

CATAN קטאן

— הרחבה למשחק הבסיס —
מגלי ארצות ופיראטים

הרחבה ייחודית ושונה - נא להכיר!

הוראות המשחק של התרחיש הראשון, "יבשה באופק", מסבירות את חלקם הראשון של כללי היסוד. כדי לשחק בתרחיש זה אין צורך להכיר את יתר הכללים. בהמשך, במסגרת ההכנה למשחק בתרחיש השני, יוסברו יתר כללי היסוד של המשחק.

כל תרחיש נוסף מרחיב את היריעה של קודמו וכולל משימה נוספת המלווה בכללים ייחודיים משלה. המשחק ואתגריו יחשפו בפניכם בהדרגה, שלב אחר שלב, עד לתרחיש האחרון והמלא, "מגלי ארצות ופיראטים", כך שאינכם נדרשים ללמוד ולהפנים את מלוא הכללים כבר בתרחיש הראשון. אנו ממליצים בחום לשחק בתרחישים השונים על פי הסדר המוצע בחוברת הוראות זו.

כאשר יתעורר צורך במהלך המשחק לקבלת הסבר מסוים, תוכלו למוצאו בעזרת מפתח המונחים המצוי בסוף חוברת זו.

משחק זה מורכב ממספר תרחישים, ברמות אתגר הולכות ועולות. בכל התרחישים, השחקנים מפליגים בספינותיהם למרחבי ים בלתי נודעים, חוקרים איים חדשים ומקימים עליהם יישובים. זוהי גם המשימה בתרחיש הראשון, המשמש כשלב ההיכרות של המשחק. שלב זה נועד לצורך תרגול כללי היסוד המרכזיים של הרחבה זו.

בתרחישים המתקדמים יותר, יקבלו השחקנים משימות נוספות. יהיה עליהם להשתלט על מאורות פיראטים, ללכוד דגים ולספקם למועצת קטאן או לסחור בתבלינים עם תושביהם המסתוריים של איי התבלינים.

בכדי לבצע את משימות החקר והגילוי ולעמוד במשימות המועצה, תהיו זקוקים לכלי המשחק המוכרים ממשחק הבסיס - היישובים והדרכים. אליהם, יש להוסיף את כלי המשחק החדשים, הייחודיים להרחבה זו: מתיישבים, ספינות, ערי נמל, צוותים, ספינות פיראטים, להקות דגים ושקי תבלינים.

בניית יישובים וערי נמל תזכה אתכם בנקודות ניצחון. בנוסף, תוכלו לצבור נקודות ניצחון בעת השלמת משימות. השחקן הראשון שיגיע למספר נקודות הניצחון הדרוש, מנצח במשחק.

הערה לגבי המהדורות של משחקי קטאן

ברשותכם משחקים ממהדורות שונות? באתר הבית שלנו hakubia.com תמצאו מידע מקיף אודות האפשרויות לשילוב מהדורות משחק שונות. ניתן כמובן לכתוב לנו ל- service@hakubia.com. אנו עומדים לרשותכם ונשמח לסייע בחיפוש אחר פתרונות פרטניים.



ישחק לחשוב ליהנות

אביזרי המשחק

כלי המשחק

4 ערכות ב-4 צבעי השחקנים, בהן:
16 (4x4) ערי נמל



36 (4x9) צוותים



12 (4x3) ספינות



8 (4x2) מתיישבים



12 (4x3) סמני משימה



4 (4x1) ספינות פיראטים



אביזרי משחק כלליים



24 שקי תבלינים

6 להקות דגים

40 מטבעות זהב עם ערך נקוב 1 • 36 מטבעות זהב עם ערך נקוב 3 • 3

חלקי מסגרת

1 א, 1א, 1ג, 2א, 1ג, 2ג, 1ד, 2ד, ה, ו, ז
2 א: 1ב, 2ב, 3ב

חבלי ארץ

- 6 חבלי ארץ מסוג מכרה זהב
- 6 חבלי ים המציגים דגים
- 6 חבלי ארץ המציגים שדות תבלינים
- 6 חבלי ארץ, 2 חבלי ים (עם סימון ירוק על גבם)
- 6 חבלי ארץ, 2 חבלי ים (עם סימון כתום על גבם)

הערה: בכדי שתוכלו להפריד על פי הצורך בין הערכות השונות של המשחקים, מסומנים המשושים של חבלי הארץ והים בהרחבת "מגלי ארצות ופיראטים" בסימן המופיע בפינה השמאלית התחתונה של חזית המשושה.

חלקים נוספים

- 6 אסימוני מספר (עם סימון ירוק)
- 6 אסימוני מספר (עם סימון כתום)
- 6 אסימוני "מאורת פיראטים"
- 3 קלפי משימה + 3 קלפי ניצחון מיוחד
- 4 קלפים חדשים של עלויות בנייה
- 10 שקיות אחסון עם פס סגירה לחלקי המשחק

סידור המגזרות וכלי המשחק

- שימו לב! חשוב להתחיל בהוצאת כרטיסיות המיון ממסגרת הקרטון מס' 12! הפרידו את עשרת כרטיסי המיון ממסגרתם והניחו כל אחד מהם בשקית אחסון נפרדת.
- לאחר מכן נתקו והפרידו את כל חלקי מסגרת לוח המשחק ממסגרות הקרטון (העבות) 1 עד 4 והניחו אותן בחזרה בקופסת המשחק.
- הוסיפו את המטבעות שהפרדתם (בערכים 1 ו-3) אל השקית שבה הנחתם את כרטיסי המיון "מטבעות זהב".
- הפרידו את כל החלקים ממסגרות הקרטון 5 ו-6. ארוזו אותם בשקית "חבלי ארץ + אסימוני מספרים ירוקים וכתומים".
- הפרידו את כל החלקים ממסגרת הקרטון 7. הניחו את מקטע הים "ו" בקופסת המשחק. את ששת אסימוני מאורת הפיראטים הניחו בשקית "משימה: מאורות הפיראטים".
- הפרידו את כל החלקים ממסגרת הקרטון 8. הוסיפו אותם לשקית "משימה: מאורות הפיראטים".
- הפרידו את כל החלקים ממסגרת הקרטון 9. הוסיפו אותם לשקית "משימה: תבלינים עבור קטאן".
- הפרידו את כל החלקים ממסגרת הקרטון 10. הוסיפו אותם לשקית "משימה: דגים עבור קטאן".
- הפרידו את כל החלקים ממסגרת הקרטון 11. הניחו את מקטע הים הקטן "ז" ואת ארבעת קלפי "עלויות בנייה" החדשים בקופסת המשחק.
- מיינו את כלי המשחק לפי צבעים. ארוזו את הכלים בשקיות התואמות: "כלי משחק אדומים", "כלי משחק לבנים", "כלי משחק כחולים", "כלי משחק כתומים".
- כלי המשחק הכלליים: הוסיפו את שש להקות הדגים לשקית "משימה: דגים עבור קטאן", ואת 24 שקי התבלינים לשקית "משימה: תבלינים עבור קטאן".

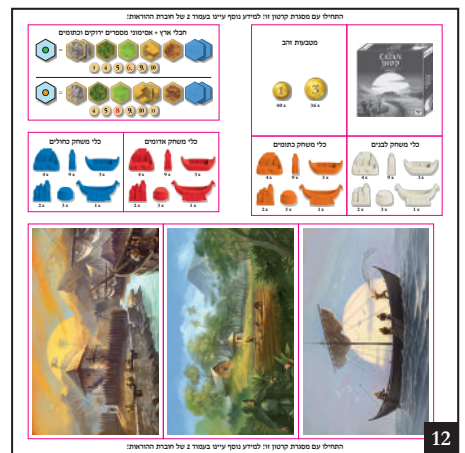
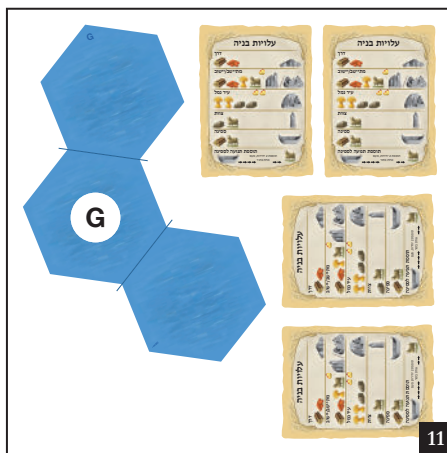
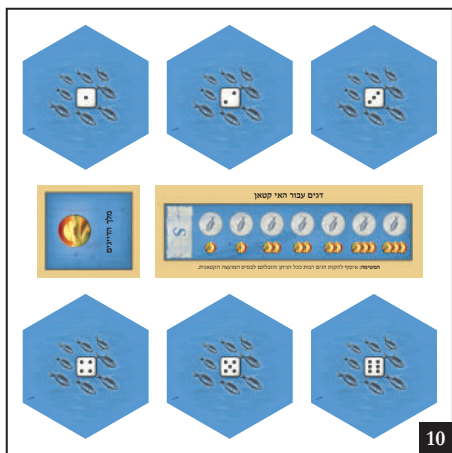
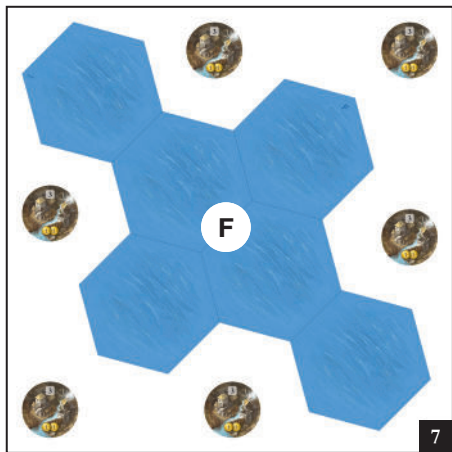
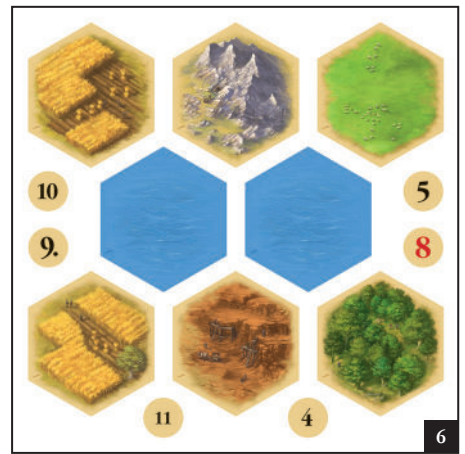
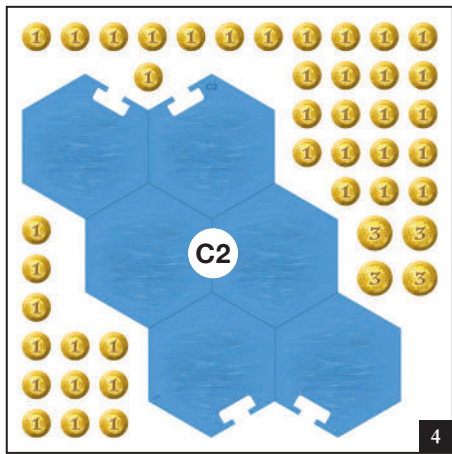
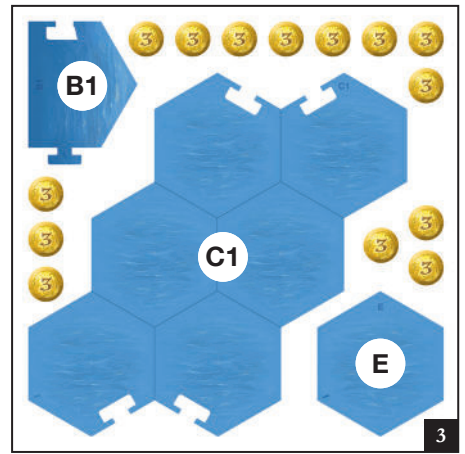
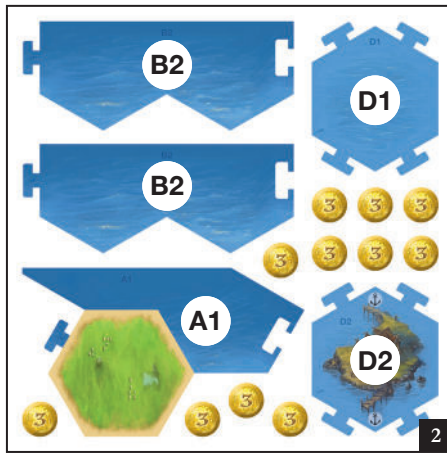
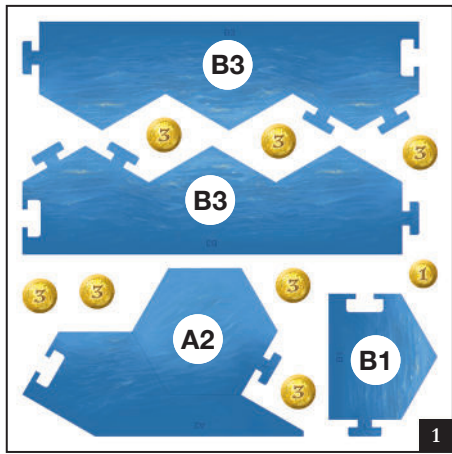
החלקים הדרושים ממשחק הבסיס "קטאן - המשחק"

- קחו ממשחק הבסיס את חבלי הארץ הבאים:
3 א, ה, 4 יעה, 3 אדמת מרעה, 2 אדמה חקלאית, 2 א גבעות
- אספו גם את אסימוני המספרים הבאים: 3, 4, 3, 4, 4, 5, 6, 5, 6, 8, 8, 9, 10, 10, 11, 12, 11
- אחסנו את כל אלו בשקית "חבלי ארץ + אסימוני מספרים ממשחק הבסיס קטאן - המשחק".
- מיינו את כל הדרכים והיישובים לפי צבעים וצרפו אותם לשקיות כלי המשחק המתאימות. בהרחבה זו אין צורך בערים.
- תזדקקו לכל קלפי המשאבים ממשחק הבסיס (ללא קלפי הפיתוח).
5. לבסוף, הביאו את 6 חלקי המסגרת הארוכים ואת זוג הקוביות.

