

קטאן

הרחבה למשחק הבסיסי

סוחרים וברברים

CATAN



כלי משחק

138 דמויות משחק
24 אבירים, 6 לכל שחקן



12 גשרים, 3 לכל שחקן



4 כרכרות, 1 לכל שחקן



36 ברברים בצבע ברונזה



40 מטבעות, 25 יחידות (1), 15 חמישיות (5)



22 גמלים בצבע ברונזה



117 קלפי משחק

- 1 ערכת קלפים עבור "התקפת ברברים"
- 2 ערכות קלפים עבור "סוחרים וברברים"
- 1 ערכת קלפים עבור "ארועים בקטאן"
- 4 קלפים עבור "הדדיגים של קטאן"

3 לוחות קרטון לחיתוך

- 1 קובייה צבעונית
- 1 חוברת הוראות

הערה: על מנת שערכות קטאן השונות יופרדו כראוי, חבלי הארץ של "סוחרים וברברים" מופיעים עם הסמל --- בפינה השמאלית התחתונה.

תוכן העניינים

- עמוד 2
- עמוד 2
- עמוד 2
- עמוד 4
- עמוד 5

- הגרסאות
- השודד הנחמד
- ארועים בקטאן
- מנהל הנמל
- קטאן לשניים

- עמוד 6
- עמוד 6
- עמוד 8
- עמוד 10
- עמוד 12
- עמוד 16

- הקמפיין
- הדדיגים של קטאן
- הנהרות של קטאן
- שיירת הקרוואנים
- התקפת הברברים
- סוחרים וברברים

עמוד 19

תודות

שחקנים יקרים,



לפני עשר שנים, לאחר הפירסום של "ערים ואבירים", שאלו אותי אם תהיה הרחבה שלישית למשחק הבסיסי. בזמנו השבתי שלא, כי חשבתי שהגרסאות הקודמות כבר ענו על כל המשאלות של שחקני קטאן; עם "יורדי הים" גדל המשחק מבחינה מרחבית, ועם "ערים ואבירים" הוא קיבל יותר עומק.

בתחילת 2006 ערכנו סקר בקהילת קטאן באינטרנט, כאשר בין השאר שאלנו את תושבי עולם המשחקים הווירטואלי הזה אילו משחקים הם היו הכי רוצים לראות. בראש רשימת המשאלות נכתב "גרסאות למשחק הבסיסי". ומכיוון שבעשר השנים האחרונות נאספו במגירת רעיונות לגרסאות והרחבות מעניינות, קיבלתי עידוד מההצבעה לעבוד ולפתח אותן עוד יותר. את התוצאות של תהליך זה אתם מחזיקים כעת בידיכם: קמפיין עם חמישה תרחישים הפותח אתגרים חדשים לחלוטין, הזדמנויות לחוות את המשחק הבסיסי באופן אחר, ואפשרות להתאים את המשחק לצרכים האישיים. לפיכך, ההרחבה השלישית הינה "גרסה של המשחק הבסיסי", המציעה בתרחישים האחרונים של הקמפיין גם עומק משחקי הדומה ל"ערים ואבירים".

אך כמובן שלא ניתן לפתח הרחבה משמעותית שכזו באופן משביע רצון לבד. לכן ברצוני להודות לכל ה'מתיישבים' המופיעים בסוף המדריך תחת סעיף "בדיקת חוקים ועצות" על עזרתם המוערכת. אני מאחל לכם הנאה רבה עם "סוחרים וברברים"!

קלאוס טויבר, פברואר 2007.



לפני המשחק הראשון

ראשית יש להסיר בעדינות את פיסות הקרטון מהמסגרת. בצד האחורי תמצאו את שם הגרסה או התרחיש, אשר כמו הקלפים, מסומן בצבע ייחודי: גרסת "ארועים בקטאן": אפור ● | תרחיש "הדייגים של קטאן": כחול בהיר ● | תרחיש "נהרות קטאן": כחול כהה ● | תרחיש "התקפת הברברים": סגול ● | תרחיש "סוחרים וברברים": חום ● .

הערה

ניתן לשלב את כל הגרסאות של המשחק אחת עם השניה, כמו גם עם התרחישים של הרחבה זו, עם תרחישי "יורדי הים", ועם חלקים מסוימים של "ערים ואבירים" ו"מגלי ארצות ופיראטים". חלק מהשילובים מצריכים שינוי של החוקים, והם מפורטים במקרה הצורך בגרסאות או בתרחישים המתאימים.

