

חוקי המשחק

CATAN קטאן המשחק

כדי להקל עליכם ככל האפשר את התחלת המשחק, אנתנו עישים שימיש במערכת חוקים המורכבת מכמה חלקים: קראו תחילה את תקציר חוקי המשחק שבעמוד זה. לאחר מכן, קראו את חוקי המשחק בעמודים הבאים והתחילו לשחק. אם במהלך המשחק צצות בעיית או שאלות, תוכלו להתייעץ בספר החוקים.

* החוראות נוסחו בלשון זכר אך מכוונות לגברים ונשים כאחד.

תקציר חוקי המשחק

6 רק אותם השחקנים שיש להם יישובים או ערים על גבול חבלי הארץ המניבים יוכלו לקבל את המשאבים שהגורלו בכל סבב. בתרשים שלפנינו, יישוב לב (D) גובל בעיר המסומן במספר 3. כמו כן, יישוב כחול אחד (B) ויישוב כהות אחד (C) גובלים בהרים המסומנים במספר 3. כאשר סכום הקוביות שהוטלו הוא 3, השחקן תלבו יזכה בעץ אחד, והשחקן הכחול והשחקן הכהות יזכו כל אחד בגבול אחד.

7 מופלץ למקם יישוב על גבול כמה חבלי ארץ ולכל היותר (3) וכך - לפי סכום הטלת הקוביות - לתצליח להרוויח משאבים שונים. בדיוגמה שלנו היישוב B גובל בשלושה חבל ארץ: יער, גבעות והרים.

8 אתם עכשיו מתיישבים חוצים האוספים משאבים. אבל, מאחר ואתם לא יכולים למקם יישובים בכל מקום, יחסר לכם משאב זה או אחר שחבלי הארץ שברשותכם לא מניבים. זאת עלולה להיות בעיה כיוון שאדם יקוים לצרוף משאבים מסוים כדי להמשיך בבנייה.

9 מסיבה זאת עליכם לחזור עם שאר השחקנים. הצעו להם הצעות שונות להחלפת משאבים או קבלי את הצעותיהם עד שתגיעו להסכם בניכם. וכך תזכו בקבלת המשאבים הנדרשים לכם לבניית יישוב חדש.

10 יישוב חדש יכול להבנות אך ורק בצומת דרכים פניו ובתנאי שאחת הדרכים המובילה אל הצומת תהיה שלכם. כמו כן היישוב הקודם אל הצומת צריך להיות במרחק של לפחות 2 קטעי דרך.

11 חשבו היטב היכן למקם את היישובים שברשותכם ככל שגודל המספר המורפס גדול יותר, כך גדול יותר הסיכוי שסכום הטלת הקוביות יהיה שווה אליי וכתוצאה מכך יגדל גם הסיכוי שלכם לזכות במשאב מאחר חבל ארץ. המספרים 6-8-11 הם המספרים החלולים ביותר ולכן ישנו סיכוי רב יותר שסכום הטלת הקוביות יהיה שווה לכם.



1 לפניכם האי קטאן המורכב מ-19 חלקות אדמה מוקפות ים. תפקידכם הוא ליישב את האי.



2 בקטאן קיים מדבר אחד והמישה חבלי ארץ שונים. כל אחד מהם מניב משאב סבב ייחודי:

יער - יער
גבעות - אדמות מרעה - צמר
לבנים - אדמת תולדות - מדבר
הרים - אדמת תולדות - שביטל

3 כל שחקן ממחיל את המשחק עם 2 יישובים ו-2 קטעי דרך. שני היישובים הללו מעניקים לכם שתי נקודות ניצחון. הראשון שמגיע ל-10 נקודות ניצחון הוא הזוכה.

4 על מנת לזכות בנקודות ניצחון, עליכם לבנות קטעי דרכים ויישובים חדשים ולהרחיב יישובים לערים. כל יישוב שווה נקודת ניצחון 1 וכל עיר שווה 2 נקודות ניצחון במני עצמה, אבל כדי לבנות אותם יש צורך במשאבים שונים.

5 איך תוכלו לזכות במשאבים? פשוט מאוד. בכל סבב במשחק הייחודי לי. על גבי חבלי הארץ השונים מונחים עגולים קטנים עליהם מודפסים מספרים. חבל או חבלי הארץ שהמספר עליהם זהה לסכום הקוביות ניבנו משאבים. אם לדוגמה הסכום מהטלת הקוביות שווה ל-3, כל חבלי הארץ עם הספרה 3 ניבנו משאב. בדוגמה בלד שמאל: היער (עץ) ואדמות המרעה (צמר).



