

הוּא הַמְשֻׁקָּה

# CATAN קatan

תקציר חיקי המשתק

**הבדי** להקל עליכם ככל האפשר את התחלת המשתק. אנהנו עושים

שענימיש במערכת הוקים המורכבת מכמה הלקרים: קראת הילאה שאותה תקצר הויק המשתק שבעמוד זה. לאו מכו, קראו את הויק הנטהך בעמודים הבאים והשתנו לשתק.

בְּשָׁמֶן וְבְשָׁמַן שְׁמַנְיָה אֲשֶׁר כִּי

**9** רק אולם תחרותנים שיש להם יישובים או ערים על גבול הרים המביבים יכולו לקבל את המשאבים שהוגנוו במל סבב. תחראשים שלטוניים יושברים לרוב עתה ורבב ריבויו המהירר מטהר ר. ראה יוסי יגורי.

א' אוחז בפער (B) ומשב כותם אחד (C) ובילים בהרים המסתמכים על שטחן הלא נרחב. ב' מושב כותם הקבועה שרטלו הוא <sup>3</sup> השתרע להלן כרכה בעש אהה, והשתקוו הכהול והשתהרו הכתום ייעכו כל אחד

**8** אולם עכשוי מתרשייבים הוויצים האסתטם משאבים. אבל, מאחר אתם לא יכולים למכרם ייעובים כל מוקם, יחסך לכם משאבות זה או אחר שתהילן האיז שברתתכם לא מעגינים. זאת עללה להוות בעיה לנו שאתם גאנרים יצורו טרנסאבטם כרי' להמשיך בבדוחה.

**ט** מטבח זאת עליכם לסתור נם שאך  
השעוגם, תצעודם תצעות שנות  
להלuptת משאבים או קבלו את הצעותיהם  
על שתגעו להסתמכת בהונכם, וך תארו  
בכלתו, המשאבים הגדושים לכם לבניית ישוב  
חדש.

**10** יישוב חדש יכול להוביל איד וויק בעממת  
דריכים פגוי ובתנאי אשאטורם המוביליה  
אל העצמת תרחה שלכם כהן כו היישוב הקורב אל  
הצמת מעריך במרחך של לפתחות 2 קטיעי דוד.

www.hakubia.com





- 1** לפניכםrai קיטאון המורכב מ-19 חלקיות אדמונה מינקות ים. פקידיכם הווא לישב את האי.

- 2** בקטאנם קיימן מדבר אחד וחמשה חבלים ארץ שעוגנים. כל

- 

- 

- 

- 

- בראל שיבלה
  - אדרמה חקלאית
  - תרים

- 3** כל שחקן מתחילה את המשחק יישובים ו-2 קטעי דרך. שני ה

- עניןיקים לכם שתי נקודות ניצן

- 4** על מנת לאזחות בಗדרות גן  
הטטי דרכים ויישובים חדשים  
ישובית בל יושב ישובית

- ג' נקודות ייצחו בפבי עצמה,  
ו' גורד במאבדים שוגם.

- 5** **איך** תוגלו ליבות המשאבות  
במשהבה.

- המשאבות הייחודי לו. על גבי ח

- ליליהם אלה לסכום הקביה יהו והטלת הקביה שווה ל-3, שעאב. בוגמא בעד שמאל: ה

# CATAN קטאן

המשחק

## הנחיות לשחקן

קראו תחילת את תקציר 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 והסבירים תוכלו למצוא בחוברת ספר החוקים המוסףית בסדר אלפביתית על פי מילוט מפתחה. אם במהלך המשחק מתעוררות שאלות, חפשו את הסימן: (←) שימושו שקיים ערך בשם זה בספר החוקים.

**אופן הרכבת הלוח למתחילה**  
במשחקים הראשונים מומלץ לבנות את לוח המשחק בהתאם לאירור. הנחיות תחילת את ששת חלקי המיסגרת, לאחר מכן מלאו את המיסגרת בחבלי הארץ המשושים ועליהם הנחו את עיגולי המספרים. הקפידו למקם גם את נמלי הים כמו באירור.

