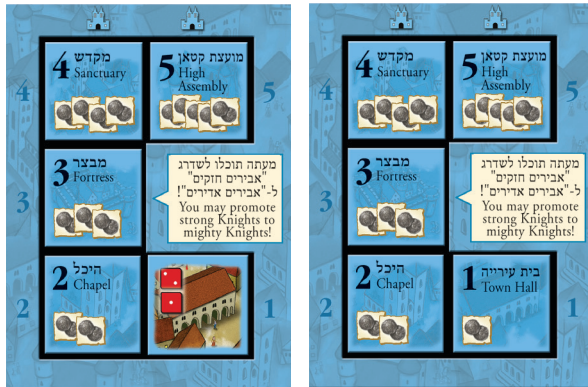
אם התקבל בקובית האירועים סמל של שער העיר, כל שחקן בודק אם הוא רשאי לשלוף "קלף קידום". בכדי להשיג קלף קידום, על השחקן להיות בעל פיתוחי עיר בצבע של

הסמל שהתקבל (כחול, ירוק, צהוב).



• על המספר שהתקבל בקוביה האדומה להופיע על סמן פיתוח עיר בצבע המתאים.

אם התקבל בקוביה המספר "2", לשחקן שמשמאל יש את הפיתוח המתאים, אך לשחקן שמימין עוד אין אף פיתוח.



• כל שחקן העומד בתנאים האלה רשאי – לפי כיוון השעון – לקחת את קלף הקידום העליון מן הערימה שצבעה התקבל בקוביה. השחקן רשאי להתבונן בקלף, ולאחר מכן להניחו מולו כשפניו כלפי מטה. אף שחקן לא רשאי להחזיק למעלה מ-4 קלפי קידום. לפרטים ראה "קלפי קידום".

### 3) תגובת משאבים: שתי קוביות המספרים.

כמקודם, סכום המספרים בשתי הקוביות עם המספרים מציין את חבלי הארץ המניבים משאבים.

• כל יישוב, כמקודם, מזכה את בעליו בקלף משאבים אחד.

• כל עיר מזכה את בעליה בשני קלפים.

או 2 קלפי משאבים:

- גבעות מניבות שני קלפי לבנים

- אדמות חקלאיות מניבות שני קלפי חיטה

או:

קלף משאב אחד וקלף "סחורה" אחד:

- הרים מניבים קלף ברזל אחד + סחורת מטבעות אחת

- יער מניב קלף עץ אחד + סחורת נייר אחת.

- אדמת מרעה מניבה קלף צמר אחד + סחורת בד אחת.

אין אפשרות לוותר על אחד משני סוגי הקלפים ולקחת במקום זאת שני קלפים מאותו הסוג. קלפי הסחורות נשמרים ביד של השחקן, ונחשבים לקלפי משאבים במקרה של הפעלת השודד.

### 4) הטלת "7" בקוביות: הפעלת השודד

מתחילת המשחק ועד שהברברים מגיעים לקטאן בפעם הראשונה, אין להזיז את השודד ממקומו.

• במידה והתקבל בקוביות עם המספרים המספר "7", יש רק לוודא שלאף שחקן אין יותר מדי קלפים ביד. השודד נשאר במדבר, והשחקן שהטיל את הקוביות לא גונב קלפים משחקנים אחרים.

• כמו כן, לא ניתן באותו הזמן להזיז את השודד באמצעות קלפי קידום (מפקד המשמר) או אבירים. הוא נותר במדבר ללא קשר למה שמתרחש.

ייתכן כי בסיבוב שבו ספינת הברברים מגיעה לקטאן, יתקבל המספר "7" בהטלת הקוביות. כיוון שפלישת הברברים מתרחשת לפני תגובת המשאבים, ניתן במקרה כזה להזיז את השודד בפעם הראשונה.

אפשרויות המסחר המתוארות ב"קטאן - המשחק" עומדות לרשות השחקן. הן תקפות גם לגבי הקלפים החדשים, ה"סחורות". השחקנים רשאים לסחור בסחורות עם שחקנים אחרים ועם הבנק.

- במסחר עם הבנק ניתן להחליפין ביחס של 4:1 תמורת סחורה אחת או משאב אחד. על ארבע הסחורות המוחלפות להיות מאותו הסוג.
- כמו כן, ניתן גם לסחור במשאבים תמורת סחורות (לדוגמא 4 לבנים תמורת סחורת "בד" אחת, או - עם נמל לבנים - 2 לבנים תמורת סחורת "נייר" אחת).
- הדבר נכון באופן כללי לגבי כל עסקאות הסחר וההחלפה: לשחקן נאמר רק על אילו קלפים עליו לוותר; השחקן רשאי להחליט אם הוא לוקח תמורתם סחורה או קלף משאבים.
- אין לסחור בקלפי קידום.

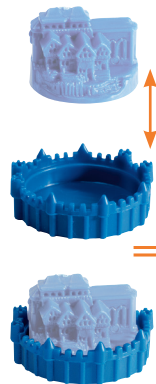
בנייה

עד עתה יכלו השחקנים לבנות בתורם דרכים, יישובים וערים - הדבר נותר ללא שינוי. להלן אפשרויות הבנייה החדשות:

חומות

בדרך כלל, שחקן שיש ברשותו למעלה מ-7 קלפי משאבים בעת הטלת "7" בקוביות מאבד מחצית מהקלפים.

- חומות מגדילות בשניים את מספר הקלפים ששחקן רשאי להחזיק ללא סכנה.
- בניית חומות עולה שני קלפי לבנים. יש להרים את העיר ולהניח מתחתיה את טבעת החומות.
- ניתן לבנות חומות רק סביב ערים.
- כל עיר נוספת הזוכה לחומות מגדילה את מספר קלפי המשאבים ה"בטוחים" בשניים.
- אם שחקן מאבד עיר, הוא מאבד גם את החומות שלה.



דוגמא:

שחקן שמגן על שתיים מעריו בחומות רשאי להחזיק בידו בבטחה 11 קלפי משאבים כאשר מוטל המספר "7" בקוביה. לו היו לאותו שחקן 12 קלפי משאבים בידו באותו הרגע, היה עליו לוותר על 6 מהם.

אבירים

לאבירים יש שני מצבי פעולה ביניהם ניתן להבדיל באמצעות הקסדה.