הערה: אם אתם מתכננים לשחק כמה פעמים בתרחישים של "מגלי ארצות ופיראטים" לפני שתשובו לשחק ב"קטאן - המשחק" בפני עצמו, רכזו את החלקים הנחוצים לכם ממשחק הבסיס ואחסנו אותם בשקית האחסון "חבלי ארץ + אסימוני מספרים ממשחק הבסיס קטאן - המשחק".

שימו לב: יש להרכיב את חלקי המסגרת כאשר על צידם העליון מופיע ים ללא סמל נמל. בצורה זו החלקים ישתלבו בקלות רבה יותר עם החלקים החדשים של "מגלי ארצות ופיראטים".

בלוג של קלאוס טויבר "סדנת משחק - יצירת מגלי ארצות ופיראטים", מספר קלאוס על מהלך יצירתה של הרחבה זו.
את הבלוג תוכלו למצוא באתר www.catan.de



תרחיש 1 - "יבשה באופק"

רכיבי המשחק הדרושים

למשחק בהרכבת "מגלי ארצות ופיראטים" נדרשים הרכיבים הבאים ממשחק הבסיס:

- כל החלקים משקית האחסון "חבלי ארץ + אסימוני מספרים ממשחק הבסיס קטן - המשחק"
- 6 חלקי המסגרת
- כל הדרכים והיישובים
- 2 קוביות
- כל קלפי המשאבים (ללא קלפי הפיתוח)

שימו לב: רשימת רכיבים זו ממשחק הבסיס תשמש אתכם בכל התרחישים במשחק. לכן לא נחזור עליה שוב בהוראות לתרחישים הבאים.

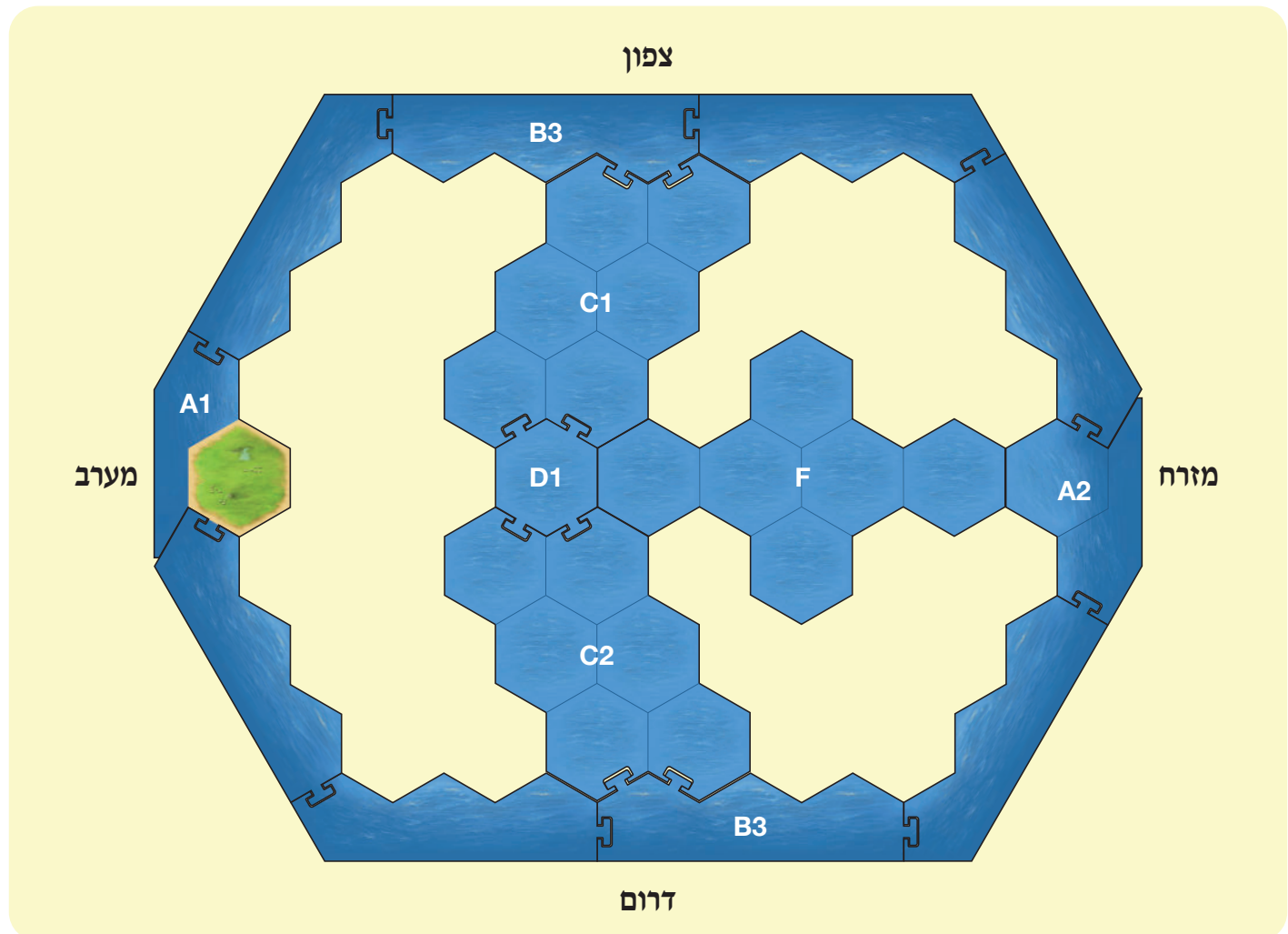
- לתרחיש זה נדרשים הרכיבים הבאים מהרכבת מגלי ארצות ופיראטים:
- חלקי המסגרת A1, A2, B3, C1, C2, ו-D1
 - כלי המשחק כמפורט בסעיף "הכנה למשחק" בעמוד הבא
 - כל תכולת שקית האחסון "חבלי ארץ + אסימוני מספרים ירוקים וכתומים"
 - כל המטבעות משקית האחסון "מטבעות זהב"

משך המשחק בתרחיש ההיכרות הוא כ-30 דקות, אל תדלגו עליו!

הרכבת לוח המשחק

הרכבת מסגרת המשחק

מרכיבים את מסגרת לוח המשחק מהמסגרות של משחק הבסיס בתוספת חלקי המסגרת מהרכבה זו, המפורטים מעלה, על פי הסדר שבאיור הבא. הרכבת המסגרת יוצרת שלושה אזורי משחק: אי המוצא, המתפרש במערב; האזור שרגל אדם לא דרכה בו מעולם, המתפרש במזרח ומחולק על ידי מקטע הים "ו" למקטע צפוני ולמקטע דרומי.



מיקום חבלי הארץ ואסימוני המספרים באי המוצא

מסדרים את חבלי הארץ ממשחק הבסיס בשטח אי המוצא, בדיוק כפי שהם מסודרים באיור. על גבם מניחים את אסימוני המספרים של משחק הבסיס, בדיוק כפי שמוצג באיור.



הכנה למשחק

כל שחקן מקבל את כלי המשחק הבאים לפי הצבע שבחר:

- כל הדרכים ממשחק הבסיס
- כל היישובים ממשחק הבסיס
- 4 ערי נמל מההרחבה
- 3 ספינות מההרחבה
- 2 מתיישבים מההרחבה

בתרחיש ההיכרות, אין משתמשים בשאר כלי המשחק מההרחבה.

- מכינים ומסדרים את קלפי המשאבים של משחק הבסיס ואת הקוביות לצד הלוח.
- כל שחקן מקבל קלף חדש של עלויות בנייה, המחליף את קלף עלויות הבנייה של משחק הבסיס.
- כל שחקן מקבל שני מטבעות זהב. שאר הזהב משמש כמלאי ויש למקמו סמוך ללוח המשחק.

מיקום חבלי הארץ ואסימוני המספרים באזורים שטרם נתגלו

באזורים שטרם נתגלו, מסדרים את חבלי הארץ המסומנים בעיגולים ירוקים וכתומים. ממינים את חבלי הארץ לשתי ערמות לפי צבע הסימון שעל גבם (ירוק וכתום). מערבבים כל אחת מהערמות, כשהצד המסומן כלפי מעלה וחבלי הארץ כלפי מטה. מסדרים את חבלי הארץ של הערמה הירוקה במקטע הצפוני ואת אלו מהערמה הכתומה במקטע הדרומי, עם סימוני הצבע כלפי מעלה.

מערבבים את אסימוני המספרים עבור חבלי הארץ שיתגלו במהלך המשחק, כל צבע לחוד, ומסדרים אותם בשתי ערמות נפרדות, כשהעיגולים הצבעוניים כלפי מעלה. מניחים כל ערמה ליד חבלי הארץ שבצבע שלה (ראו איור מעלה).



משחק בשניים:

כל שחקן בוחר לו צבע אחד. משאירים על אי המוצא את היישובים, ערי הנמל והדרכים מהצבעים הנותרים, והם יישמשו כחסמים בפני בנייה במקומות אלה. מחזירים את ספינות ההתיישבות של הצבעים הנותרים לקופסה.

כללי משחק הבסיס

- כללי משחק הבסיס תקפים עבור כל התרחישים, בשינויים הבאים:
- אין משתמשים בקלפי הפיתוח.
- אין משתמשים בקלפי הניצחון המיוחדים "הדרך הארוכה ביותר" ו"הצבא הגדול ביותר".
- אין אפשרות לפתח יישובים לערים.
- השודד אינו משתתף במשחק. בהטלת "7" בקוביות, מאבד כל שחקן שבידיו יותר מ-7 קלפי משאבים את מחצית משאביו. החל מתרחיש 2, הטלת "7" תוסף למשחק ספינת פיראטים.

שלבי התור

שלב תנובת המשאבים

כל שחקן בתורו מטיל את הקוביות בכדי לקבוע את תנובת המשאבים עבור כלל השחקנים.

הבטחת הכנסה בזהב: שחקן שאינו זכאי לקבל תנובת משאבים למרות שהוטל מספר שאינו "7", יקבל מהמלאי הבטחת הכנסה בערך של מטבע זהב אחד.

שלב הסחר והבנייה

לאחר שלב התנובה יכול השחקן לסחור ולבנות כרגיל. אין צורך להקפיד עד סדר פעולות מסוים. כך למשל, השחקן יכול לבנות תחילה, אחר כך לסחור, לבנות שוב וכן הלאה.

המרה ביחס 3:1: בהרחבה זו אין משתמשים בנמלי הים המוקפים ממשחק הבסיס. יחס ההמרה של משאבים מול המלאי הוא 3:1, כלומר ניתן למסור למלאי שלושה משאבים זהים ולקבל תמורתם משאב מבוקש אחד. תמורת שלושה משאבים זהים ניתן לקבל גם מטבע זהב אחד.

רכישת משאבים בזהב: לא ניתן להמיר זהב ביחס של 3:1. עם זאת מותר לשחקן לרכוש משאב מבוקש מהמלאי תמורת שני מטבעות זהב, פעם או פעמיים בכל תור. ניתן להשתמש בזהב גם בשלב הסחר עם השחקנים האחרים.

שלב התנועה

- משסיים שחקן את שלב הסחר והבנייה, הוא מתחיל את שלב התנועה של תורו:
- הוא רשאי להשיט את ספינותיו ולבצע עמן פעולות.
- הוא אינו רשאי עוד לבצע סחר או בנייה תוך כדי שלב התנועה או לאחריו.

התור מסתיים עם סוף שלב התנועה.