**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 מתחילה. כל שחקן בתורו יכול לבצע את הפעולות הבאות לפי הסדר:

- עליו להטיל את הקוביות כדי לקבוע אילו חבלי ארץ יניבו משאבים בסיבוב זה (התוצאה תקבע לגבי כל השחקנים).
- הוא יכול לשחרר (←): להחליף משאבים, גם עם השחקנים האחרים.
- הוא יכול לבנות (←) דרכים (←), יישובים (←), ערים (←) ו/או לבנות קלפי פיתוח (←).

בנוסף לכך, הוא יכול בכל זמנו שירצה במהלך תורו (וגם לפני הטלת הקוביות) לנצל את אחד מקלפי הפיתוח שלו. לאחר מכן, התור עובר לשחקן שמשמאלו, ומהלך התור חוזר לשלב 1.

### פרטי מהלך המשחק

#### 1. תנובה המשאים (←)

השחקן שזוהה תורו מטיל את שתי הקוביות. סכום שני המספרים שהתקבלו יקבע את חבלי הארץ שנקבעו על ידי הקוביות שנינבו משאים!  
• 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 לפחות מון השחקנים עיר הגובלות בחבל-ארץ שמספרו עלה בהטלת הקוביות, הוא מקבל 2 משאים מון העיר.



**דוגמא:** אם המספר "8" עליה בהטלת הקוביות, השחקן האדום מקבל 2X ברזל עבור שני היישובים שלו. השחקן הלבן מקבל ברזל אחד. אם הקוביות יראו את המספר "0+", השחקן הלבן יוכל לקבל אחד. אילו היישוב הלבן היה עיר, השחקן הלבן היה מקבל 2 צמר במקורה של הטלת "0+" בקוביות.

### לפני תחילת המשחק

#### בנייה הלוח למתחילה

- כל שחקן מקבל קלף עלויות בניית אחד, ואת כל חלקי המשחק ב泂בב שבחר: 5 יישובים (←), 4 ערים (←) ו-15 דרכים (←). כל שחקן מניח 2 דרכים ו-2 יישובים על הלוח. כל שחקן לידו את חלקי המשחק שננותרו לו. במידה ורף 3 שחקנים משתתפים המשחק, מוצאים ממנה את חלקי המשחק האדומים.
- יש להזכיר ולהניח את הקלפים המיוחדים הדרך הארוכה ביותר (←) והצבה הגדול ביותר (←) ליד הלוות, וכן את 2 הקוביות.



- יש לסודר את קלפי המשאים (←) ב-5 חפיסות על פי סוגם ולסדר אותם עם הפנים כלפי מעלה לצד הלוות.
- יש לערבות את קלפי הפיתוח (←) ולהניח אותם עם הפנים כלפי מעלה כחפיסה נפרדת במלאי.



- לבסוף, כל שחקן מקבל את המשאים הראשונים מן היישובים מסוימים באוטה: הוא לוקח מן החפיסה משאב אחד מכל חבל ארץ שגובל ביישוב. **לדוגמא:** השחקן הכלול מקבל מן היישוב שלו (B) קלף אחד של עץ, ברזל ולבנים; השחקן הכלוט מקבל מן היישוב שלו (C) קלף אחד של ברזל ושני קלפי חיטה.

- כל שחקן מניח את קלפי המשאים שלו בידיו כשהם מוסתרים משאר השחקנים.

- על כל שביל ( $\leftarrow \rightarrow$ ) ניתן לבנות רק קטע דרך 1.



השחקן הכתום יכול לבנות דרך חדשה במקומות המסומנים בכלול – אך לא במקום המסומן באדום.



- בפעם הראשונה שאחד מהשחקנים מצליח ליצור דרך ( $\leftarrow$ ). אם השחקן אחר מצליח ליצור דרך ( $\leftarrow$ ) יותר מזרעיו יותר מזו של בעל הקלו' הנוכחי, הוא מקבל ממנו את הקלו'. קלו' הדרכן הארכוכת ביותר מזכה את בעליו בשתי נקודות נצחות.



לשחקן האדום יש רצף דרכים באורך של 6 דרכים (הזרען הקערה שמתפעלת ממנה אינה נחשבת), ועל ידי כך השיג את הדרכן הארכוכת ביותר. היישוב של השחקן האדום קטע את רצף הדרכים של השחקן הכתום לרצף אחד באורך של 5 דרכים ושל אחד באורך של 2.