- אם האביר אינו חובש קסדה, הוא "לא פעיל":
- אם האביר חובש קסדה, הוא "פעיל":

את רמת העצמה של האביר מייצג הדגלון שנושא האביר בידו.

ישנן שלוש רמות עצמה שונות:

- אם הדגלון מורכב ממשולש אחד, זהו "אביר פשוט". (נקודת עצמה אחת)
- אם הדגלון מורכב משני משולשים, זהו "אביר חזק". (2 נקודות עצמה)
- אם הדגלון מורכב משלושה משולשים, זהו "אביר אדיר". (3 נקודות עצמה)



הצבת (בניית) אבירים

שחקן שרוצה להציב אביר על הלוח, משלם ברזל אחד וצמר אחד. לאחר מכן הוא לוקח דמות של אביר פשוט, מוודא שהוא אינו חובש קסדה, ומציב את האביר הלא-פעיל על לוח המשחק.

\* יש להניח את האביר הפשוט (ולא-פעיל) הזה בתוך רשת הדרכים של השחקן, על צומת פנוי. כלומר, על הצומת להיות כזה שגובל בקטע דרך אחד לפחות השייך לשחקן.

- חוק המרחק (אשר קובע את המרחק המינימלי בין מבנים) לא תקף עבור אבירים.
- אם האביר יושב על דרך של האויב (גם במצב "לא פעיל"), הוא נחשב כקוטע את הדרך, ובכך מונע מן היריב להמשיך ולבנות את הדרך מאותו הצומת.
- אביר יכול בצורה כזו גם לקטוע את "הדרך הארוכה ביותר", במידה ודרך זו שייכת ליריב.

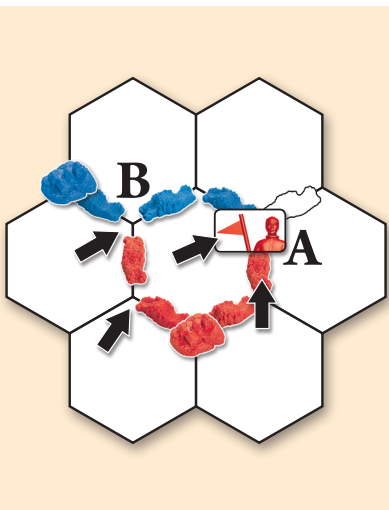
הפעלת אבירים

שחקן רשאי להפעיל אביר שהונח על לוח המשחק באמצעות תשלום של משאב חיטה אחד (ללא תלות בעוצמתו של האביר); הדבר אפשרי גם עבור אבירים שנבנו זה עתה.

- השחקן מרכיב על האביר את הקסדה.
- שחקן שהפעיל בתורו את האביר, לא רשאי לעשות בו שימוש נוסף באותו התור.
- אם האביר מופעל, ניתן להשתמש בו (לכל המוקדם) בתור הבא לצורך פעולות. ראה "פעולות אבירים".

דוגמא:

השחקן האדום רשאי להציב את האביר שלו באחד מבין ארבעה צמתים (חצים). אם השחקן האדום מציב את האביר שלו, כבציוו, על הצומת "A", הוא חוסם את השחקן הכחול - כעת רק השחקן האדום יכול לבנות כאן דרך. לו היה השחקן האדום מציב את האביר שלו על הצומת "B", הוא היה קוטע את הדרך הארוכה של השחקן הכחול.



## שידרוג אבירים



ניתן לשדרג "אביר פשוט" עוד באותו התור שבו הוא נבנה (או בזמן אחר לבחירתכם).

תמורת תשלום של משאב ברזל אחד ומשאב צמר אחד, הוא יהפוך ל"אביר חזק" (דגלון כפול). השחקן מוריד מן הלוח את "האביר הפשוט" ומניח במקומו "אביר חזק".

ניתן לשדרג אבירים הן במצב פעיל והן במצב לא פעיל. אם האביר היה פעיל לפני ששודרג, הוא יישאר פעיל גם לאחר השדרוג. אם הוא היה לא פעיל, הוא יישאר לא פעיל. ניתן לשדרג כל אביר רק פעם אחת בתור.

באופן דומה ניתן לשדרג אביר חזק לאביר אדיר. שחקן רשאי להציב אבירים אדירים רק לאחר שבנה מבצר (פיתוח העיר השלישי בכיוון מדיני/כחול).



**חשוב:** לכל שחקן יש שליטה על שני אבירים בכל רמת עצמה. מי שלדוגמא הציב שני "אבירים פשוטים" על לוח המשחק חייב לשדרג אחד מהם לפני שיוכל להציב "אביר פשוט" נוסף.

## פיתוח ערים

אם בבעלותו של שחקן נמצאים קלפי "סחורות", הוא רשאי להשתמש בהם בכדי לפתח את עריו. גם אם לשחקן יש עיר אחת בלבד, הוא רשאי לרכוש פיתוחים בכל שלושת הכיוונים.

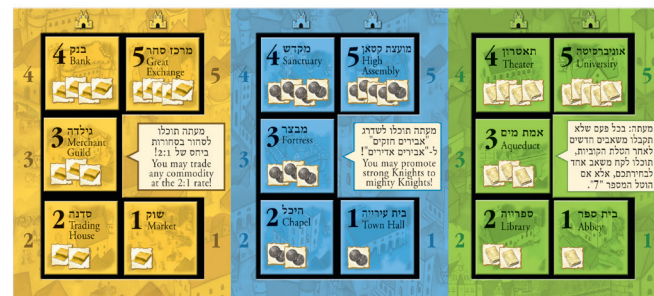


מסחר = צהוב = בד  
מדינה = כחול = מטבעות  
מדע = ירוק = נייר

את הפיתוחים ניתן לבחור בעזרת טבלת פיתוח העיר המונחת ליד כל שחקן. הטבלה מציגה בשלושה שטחים נפרדים את שלוש אפשרויות הפיתוח.

בכל תחום ישנן חמש רמות פיתוח, המיוצגות בידי 5 סמנים שעליהם מספרי דרגות מ-1 עד 5. בראשית המשחק, כל חמשת הסמנים מונחים כשהם הפוכים – לאף שחקן אין פיתוחים בשלב זה.