נתיבי הים

שוליו של חבל הארץ מסוג ים נקראים נתיבי הים. נתיבי הים הם הקו המשיק בין חבלי הים לבין עצמם, בינם לבין חבלי הארץ, ובין מסגרת המשחק (המייצגת ים) לבין חבלי הארץ וחבלי הים. הספינות שטות על נתיבי הים. הקוים המשיקים בין חבלי ים לחבלי ארץ נקראים גם נתיבי חוף, ועליהם ניתן גם לבנות דרכים וגם להשיט ספינות. על דרך חוף אחת יכולות להמצא דרך אחת ועד שתי ספינות בו זמנית.

שלב ההקמה - סידור עמדת הפתיחה

בתרחיש היכרות זה עמדת הפתיחה קבועה מראש ואיננה ניתנת לבחירה. כל שחקן ממקם עיר נמל אחת, ספינת התיישבות אחת (ספינה ובתוכה דמות מתיישב), יישוב אחד ודרך אחת במקומות המוצגים באיור מטה. במשחק בין שלושה שחקנים, אין צורך להשתמש בכלי המשחק של הצבע הרביעי: **משאבי פתיחה:** כל שחקן לוקח קלף משאב תואם עבור כל חבל ארץ שגובל ביישוב שלו.



הספינות, המתיישבים וערי הנמל

הספינות

הספינות משמשות להעברת כלי משחק וסחורות ממקום אחד למשנהו.

בניית ספינות

ניתן לבנות ספינה בודדת תמורת 1 עץ ו-1 צמה. לאחר בנייתה, יציב השחקן את הספינה על אחד משני או משלושת נתיבי הים אשר גובלים באחת מערי הנמל שלו.

- לא ניתן לגלות חבל ארץ על ידי בניית ספינה. לכן חל איסור למקם את הספינה על נתיב ימי אשר גובל בחבל ארץ שטרם נתגלה.
- אם שחקן מעוניין לבנות ספינה חדשה כאשר כל ספינותיו כבר ממוקמות על הלוח, הוא רשאי להסיר את אחת מספינותיו הקיימות ולבנות אותה מחדש בצמוד לאחת מערי הנמל שלו תמורת 1 עץ ו-1 צמה. במידה והספינה שהסיר נשאה מטען, המטען יאבד ויחזור למלאי.

תנועת ספינות

- ניתן להשיט ספינה רק בשלב התנועה.
- הספינה תשוט מנתיב ימי אחד למשנהו. היא רשאית לנוע בכל כיוון ואף להחליף את כיוונה במהלך התור - כלומר לשוט בחזרה לכיוון ממנו באה.
- לרשות כל שחקן עומדות 4 יחידות תנועה עבור כל אחת מספינותיו. התקדמות של אחת מהספינות מנתיב ימי אחד למשנהו מנצלת יחידת תנועה אחת.
- שחקן חייב לסיים את תנועתה של ספינה אחת, לפני שהוא מתחיל את תנועתה של הספינה הבאה.
- שחקן רשאי לקנות עבור כל אחת מספינותיו 2 יחידות תנועה נוספות, פעם אחת בכל תור. עלות 2 יחידות התנועה הינה 1 צמר עבור כל ספינה.
- על נתיב ימי אחד רשאיות לעגון שתי ספינות לכל היותר. הספינות יכולות להיות של אותו השחקן או של שני שחקנים שונים. שחקן רשאי להשיט את ספינתו בנתיב ימי בו עוגנת ספינה אחת או שתיים, אך אינו רשאי לסיים את תנועת הספינה בנתיב ימי בו כבר עוגנות שתי ספינות.

טעינת ספינות ופריקתן

לכל ספינה ישנו תא מטען, היכול לשאת שני כלי משחק קטנים (צוותים או שקי תבלינים) או כלי משחק גדול אחד (מתיישב, להקת דגים). ניתן להסיר כלי משחק מהספינה ולהחזירו למלאי. הדבר מסייע לפנות מקום לכלי משחק בעל ערך רב יותר. הטעינה והפריקה של הספינה אינן מנצלות יחידות תנועה. ניתן להשיט ספינה גם לאחר הטעינה או הפריקה, במידה ועומדת לרשותה יתרת יחידות תנועה.

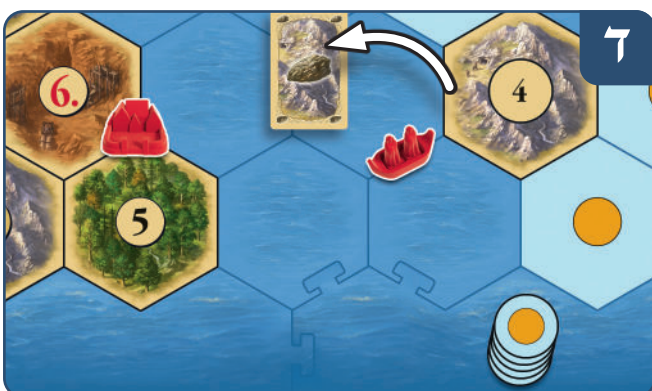
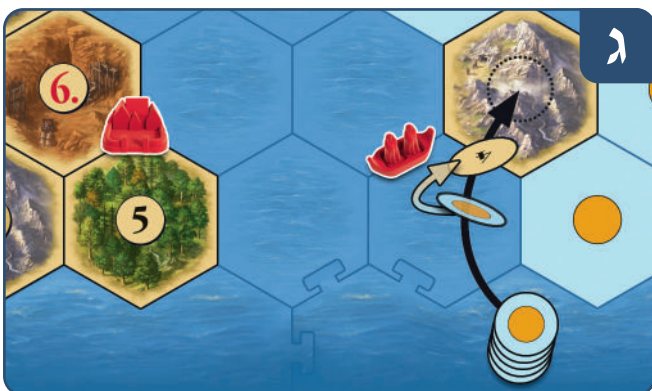
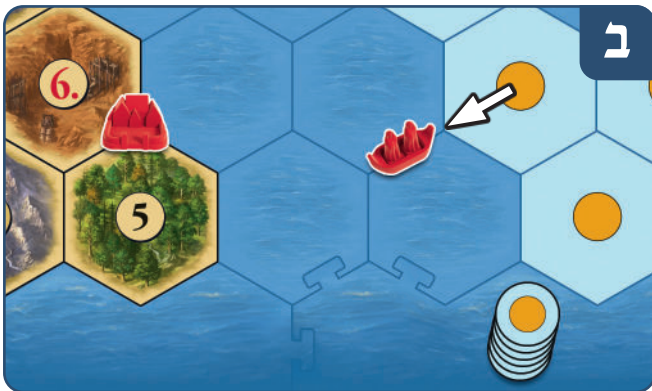
גילוי באמצעות ספינות

בכדי לגלות חבל ארץ חדש, נדרשים השחקנים לשוט עם ספינותיהם לכיוון המקטעים שטרם נתגלו, בצפון או בדרום (א).

כאשר ספינה, טעונה או פרוקה, מפנה את החרטום שלה (או את הירכתיים) לכיוון צומת של ארץ שטרם נתגלה (ב), חייב השחקן לגלות את חבל הארץ על ידי הפיכתו. במידה והתגלה חבל ארץ (ולא חבל ים, למשל), הוא יניח על גביו אסימון מערמת האסימונים הנושאים את אותו הצבע, כאשר הצד הממוספר פונה כלפי מעלה (ג).

תגמול עבור התגלית: שחקן שגילה חבל ארץ יקבל כתגמול את המשאב שחבל ארץ זה מניב (ד). אם הוא גילה חבל מסוג אחר (למשל חבל ים), הוא יקבל שני מטבעות זהב.

גילוי בולם את תנועת הספינה: לאחר הגילוי, אין הספינה רשאית עוד לנוע, ויחידות התנועה שנתרו- אובדות.



ישוב

ישובים ניתן להקים בשני אופנים: ניתן להקים ישוב באמצעות ספינת מתיישבים, ולחילופין, כמקובל במשחק הבסיס, באמצעות דרכים המובילות אל צומת המותר לבנייה, אך תחת מגבלות מסוימות (ראו בטור שמאל).

עיר נמל

ניתן לפתח את היישובים הממוקמים על חופי אי המוצא או על חופי חבלי הארץ שנתגלו ולהפכם לערי נמל, תמורת שני קלפי חיטה ושני קלפי ברזל. לבניית עיר נמל יש לשלם את עלויות הבנייה, להשיב את היישוב המקורי למלאי ולהציב במקומו עיר נמל.

- עיר נמל מזכה את בעליה ב-2 נקודות ניצחון.

- עיר נמל כוללת מזח, בו ניתן לאכסן שני כלי משחק קטנים (צוותים או שקי

תבלינים) או כלי משחק גדול אחד (מתיישב, להקת דגים).

חשוב לדעת: עיר נמל מקבלת רק משאב אחד מכל חבל ארץ בו היא גובלת, על פי הטלת הקובייה - ולא שני משאבים, כפי שמקבלת עיר במשחק הבסיס.



מתיישבים

גיוס מתיישב / ספינת התיישבות

- עלות גיוס מתיישב זהה לעלות הקמת יישוב.

- לאחר ששחקן שילם עבור גיוס מתיישב, עליו להציבו במקום פנוי בתוך המזח של עיר הנמל או ישירות בספינה ריקה העוגנת בנתיב ימי שצמוד לעיר הנמל. אסור להניח מתיישב שגוים זה עתה ישירות על היבשה.

- במידה והן המזח והן תא המטען של ספינת השחקן הגובלת בעיר הנמל

עמוסים כבר בכלי משחק, ניתן לגייס מתיישב רק אם מסירים את כלי המשחק מהמזח או מתא המטען ומחזירים אותם למלאי.

- אין אפשרות להזיז את המתיישב על גבי חבלי הארץ; כל תנועה תיעשה באמצעות ספינה בלבד.

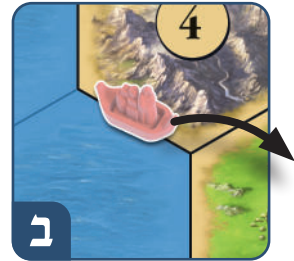


שלב התנועה: הקמת יישוב באמצעות ספינת התיישבות

כאשר ספינתו של שחקן מפנה את חרטומה לעבר צומת של חבל ארץ (א), השחקן רשאי להקים בו יישוב (במגבלות מסוימות אשר יובהרו במשימות הרלוונטיות).

השחקן משיב את הספינה ואת המתיישב למלאי (ב) וממקם את היישוב על גבי צומת חבל הארץ, ללא עלויות בניה נוספות (ג).

חשוב לדעת: גם בעת הקמת יישוב באמצעות ספינת התיישבות יש לציית לחוק המרחק.



הגבלות: את היישובים הראשונים במקטעים החדשים (צפוני ודרומי) ניתן להקים אך ורק באמצעות ספינת התיישבות. לאחר ששחקן הקים את היישוב הראשון באזור שהולך ומתגלה, הוא יכול להמשיך ולבנות ממנו דרכים לאתרי בנייה נוספים ולהקים בהם יישובים נוספים כרגיל. עם זאת ניתן גם לוותר על בניית הדרכים ולהמשיך בבניית יישובים בעזרת ספינות התיישבות.

שימו לב: לא ניתן לבנות דרכים או יישובים על שוליהם של חבלי ארץ שטרם נתגלו. כמו כן, לא ניתן לגלות חבל ארץ על ידי בניית דרך הגובלת בו. ניתן לגלות חבלי ארץ או חבלי ים חדשים אך ורק באמצעות ספינות.

סיום המשחק

המשחק בתרחיש ההיכרות מסתיים כאשר שחקן מגיע בתורו ל-8 נקודות ניצחון. אנו מאחלים לכם הנאה רבה במשחק בתרחיש זה. לאחר שהפנמתם את הכללים, התקדמו לתרחיש 2, בו מתגלה הרחבת "מגלי ארצות ופיראטים" במלוא קסמה והדרה.

שחקנים מנוסים יכולים לדלג מיד לקריאת עמוד 12 ולהתחיל במשחק בתרחיש השני.



שלב התנועה: העלאת מתיישב לסיפון

אם חרטום הספינה הריקה פונה לעבר עיר נמל בה נמצא מתיישב, ניתן להעלותו לסיפון. כעת הופכת הספינה לספינת התיישבות, והיא שטה בדומה לספינה רגילה. העלאת המתיישב לסיפון אינה עוצרת את תנועת הספינה.

כללי יסוד נוספים עבור משחק בתרחישים הבאים

בתרחיש השני תשכרו את שירותיהם של צוותים מקצועיים, והטלת "7" תזמן לכם התמודדות מול ספינת פיראטים. בנוסף תידרשו למלא את המשימה הראשונה ולהשתלט על "מאורות הפיראטים". לקראת המשחק בתרחיש השני, לפניכם יתר כללי המשחק ותיאור המשימה.

