

## חוקי המשחק

כדי להקל עליכם ככל האפשר את התחלת המשחק, אנחנו עושים שימוש במערכת חוקים המורכבת מכמה חלקים: קראו תחילת את תקציר חוקי המשחק שבעמוד זה. לאחר מכן, קראו את חוקי המשחק בעמודים הבאים והתחילה לשחק. אם במהלך המשחק מצבות בעיות או שאלות, תוכלו להתיעץ בספר החוקים.

\* ההוראות נوشו בלשון זכר אך מכוונות לגברים ונשים כאחד.

# CATAN קטאן

## המשחק

### תקציר חוקי המשחק

**6** רק אוטם השחקנים שיש להם יישובים או ערים על גבול חבלי הארץ המניבים יכולו לקבל את המשאבים שהוגרלו בכל סבב. בתרשים שלפנינו, יישוב לבן (D) נובל בעיר המסומן במספר 3. כמו כן, יישוב אחד (B) וישוב בתום אחד (C) נובלים בהרים המסומנים במספר 3. כאשר סכום הקוביות שהוטלו הוא 3, השחקן הלבן יזכה בעש אחד, והשחקן הכהול והשחקן הכתום יזכו כל אחד בברזיל אחד.

**7** מומלץ למקם יישוב על גבול כמה חבלי ארץ (ולכל היתר 3) וכך - לפי סכום הטלת הקוביות - להצילו להרוויה משאבים שונים. ובדוגמה שלנו הנויישוב B נובל בשלושה חבל ארץ: עיר, גבעות והרמים.

**8** אתם עכשו מתיישבים חרוצים האוספים משאבים. אבל, מאוחר ואתם לא יכולים למקם יישובים בכל מקום, יחסור לכם משאב זה או אחר שחייב הארץ שברשותכם לא מניבים. זאת עלולה להיות בעיה כיון שאתם זוקים לצירוף משאבים מסוימים כדי להמשיך בבנייה.

**9** מסיבה זאת עליכם לסתור עם שאר השחקנים. הצעו להם הצעות שונות להחלפת משאבים או קבלו את ההצעותיהם עד שתגיעו להסכמה ביןיכם, וכך תצכו שmagui ל-10 נקודות ניצחון הוא יישוב חדש.

**10** יישוב חדש יוכל להבנות אך ורק בזומות דרכים פנווי ובתנאי שאחת הדרכים המובילות אל הצעמת תהיה שלכם. כמו כן היישוב הקרוב אל הצעמת צריך להיות למרחק של לפחות 2 קטעי דרכ.

**11** השבו היטב הינו מקום לא היישובים שבשרותכם ככל שגודל המספר המודפס גדול יותר, וכך גודל יותר הסיכוי שסכום הטלת הקוביות יהיה שווה אליו וכותzáה מכך יידל גם הטכוי שלכם לזכות בשאוב מאותו חבל ארץ. המספרים 6 ו-8 הם המספרים הגדולים ביותר ולכן ישנו סיכוי רב יותר שסכום הטלת הקוביות יהיה שווה להם.



**1** לפניכם האי קטאן המורכב מ-19 חלקות אדמה מוקפות ים. תפקודכם הוא לישב את האי.

**2** בקטאן קיים מדבר אחד וחמישה חבלים ארץ שונים. כל אחד מהם מניב משאב טבעי ייחודי:



**3** כל שחקן מתחילה את המשחק עם 2 יישובים ו-2 קטעי דרכ. שני היישובים הללו מעניקים לכם שתי נקודות ניצחון. הראשון הוא שmagui ל-10 נקודות ניצחון הוא יישוב חדש.