CATAN

קטאן המשחק

הנחיות לשחקן



קראו תחילה את תקציר חוקי המשחק בצד האחורי של הדף שלפניכם. למדו את חוקי המשחק שלפניכם. לאחר קריאת החוקים תוכלו מייד להתחיל לשחק. למרות זאת, מומלץ לקרוא את ספר החוקים לפני שתנסו לשחק בפעם הראשונה. טיפים נוספים והסברים תוכלו למצוא בחוברת ספר החוקים המסודרת בסדר אלפביתי על פי מילות מפתח. אם במהלך המשחק מתעוררות שאלות, חפשו את הסימן: (←) שמשמעותו שקיים ערך בשם זה בספר החוקים.

אופן הרכבת הלוח למתחילים

במשחקים הראשונים מומלץ לבנות את לוח המשחק בהתאם לאיור. הניחו תחילה את ששת חלקי המסגרת, לאחר מכן מלאו את המסגרת בחבלי הארץ המשושים ועליהם הניחו את עיגולי המספרים. הקפידו למקם גם את נמלי הים כמו באיור.

אופן הרכבת הלוח למתקדמים

לאחר משחק אחד או שניים, מומלץ לבנות לוח באקראי. הנחיות לכך תוכלו למצוא בערך אופן הרכבת הלוח, מגוון אפשרויות (←).

מהלך המשחק

השחקן המבוגר ביותר מתחיל. כל שחקן בתורו יכול לבצע את הפעולות הבאות לפי הסדר:

- עליו להטיל את הקוביות כדי לקבוע אילו חבלי ארץ יניבו משאבים בסיבוב זה (התוצאה תקפה לגבי כל השחקנים).
 - הוא יכול לסחור (←): להחליף משאבים, גם עם השחקנים האחרים.
 - הוא יכול לבנות (←) דרכים (←), יישובים (←), ערים (←) ו/או לקנות קלפי פיתוח (←).
- בנוסף לכך, הוא יכול בכל זמן שירצה במהלך תורו (גם לפני הטלת הקוביות) לנצל את אחד מקלפי הפיתוח שלו. לאחר מכן, התור עובר לשחקן שמשמאלו, ומהלך התור חוזר לשלב 1.

פרטי מהלך המשחק

1. תנובת המשאבים (←)

- השחקן שזהו תורו מטיל את שתי הקוביות. סכום שני המספרים שהתקבלו יקבע את חבלי הארץ שייניבו משאבים:
- כל שחקן בעל **יישוב** הממוקם על צומת דרכים (←) על גבול אחד מחבלי הארץ שנקבעו על ידי הקוביות מקבל את קלף המשאב של אותו חבל ארץ.
 - אם יש לאחד מן השחקנים עיר הגובלת בחבל-ארץ שמספרו עלה בהטלת הקוביות, הוא מקבל 2 משאבים מן העיר.



דוגמא: אם המספר "8" עלה בהטלת הקוביות, השחקן האדום מקבל X2 ברזל עבור שני היישובים שלו. השחקן הלבן מקבל ברזל אחד. אם הקוביות יראו את המספר "10", השחקן הלבן יקבל צמר אחד. אילו היישוב הלבן היה עיר, השחקן הלבן היה מקבל 2 צמר במקרה של הטלת "10" בקוביות.

לפני תחילת המשחק

בניית הלוח למתחילים

- כל שחקן מקבל קלף עלויות בניה אחד, ואת כל חלקי המשחק בצבע שבהם: 5 יישובים (←), 4 ערים (←) ו-15 דרכים (←). כל שחקן מניח 2 דרכים ו-2 יישובים על הלוח. כל שחקן מניח לידו את חלקי המשחק שנותרו לו. במידה ורק 3 שחקנים משתתפים במשחק, מוציאים ממנו את חלקי המשחק האדומים.
- יש להכין ולהניח את הקלפים המיוחדים הדרך הארוכה ביותר (←) והצבא הגדול ביותר (←) ליד הלוח, וכן את 2 הקוביות.



- יש לסדר את קלפי המשאבים (←) ב-5 חפיסות על פי סוגם ולסדר אותם עם הפנים כלפי מעלה לצד הלוח.
- יש לערבב את קלפי הפיתוח (←) ולהניח אותם עם הפנים כלפי מטה כחפיסה נפרדת במלאי.



- לבסוף, כל שחקן מקבל את המשאבים הראשונים מן היישוב שמוסמן באות: הוא לוקח מן החפיסה משאב אחד מכל חבל ארץ שגובל ביישוב. **לדוגמא:** השחקן הכחול מקבל מן היישוב שלו (B) קלף אחד של עץ, ברזל ולבנים; השחקן הכתום מקבל מן היישוב שלו (C) קלף אחד של ברזל ושני קלפי חיטה..
- כל שחקן מניח את קלפי המשאבים שלו בידו כשהם מוסתרים משאר השחקנים.

- על כל שביל (←) ניתן לבנות רק קטע דרך 1.