הצוותים

הצוותים ישמשו כלוחמים או כסוחרים, בהתאם למשימה.

שכירת צוות והעלאתו לספינה

- עלות שכירת צוות היא 1 ברזל ו-1 x צמר.
- שוכר הצוות משלם תמורתו ומציב אותו במקום פנוי במזח באחת מערי הנמל שלו, או במקום פנוי בתא המטען של אחת מספינותיו, העוגנת על נתיב ימי הצמוד לאחת מערי הנמל שלו.
- אם הצוות ממתין במזח, ניתן בשלב התנועה להעלותו לסיפון, להשיטו ליעד ולהורידו בו.
- במזח פנוי או בתא מטען ריק ניתן למקם עד שני צוותים.
- לאחר העלאת צוות לסיפון או הורדתו ממנו, רשאית הספינה להמשיך לנוע כל עוד נותרו ברשותה יחידות תנועה שלא נוצלו.



תנועת הצוותים

את הצוותים ניתן להעביר ממקום למקום רק באמצעות ספינות בצבע שלהם. לא ניתן להובילם בדרכים יבשתיות.

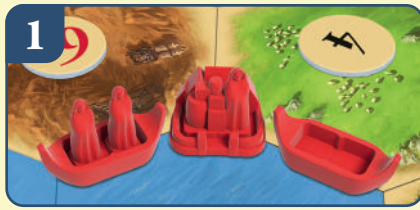
החלפה בין יחידות מטען

א) החלפה בין ספינה ועיר נמל

ספינה הטעונה בכלי משחק אשר חרטומה פונה ישירות לעבר עיר נמל שמאכסנת כלי משחק במזח שלה, רשאית להחליף את מטענה עם כלי המשחק הממתנינים בעיר הנמל.

ב) החלפה בין שתי ספינות

אין אפשרות להחליף באופן ישיר בין כלי משחק הטעונים על שתי ספינות הצמודות זו לזו. עם זאת, ניתן לבצע החלפה עקיפה כאשר חרטום כל אחת מהספינות פונה אל אותה עיר נמל בצבע שלהן, ועיר הנמל משמשת כתחנת ביניים להחלפת כלי המשחק.



דוגמא: ספינה הטעונה בשני צוותים מפנה את חרטומה לעבר יישוב הנמל. על המזח ממתין מתיישב (1). השחקן מחליף בין הצוותים והמתיישב (2). כעת הוא מעלה את שני הצוותים לסיפון הספינה הימנית (3).

טיפ: כאשר בונים את ערי הנמל במיקום אסטרטגי, ניתן להשיט כלי משחק במהירות אל יעדם בעזרת שתי ספינות ועיר נמל אחת.

ספינת הפיראטים

מיקום ספינת הפיראטים הראשונה

ספינת פיראטים יכולה לעגון על גבי כל חבל ים, מלבד חלקי המסגרת וחבלי הים הגובלים ישירות באי המוצא.

לכל שחקן יש ספינת פיראטים אחת במלאי הפרטי. השחקן הראשון שמקבל תוצאת "7" בהטלת הקוביות, ממקם את ספינת הפיראטים שלו על חבל ים בהתאם לכלל המיקום דלעיל. ספינת הפיראטים נותרת במיקום זה עד ששחקן אחר יטיל "7" או עד שהיא תסולק משם (ראו עמוד 10 "סילוק ספינת פיראטים").



כללי יסוד למשחק בתרחישים המתקדמים

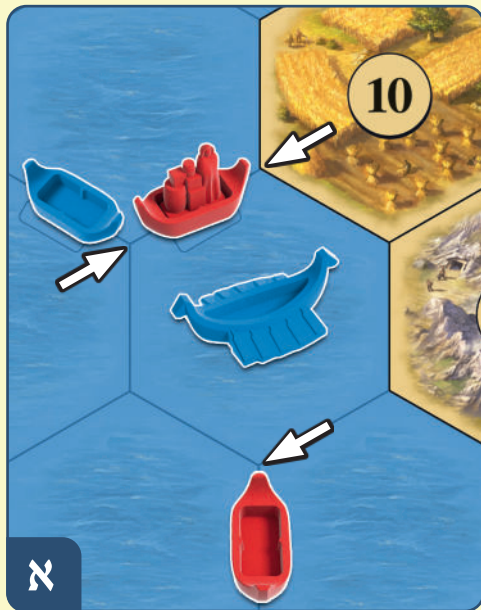
סילוק ספינת פיראטים

בכדי לסלק ספינת פיראטים של שחקן יריב, נדרשת ספינה פְּשִׁירָה לקרב. ספינה נחשבת כשירה לקרב כאשר:

- הספינה טרם שטה בתור הנוכחי, וגם -
- חרטום הספינה פונה אל אחד הצמתים של חבל הים בו עוגנת ספינת הפיראטים, או שהיא עוגנת על נתיב ימי הגובל בחבל הים.

בשלב התנועה יכול כל שחקן לנסות ולסלק ספינת פיראטים של שחקן יריב, פעם אחת בעזרת כל אחת מספינותיו הכשירות לקרב. בכדי לסלק ספינת פיראטים, השחקן מטיל קובייה אחת. אם התקבלה תוצאת "6", תוסר ספינת הפיראטים המובסת ותחזור למלאי הפרטי של בעליה. השחקן שהצליח לסלקה, ימקם כעת את ספינת הפיראטים שלו על גבי חבל הים מתאים. לסיום, זכותו גם לשדוד משאב מספינה סמוכה (ראו גם בטור הימני "מיקום ספינת פיראטים - שוד משאבים").

דוגמא: השחקן האדום מצוי בשלב התנועה. בבעלותו שתי ספינות, אותן טרם השיט. החרטום של כל אחת מהן פונה לעבר צומת של חבל הים עליו ממוקמת ספינת הפיראטים (א).



הוא מטיל את הקובייה פעמיים, בזו אחר זו - פעם אחת עבור כל אחת משתי ספינותיו. באחת הפעמים הצליח להטיל "6".



הטלה 1, כישלון.



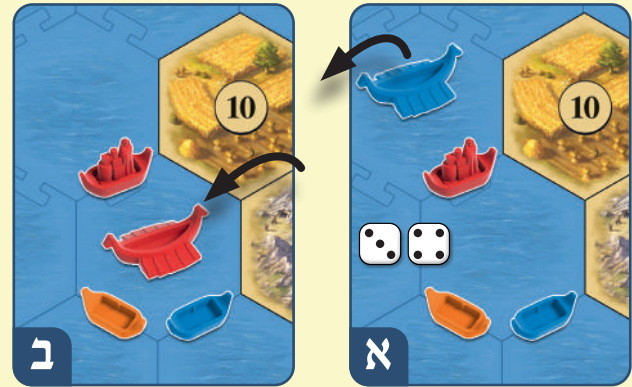
הטלה 2, הצלחה.

תוצאת "7" בהטלת הקוביות - מיקום ספינת פיראטים

- כאשר שחקן מקבל תוצאת "7" בהטלת הקוביות, על כל השחקנים שבידיהם למעלה מ-7 קלפי משאבים להחזיר את מחציתם למלאי.
- בכל רגע נתון יכולה להימצא רק ספינת פיראטים אחת על גבי הלוח. ולכן:
- אם לשחקן שהטיל "7" יש כבר ספינת פיראטים שעוגנת על הלוח, עליו להעבירה לחבל הים אחר על פי מגבלת המיקום.
- לעומת זאת, אם עוגנת על הלוח ספינת פיראטים של שחקן אחר, יניח השחקן בעל התור את ספינת הפיראטים שלו על חבל הים העומד במגבלת המיקום (הוא רשאי להניחה גם בחבל הים בו עוגנת ספינת הפיראטים היריבה). השחקן היריב ייקח בחזרה את ספינת הפיראטים למלאי הפרטי שלו.

מיקום ספינת פיראטים - שוד משאבים

שחקן שממקם ספינת פיראטים על גבי חבל הים, רשאי לשדוד קלף משאב אחד (מבלי לראותו) מידיו של שחקן אחר אחד, אשר ספינתו עוגנת על נתיב ימי הגובל בחבל הים של ספינת הפיראטים. מותר לשדוד משאב רק מבעל ספינה, ולא מבעל יישוב או עיר נמל. בדוגמא (ב) להלן, מותר לשחקן האדום לקחת קלף משאב מהשחקן הכתום או מהשחקן הכחול. אם אין ברשות השחקן קלפי משאב (ובמקרה זה בלבד!), רשאי השחקן לקחת ממנו מטבע זהב אחד.



דוגמא: השחקן האדום הטיל "7" בקוביות. השחקן הכחול חייב לקחת את ספינת הפיראטים שלו בחזרה (א). השחקן האדום ממקם את ספינת הפיראטים שלו (ב) ולוקח קלף משאב אחד מהשחקן הכחול או מהשחקן הכתום.

תשלום דמי חסות לפיראטים

- שחקן שרוצה לשוט בנתיב ימי הגובל בחבל הים שעומדת בו ספינת פיראטים של שחקן יריב, נדרש לשלם דמי חסות בשווי מטבע זהב אחד למלאי. חוק זה חל גם כשספינה עוגנת על נתיב ימי זה ושטה ממנו והלאה.
- שחקן שרוצה לשוט עם מספר ספינות בנתיב ימי הצמוד לחבל הים בשליטת ספינת פיראטים, נדרש לשלם מטבע זהב אחד עבור כל ספינה.
- מותר להשתמש בזהב לתשלום דמי החסות גם אם במהלך שלב הבנייה והסחר נעשה כבר שימוש בארבעה מטבעות זהב לרכישת שני משאבים.
- לאחר תשלום דמי החסות עבור הספינה, זכאי השחקן בתור זה למעבר חופשי עם הספינה בנתיבי הים הגובלים בספינת הפיראטים. כך גם כאשר הוא מפליג מחבל הים הנשלט על ידי הפיראטים ולאחר מכן שב אליו. אם השחקן עושה שימוש נוסף בנתיבים אלו בתור הבא, הוא יידרש לשלם דמי חסות מחדש.
- שחקן פטור מתשלום דמי חסות לספינת הפיראטים של עצמו.
- שחקן רשאי לבנות ספינה על גבי נתיב ימי הגובל בחבל הים בו נמצאת ספינת פיראטים, ללא צורך בתשלום דמי חסות. דמי חסות ישלמו רק במידה והשחקן רצה אז להזיז את הספינה החדשה.

חוקי משימה כלליים



כל התרחישים הבאים, מלבד תרחיש ההיכרות הראשון, כוללים 1-3 משימות. במידה ויש בתרחיש מסוים מספר משימות, ניתן לבצע אותן במקביל. ציוד המשחק עבור המשימות נמצא בשקיות האחסון. לכל משימה יש קלף משימה וקלף ניצחון משלה. האיור מציג את קלף המשימה ואת קלף הניצחון המיוחד של משימת "מאורות הפיראטים".

- בתחילת המשחק מניח כל שחקן סמן משימה אחד על המשבצת הפותחת של קלף המשימה.
- כאשר שחקן מתקדם בביצוע המשימה, הוא מזיז את סמן המשימה שלב אחד קדימה.
- במידה ויש כבר סמן משימה אחר על השלב אליו הוא מתקדם, הוא מניח את הסמן שלו מעליו.
- קלף המשימה מציג את מספר נקודות הניצחון שכל שחקן מקבל על פי התקדמותו במשימות. באיור לעיל מקבלים השחקן האדום והשחקן הלבן נקודת ניצחון אחת לכל אחד, ואילו הכתום והכחול מקבלים שתי נקודות ניצחון לכל אחד. השחקן שסמן המשימה שלו ניצב על גבי שלב המשימה המתקדם ביותר מקבל את קלף הניצחון המיוחד. קלף זה נחשב לנקודת ניצחון נוספת.
- אם בשלב המתקדם ביותר מצויים מספר סמני משימה זה מעל זה, יקבל השחקן שסמן המשימה שלו הוא התחתון מבין הסמנים את קלף הניצחון המיוחד. בקלף המשימה שבאיור, השחקן הכתום מקבל את קלף הניצחון המיוחד.

השחקן הכחול נאלץ להחזיר את ספינת הפיראטים שלו למלאי הפרטי (ב).



השחקן האדום ממקם את ספינת הפיראטים שלו ורשאי כעת לשדוד משאב מבעליה של הספינה הכחולה (ג).



בנוסף:

- הספינה איתה סילק השחקן את ספינת הפיראטים, יכולה להמשיך ולשוט כרגיל.
- אם שחקן לא הצליח לסלק ספינת פיראטים, עליו לשלם דמי חסות עבור השימוש בנתיבי הים הצמודים לחבל הים של ספינת הפיראטים. בלא תשלום, אין הוא רשאי להשתמש בנתיבי הים של חבל הים עליו עוגנים הפיראטים.