הפיתוח הראשון בכל תחום עולה תמיד קלף סחורה אחת. כל הסמנים מראים מהי הסחורה הדרושה ובכמה ממנה יש צורך. שחקן שלדוגמא משלם קלף "בד" אחד ובונה באמצעותו שוק, הופך את הסמן המתאים (בשטח הצהוב). בצדו השני של הסמן ניתן לראות את המבנה שנבנה, ואת הקובייה האדומה עם המספרים 1 ו-2. המספרים שעל הקוביות שבתמונה מראות אילו מספרים יש להטיל בקובייה בכדי לזכות בקלפי קידום. ראה הפרק "קלפי קידום".



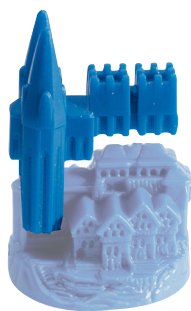
- כל פיתוח שני בתחום מסוים (הפיכת הסמן השני) עולה שתי סחורות, השלישי עולה שלוש וכן הלאה. עם כל פיתוח משתפרים הסיכויים לזכות בקלפי קידום (תוצאות רבות יותר של הקובייה האדומה).
- אם שחקן הגיע לרמת פיתוח שלישית, הוא מקבל יתרונות נוספים למהלך שאר המשחק:

**גילדה (צהוב):** מעתה תוכלו לסחור בסחורות ביחס של 2:1. תוכלו להחליף שתי סחורות תמורת משאב אחד או תמורת סחורה אחת. על שתי הסחורות המוחלפות להיות מאותו הסוג.

**מבצר (כחול):** מעתה תוכלו לשדרג "אבירים חזקים" ל"אבירים אדירים".

**אמת מים (ירוק):** מעתה בכל פעם שלא תקבלו משאבים חדשים לאחר הטלת הקוביות, תוכלו לקחת משאב אחד לבחירתכם, אלא אם כן, הוטל המספר "7". במידה ולא התקבלו משאבים כלל בגלל שהשודד עומד על חבל ארץ מסוים, השחקן רשאי בכל זאת לקחת קלף משאב אחד.

## ערים גדולות



השחקן הראשון אשר השיג באחד משלושת התחומים את רמת הפיתוח הרביעית (בנק, מקדש או תיאטרון) רשאי להוסיף את תוספת העיר הגדולה לאחת מעריו. עיר שפותחה לכדי עיר גדולה שווה בסך הכל ארבע נקודות ניצחון (2 עבור העיר + 2 עבור התוספת).

מסיבה זו, בטבלאות פיתוח העיר יש סמן קטן של עיר גדולה לצד רמות הפיתוח הרביעית והחמישית.

- בסך הכל ניתן לבנות במשחק שלוש ערים גדולות: אחת למסחר, אחת למדע ואחת למדינה.
- בעליה של עיר גדולה יכול לאבדה רק במידה ושחקן אחר הגיע לרמת הפיתוח החמישית. מעמדה של העיר הגדולה בטוח במידה והשחקן הגיע לרמת הפיתוח החמישית.
- שחקן רשאי לבנות גם יותר מעיר גדולה אחת, במידה ויש ברשותו

### דוגמא:

שחקן א' מטיל "6" בקוביית המספרים האחת, "3" בקוביית המספרים האדומה, ושער צהוב בקוביית האירועים. שחקן ב' בנה "שוק" ו"גילדה", ועל כן – כיוון שהמספר "3" בקובייה האדומה מופיע על השטח הצהוב בטבלה שלו, לקחת קלף קידום צהוב.

מספיק ערים, והוא היה הראשון להגיע לרמת הפיתוח הרביעית.

- בכדי שניתן יהיה לזכור איזה שחקן בנה איזו עיר גדולה, יש להביט מדי פעם בטבלאות פיתוח העיר של השחקנים האחרים.
- במידה ולשחקן יש עיר אחת בלבד, ואותה הוא פיתח לכדי עיר גדולה, הוא רשאי לבנות פיתוח עיר נוסף עד לרמה השלישית בלבד. מותר לו לבנות פיתוח מהרמה הרביעית רק לאחר שיבנה עיר נוספת.

## קלפי קידום

### השגת קלפי קידום

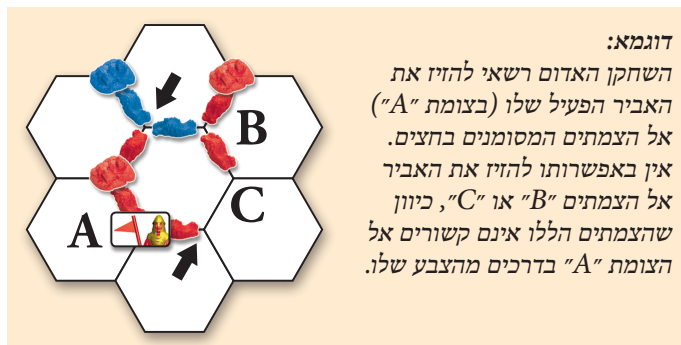
בכדי להשיג "קלף קידום" יש לעמוד בכמה תנאים:

1. בבעלותו של השחקן צריך להיות לכל הפחות פיתוח עירוני אחד – לפחות סמן אחד על הטבלה שלו שמראה קוביות אדומות. הפיתוח הראשון מראה שתי קוביות אדומות, השני מראה שלוש וכן הלאה.
  2. על קובית האירועים להראות שער בצבע של אותו פיתוח עירוני. אם לשחקן יש פיתוחים בכל שלושת הצבעים, יש לו סיכוי לזכות ב"קלף קידום" בכל פעם שיתקבל בקוביה שער כלשהו.
  3. אם הקוביה האדומה מראה מספר המוצג גם בסמן, כל שחקן העומד בתנאים הללו זוכה בקלף קידום.
- את קלפי הקידום יש לקחת מראש החפיסה. (גב כלפי מעלה).



- במידה ויותר משחקן אחד זכאי לקחת קלף כזה, השחקן שזהו תורו לוקח קלף ראשון, ואחריו השחקנים האחרים בסדר כיוון השעון.

שלו, עליו להזיז את האביר קודם לכן לצומת פנוי אחר באותה הדרך. אם אין באפשרותו להזיז את האביר (אין צומת פנוי, האביר אינו פעיל), הוא אינו יכול לבנות באותו הצומת.