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

**5** איך תוכל לזכות במשאבים? פשוט מאוד. בכל סבב המשחק, הטלת שתי קוביות תקבע איזה חבל ארץ יGive את המשאב הייחודי לו. על גבי חבלי הארץ השונים מונחים עיגולים קטנים עליהם מודפסים מספרים. חבל או חבלי הארץ שהמספר עליהם זהה לסכום הקוביות ינייבו משאבים. אם לדוגמא הסכום מהטלה הקוביות שווה ל-3, כל חבל הארץ עם הספרה 3 ינייבו משאב. בדוגמה בצד שמאל: העיר (עץ) ואדמה מרעה (צמרא).



www.hakubia.com



# 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 ינייבו 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 שניבנו 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 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 בניה אחד, ואת כל חלקי המשחק בצעב שבחר: 5 יישובים (←), 4 ערים (←) ו-15 דרכים (←). כל שחקן מניח 2 דרכים ו-2 יישובים על הלוח. כל שחקן לידו את חלקי המשחק שנוטרו לו. במידה ורף 3 שחקנים משתתפים במשחק, מוצאים מיניו את חלקי המשחק האדומים.

- יש להזכיר ולהניח את הקלפים המיוחדים הדרך הארוכה ביותר (←) והצבה הגדולה ביותר (←) ליד הולות, וכן את 2 הקוביות.



- יש לסדר את קלפי המשאים (←) ב-5 חפיסות על פי סדרם ולסדר אותם עם הפנים כלפי מעלה לצד הלוח.
- 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 בידיים כשהם מושתרים 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 (דרכים ומובלות) קטעי דרך (מובלות לספור דרכים מפותחות) שלא קופט אותם יישוב או עיר של שחקן אחר, הוא מקבל את קלף הדרכן הארכוכית ביותר ( $\leftarrow$ ). אם שחקן אחר מצליח ליצור דרך ארוכאה יותר מזו של בעל הקלף הנוכחי, הוא מקבל ממנו את הקלף. קלף הדרכן הארכוכית ביותר מזכה את בעליו בשתי נקודות נצחות.



לשחקן האדום יש רצף דרכים באורך של 6 דרכים (והזורך הקצרה שמתאפשרת ממנו אינה נחשובה), ועל ידי כך השיג את הדרכן הארכוכית ביותר. היישוב של השחקן האדום קופט 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 הצטטם הסמוכים אליו – ולא משנה למי הם שייכים.



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

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

לאחר מכון המשחקו רשאי לophobic כדי להחליף קלפי משאבים שברשותו בקלפים שחורים לו הוא רשאי לophobic לכל 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 להכrazil לאיזה משאב הוא זוקק ומה הוא מוכן להחליף תמורה. מצד שני, הוא יכול להחליט להצעות של שאר השחקנים ולהתמקח מהם. חשוב לציין: שחקנים אחרים רשאים לophobic רק עם השחקן שזהו תורו. לשאר השחקנים אסור לophobic זה עם זה.

##### ב. סחר חליפיןימי

כל שחקן בתورو יכול גם להחליף קלפים בתورو ללא שותפים!

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

- אם יש לו שחקן יישוב על נמלים ( $\leftarrow \rightarrow$ ) הוא יכול לophobic 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 ( $\leftarrow \rightarrow$  נוספות).

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



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

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

**שימנו לבי:** אם כהונאה מהטלת הקוביות נבחן אותו חבל הארץ עליי שעמד השודד, בעלי היישובים והערלים המקומיים 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 הקוביות.  
**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 הגדול ביותר (←), השווה 2 נקודות ניצחון.
- ברגע שהשחקן אחר יציג יותר קלפי אבירים גלוים מאשר בעל קלף הצבא הגדול ביותר, זכאי הוא לקבל את הקלף ממנו ואיתו את 2 נקודות הניצחון שהוא שווה.



הצבא המدول ביותר

#### קלפי קידום (←):

השחקן משתמש בклף הקידום המלא לאחר ההנחיות הכתובות עליו. לאחר מכן יזאץ מן המשחק.