תרחיש 2 - מאורת הפיראטים

בתרחיש זה נדרשים השחקנים לאתר תחילה את חבלי הארץ של מכרות הזהב בהם מחזיקים הפיראטים, ולאחר מכן להשתלט על מאורות הפיראטים. לצורך ההשתלטות על מאורות הפיראטים נדרשים השחקנים לשכור צוותי לוחמים ולשלוח אותם לחבלי הארץ מכרות הזהב, בהם מחזיקים הפיראטים.

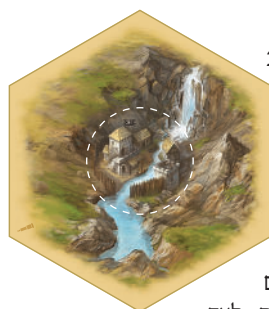
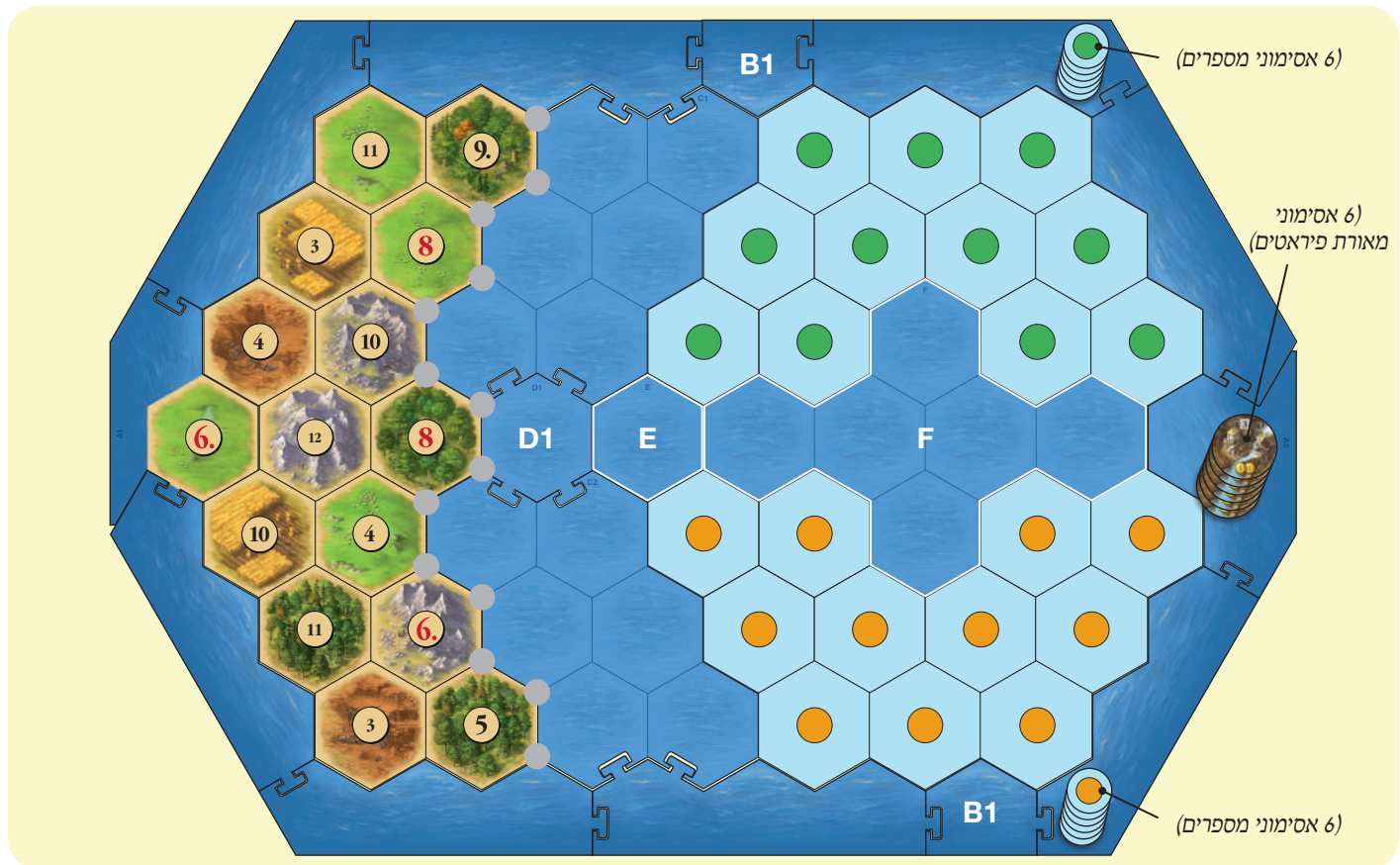
הרכבת לוח המשחק

הרכבת מסגרת המשחק

המסגרת בה נעשה שימוש בתרחיש ההיכרות- מתרחבת, ונוספים לה שני חלקי המסגרת B1. את הרווח בין חבל הים D1 ומקטע הים F יש למלא באמצעות חבל הים E, השייך לחלקי המסגרת של ההרכבה.

מיקום חבלי הארץ ואסימוני המספרים באי המוצא

מסדרים את חבלי הארץ ואסימוני המספרים ממשחק הבסיס בשטח אי המוצא כפי שהם ממוקמים באיור. טיפ: כאשר אתם משחקים את התרחיש בפעם השנייה, תוכלו לגוון ולערבב את חבלי הארץ כאשר הם הפוכים ולסדרם בסדר אקראי בשטח אי המוצא. עם זאת, יש לשמור על מיקומם של אסימוני המספרים ואין לשנותם.



מיקום חבלי הארץ באזורים שטרם נתגלו

קחו את שלושת חבלי הארץ עם מכרות הזהב הנושאים סימון ירוק בצידם האחורי, משקית האחסון "מאורות הפיראטים". ערבבו אותם יחד עם שאר חבלי הארץ המסומנים בירוק וסדרו אותם כשפניהם כלפי מטה במקטע הצפוני של האזור שטרם נתגלה. באופן דומה, ערבבו את מכרות הזהב וחבלי הארץ המסומנים בכתום וסדרו אותם במקטע הדרומי של האזור שטרם נתגלה. אסימוני המספרים יונחו בשתי ערמות לצד המקטעים המתאימים, כבתרחיש ההיכרות.



חשוב לדעת: כל עוד מצויה מאורת פיראטים על חבל ארץ, אסור לבנות דרך על גבולות חבל הארץ ואסור לבנות יישוב על צמתיו.

השתלטות על מאורת פיראטים
הצבת צוותי לוחמים

כאשר ספינה, הנושאת על סיפונה צוות אחד או שניים, המשמשים במשימה זו כצוותי לוחמים, עוגנת עם החרטום אל עבר צומת של חבל ארץ מכרה זהב עם מאורת פיראטים, היא יכולה להעלות את הצוותים על היבשה ולהציבם על אסימון מאורת הפיראטים. מותר להציב על מאורת הפיראטים עד שלושה צוותים. חשוב לדעת: אסור להציב צוות לוחמים על היבשה או על חבל ארץ מכרה זהב שאין עליו מאורת פיראטים.

השתלטות

ההשתלטות מתרחשת ברגע ששלושה צוותי לוחמים עולים על מאורת הפיראטים, אך באה לידי ביטוי רק לאחר שהשחקן בעל התור מסיים את שלב התנועה שלו, כלומר השיט את כל ספינותיו. לאחר מכן, כל שחקן שלקח חלק בהשתלטות מקבל גמול של 2 מטבעות זהב, וכן מקדם את סמן המשימה שלו צעד אחד על גבי קלף המשימה. השחקן בעל התור מקדם את הסמן שלו ראשון, ואחריו שאר השחקנים שהשתתפו בהשתלטות, עם כיוון השעון.

אות גבורה

כל אחד מן השחקנים השותפים מטיל קובייה אחת ומוסיף למספר שהתקבל את מספר הצוותים שהציב על המאורה. השחקן בעל הסכום הגבוה ביותר רשאי להתקדם צעד נוסף בקלף המשימה - אך עליו גם להשיב צוות אחד למלאי. במקרה של שוויון, מנצח השחקן שהציב צוותים רבים יותר, ואם שוב נוצר שוויון, השחקנים בעלי מספר הנקודות הזהה יטילו את הקובייה מחדש. אם שחקן השתלט על מאורת הפיראטים לבדו, הוא מתקדם אוטומטית צעד אחד נוסף, אך מאבד את אחד הצוותים שלו.

השלמת ההשתלטות

היפוך אסימון מאורת הפיראטים

כאות לתבוסת מאורת הפיראטים, הופכים את אסימון מאורת הפיראטים אל צידו הממוספר. לצורך כך מזיזים את הצוותים הצידה ומניחים אותם בסמוך לאסימון הפוך. הללו יוכלו להיאסף בתורות הבאים על ידי בעליהם.

הכנות נוספות

- המשחק מתנהל עם כלי המשחק מתרחיש ההיכרות.
- בנוסף, מקבל כל שחקן את כל הצוותים, ספינת פיראטים אחת וסמן משימה בצבע שבה.
- בתרחיש זה משתמשים גם ברכיבי המשחק משקית האחסון "מאורות הפיראטים". קלף המשימה "מאורות הפיראטים" וקלף הניצחון המיוחד יונחו סמוך ללוח המשחק. כל השחקנים מניחים את סמן המשימה שלהם על גבי משבצת הפתיחה "S" בקלף המשימה.
- מערבבים את 6 אסימוני מאורת הפיראטים כאשר צידם הממוספר פונה כלפי מטה ומניחים אותם בערמה בשולי לוח המשחק.
- כל שחקן מקבל שני מטבעות זהב.



שלב ההקמה - הקמה חופשית

ראשית, ממקמים השחקנים על גבי אי המוצא את עיר הנמל ולאחר מכן היישוב, עדיין ללא דרכים, וזאת על פי סדר ההקמה המוכר ממשחק הבסיס. את עיר הנמל יש למקם באחד הצמתים המסומנים בעיגול אפור (ראו איור בעמוד 12). את היישוב ניתן למקם בצומת לבחירתכם, ואפילו בצומת המסומן בעיגול. כאשר בוחרים את מיקום היישובים ועיר הנמל כאחד, יש לציית לחוק המרחק.

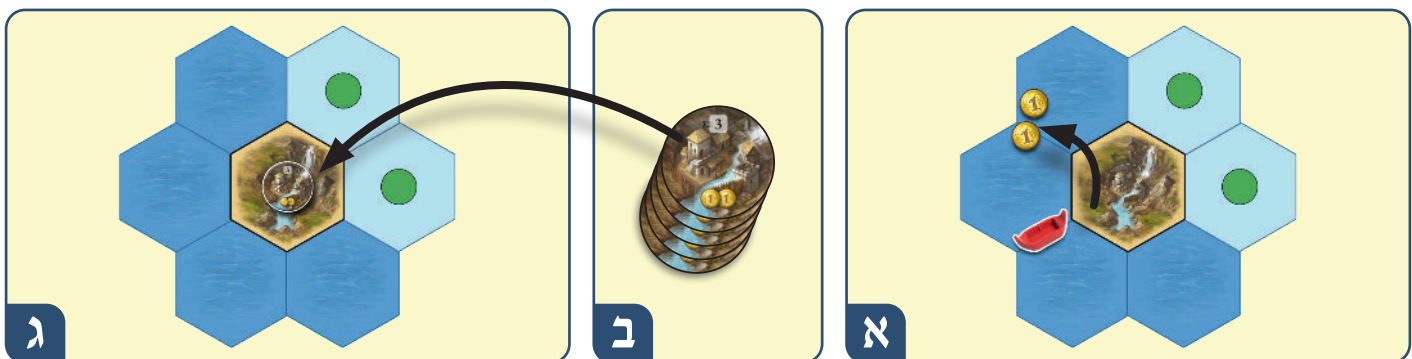
לאחר שהשחקן האחרון מציב את היישוב שלו, עליו להיות הראשון שסולל דרך הצמודה ליישובו, ולמקם את ספינת ההתיישבות (ספינה + מתיישב) על אחד מנתיבי הים הגובלים בעיר הנמל שלו. שאר השחקנים יסללו גם הם דרך וימקמו את ספינת התיישבות בתורם, בזה אחר זה עם כיוון השעון. כעת פותח השחקן הראשון את המשחק בהטלת הקוביות הראשונה.

מיקום כלי משחק שאינם בשימוש, עבור משחק בשניים: לאחר ששני השחקנים מיקמו את עיר הנמל שלהם, מציב השחקן הראשון עיר נמל בצבע שאינו בשימוש. השחקן השני מציב גם הוא עיר נמל בצבע שאינו בשימוש, ולאחר מכן מציב יישוב בצבע שאינו בשימוש. השחקן הראשון מסיים את שלב ההקמה ומציב יישוב נוסף בצבע שאינו בשימוש. כלים אלה ישמשו כחסמים מפני בנייה במקומות אלה.