ארועים בקטאן

"כל אדם קובע את גורלו בעצמו" - בחיים, וגם בקטאן. קחו את הקובייה בידיכם והמרו על מזלכם כל פעם מחדש! כמוכן שמדי פעם תאלצו להתמודד עם תהפוכות הגורל, כאשר המספרים לא יהיו לטובתכם ורק יעזרו לשחקנים אחרים. אך נראה שחוקרים הצליחו לנבא את גורלם על ידי שיטות סטטיסטיות פשוטות. וזה עובד! יחד עם זאת, לשימוש בשיטות אלו יש גם השלכות שליליות: כעת לא ניתן לתרץ כשלונות בטענה שהמספרים לא לטובתנו...
משך המשחק: תלוי בתרחיש
חלקים נדרשים: אין



השווד הנחמד

מה קורה ביער של קטאן? סיפורים מוזרים נשמעים מהיערות האפלים של האי. איזכולד השוודד נעלם ללא זכר, ובחור צעיר לקח את מקומו. שמו רוב דה-הוד, והוא רק 'מקל על משאם' של מטיילים עשירים... פשוטי יד יכולים להמשיך בדרכם.
משך המשחק: תלוי בתרחיש
חלקים נדרשים: אין

תקציר

מי לא סבל משוודד שהתיישב בתחילת המשחק על משאב חשוב, ומנע את הפצתו עד לגלגול '7' בקובייה? השוודד הנחמד מרחם על כל השחקנים עד שיש להם יותר משתי נקודות ניצחון.

השינויים

לא ניתן להציב את השוודד ליד יישוב של שחקן בעל שתי נקודות ניצחון לאחר הטלת '7' או בעקבות שימוש באביר. אם אין משבצת פנויה בשביל השוודד, הוא ישאר או יוחזר למדבר. אם יש לשחקן יישוב במדבר והוא בעל שתי נקודות ניצחון, לא ניתן לקחת ממנו קלף משאבים. בכל מקרה, כל שחקן שמחזיק מעל שבעה קלפי משאבים חייב להיפרט ממחציתם בעת הטלת '7'.

תקציר

קלפים אלו מחליפים את הקוביות! במקום להטיל את שתי הקוביות כרגיל, כל שחקן חושף בתורו את הקלף העליון בערמתו, כאשר כעת המספר על הקלף קובע איזה חבל ארץ מניב משאבים. חלק מן הקלפים מציינים גם ארועים מסוימים. סך הכל ישנם אחד עשר ארועים שונים, הפרושים על כמחצית מהקלפים. החלוקה הסטטיסטית של המספרים על הקלפים מפחיתה את הסיכויים של ארוע להתרחש. מסיבה זו, הארועים מספקים רגעים לא צפויים רבים יותר ובכך יוצרים אווירה מיוחדת למשחק.

עצות לגרסה זו

מתאים למשפחה ובמיוחד לילדים.

אפשרויות לשילוב

גרסה זו ניתנת לשילוב ללא שינוי חוקים עם כל הגרסאות, כל התרחישים ועם הרחבת "יורדי הים".

הכנה

הוציאו את קלף "שנה חדשה" ואת הקלף הראשי.
א. ערבבו את שאר הקלפים.

ב. הניחו חמישה קלפים עם הפנים כלפי מטה תחת קלף "שנה חדשה", ואת שאר הקלפים בערמה עם הפנים כלפי מעל קלף זה.

ג. אם השתמשתם בכל הקלפים העליונים, יש לערבב את כל הקלפים מחדש. במשחק ישנם תמיד חמישה קלפים.

חוקים נוספים

התקפת השודד (הטלת קובייה "7" * 6)

1. שחקן בעל יותר מ-7 קלפים צריך להיפטר ממצחיתם.

2. הזיזו את השודד לחבל ארץ חדש, וקחו קלף משאבים אחד מידי של שחקן בעל יישוב או עיר הצמודים לחבל ארץ זה.

מגפה (הטלת קובייה "6" ו-"8")

כל שחקן מקבל רק קלף משאבים אחד על כל עיר שבבעלותו.

ערים ואבירים:

לא ניתן לקבל 'סחורות'.

רעידת אדמה (הטלת קובייה "6")

כל שחקן נדרש לסובב דרך אחת על הצד. עליו לתקן אותה, ורק לאחר מכן להתחיל לבנות דרכים חדשות. דמי התיקון: "עץ" אחד ו"לבנה" אחת. לא ניתן לבנות יישוב על דרך פגומה, אך היא עדיין נחשבת במניין "הדרך הארוכה ביותר".

שכנות טובה (הטלת קובייה "6")

כל שחקן נותן לשכנו משמאל קלף משאבים אחד, אם יש לו.

ערים ואבירים:

ניתן לתת גם 'סחורות'.