#### נקודות ניצחון (←):

את קלפי נקודות הניצחון יש להחזיק כך שהשחקנים האחרים לא יוכל לראותם. השחקנים החופשים את קלפי הניצחון שלהם רק כאשר אחד השחקנים הצליח להגעה 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 לתורו, 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 גרפית: פזית מורי

המשחק משוקם בישראל על ידי הקוביה משחקים בע"מ  
העבורה 27 אושע העין, 4801777  
ח.פ. 51-314669-03 טל: 03-970-2192  
הpsysoו אונטו 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 להסיג 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



- כששחקן קונה קלף פיתוח, הוא לוקה את קלף העליון מתוך חפיסת קלפי הפיתוח.
- ישנם שלושה סוגים של קלפי פיתוח, שככל אחד מהם השפעה שונה:



- אביר (←), קלפי קידום (←), וקלפי ניצחון (←).
- כשהשחקנים עושים בהם שימוש, החזיקו את קלפי הפיתוח כך שהשחקנים האחרים לא יוכל לראות אילו קלפים ברשותם.

### 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 ולהציג אותם למלאי הקלפים. אם לשחקן יש מספר אי-זוגי של קלפים הוא מעיל את מספר הקלפים שלו כלפי מטה (לדוגמא: מי שמחזיק 9 קלפים יצטרך להציג 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 שעמיד את השודד, ולוקה ממנו קלף משאב אחד. השחקן שנשודד מחזיק את קלפי המשאבים עם הגב כלפי השחקנים האחרים, והשחקן השודד בוחר אחד מהם באקראי.

# CATAN

७०८

CATAN

pic (2) 0 ✓

For example, in the instance  $\text{IBM-1938}$ , the command is for

## Board

11

files פיקט-פאלט נוין ✓ \*

சிரை கொடுக்கப்படுவது சர்வான்மூலம் அனுமதி கிடைத்துவது ஆகவே.

מגניטים נאכרים נספחים למכביה

vector < pointer -> structures

\* ברכות, ישבות וצריכת אירוח משליכן

## Structure

String <for> per for

תיל (tile) – תיל (tile) – תיל (tile)

279

४

## P10"

player

כטמון אערן ז

## String Name

ပေါင်း ၁၃

וְאֵת נִזְמָן

רְגִזְעָנִים  
רְגִזְעָנִים  
רְגִזְעָנִים

# וְיַעֲשֵׂה

בכלים - מילויים וריבויים

כתר נקודות

ת. ק. מ. נ. י. 55

אנו נורווגים, "נורווגים" (Norwegians) (בנורווגית: Norsker)

נִזְרָעָן (א) נִזְרָעָן

דרכיך קומיא

בז'נ'ר כהיר ג'וּטְלַזֶּן זָהָרְגַּשְׁטַטְסֶן זָהָרְגַּשְׁטַטְסֶן זָהָרְגַּשְׁטַטְסֶן

# The Boarded

6	1	2
3	4	5
8	9	10
14	15	16
21	22	23
27	28	29
32	33	34

index

ץ שוניים. כל אחד



Turn 10  
Demo

P1



P2



P3




Hills  
Produces Brick



Forest  
Produces Lumber



Mountains  
Produces Ore



Fields  
Produces Grain



Pasture  
Produces Wool



Desert  
Produces Nothing

1 demo : סבכ

1	P1	Amit	P2	Gossi	P3	Dana
7:			<del>18</del> <del>12</del>		<del>10</del> <del>12</del>	
1PK			<del>20</del>		<del>10</del> <del>12</del>	
C.C.			C.C.		C.C.	
פ. 31 נט. ס. 15 ריבוקה ור. ז. 31 נט.			פ. 8 X		פ. 8 X	
23/1						

2		סבכ X 2	סבכ X 2	סבכ X 2
7:	1PK	ס. 15 פ. 8	ס. 15 פ. 8	ס. 15 פ. 8
		ריבוקה ור. ז. 31 נט.	ריבוקה ור. ז. 31 נט.	ריבוקה ור. ז. 31 נט.
		C.C.	C.C.	C.C.

3		סבכ X 2	סבכ X 2	סבכ X 2
7:	1PK	X 2	ס. 15 פ. 8	ס. 15 פ. 8
			ריבוקה ור. ז. 31 נט.	ריבוקה ור. ז. 31 נט.
			C.C.	C.C.