משימת "מאורות הפיראטים"

גילוי מאורת פיראטים

שחקן המגלה את חבל הארץ מכרה זהב עם מאורת פיראטים (א), זוכה בתמורה לגילוי בשני מטבעות זהב. לאחר הגילוי והפיכת חבל הארץ מכרה זהב, עליו לקחת אסימון מאורת פיראטים אחד מהערמה (ב) ולהניח אותו - עם הציור כלפי מעלה - על גבי מאורת הפיראטים (ג).



סיום המשחק

שחקן מנצח כאשר בתורו יש ברשותו 12 נקודות ניצחון.

תגובת מטבעות זהב ממכרה זהב

השחקנים רשאים כעת לבנות דרכים על שולי חבל הארץ מכרה זהב ששוחרה, ויישבים וערי נמל על גבי הצמתים שלו - בתנאי שאלו אינם גובלים בחבלי ארץ שטרם נתגלו או במאורות פיראטים פעילות. במידה והוטל בקובייה המספר המופיע על אסימון המספר של חבל הארץ מכרה זהב, יקבל כל שחקן עם יישוב או עיר נמל הגובלת בחבל ארץ זה שני מטבעות זהב.

דוגמא להשתלטות על מאורת פיראטים

השחקן האדום משיט את ספינתו, שעל סיפונה זוג צוותים, אל עבר חבל הארץ מכרה זהב. על גבי חבל הארץ מכרה זהב מצויה מאורת הפיראטים (א).



השחקן האדום מציב את זוג הצוותים שלו על מאורת הפיראטים (ב). יחד עם הצוות של השחקן הכחול עומדים כעת שלושה צוותים על מאורת הפיראטים. המאורה הובסה.



תוצאות ההשתלטות באות לידי ביטוי בסוף תורו של השחקן האדום: הוא יהפוך את אסימון מאורת הפיראטים לצידו הממוספר, ולאחר מכן הוא והשחקן הכחול יקדמו את סמון המשימה שלהם צעד אחד בקלף המשימה. כעת יענק אות הגבורה: השחקן האדום מטיל "5", השחקן הכחול "6". לאחר הוספת מספר הצוותים שהשתתפו נוצר תיקו 7:7. מכיוון שלשחקן האדום צוות אחד יותר, הוא מנצח. השחקן האדום מתקדם צעד נוסף על קלף המשימה, אך נדרש להחזיר צוות אחד אל המלאי (ג).



בתורות הבאים אוספים השחקן הכחול ואחריי השחקן האדום את הצוותים שלהם בעזרת ספינה (ד).



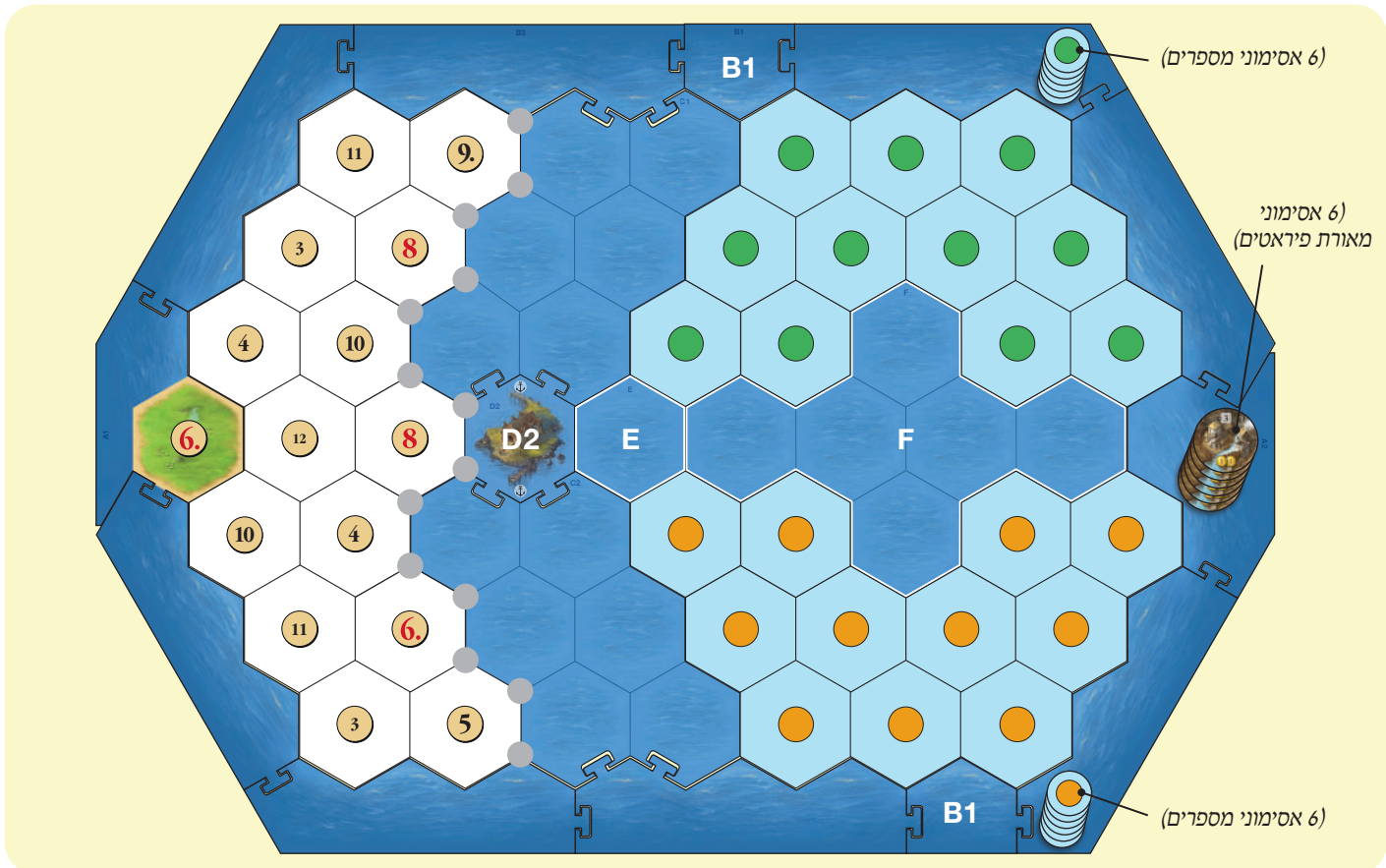
תרחיש 3 - דגים עבור קטאן

בתרחיש זה משתמשים ברכיבי המשחק של המשימות "מאורות הפיראטים" ו"דגים עבור קטאן".

הרכבת לוח המשחק

הרכבת מסגרת המשחק

מסגרת לוח המשחק מורכבת כבתרחיש 2, בהבדל אחד: חבל הים D1 יוחלף בחבל ארץ D2 "מועצת קטאן". חבל "מועצת קטאן" נחשב לחבל ים. על כן אין לבנות דרכים על שוליו או יישובים על פינותיו (למעט שתי פינותיו המערביות וגבולו המערבי, השייכים גם לאי המוצא ומותרים לבנייה). "מועצת קטאן" גובלת באי המוצא, לכן אסור למקם בה את ספינת הפיראטים.

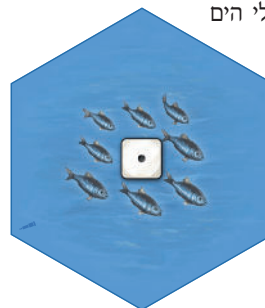


מיקום חבלי הארץ ואסימוני המספרים באי המוצא

מערבבים את חבלי הארץ של משחק הבסיס, ומניחים אותם בסדר אקראי כשפניהם כלפי מעלה, בשטח אי המוצא. עליהם מניחים את אסימוני המספרים על פי הסדר המוצג באיור.

מיקום חבלי הארץ ואסימוני המספרים באזורים שטרם נתגלו

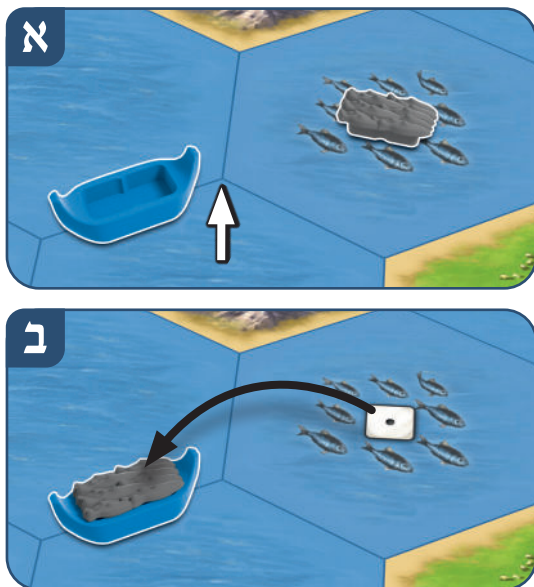
מוציאים מתוך חפיסת חבלי הארץ את שני חבלי הים המסומנים בירוק. מערבבים יחד את 6 חבלי הארץ הנותרים, יחד עם 2 משושי דגים שנבחרו באקראי מתוך השישה שבשקית, ו-3 חבלי ארץ מסוג מכרה זהב המסומנים ירוק גם הם, כשפניהם כלפי מטה, ומניחים אותם עם הסימון הירוק כלפי מעלה במקטע הצפוני של האזור שטרם נתגלה.



מוציאים מתוך חפיסת חבלי הארץ את שני חבלי הים המסומנים בכתום. מערבבים יחד את 6 חבלי הארץ הנותרים, יחד עם 2 משושי דגים נוספים שנבחרו באקראי מהשקית, ו-3 חבלי ארץ מסוג מכרה זהב המסומנים כתום גם הם, כשפניהם כלפי מטה, ומניחים אותם עם הסימון הכתום כלפי מעלה במקטע הדרומי של האזור שטרם נתגלה.

את משושי הדגים הנותרים, המסומנים בירוק ובכתום, מחזירים לשקית האחסון מבלי להתבונן בהם.

הדגה ומניח אותה בספינתו (ב). מאחר ולהקת הדגים תופסת מקום כפול, לא ניתן להעלות לסיפון הספינה מטען נוסף. לאחר ששחקן העלה את להקת הדגים לסיפון (טעינה), הוא רשאי להמשיך להשיט את הספינה כל עוד נותרו לו יחידות תנועה.



אספקת להקת הדגים

המועצה הקטאנית מפעילה באי הקטן תחנת פריקה בת 2 נמלים (עיגולים לבנים עם עוגן). ספינה הטעונה בלהקת דגים אשר חרטומה פונה לעבר אחד הנמלים רשאית לפרוק את המטען. להקת הדגים חוזרת למלאי. לסיים, השחקן מקדם את סמן המשימה שלו צעד אחד קדימה בלוח המשימה "דגים עבור קטאן". לאחר הטעינה או הפריקה של להקת הדגים רשאית הספינה להמשיך לנוע כל עוד נותרו לה יחידות תנועה.

גם הפיראטים לוכדים דגים

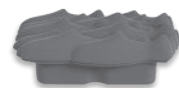
אם ספינת הפיראטים מתמקמת באזור דגה שעליו להקת דגים, להקת הדגים חוזרת למלאי.

סיום המשחק

שחקן מנצח כאשר בתורו יש ברשותו 15 נקודות ניצחון.

הכנה למשחק

- משחק זה מתנהל עם כלי המשחק מתרחיש 2.
- בנוסף מקבל כל שחקן סמן משימה נוסף בצבע שבחר.
- בתרחיש זה משתמשים גם ברכיבי המשחק משקיות האחסון "מאורות הפיראטים" ו"דגים עבור קטאן". את קלפי המשימה "מאורות הפיראטים" ו"דגים עבור קטאן" וכן את קלפי הניצחון המיוחד שלהם מניחים לצד לוח המשחק. כל שחקן מניח סמן משימה אחד על גבי משבצת הפתיחה "S" בכל אחד מקלפי המשימה.
- מערבבים את 6 אסימוני מאורת הפיראטים כשצידם הממוספר כלפי מטה ומניחים בערמה בשולי לוח המשחק.
- מניחים את 6 להקות הדגים סמוך ללוח המשחק.
- כל שחקן מקבל שני מטבעות זהב.



שלב ההקמה

הקמה חופשית, כמתואר בתרחיש 2.

משימה 1 "מאורות הפיראטים"

הכללים זהים למתואר בתרחיש 2.

משימה 2 "דגים עבור קטאן"

המועצה הקטאנית שולחת את השחקנים לאזור עשיר בדגה בכדי להבטיח את אספקת המזון לתושבים. על השחקנים ללכוד דגים רבים ככל האפשר ולהביאם לבסיס המועצה הקטאנית.