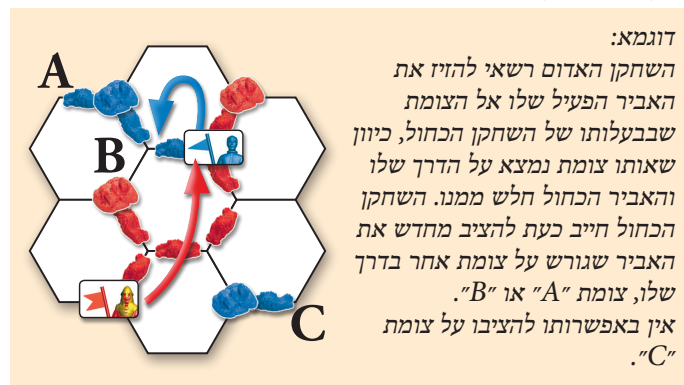


דוגמא:

השחקן האדום רשאי להזיז את האביר הפעיל שלו (בצומת "A") אל הצמתים המסומנים בחצים. אין באפשרותו להזיז את האביר אל הצמתים "B" או "C", כיוון שהצמתים הללו אינם קשורים אל הצומת "A" בדרכים מהצבע שלו.

### תזוזה וגירוש

- השחקן רשאי להציב את אחד מאביריו על צומת שניצב עליה אביר של שחקן אחר, ולגרש את אותו האביר ממקומו. עם זאת, ניתן לגרש באופן זה רק אבירים חלשים יותר.
- על השחקן שאבירו גורש להציב את אותו אביר על צומת פנוי בתוך אותה הדרך של השחקן. מצבו של האביר שגורש נותר כשהיה - אם הוא היה מופעל, הוא נותר מופעל.
- אם אין צומת פנוי (על אותה הדרך) בו ניתן להציב את האביר, יש להסירו מלוח המשחק.
- אם אביר זז (או הוזז ממקומו כיוון שגורש), אין באפשרותו לדלג מעל אבירים של שחקנים אחרים.
- השחקנים אינם רשאים לגרש את האבירים שלהם.
- לאחר שזז וגירש אביר אחר, האביר התוקף עובר למצב "לא פעיל" (ללא קסדה).



דוגמא:

השחקן האדום רשאי להזיז את האביר הפעיל שלו אל הצומת שבבעלותו של השחקן הכחול, כיוון שאותו צומת נמצא על הדרך שלו והאביר הכחול חלש ממנו. השחקן האביר שגורש על צומת אחר בדרך שלו, צומת "A" או "B", אין באפשרותו להציבו על צומת "C".

### גירוש השודד

- שחקן רשאי להשתמש באחד מאביריו הפעילים (מכל דרגה שהיא) בכדי לגרש את השודד, אם אותו השודד נמצא באחד משלושת חבלי הארץ הסמוכים לאביר.
- גירוש השודד מתבצע באותו האופן המתואר בחוקי "קטאן - המשחק".
  - לאחר גירוש השודד, האביר חוזר למצב "לא פעיל".
  - שימו לב: לפני שהברברים מגיעים, גם האבירים אינם מסוגלים לגרש את השודד אל מחוץ למדבר.



דוגמא:

אביר של השחקן האדום רשאי לגרש את השודד מחבלי הארץ האפורים. עם זאת, השודד נמצא כעת מחוץ לתחום השפעתו של האביר. כדי לגרש את האביר, על השחקן לנקוט בצעדים הבאים: להזיז את האביר לצומת "A" או "B", מה שיהפוך את האביר ללא פעיל. לאחר מכן עליו לשלם משאב חיטה ולהפעיל מחדש את האביר. בתורו הבא, יוכל השחקן לגרש את השודד.

## פעולות אבירים

השחקן רשאי לנקוט פעולה אחת באמצעות כל אחד מן האבירים שברשותו – לאחר שהוטלו הקוביות. לאחר כל פעולה שכזו, האביר חוזר למצב לא פעיל (יש להסיר ממנו את הקסדה). באמצעות תשלום של משאב חיטה אחד, ניתן להפעיל באותו התור שוב את האביר – אך בתור הזה לא ניתן לבצע באמצעותו מהלך נוסף.

### תזוזה

- השחקן רשאי במהלך תורו להזיז אביר שהופעל בתור קודם. התנאי לכך הוא ששני הצמתים, הן צומת המוצא והן צומת היעד (הפנוי) יהיו מקושרים ביניהם בדרכים שבנה אותו השחקן.
- על כל צומת יכול להיות אביר אחד לכל היותר.
- לא ניתן לעקוף בצורה זו אביר של שחקן אחר.
- לאחר שאביר הוזז, הוא חוזר למצב לא פעיל.
- אם שחקן רוצה לבנות דבר- מה על צומת שבו ניצב אחד מהאבירים

## המלחמה בצבא הברברים

כאשר ספינת הברברים זזה אל המשבצת המסומנת באדום ועליה הברברים היורדים אל החוף, הברברים פולשים ונלחמים אל מול האבירים הפעילים של קטאן.

- כוחם של הברברים מחושב באמצעות ספירת כל הערים הנמצאות כעת בקטאן (כולל הערים הגדולות). הסכום הוא כוחו של הצבא.
- כוחם של אבירי קטאן מחושב באמצעות ספירת כל המשולשים שעל הדגלונים של כל האבירים הפעילים.
- שני הערכים משווים זה כנגד זה, התוצאה מתוארת בסעיפים הבאים. ללא קשר להצלחה או לכישלון, לאחר הקרב כל האבירים שעל הלוח הופכים ללא פעילים.

### צבא הברברים מנצח

הברברים מנצחים במידה והם חזקים יותר מהאבירים של קטאן. צבא הברברים פושט על הערים של השחקן או השחקנים שתרים או תרמו את המספר הקטן ביותר של אבירים פעילים להגנת האי, או אלה שלא תרמו אבירים כלל.