4	6:	1PK X 2 ← trade	1PK X 2 →	ס. 15 X 3
	7:	1PK X 2	1PK X 2	1PK

5	6:	- ס. 15 ריבוקה ור. ז. 31 נט. ריבוקה ור. ז. 31 נט. (ריבוקה ור. ז. 31 נט.)	- ס. 15 פ. 8 X 2	ס. 15 X 3 → trade
	7:	1PK C.C.	1PK C.C.	1PK

6	5:	ס. 15 ריבוקה ור. ז. 31 נט. ריבוקה ור. ז. 31 נט. (ריבוקה ור. ז. 31 נט.)	ס. 15 X 3
	7:	1PK C.C.	1PK C.C.

7	5:	ס. 15 ריבוקה ור. ז. 31 נט. ריבוקה ור. ז. 31 נט. (ריבוקה ור. ז. 31 נט.)	ס. 15 X 2
	7:	1PK C.C.	1PK C.C.

**8**

אָמֹר

1pk × 2  
ל'כ

ל'כ  
ל'ג

נ'גנ' × 2  
סְבִיבָה

**9**

1pk × 2  
ל'כ

ל'כ  
ל'ג  
סְבִיבָה

נ'גנ' × 2  
סְבִיבָה

**10**

1pk × 2  
ל'כ × 2

ל'כ  
ל'ג  
סְבִיבָה  
ל'פַּקְדָּה

נ'גנ' × 2  
סְבִיבָה

**11**

1pk × 2  
ל'כ × 2

ל'ג  
סְבִיבָה

ל'ג  
סְבִיבָה  
ל'פַּקְדָּה  
ל'ג

נ'גנ' × 2  
סְבִיבָה

**12**

1pk × 3  
ל'כ × 2

1pk  
ל'ג × 2

נ'גנ' × 2  
סְבִיבָה

**13**

1pk × 3  
ל'כ × 2

1pk  
ל'ג × 2  
ל'ג

נ'גנ' × 3  
סְבִיבָה

**14**

1pk × 3  
ל'כ × 2

סְבִיבָה + ל'ג  
ל'ג

1pk  
ל'ג × 2  
ל'ג  
סְבִיבָה  
ל'ג

נ'גנ' × 2  
סְבִיבָה  
ל'ג × 2

**15**

1pk × 3  
ל'כ × 2  
נ'גנ'

ל'ג × 2

נ'גנ' × 4  
סְבִיבָה  
ל'ג × 2

**16**



1pk x 2  
6'6

6'6

7'3n x 2  
כטב  
טב x 2

**17**

1pk x 2  
6'6  
כטב



6'6

7'3n x 2  
כטב  
טב x 2

**18**

1pk x 2  
6'6 x 2  
כטב

6'6  
1pk

7'3n x 2  
כטב  
טב x 2

**19**



6'6  
כטב

6'6

7'3n x 2

**20**

6'6



7'3n

**21**

6'6

1pk

טב x 2



7'3n

**22**



6'6 x 2 ← trade  
1pk x 2 → 1pk

טב x 2  
6'6

7'3n

**23**

6'6

1pk x 2



רונית א. טב

טב x 2

6'6 x 2

7'3n

כטב

**24**

6'6

1pk x 2

6'6



7'3n x 2

כטב

**25**



6'6

7'3n

**26**

6'6



טב

7'3n

כטב

**27**

ל'כ

פר

**5**

א'ט

ר'גנ

ז'כרכ'ה

**28**



ל'כ

ר'גנ

**29**



ל'כ × 2

ר'גנ × 2

**30**



ל'כ

ר'גנ

**31**



ל'כ

ל'כ

פר × 2

ר'גנ

**32**



ל'כ

**33**



ל'כ

ר'גנ

**34**



ל'כ

ר'גנ × 2

**35**

ל'כ



ל'כ

ר'גנ × 2

פר × 2

**36**



ל'כ × 2

ר'גנ × 2

פר × 2

ס'טנ

**37**



ל'כ × 3

ר'גנ × 2

פר × 2

ס'טנ × 2

**38**



ל'כ

ר'גנ × 2

פר

ס'טנ

**39**



ל'כ × 2

ר'גנ × 2

פר

ס'טנ

ס'טנ