#### ב. יישוב ( $\leftarrow$ ): דורש לבנה + עץ + צמר + שיבולת



- את היישוב יש לבנות על צומת שאליה מובילו לפחות דרך אחת. כמו כן, יש לצריך לחוק המרחק.
- חוק המרחק: ניתן לבנות כל יישוב על צומת ( $\leftarrow \rightarrow$ ) רק אם אין עיר או יישוב על אף אחד משלושת הצטומים הסמוכים אליו – ולא משנה למי הם שייכים.



השחקן הכתום יכול לבנות יישוב על הצומת המסומן בכלול – בכלל חוק המרחק הוא אכן יכול לבנות יישובים עצמאים המסומנים באדום.

#### 2. מסחר ( $\leftarrow \rightarrow$ )

לאחר מכון המשחקו רשאי לסהור כדי להחליף קלפי משאבים שברשותו בקלפים שחזרים לו הוא רשאי לסהור 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 בתورو רשאי להחליף קלפי משאבים עם כל אחד משאר השחקנים. הוא יכול להכריז לאיזה משאב הוא זוקק ומה הוא מוכן להחליף תמורה. מצד שני, הוא יכול להקשיב להצעות של שאר השחקנים ולהתמקח איתם. חשוב לציין: שחקנים אחרים רשאים לסהור רק עם השחקן שזוהו תورو. לשאר השחקנים אסור לסהור זה עם זה.

##### ב. סחר חליפיןימי

כל שחקן בתورو יכול גם להחליף קלפים בתورو ללא שותפים!

- כל שחקן יכול לסהור בקלפי משאבים עם הבנק בשער חליפין בסיסי של 1:4. כמובן, עליו להזכיר לחפיסט קלפי המשאבים 4 קלפים של אותו משאב ובמקומות הוא לוקח קלוף אחד לבחירתו.

- אם יש לאותו שחקן יישוב על נמלים ( $\leftarrow \rightarrow$ ) הוא יכול לסהור בשער חליפין נוח יותר של 1:2 או אפילו 1:2 בנמליים



סחר ימי ביחס של 1:4, ללא נמל



סחר ימי ביחס של 3:1 עם נמל של 2:1  
עם נמל ייחודי לעז

מיוחדים (המסומנים באירור של אחד מהמשאבים).

#### 3. בניית ( $\leftarrow \rightarrow$ )

לבסוף, השחקן יכול לבנות כדי להגדיל את תפוקת המשאבים שלו וכדי לזכות בנקודות ניצחון ( $\leftarrow \rightarrow$  נוספת).

- כדי לבנות, על השחקן להזכיר לבנק שלילוביים מסוימים של משאבים שונים ו/or קלוף עליונות הבניה). לאחר מכן, הוא בוחר היקנו למקום על הלוח את דרכים, היישובים או הערים שבנה.



א) קטע דרך ( $\leftarrow \rightarrow$ ): דורש לבנייה + עץ.

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

**שינו לבי:** אם כהונאה מהטלת הקוביית נבחן אותן חבל הארץ עליי שעמד השודד, בעלי היישובים והערים הממוקמים על נבול אותו חבל הארץ **אין זכאים לקבל קלפי משאבים**.

3. לאחר מכן, השחקן ממשיך את תورو כרגע, עם שלב המשחר.

**ב) שימוש בקלפי פיתוח**  
כל שחקן בתורו יכול לשחק קלף פיתוח (במילויים אחרות, להשוו קלף פיתוח שקנה) בכלazon שירצה – גם לפני הטלת הקוביית.  
**אסור** לשחק את הקלף שנקנה באותו הסבב!  
קיימים מספר קלפי פיתוח:

#### אבירים (←):

- מי שמשחק את קלף האביר חייב מיד להזיז את השודד לחבל הארץ אחר חוץ ממועדן וראה נקודות לעיל).
- לאחר ששיחק את קלף האביר, על השחקן להניא לפניו את הקלף עם הפנים כלפי מעלה.
- הראשון שמונחים לפניו 3 קלפי אבירים גלוים זוכה בклף הצבא הראשון ביותר (←), השווה 2 נקודות ניצחון.
- ברגע שהשחקן אחר יציג יותר קלפי אבירים גלוים מאשר בעל קלף הצבא הראשון ביותר, זכאי הוא לקבל את הקלף ממנו ואיתו את 2 נקודות הניצחון שהוא שווה.