- שחקנים שברשותם יישובים בלבד חסינים בפני השלכותיה של המתקפה, והם אינם מאבדים דבר כמו כן, גם ערים גדולות חסינות מפני הפלישה, כיוון שהן מוגנות תמיד.
- השלכותיו של הכישלון נוגעות רק לאותם השחקנים אשר שולטים על עיר אחת או יותר. שחקנים אלה סופרים את המשולשים שעל האבירים הפעילים שלהם. על השחקן מספר את מספר המשולשים הקטן ביותר להפוך את אחת מערייו ליישוב. אם יותר משחקן אחד תרם את המספר הנמוך ביותר של אבירים, יאבדו כל אחד מאותם שחקנים את אחת מעריהם. במקרה הקיצוני לדוגמה, שבו לאף אחד מן השחקנים אין אביר פעיל, משמעות הדבר היא שכל השחקנים מאבדים עיר.
- גם אם שחקן איבד את כל ערייו, הוא עדיין שומר על פיתוחי העיר שבנה, ועמם את האפשרות להשיג קלפי קידום. עם זאת, הוא יוכל לבנות פיתוחים נוספים שכאלה רק כאשר הוא ישוב לשלוט על עיר.

דוגמא: השחקנים הם שי, איילת, דני ואמנון.

- דני, אמנון ושי הפעילו אביר פשוט אחד כל אחד. לאיילת אין אבירים פעילים כלל. מכאן, שכוחו של צבא האבירים של קטאן הוא "3".
- לדני ולאמנון יש שתי ערים כל אחד, לאיילת יש עיר גדולה אחת (אך אין לה ערים אחרות), ולשי יש יישובים בלבד. מכאן שכוחו של צבא הברברים הוא "5" (4 ערים, עיר גדולה אחת).
- צבא הברברים מנצח (3:5).
- אמנון ודני מאבדים עיר אחת כל אחד. למרות שלאיילת אין אבירים פעילים, הפלישה אינה משפיעה עליה, מאחר והעיר הגדולה שלה מוגנת. גם שי אינה סובלת מן הפלישה, כיוון שהיא שולטת על יישובים בלבד.

**שימו לב:** במידה ושחקן שבנה את כל חמשת היישובים המותרים לו מאבד עיר, העיר הזאת תחשב מעתה ואילך כיישוב: יש להניח את דמות המשחק על הצד בכדי להראות שהיא מסמנת כעת יישוב (נקודת ניצחון אחת, תנובת משאבים פשוטה). אם השחקן ירצה לבנות לאחר מכן עיר, יהיה עליו קודם לכן לשקם את אותה עיר "מופחתת". לשם כך, עליו לשלם 3 ברזל ו-2 חיטה, ואז להציב שוב את דמות העיר כמקודם. אם זוהי עירו היחידה של השחקן, אין באפשרותו לבנות פיתוחי עיר נוספים – קודם כל, עליו לשקם את הנזקים, ורק אז לפתח את העיר.

### האבירים של קטאן מנצחים

- אם כל האבירים של קטאן חזקים מצבא הברברים, או לכל הפחות חזקים כמוהו, הם מנצחים.
- אם שחקן אחד בלבד תרם משולשים רבים יותר מדגלוני האבירים המופעלים מאשר השחקנים האחרים, הוא זוכה בקלף נקודת הניצחון "המושיע של קטאן".
- אם שני שחקנים או יותר תרמו את מספר המשולשים הגדול ביותר,

כל אחד מהם רשאי לשלוף את הקלף שבראש אחת מחפיסות קלפי הקידום. הם אינם זוכים בקלפי נקודות ניצחון. לאחר הפלישה, הספינה שבה למשבצת ההתחלה, ומתחילה מחדש את ההפלגה לעבר קטאן.

## הסוחר



דמות הסוחר נכנסת למשחק לאחר שנעשה שימוש ראשון בקלף "סוחר". השחקן מציב את דמות הסוחר ליד אחד מיישוביו או ערייו. שחקן זה רשאי לסוחר במשאבים של חבל ארץ זה ביחס של 2:1 כל עוד הסוחר ניצב בחבל הארץ. את הסוחר ניתן להזיז ממקומו רק באמצעות שימוש בקלף "סוחר". ניתן לסוחר עם הסוחר גם כאשר השודד נמצא עמו על אותו חבל הארץ. דמות הסוחר שווה נקודת ניצחון אחת.

## סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר השחקן שזהו תורו מגיע ל-13 או יותר נקודות ניצחון.

### "חוק נבזי" – לשחקנים מנוסים

שחקנים שרוצים להוסיף עוד טקטיקה למשחק יכולים לנסות את השינוי הבא לחוקים: מדובר בשינוי קטן אך בעל השלכות מרובות: כאשר צבא הברברים מגיע, כל השחקנים מחליטים לפי סדר התורות – החל מהשחקן שזהו תורו – כמה מן האבירים שלהם לתרום למאבק בברברים. **טיפ:** שחקן יכול לבחור לוותר על תרומת אבירים בכדי לאפשר לברברים לנצח ולפגוע בשחקנים אחרים. רק האבירים שהשתתפו במאבק הופכים ללא פעילים לאחר הפלישה.

## חוקים נוספים ל"ערים ואבירים" יחד עם הרחבת "יורדי הים"

- התקפת צבא הברברים מתנהלת באותה צורה גם בסידורי לוח עם מספר איים.
- ניתן להזיז אבירים גם דרך הים, במידה וצומת המוצא וצומת היעד מקושרות באמצעות דרכים וספינות, או רק באמצעות ספינות.
- שחקן רשאי להציב את אחד מאביריו המופעלים על צומת ימי, במידה ואחת מספינותיו גובלת בצומת הימי (במקרה זה, האביר נמצא על הספינה).
- במידה ואביר ניצב על צומת הגובל בספינה האחרונה בקו ספנות, הוא סוגר בכך את קו הספנות. במלים אחרות: לא ניתן לקטוע את הקשר בין אביר לבין יישוב באותו הצבע.
- במידה ושחקן קוטע קו ספנות של שחקן אחר באמצעות אביר (או יישוב), הדבר נחשב כאילו נקטע "נתיב הסחר הארוך ביותר". עם זאת, בעליו של קו הספנות רשאי שלא לפרק אותו, ולהזיז את הספינות הגובלות באביר של השחקן האחר.
- אם שחקן בוחר להפוך אביר פעיל לאביר לא פעיל על צומת הגובלת בחבל אשר שודד הים נמצא בו, הוא רשאי להזיז את שודד הים. יש להגדיל ב-2 את מספר נקודות הניצחון הדרושות בכדי לנצח בסידור מסוים של הלוח.
- עיר הנמצאת בסמוך למכרה הזהב מפיקה אך ורק משאבים ולא סחורות.
- לא ניתן להציב את הסוחר על מכרה הזהב.
- החוקים המתוארים בעמודים 5 ו-8, לפיהם אין להזיז את השודד לפני שהברברים הגיעו בפעם הראשונה, נכונים גם לגבי שודד הים (על אף שהוא כמובן אינו נמצא במדבר), במידה והוא נמצא במקום השודד או בנוסף אליו.