השחקן הכתום יכול לבנות דרך חדשה במקומות המסומנים בכחול - אך לא במקום המסומן באדום.



- בפעם הראשונה שאחד מהשחקנים מצליח ליצור רצף דרכים המורכב מלפחות חמישה קטעי דרך (מבלי לספור דרכים מתפצלות) שלא קוטע אותם יישוב או עיר של שחקן אחר, הוא מקבל את קלף הדרך הארוכה ביותר (←). אם שחקן אחר מצליח ליצור דרך ארוכה יותר מזו של בעל הקלף הנוכחי, הוא מקבל ממנו את הקלף. קלף הדרך הארוכה ביותר מזכה את בעליו בשתי נקודות נצחון.



לשחקן האדום יש רצף דרכים באורך של 6 דרכים (הדרך הקצרה שמתפצלת ממנה אינה נחשבת), ועל ידי כך השיג את הדרך הארוכה ביותר. היישוב של השחקן האדום קוטע את רצף הדרכים של השחקן הכתום לרצף אחד באורך של 5 דרכים ושל אחר באורך של 2.

- ב. **יישוב (←):** דורש לבנה + עץ + צמר + שיבולת



- את היישוב יש לבנות על צומת שאליה מובילה לפחות דרך אחת. כמו כן, יש לציית לחוק המרחק.
- **חוק המרחק:** ניתן לבנות כל יישוב על צומת (←) רק אם אין עיר או יישוב על אף אחד משלושת הצמתים הסמוכים אליו - ולא משנה למי הם שייכים.



השחקן הכתום יכול לבנות יישוב על הצומת המסומן בכחול - בגלל חוק המרחק הוא אינו יכול לבנות יישובים בצמתים המסומנים באדום.

2. מסחר (←)

לאחר מכן השחקן רשאי לסחור כדי להחליף קלפי משאבים שברשותו בקלפים שחסרים לו! הוא רשאי לסחור ככל שירצה וכמה שירצה, עד כמה שקלפי המשאבים שברשותו (שביד שלו) מאפשרים לו. קיימות שתי צורות של מסחר:

א. סחר חליפין בין השחקנים

כל שחקן בתורו רשאי להחליף משאבים עם כל אחד משאר השחקנים. הוא יכול להכריז לאיזה משאב הוא זקוק ומה הוא מוכן להחליף תמורתו. מצד שני, הוא יכול להקשיב להצעות של שאר השחקנים ולהתמקח איתם.

חשוב לציין: שחקנים אחרים רשאים לסחור רק עם השחקן שזהו תורו. לשאר השחקנים אסור לסחור זה עם זה.

ב. סחר חליפין ימי

- כל שחקן בתורו יכול גם להחליף קלפים בתורו ללא שותפים!
- כל שחקן יכול לסחור בקלפי משאבים עם הבנק בשער חליפין בסיסי של 4:1. כלומר, עליו להחזיר לחפיסת קלפי המשאבים 4 קלפים של אותו משאב ובמקומם הוא לוקח קלף אחד לבחירתו.
- אם יש לאותו שחקן יישוב על נמל-ים (←) הוא יכול לסחור בשער חליפין נוח יותר של 3:1 או אפילו 2:1 בנמלי-ים



סחר ימי ביחס של 4:1, ללא נמל



סחר ימי ביחס של 3:1 עם נמל של 3:1

סחר ימי ביחס של 2:1 עם נמל ייחודי לעץ

מיוחדים (המסומנים באיור של אחד מהמשאבים).

3. בנייה (←)

לבסוף, השחקן יכול לבנות כדי להגדיל את תפוקת המשאבים שלו וכדי לזכות בנקודות ניצחון (←) נוספות!

- כדי לבנות, על השחקן להחזיר לבנק שילובים מסויימים של משאבים שונים (ר' קלף עלויות הבניה). לאחר מכן, הוא בוחר היכן למקם על הלוח את דרכים, היישובים או הערים שבנה.



א) קטע דרך (←): דורש לבנים + עץ.

- קטע דרך חדש צריך תמיד להיות קשור לקטע דרך, יישוב או עיר שברשותך.

שימו לב: אם כתוצאה מהטלת הקוביות נבחר אותו חבל ארץ עליו עומד השודד, בעלי היישובים והערים הממוקמים על גבול אותו חבל ארץ אינם זכאים לקבל קלפי משאבים.

3. לאחר מכן, השחקן ממשיך את תורו כרגיל, עם שלב המסחר.