גילוי אזור דגה

על חבלי הים המעוטרים באיור של דגים (אזורי דגה) מופיע איור של 1-6 נקודות על גבי קובייה. שחקן שמגלה אזור דגה מקבל מיד שני מטבעות זהב.

עידוד ההטלה של להקות הדגים

בשלב התנועה של תורו רשאי כל שחקן להטיל קובייה כדי לעודד הטלה של להקת דגים באזור דגה שנתגלה. הוא יכול להטיל את הקובייה לפני או אחרי תנועה של אחת הספינות שלו, אך לא באמצע שיט של ספינה. יש להטיל קובייה אחת. אם הקובייה העלתה מספר של אזור דגה, השחקן לוקח להקת דגים מהמלאי ומניח אותה על גבי אזור הדגה. לא ניתן להניח להקת דגים על גבי אזור הדגה כאשר:

- כבר ממוקמת באזור דגה זה להקת דגים, או
- באזור דגה זה עוגנת ספינת פיראטים, או
- המספר שהוטל אינו תואם לאזורי הדגה שכבר התגלו.

במקרים אלו לא תתפתח להקת דגים חדשה.

אם מלאי להקות הדגים התרוקן (כל להקות הדגים נמצאות בדרכים), לא ניתן להטיל קובייה לעידוד ההטלה של להקת דגים חדשה.

לכידת להקת דגים

שחקן יכול ללכוד להקת דגים כאשר הספינה שלו, ריקה ממוטען, עוגנת עם החרטום שלה כלפי פינה של אזור דגה הנושא להקת דגים (א) או כאשר הספינה מצויה על נתיב ימי הגובל באזור הדגה. השחקן לוקח את להקת הדגים מאזור

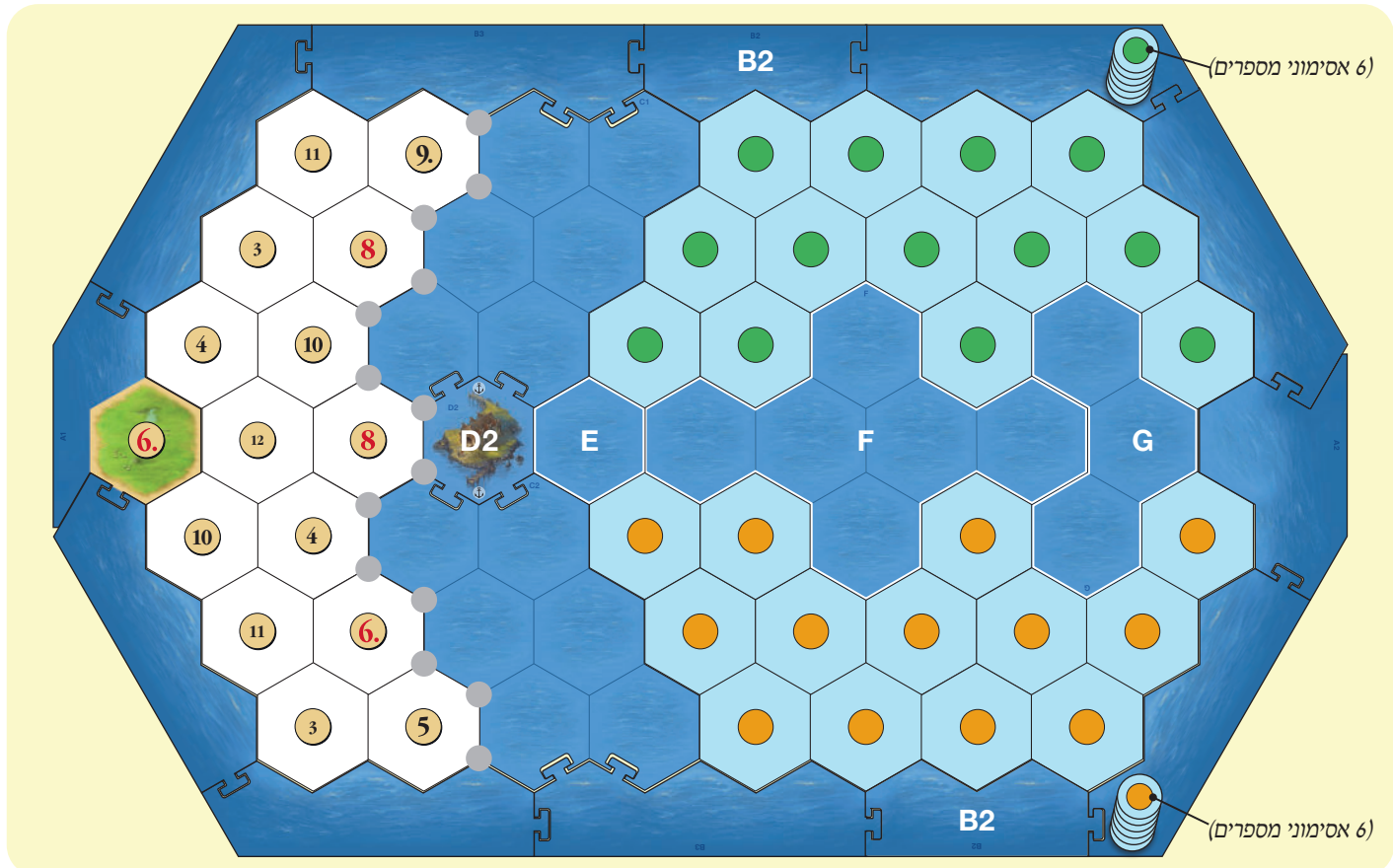
תרחיש 4 - תבלינים עבור קטאן

בתרחיש זה משתמשים ברכיבי המשחק של המשימות "דגים עבור קטאן" ו"תבלינים עבור קטאן".

הרכבת לוח המשחק

הרכבת מסגרת המשחק

מסגרת לוח המשחק של תרחיש ההיכרות מתרחבת ברכיב B2 במקומו של B1. את הרווח בין חבל הים D2 לבין מקטע הים F ממלאים באמצעות חבל הים E. מקטע הים הקטן G ימוקם כבאיווה, מימינו של מקטע הים F.



הכנה למשחק

- משחק זה מתנהל עם כלי המשחק מתרחיש 3.
- בתרחיש זה משתמשים גם ברכיבי המשחק משקיות האחסון "תבלינים עבור קטאן" ו"דגים עבור קטאן". את קלפי המשימה "תבלינים עבור קטאן" ו"דגים עבור קטאן" וכן את קלפי הניצחון המיוחדים שלהם מניחים לצד לוח המשחק. כל שחקן מניח סמון משימה אחד על גבי משבצת הפתיחה "S" בכל אחד מקלפי המשימה.
- מניחים את 24 שקי התבלינים סמוך ללוח המשחק.
- מניחים את 6 להקות הדגים סמוך ללוח המשחק.
- כל שחקן מקבל שני מטבעות זהב.

מיקום חבלי הארץ ואסימוני המספרים באי המוצא

מתבצע כמתואר בתרחיש 3.

מיקום חבלי הארץ ואסימוני המספרים באזורים שטרם נתגלו



מוציאים חבל ים ירוק אחד מתוך חפיסת חבלי הארץ. כשפניהם כלפי מטה, מערבבים יחד את שבעת חבלי הארץ הנותרים, שלושת חבלי הים עם הדגים ושלושת חבלי הארץ עם שדות התבלינים המסומנים ירוק אף הם, ומניחים אותם עם הסימון הירוק כלפי מעלה במקטע הצפוני של האזור שטרם נתגלה.

מוציאים חבל ים אחד המסומן בכתום מחפיסת חבלי הארץ. כשפניהם כלפי מטה, מערבבים יחד את 7 חבלי הארץ הנותרים, שלושת חבלי הים עם הדגים ושלושת חבלי הארץ עם שדות התבלינים המסומנים כתום גם הם, ומניחים אותם עם הסימון הכתום כלפי מעלה במקטע הדרומי של האזור שטרם נתגלה.

שלב ההקמה

הקמה חופשית, כפי שמתואר בתרחיש 2.

משימה 1 "דגים עבור קטאן"

הכללים זהים למתואר בתרחיש 3.

משימה 2 "תבלינים עבור קטאן"

במשימה זו ממלאים הצוותים את תפקיד הסוחרים. הם מפליגים בספינות לאיי התבלינים בכדי לקשור קשרי ידידות עם תושביהם ולסחור בתבלינים יקרי ערך. את התבלינים יובילו לאחד הנמלים (המסומנים בסמל העוגן) של המועצה הקטאנית.

גילוי חבל ארץ תבלינים

שחקן המגלה עם ספינתו חבל ארץ המניב תבלינים יקבל שני מטבעות זהב. לסיום הוא ימקם על גבי האי שקי תבלינים מהמלאי, כמספר השחקנים המשתתפים במשחק.

הצבת צוות סוחרים והעמסת שקי תבלינים

כאשר חרטום ספינה הנושאת צוות פונה לעבר פינת חבל ארץ תבלינים (א), צוות הסוחרים יכול לעלות מן הספינה אל הכפר השוכן בחבל ארץ זה. את מקומו בספינה יתפוס שק תבלינים אחד שיונח בתא המטען (ב). מגדלי התבלינים מעניקים לשחקן במתנה כישורים מיוחדים שילוו אותו עד סוף המשחק (ראה משמאל).

אספקת שקי תבלינים

ספינה הטעונה בשק תבלינים או שניים ואשר חרטומה פונה לעבר אחד הנמלים של המועצה הקטאנית רשאית לפרוק את המטען. השק או שקי התבלינים חוזרים למלאי. לסיום, השחקן מקדם את סמן המשימה שלו צעד אחד קדימה בלוח המשימה "תבלינים עבור קטאן" עבור כל שק תבלינים שסיפק.

כללים נוספים

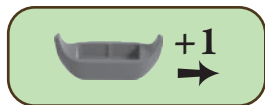
- כל שחקן רשאי להציב בחבל ארץ תבלינים צוות סוחרים אחד בלבד, וכנגדו לקחת ולהעלות לסיון שק תבלינים אחד בלבד.
- צוות שהוצב בחבל ארץ תבלינים חייב להישאר בו עד תום המשחק, כלומר אין אפשרות לאסוף אותו משם בספינה.
- שחקן רשאי לבנות דרך על אחד השוליים של חבל ארץ תבלינים או יישוב על אחד מצמתיו, רק לאחר שהציב בו צוות.
- לאחר טעינה או פריקה של שק תבלינים רשאית ספינה להמשיך בתנועתה כל עוד נותרו בידה יחידות תנועה שטרם נוצלו.

כישורים מיוחדים, מתנת מגדלי התבלינים

שחקן שהציב צוות בכפר של חבל ארץ תבלינים ויוצר קשרי ידידות עם תושבי הכפר רשאי לעשות שימוש מיידי בכישורים המיוחדים שקיבל בחבל ארץ התבלינים, אפילו באותו התור.

1. שייט מהיר (2x)

תושבי שניים מהכפרים הינם נוטים ימיים עתירי ניסיון, המלמדים את השחקנים כיצד להשיט מהר יותר את ספינותיהם.



היכולת "שייט מהיר" מעלה מיד את מספר יחידות התנועה של כל ספינות השחקן. השחקן רשאי כעת לטוט בכל תור למרחק של 5 נתיבי ים במקום 4 בלבד. אם שחקן מיוודד עם שני הכפרים שהעניקו לו יכולת של "שייט מהיר", יעמדו לרשותו 6 יחידות תנועה בכל תור. כמפורט בכללי היסוד, תמורת תשלום של 1 צמר, הוא יכול להגדיל את מספר יחידות התנועה של ספינה אחת בכל תור אחד ב-2 יחידות נוספות, עד להקצאה מרבית של 8 יחידות תנועה.

2. העצמת לוחמי הפיראטים (2x)

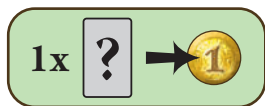
תושבי שניים מהכפרים הינם שועלי קרבות ותקינים בעלי ניסיון רב בלחימה כנגד ספינות הפיראטים, ומשפרים את סיכויי של שחקן לסלק ספינת פיראטים.



כפר אחד מסומן "5", השני "4". שחקן המיוודד עם אחד מכפרים אלו, יהיה מסוגל לסלק את ספינת הפיראטים לא רק בהטלת 6, אלא גם בהטלת המספר הנקוב בכפר. אם שחקן מיוודד עם שני הכפרים, הוא יוכל לסלק ספינת פיראטים בהטלת 4, 5 או 6.

3. זהב מהיר (2x)

תושבי שניים מהכפרים הינם סוחרים ממולחים. הם רוכשים משאבים ומשלמים תמורתם בזהב.



שחקן המיוודד עם אחד מכפרים אלו, יוכל להחליף פעם אחת בתור, בשלב הבנייה והסחה, משאב אחד כרצונו תמורת מטבע זהב אחד. שחקן המיוודד עם שני כפרים יוכל להחליף פעמיים בתור, בשלב הבנייה והסחה, משאב אחד לבחירתו תמורת מטבע זהב אחד.