### אלכימאי (2x)

השתמשו בקלף זה לפני הטלת הקוביות, וקיבעו בעצמכם את תוצאות שתי קוביות המספרים. לאחר מכן, הטילו כרגיל את קוביות האירועים, ושחקו קודם כל את האירוע.

באמצעות קלף זה ניתן לקבוע את התוצאה בקוביה האדומה ובנוסף לכך בקוביה הלבנה. הדבר יכול להוביל גם לתוצאה של "7". במקרה זה, יש להטיל קודם את קובית האירועים ולנהוג לפיה. רק לאחר מכן יתקבלו המשאבים מן ה"הטלה". במידה והטלתם כבר את הקוביות, לא תוכלו להשתמש בקלף.

### מנוף (2x)

בסיבוב הזה, הרחבת עיר (שוק, בית עירייה וכד') עולה סחורה אחת פחות.

ה"מנוף" מקנה לכם את היתרון הזה רק בסיבוב שבו שיחקתם אותו. היתרון קשור רק לפיתוחים באחת מעריכם (שוק, בית עירייה וכד'). כלומר, היתרון תקף רק להפיכה אחת של אחד מן הסמנים שעל טבלת פיתוח העיר. כמובן שזה יכול להיות גם הפיתוח הראשון. בנייה של ערים תקיים כרגיל, בתשלום של כל המשאבים הדרושים.

### מכרה (2x)

קחו שני קלפי משאב של ברזל מכל חבל ארץ מניב ברזל אשר לכל הפחות עיר אחת או יישוב אחד שלכם גובל בו.

אתם מקבלים שני משאבים עבור כל חבל ארץ מניב ברזל (הרים) שאתם גובלים בו. אין חשיבות לשאלה האם גובלת בו עיר או שגובל בו יישוב. לדוגמא: יש ברשותכם שני יישובים הגובלים בחבל ארץ של הרים, ועיר אחת הגובלת בחבל ארץ אחר של הרים. כאשר אתם משתמשים בקלף המכרה, אתם מקבלים ארבעה קלפי משאב של ברזל.

### השקיה (2x)

קחו שני קלפי משאב של חיטה מכל חבל ארץ מניב חיטה, אשר לכל הפחות עיר אחת או יישוב אחד שלכם גובל בו.

אתם מקבלים שני משאבים עבור כל חבל ארץ מניב חיטה (אדמה חקלאית) שאתם גובלים בו. אין חשיבות לשאלה, האם גובלת בו עיר או שגובל בו יישוב. לדוגמא: יש ברשותכם שתי ערים הגובלות בחבל ארץ של אדמה חקלאית, ויישוב אחד הגובל בחבל ארץ אחר של אדמה חקלאית. כאשר אתם משתמשים בקלף ההשקיה, אתם מקבלים ארבעה קלפי משאב של חיטה.

### מכבש דפוס (1x)

1 נקודת ניצחון

יש להניח לפניכם את קלף נקודת הניצחון עם הפנים כלפי מעלה. אין לשמור על קלפי נקודות ניצחון בתוך היד. כמו שאר קלפי הקידום, גם הקלפים האלה אינם נחשבים בספירת הקלפים כאשר השודד מופעל.

### ממציא (2X)

החליפו בין שני עיגולי מספרים. אין להחליף את מקומם של המספרים 8-1, 6, 12, 2.

באפשרותכם לשפר את תנובת המשאבים שלכם! מותר לכם לבחור שני עיגולי מספרים לבחירתכם (מלבד 2, 12, 6 ו-8) ולהחליף ביניהם. אין באפשרותכם להחליף בין עיגולי מספרים הגובלים באחד היישובים או הערים שלכם. אם, לדוגמא, בחרתם בעיגול של "9" ועיגול של "11", הורידו את העיגול של "9" והניחו במקומו את העיגול של "11". הניחו כעת את העיגול של "9" על המקום הריק שבו היה קודם ה"11". מותר להחליף את עיגולי המספרים גם אם השודד ניצב על אחד מהם.

### מהנדס (1x)

כאשר תשחקו את הקלף הזה, תוכלו לבנות מיד חומות לאחת מהערים שלכם, ללא עלות.

הגנה טובה יותר מהשודד!

קח סמן חומות ומקם את אחת מעריך בתוכו. במידה והשודד מופעל, תוכל לשמור בידך שני משאבים נוספים. ניתן לבנות רק חומה אחת לכל עיר. אין לבנות חומות סביב יישובים.

### רפואה (2x)

הפכו את אחד מן היישובים שלכם לעיר תמורת 2 ברזל ו-1 חיטה.

באמצעות השימוש בקלף תוכלו לחסוך 1 ברזל ו-1 חיטה. אין להשתמש בשני הקלפים הללו במשולב.

### חרש אומן (2x)

העלו עד שניים מן האבירים שלכם בדרגה אחת ללא עלות (שימו לב לתנאים לדרגה השלישית). לא ניתן לשדרג "אבירים אדירים".

באפשרותכם לשדרג עד שני אבירים פעילים ולא פעילים. מותר לשדרג "אבירים חזקים" (דרגה שנייה) רק בתנאי שסיימתם לבנות את הפיתוח "מבצר" (מדינה - כחול), ולא קודם לכן. השדרוג אינו משנה את מצבם של האבירים (פעילים או לא פעילים). בכל תור מותר לשדרג כל אביר רק בדרגה אחת.

### בניית דרכים (2x)

כשתשחקו את הקלף הזה, תוכלו לבנות מיד וללא עלות 2 דרכים.

באפשרותכם לבנות ללא עלות שתי דרכים, גם במקומות נפרדים.

## מדינה

### מפקד המשמר (2x)

הזיזו את השודד. קחו קלף אחד (משאב / סחורה) מידו של כל אחד מן השחקנים שלהם לפחות עיר או יישוב אחד, הגובלים במקום מושבו החדש של השודד.