(ב) שימוש בקלפי פיתוח

כל שחקן בתורו יכול לשחק קלף פיתוח (במילים אחרות, לחשוף קלף פיתוח שקנה) בכל זמן שירצה - גם לפני הטלת הקוביות. **אסור** לשחק את הקלף שנקנה באותו הסבב! קיימים מספר קלפי פיתוח:

אבירים (←):

- מי שמשחק את קלף האביר חייב מייד להזיז את השודד לחבל ארץ אחר חוץ מן המדבר (ראה נקודות לעיל).
- לאחר ששיחק את קלף האביר, על השחקן להניח לפניו את הקלף עם הפנים כלפי מעלה.
- הראשון שמונחים לפניו 3 קלפי אבירים גלויים זוכה בקלף הצבא הגדול ביותר (←), השווה 2 נקודות ניצחון.
- ברגע ששחקן אחר יציג יותר קלפי אבירים גלויים מאשר בעל קלף הצבא הגדול ביותר, זכאי הוא לקבל את הקלף ממנו ואיתו את 2 נקודות הניצחון שהוא שווה.



הצבא הגדול ביותר

קלפי קידום (←):

השחקן שמשמש בקלף הקידום ממלא אחר ההנחיות הכתובות עליו. לאחר מכן הקלף יוצא מן המשחק.



נקודות ניצחון (←):

את קלפי נקודות הניצחון יש להחזיק כך שהשחקנים האחרים לא יוכלו לראותם. השחקנים חושפים את קלפי הניצחון שלהם רק כאשר אחד השחקנים הצליח להגיע לסך של 10 נקודות ניצחון.

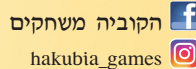


סיום המשחק (←):

המשחק מסתיים בתור שבו אחד השחקנים הגיע ל-10 או יותר נקודות ניצחון. כדי לנצח במשחק, שחקן צריך שיגיע תורו, ושבנקודה כלשהי במהלך תורו יהיו לו לכל הפחות 10 נקודות ניצחון.

www.hakubia.com
© 1995, 2015 Kosmos Verlag
יוצר: קלאוס טויבר
Catán GmbH
www.catan.com
תרגום: אלון אלקין
עורכת גרפית: פזית מורי

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



לעזרה ולמידע נוסף, היכנסו לאתר:

www.hakubia.com

- השחקן שבנה את היישוב החדש יוכל להשיג את תנובת המשאבים מחבלי הארץ הסמוכים לו: קלף משאב אחד לכל פעם שבו מספר חבל הארץ עולה בגורל.
- כל ישוב שווה נקודת ניצחון 1.

(ג) עיר (←): דורשת ברזל 3x + שיבולת 2x.

עיר יכולה אך ורק להיבנות על ידי החלפת יישוב קיים. לפיכך יש להסיר את היישוב ולהחליף אותו בעיר:



- כאשר שחקן משרדג את אחד מהיישובים שלו לעיר, הוא מחזיר את היישוב לערמה ומחליף אותו בעיר.
- כל עיר מניבה עבור בעליה פי שניים יותר משאבים מחבלי-הארץ הסמוכים לה: 2 קלפי משאבים בכל פעם שמספרו של חבל הארץ עולה בגורל.
- כל עיר שווה 2 נקודות ניצחון.

(ד) קניית קלף פיתוח (←): דורשת ברזל + צמר + שיבולת



- כששחקן קונה קלף פיתוח, הוא לוקח את קלף העליון מתוך חפיסת קלפי הפיתוח.
- ישנם שלושה סוגי קלפי פיתוח, שלכל אחד מהם השפעה שונה:



אביר (←), קלפי קידום (←), וקלפי ניצחון (←).

- כשאינכם עושים בהם שימוש, החזיקו את קלפי הפיתוח כך שהשחקנים האחרים לא יוכלו לראות אילו קלפים ברשותכם.

4. מקרים מיוחדים

(א) הטלת המספר 7 (←): הפעלת השודד (←).

- אם סכום הטלת הקוביות שווה ל-7 אף אחד מהשחקנים לא זוכה באף משאב.
- על כל השחקנים בעלי יותר מ-7 קלפי משאבים לבחור במחצית מהקלפים שלהם ולהחזיר אותם למלאי הקלפים. אם לשחקן יש מספר אי-זוגי של קלפים הוא מעגל את מספר הקלפים שלו כלפי מטה (לדוגמא: מי שמחזיק 9 קלפים יצטרך להחזיר 4).
- לאחר מכן, חייב השחקן שזהו תורו להזיז את השודד באופן הבא:

1. השחקן שזהו תורו חייב להזיז את השודד (←) ולהעמיד אותו היכן שירצה על אחד מחבלי הארץ. לא ניתן להשאיר את השודד במקומו הנוכחי.

2. לאחר מכן, השחקן שזהו תורו שודד את אחד מהשחקנים שערים או יישובים שלהם גובלים בחבל הארץ עליו הוא העמיד את השודד, ולוקח ממנו קלף משאב אחד. השחקן שנשדד מחזיק את קלפי המשאבים עם הגב כלפי השחקנים האחרים, והשחקן השודד בוחר אחד מהם באקראי.