סיום המשחק

שחקן מנצח כאשר בתורו יש ברשותו 15 נקודות ניצחון.

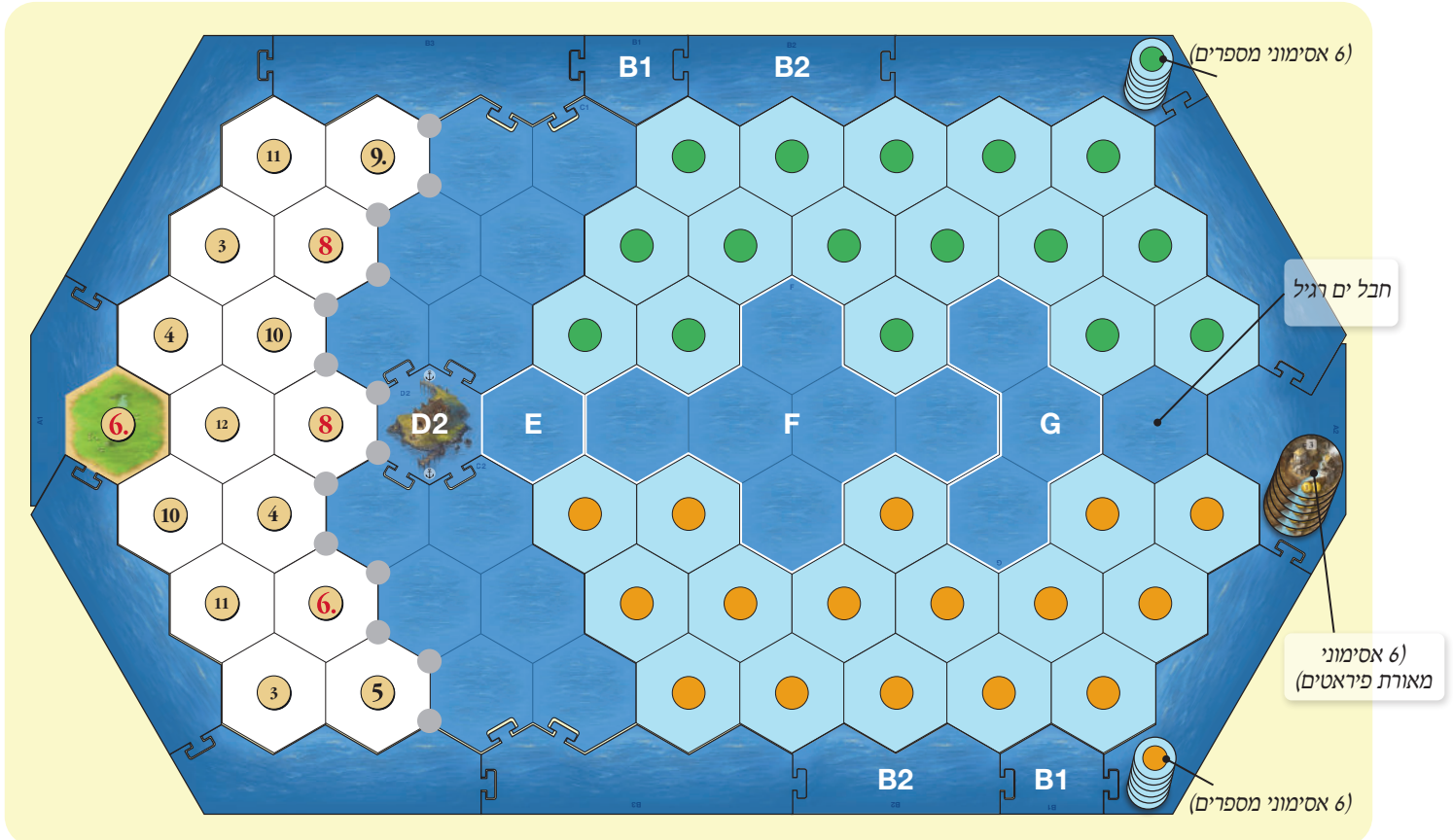
תרחיש 5 - מגלי ארצות ופיראטים

התרחיש המלא ובו המשימות "מאורות הפיראטים", "דגים עבור קטאן" ו"תבלינים עבור קטאן".

הרכבת לוח המשחק

הרכבת מסגרת המשחק

מסגרת לוח המשחק של תרחיש ההיכרות מתרחבת בחלקי המסגרת B1 ו-B2. את הרווח שנוצר בין חבל הים D2 לבין מקטע הים F ממלאים באמצעות חבל הים E. מקטע הים הקטן G ימוקם כבאיוו, מימינו של מקטע הים F. את הרווח בין מקטע הים הקטן G לבין המסגרת יש לסגור באמצעות חבל ים רגיל (מתוך שקית חבלי הארץ עם הסימון הכתום).



שלהם מניחים לצד לוח המשחק. כל שחקן מניח סמון משימה אחד על גבי משבצת הפתיחה "S" בכל אחד מקלפי המשימה.

- מניחים את 24 שקי התבלינים סמוך ללוח המשחק.
- מניחים את 6 להקות הדגים סמוך ללוח המשחק.
- מערבבים את 6 אסימוני מאורת הפיראטים כשצידם הממוספר כלפי מטה ומניחים אותם בערמה בשולי לוח המשחק.
- כל שחקן מקבל שני מטבעות זהב.

שלב ההקמה

הקמה חופשית, כמתואר בתרחיש 2.

משימה 1 "מאורות הפיראטים"

המשחק מתנהל על פי החוקים המתוארים בתרחיש 2.

משימה 2 "דגים עבור קטאן"

המשחק מתנהל על פי החוקים המתוארים בתרחיש 3.

משימה 3 "תבלינים עבור קטאן"

המשחק מתנהל על פי החוקים המתוארים בתרחיש 4.

סיום המשחק

שחקן מנצח כאשר בתורו יש ברשותו 17 נקודות ניצחון.

מיקום חבלי הארץ ואסימוני המספרים באי המוצא

מתבצע כמתואר בתרחיש 3.

מיקום חבלי הארץ ואסימוני המספרים באזורים שטרם נתגלו

מוציאים חבל ים ירוק אחד מתוך חפיסת חבלי הארץ. כשפניהם כלפי מטה, מערבבים יחד את שבעת חבלי הארץ הנותרים יחד עם שלושת חבלי הארץ מכל אחת מהמשימות "דגים עבור קטאן", "תבלינים עבור קטאן" ו"מאורות הפיראטים" המסומנים ירוק אף הם, ומניחים אותם עם הסימון הירוק כלפי מעלה במקטע הצפוני של האזור שטרם נתגלה.

מבין חבלי הארץ הכתומים, חבל ים אחד כבר הונח על הלוח כשהוא פתוח. כשפניהם כלפי מטה, מערבבים יחד את שבעת חבלי הארץ הנותרים יחד עם שלושת חבלי הארץ מכל אחת מהמשימות, "דגים עבור קטאן", "תבלינים עבור קטאן" ו"מאורות הפיראטים" המסומנים כתום אף הם, ומניחים אותם עם הסימון הכתום כלפי מעלה במקטע הדרומי של האזור שטרם נתגלה.

הכנה למשחק

- משחק זה מתנהל עם כלי המשחק מתרחיש 3.
- בנוסף, מקבל כל שחקן סמון משימה שלישי.
- בתרחיש זה משתמשים גם ברכיבי המשחק משקיות האחסון "תבלינים עבור קטאן", "מאורות הפיראטים" ו"דגים עבור קטאן". את קלפי המשימה "תבלינים עבור קטאן", "מאורות הפיראטים" ו"דגים עבור קטאן" ואת קלפי הניצחון המיוחד

אינדקס מילות מפתח

בנייה

- צוות..... 9
- עיר נמל..... 8
- ספינה..... 7
- מתיישב..... 8
- יישוב..... 8

תנועה

- צוות..... 9
- ספינת פיראטים..... 10, 9
- ספינה..... 7
- ספינת התיישבות..... 8

צוותים

- תנועת הצוותים..... 9
- העלאת צוותים לספינות או למזח..... 9

גילוי

- תגמול עבור גילוי (כללי)..... 7
- גילוי בולם תנועת ספינה..... 7
- גילוי אזור דגה..... 16
- גילוי חבל ארץ תבלינים..... 18
- גילוי מאורת פיראטים..... 13

להקת דגים

- גילוי אזור דגה..... 16
- אספקת להקת דגים..... 16
- עידוד ההטלה של להקות הדגים..... 16 עמוד
- לכידת להקת דגים..... 16

כישורים מיוחדים, מתנת מגדלי התבלינים

- העצמת לוחמי הפיראטים..... 18
- שייט מהיר..... 18
- זהב מהיר..... 18
- עיר נמל..... 8

משימות

- חוקי משימה כלליים..... 11
- משימת "מאורות הפיראטים"..... 12
- משימת "דגים עבור קטאן"..... 15
- משימת "תבלינים עבור קטאן"..... 17

מאורות פיראטים

- תנובת זהב ממכרה זהב..... 14
- אות גבורה..... 13
- השלמת ההשתלטות..... 13
- גילוי מאורת פיראטים..... 13
- השתלטות על מאורת פיראטים..... 13

ספינת פיראטים

- תוצאת 7 בהטלת הקוביות - מיקום ספינת פיראטים..... 10
- גם הפיראטים לוכדים דגים..... 16
- מיקום ספינת הפיראטים הראשונה..... 9
- סילוק ספינת פיראטים..... 10
- מיקום ספינת פיראטים - שוד משאבים..... 10
- תשלום דמי חסות לפיראטים..... 10

משאבים

- רכישה..... 6
- המרה..... 6

ספינות

- גילוי באמצעות ספינות..... 7
- בניית ספינות..... 7
- טעינת ספינות ופריקתן..... 7,8,9
- תנועת ספינות..... 7

מתיישבים

- גיוס מתיישבים..... 8
- העלאת מתיישב לסיפון (בשלב התנועה)..... 8
- הקמת יישוב באמצעות ספינת התיישבות (בשלב התנועה)..... 8

תור

- המרה ביחס 3:1..... 6
- שלב התנועה..... 6,7
- שלב תנובת המשאבים..... 6
- שלב הסחר והבנייה..... 6

אי המוצא

- שלב ההקמה - סידור עמדת הפתיחה..... 6
- מיקום חבלי הארץ ואסימוני המספרים באי המוצא..... 5,12,15,17

תרחישים

- תרחיש 1 - תרחיש היכרות "יבשה באופק"..... 4
- תרחיש 2 - "מאורות הפיראטים"..... 12
- תרחיש 3 - "דגים עבור קטאן"..... 15
- תרחיש 4 - "תבלינים עבור קטאן"..... 17
- תרחיש 5 - "מגלי ארצות ופיראטים"..... 19

החלפה בין יחידות מטען

- החלפה בין שתי ספינות..... 9
- החלפה בין ספינה ועיר נמל..... 9

האזור שטרם נתגלה

- מיקום אזורי דגה..... 15
- מיקום חבלי ארץ שדות תבלינים..... 17
- מיקום חבלי ארץ מכרה זהב..... 12
- מיקום חבלי ארץ..... 5

מחבר: קלאוס טויבר
 רשיון: © catan.de, 2013
 איור: Michael Menzel
 עיצוב: Michaela Kienle
 עיצוב כלי המשחק: Andreas Klover
 גרפיקת תלת מימד: Andreas Resch
 עורך מהדורת 2015: Arnd Fischer
 עריכה: TM-Spiele, Sebastien Rapp

©2013, 2015 KOSMOS Verlag Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
 טלפון: +49-711-2191-0
 פקס: +49-711-2191-199
 info@kosmos.de, kosmos.de
 כל הזכויות שמורות. מיוצר בגרמניה Art. Nr.: 693411

בודקי כללים ומשחק: המחבר והוצאה לאור מודים לבודקי הכללים והמשחק הבאים:
 Stefan Wiewiora, Stefanie Dohmen, Benjamin Teuber, Guido Teuber, Claudia Teuber, Gero Zahn,
 Arnd Beenen, Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren, Christoph Rother.

עריכה לגרסה העברית: אפרים היומן
 הגהה: מיכל שטרן, דתיה הלוי
 תרגום: עדו וילהלם פרי אלטר
 עורכת גרפית: פיות מורי
 ותודה לקוראי הבטא שלנו, ערן סודנרוואן ויונתן אוסטר על הערותיהם.

המשחק משווק בישראל על ידי: הקוביה משחקים בע"מ
 המגשימים 24, פתח תקווה, 4934833
 ח.פ. 6-314669-51 טל: 058-540-5399
 © 2020 הקוביה משחקים בע"מ, כל הזכויות שמורות

www.hakubia.com



הקוביה משחקים