הצבא המודיע ביטור

#### קלפי קידום (←):

השחקן משתמש בקלפי הקידום המלא לאחר ההנחיות הכתובות עליו. לאחר מכן



#### נקודות ניצחון (←):

את קלפי נקודות הניצחון יש להחזיק כך שהשחקנים האחרים לא יוכל לראותם. השחקנים החופשים את קלפי הניצחון שלהם רק כאשר אחד השחקנים שלחם רק הנגיעה לסך של 10 נקודות ניצחון.



### סיום המשחק (←):

המשחק מסתיים בתור שבו אחד השחקנים הגיע ל-10 או יותר נקודות ניצחון. כדי לניצח במשחק, השחקן צריך שיגיע תורו, ובבנקודה כלשהי במהלך תורו יהיה לו לכל הפחות 10 נקודות ניצחון.

www.hakubia.com  
© 1995, 2015 Kosmos Verlag  
יוציא: קלמוס וויבר  
Catan GmbH: רשיון: www.catan.com  
תרגום: אלון אלקיים  
עורכת גרפיט: פזית מורי

המשחק משוקם בישראל על ידי הקוביה משחקים בע"מ  
העבורה 27 אושע העין, 4801777  
ח.פ. 51-314669- טל: 03-970-2192  
הפשו אותנו בפייסבוק ובאינסטגרם:

הקוביה משחקים  
 hakubia\_games

לעזרה ולמידה נוספת, היכנסו לאתר:

www.hakubia.com

- השחקן שבנה את היישוב החדש יוכל להשיג את תnobת המשאבים מחבלים הארץ הסמוכים לו: קלף משאב אחד לכל פעם שבו מספר חבל הארץ עולה בגורל.
- כל שוב שווה נקודות ניצחון 1.

**ג) עיר (←):** דורשת ברזל 3 + שיבולת 2x.  
עיר יכולה אך ורק להיבנות על ידי הצלמת יישוב קיים.  
לפיכך יש להסיר את היישוב ולהחליף אותו בעיר!



- כאשר השחקן מדריג את אחד מהיישובים שלו לעיר, הוא מכךיר את היישוב לרומה ומחליף אותו בעיר.
- כל עיר מניבה עבור בעלייה פי שניים יותר משאבים מחבלים 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



- כשיחק קונה קלף פיתוח, הוא לוקח את קלף העליון מתוך חפיסת קלפי הפיתוח.
- ישנו שלושה סוגים של קלפי פיתוח, שככל אחד מהם השפעה שונה:



- אביר (←), קלפי קידום (←), וקלפי ניצחון (←).
- כשהואינכם עושים בהם שימוש, החזקו את קלפי הפיתוח כך שהשחקנים האחרים לא יוכלו לראות אילו קלפים ברשותכם.

### 4. מקרים מיוחדים

**א) הטלת המספר 7 (←): הפעלת השודד (←).**  
אם סכום הטלת הקוביית 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 השחקן יש מספר איזוגי של קלפים הוא מעיל את מספר הקלפים שלו כלפי מטה (לדוגמא: מי שמחזיק 9 קלפים יצטרך להחזיר 4).
- לאחר מכן, חייב השחקן שיזהו תורו להזיז את השודד באופן הבא:

1. השחקן שיזהו תורו חייב להזיז את השודד (←) ולהעמיד אותו היכן שיירצה על אחד מחבלים הארץ. לא ניתן להשאיר את השודד במקומו הנוכחי.

2. לאחר מכן, השחקן שיזהו תורו שודד את אחד מהשחקנים שערם או יישובים שלהם נובלים בחבל הארץ עליו הוא העמיד את השודד, ולקח ממנו קלף משאב אחד. השחקן שנשודד מחזיק את קלפי המשאבים עם הגב כלפי השחקנים האחרים, והשחקן השודד בוחר אחד מהם באקראי.