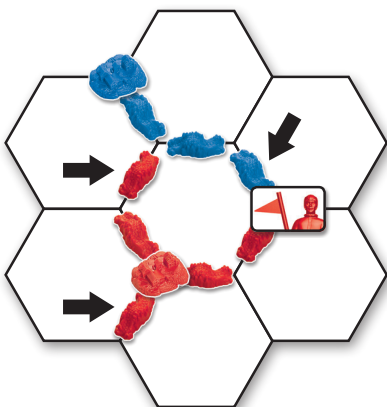
אם הזזתם את השודד, אתם רשאים לגנוב קלף אחד מכל שחקן אשר אחת מעריו או יישוביו גובלים באותו חבל ארץ (שעליו הונח השודד). גם אם לשחקן יש שני יישובים או ערים הגובלים בחבל ארץ זה, תוכלו לגנוב ממנו קלף אחד בלבד.

### דיפלומט (2x)

הסירו מן הלוח דרך ללא-מוצא אחת (כזאת שלא מסתיימת בדרך או בחלק משחק בצבע זה לשלה). אם הדרך שהסרתם הייתה שלכם, אתם רשאים לבנותה מחדש מיד.

המונח "ללא מוצא" מציין דרך המהווה את סופו או ראשיתו של נתיב מסחה, אשר לא ניצב באותו קצה שלה אביה, עיר, יישוב, או דרך. אם הסרתם קטע דרך של היריב, הוא חוזר לבעליו.

אם הסרתם את קטע הדרך שלכם, אתם רשאים לבנות מיד וללא עלויות קטע דרך נוסף (בהתאם לחוקי הבנייה - על קו שגובל בדרך או בעיר/יישוב בבעלותכם). רק אם בחרתם להסיר קטע דרך שלכם ניתן להציבו מחדש (ללא עלויות). אין אפשרות להסיר דרך של היריב ולאחר מכן להציב בחינם דרך משלכם.



## מסחר

### סוחר (6x)

הניחו את ה"סוחר" על חבל ארץ הסמוך לאחד מן היישובים או הערים שלכם.

תוכלו לסחור בחומרי הגלם שמניב חבל ארץ זה ביחס של 2:1, כל עוד הסוחר נמצא שם.

הציבו את הסוחר על חבל ארץ הסמוך לאחד מיישוביכם או עריכם. כל עוד הסוחר עומד על חבל ארץ זה (כל עוד אתם בעליו של הסוחר), תוכלו להחליף את כל המשאבים מסוג זה ביחס של 2:1. כמובן, ניתן לסחור במשאבים אלה גם תמורת סחורות.

הסוחר מקנה לבעליו נקודת ניצחון אחת. אם שחקן אחר משתמש בקלף הסוחר, הוא מקבל את הסוחר, את יחס המסחר המועדף ואת נקודת הניצחון. לשודד אין שום השפעה על הסוחר.

### נמל מסחר (2x)

באפשרותכם להציע פעם אחת לכל שחקן קלף משאב אחד. בתמורה לכך, הוא חייב להציע לכם סחורה כלשהי לבחירתכם, במידה ויש לו את הקלף המתאים.

באפשרותכם להשתמש בקלף בתנאי שזהו תורכם. אתם רשאים לסחור בצורה זו רק פעם אחת עם כל שחקן: אותו שחקן בוחר בעצמו את הקלף שברצונו לתת לכם. אם אתם מציעים קלף להחלפה לשחקן שאין לו קלפי "סחורה", ההחלפה לא תתבצע, ואתם אינכם מעניקים לו את קלף המשאב שהצעתם.

### צי סוחר (2x)

עד לסוף התור שלכם, תוכלו לסחור בסוג אחד של משאב או סחורה לבחירתכם ככל שתמצאו, ביחס של 2:1.

במסחר שכזה, עליכם לתת קלפים מאותו סוג של משאב או מאותו סוג של סחורה. אין להשתמש בשילוב של קלפים. לדוגמה, אם תבחרו בכך, תוכלו לוותר על שני קלפי נייר ולקבל תמורתם משאב אחד לבחירתכם, או סחורה אחת.

### סוחר ראשי (2x)

בחרו שחקן אחר בעל נקודות ניצחון רבות יותר משלכם. בחרו ב-2 קלפים מתוך היד שלו (משאבים ו/או סחורות). אם תרצו, תוכלו לקחת את הקלפים הללו אליכם.

אף שחקן לא יכול להתגונן מן ה"שוד", אפילו אם יש לו רק נקודת ניצחון אחת יותר מאשר לכם.

### מונופול בסחורות (2x)

הכריזו על סחורה אחת. כל אחד מן השחקנים האחרים חייב לתת לכם קלף אחד מסחורה זו, אם יש לו קלף כזה ברשותו.

### מונופול במשאבים (2x)

הכריזו על משאב אחד. כל אחד מן השחקנים האחרים חייב לתת לכם 2 קלפים ממשאב זה, אם יש לו קלפים שכאלה ברשותו.

גם אם לשחקן יש רק קלף משאב אחד מסוג זה, עליו לתת לכם את הקלף.

### מצביא (2x)

עם השימוש בקלף, כל האבירים שברשותכם מופעלים מיד, ללא עלות. האבירים שהפעלתם לא עולים לכם באף משאב חיטה.

### התונה (2x)

כל שחקן בעל נקודות ניצחון רבות יותר משלכם חייב להעניק לכם 2 קלפים לבחירתו מתוך היד שלו (משאבים ו/או סחורות).

אם לאחד השחקנים האחרים יש רק קלף אחד ביד, עליו להעניק לכם את אותו קלף. רק מי שאין לו קלפים כלל פטור ממסירתם.

### קנוניה (2x)

ביכולתכם לסלק אביר של אחד מן השחקנים האחרים מן הצומת שבו הוא מוצב, כל עוד הצומת גובל באחת מן הדרכים או באחד מנותיבי השייט שלכם.

באמצעות קלף זה ניתן לגרש אבירים של היריב החוסמים אתרי בנייה נחשקים או קוטעים את הדרכים. מובן שבאותו מקום שממנו גורש האביר אתם יכולים (כמו כל אחד אחר) לבנות אביר חדש. אין להשתמש בקלף על האבירים שלכם. את האביר שגורש יש להציב מחדש. אם אין מקום פנוי עבורו, הוא מורחק (חוזר לבעליו).

### חבלה (2x)

כל אחד מן השחקנים האחרים בעלי מספר נקודות ניצחון גבוה משלכם או זהה לשלכם מאבד ברגע זה מחצית מן היד שלו (קלפי משאבים וסחורות).

במקרה של מספרים אי-זוגיים, העיגול יתבצע כנהוג כפי מטה (שחקן שלו 9 קלפים ייאלץ לוותר על 4 מהם).

### מרגל (3x)

הביטו בקלפי הקידום של שחקן אחר לבחירתכם, וקחו אליכם אחד מהם. מותר גם לגנוב קלף מרגל ומיד להשתמש בו. לא ניתן לגנוב קלפי נקודות ניצחון.

### עריק (2X)

בחרו בשחקן אחר, אשר יהיה חייב להוריד מן הלוח את אחד מן האבירים שלו. הנך רשאי להציב כעת אביר בעל אותה דרגה על הלוח.

במידה ועשיתם שימוש בקלף כדי להרחיק אביר של שחקן אחר, ואין לכם אביר באותה דרגה להציב במקומו (השחקן האחר מסיר אביר חזק, אך שני האבירים החזקים שלכם כבר מוצבים על הלוח) מותר להציב במקומו אביר פשוט. אם גם צעד זה אינו מתאפשר, על היריב להסיר את האביר שלו, אך אינכם מצביים אביר במקומו. אם השחקן האחר מסיר מן הלוח אביר אדיר, תוכלו להחליפו באביר אדיר משלכם, גם אם לא הגעתם לרמה הפיתוח השלישית בתחום המדיני.

האביר שהצבתם מקבל את אותו המצב (פעיל / לא פעיל) של האביר שהשחקן האחר הסיר.

### חוקה (1x)

#### 1 נקודת ניצחון

יש להניח לפניכם את קלף נקודת הניצחון עם הפנים כלפי מעלה. אין לשמור על קלפי נקודות ניצחון בתוך היד. כמו שאר קלפי הקידום, גם הקלפים האלה אינם נחשבים בספירת הקלפים כאשר השודד מופעל.

Impressum

© 1998, 2010 Kosmos Verlag

Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de

Lizenz: Catan GmbH, www.catan.com

Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

Illustration: Michael Menzel, Tanja Donner

Design der Spielfiguren: Andreas Klobber

Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp

זכויות יוצרים

© 1998, 2010 Kosmos Verlag

יוצר קלאוס טויבר, www.klausteuber.de

Catan GmbH, www.catan.com

רישיון

המשחק משווק בישראל על ידי הקוביה משחקים בע"מ

ת.ד. 15 בית נחמיה ח.פ. 6-314669-51 טל 03-970-2192

© הקוביה משחקים בע"מ 2015 www.hakubia.com

תרגום: אלון אלקין / גרפיקה: פזית מורי / עריכה לשונית: שולי שריג

# קטאן

הרחבה למשחק הבסיס  
ערים ואבירים

## CATAN



הרחבה לחמישה או  
שישה שחקנים!

האי קטאן בסכנה!

חלקי המשחק והחוקים של הרחבה זו מאפשרים לשני שחקנים  
נוספים להוביל אבירים לקרב מול הברברים.



# קטאן

הרחבה למשחק הבסיס  
יורדי הים

## CATAN



כשפיראטים בעקבותיכם, וערפל סביבכם  
בדרך אל חופים חדשים.  
הרפתקאות, מתח וגיוון.  
בואו לחוות את ההפלגה לקטאן!

הרחבה ל"קטאן-המשחק" - משחק הבסיס

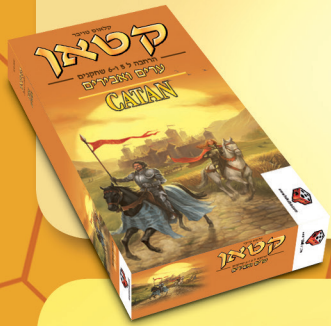


קלאוס טויבר

# קטאן

הרחבה למשחק הבסיס  
ערים ואבירים

## CATAN



### תוכן העניינים

### אביזרי משחק

עמ' 3+2	תקציר חוקים ומפה למשחקים הראשונים בניית האי:
עמ' 4	למשחק הראשון
עמ' 4	למשחקים הבאים
עמ' 4	הכנה למשחק
עמ' 4	שלב ההתחלה
עמ' 5	מהלך המשחק בקווים כלליים
עמ' 5	מהלך המשחק בפירוט
עמ' 5	תוצאות הקוביות והשלכותיהן
עמ' 6	מסחר
עמ' 6	בנייה (חומות, אבירים + הפעלה + שדרוג)
עמ' 7	פיתוח הערים
עמ' 7	ערים גדולות
עמ' 7	קלפי קידום
עמ' 8	פעולות אבירים
עמ' 8	תזוזה
עמ' 8	תזוזה וגירוש
עמ' 8	גירוש השודד
עמ' 8	המלחמה בצבא הברברים
עמ' 9	צבא הברברים מנצח
עמ' 9	האבירים מנצחים
עמ' 9	הסוחר
עמ' 9	סוף המשחק
עמ' 10	חוקים לקלפי הקידום
עמ' 10	מדע (ירוק)
עמ' 10	מדינה (כחול)
עמ' 11	מסחר (צהוב)
עמ' 11	זכויות יוצרים

3 תבניות של טבלה עם:
4 טבלאות פיתוח עיר
15 x 4 סמנים
לוח ההתקדמות של צי הברברים
4 קלפי עלויות בנייה
1 חבילת קלפים, 96 יח', הכוללת:
3 x 12 קלפי "סחורה"
6 קלפי נקודות ניצחון
3 x 18 קלפי "קידום"
4 סטים של דמויות משחק. בכל סט:
6 אבירים
6 קסדות
3 חומות
3 תוספות לעיר גדולה
עזרי משחק נוספים:
1 סוחר
1 קוביית מספרים אדומה
1 קוביית סמלים
1 צי ברברים
הוראות משחק




ערים ואבירים –  
בואו לשחק את ההרחבה למשחק  
"קטאן" ברשת באתר:  
[www.catan.co.il](http://www.catan.co.il)



www.hakubia.com