טורניר אבירים (הטלת קובייה "5")

השחקן (או השחקנים) עם הכי הרבה קלפי אבירים פתוחים מקבל קלף משאבים אחד לבחירתו.

ערים ואבירים:

השחקן בעל האבירים הפעילים החזקים ביותר. לא ניתן לקבל 'סחורות'.

יתרון מסחרי (הטלת קובייה "5")

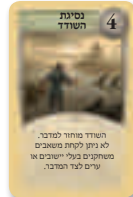
השחקן שמחזיק בקלף "הדרך הארוכה ביותר" יכול למשוך קלף משאבים אחד משחקן אחר לבחירתו.

ים שקט (הטלת קובייה "9" ו-"12")

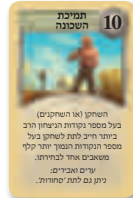
השחקן (או השחקנים) עם מספר היישובים או הערים הרב ביותר לצד נמל זוכה לקלף משאבים אחד על פי בחירתו.

ערים ואבירים:

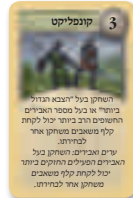
לא ניתן לקבל 'סחורות'.



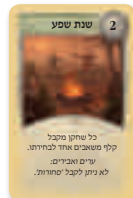
נסיגת השודד (הטלת קובייה "4" * 2)
השודד מוחזר למדבר. לא ניתן לקחת קלפי משאבים משחקנים בעלי יישובים או ערים לצד המדבר.



תמיכת השכונה (הטלת קובייה "10" * 1, "11" * 1)
השחקן (או השחקנים) בעל מספר נקודות הניצחון הרב ביותר חייב לתת לשחקן בעל מספר נקודות נמוך יותר קלף משאבים אחד לבחירתו.
ערים ואבירים:
ניתן גם לתת 'סחורות'.



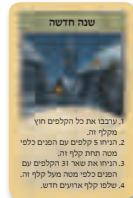
קונפליקט (הטלת קובייה "3")
השחקן בעל "הצבא הגדול ביותר" או בעל מספר קלפי האבירים החשופים הרב ביותר יכול לקחת קלף משאבים אחד לבחירתו.
ערים ואבירים:
השחקן בעל האבירים הפעילים החזקים ביותר יכול לקחת קלף משאבים אחד לבחירתו.



שנת שפע (הטלת קובייה "2")
כל שחקן מקבל קלף משאבים אחד לבחירתו.
ערים ואבירים:
לא ניתן לקבל 'סחורות'.



קלפים כלליים (הטלת קובייה "3" * 1, "4" * 1, "5" * 2, "6" * 2, "8" * 4, "9" * 3, "10" * 2, "11" * 1)
מתיישבים יקרים, הפריחו את קטאן! שום ארוע לא מתרחש.



שנה חדשה
1. ערבבו את כל הקלפים חוץ מקלף זה.
2. הניחו חמישה קלפים עם הפנים כלפי מטה תחת קלף זה.
3. הניחו את שאר שלושים ואחד הקלפים עם הפנים כלפי מעל קלף זה.
4. שלפו קלף ארועים חדש.

אפשרויות לשילוב

גרסה זו ניתנת לשילוב ללא שינוי חוקים עם כל הגרסאות, כל התרחישים ועם הרחבת "יורדי הים".

לשילוב עם "ערים ואבירים": כל שחקן מטיל בתורו את הקובייה האדומה ואת קוביית הארועים. ראשית פועלים לפי קוביית הארועים, ולאחר מכן יש לשלוף קלף מערמת "ארועים בקטאן", ולהמשיך כמתואר למעלה.

לשילוב עם "מגלי ארצות ופיראטים": קלפים רבים מתייחסים לאלמנטים משחקיים כגון השודד, קלפי האבירים או הנמלים - אלמנטים אשר אינם מופיעים ב"מגלי ארצות ופיראטים". אך עדיין ניתן להשתמש בקלפים אם מתעלמים מהארועים ומתייחסים רק למספר הקובייה המודפס.

מנהל הנמל

"הים, על סכנותיו ופיתוייו, תמיד משך את האנשים האמיצים ביותר. הם מתאספים בנמלים, ומחפשים אחר הרפתקאות.

מי שמסוגל להשתלט על ההרפתקנים הפראיים הללו וודאי זכאי להתמנות למשרה רמה כלשהי - אפילו לתפקיד מנהל הנמל! ואולי זהו הצעד הראשון לכיבודים גדולים עוד יותר?"

משך המשחק: תלוי בתרחיש

חלקים נדרשים:

קלף נקודות ניצחון "מנהל הנמל".



תקציר

המסחר בקטאן גדל, ולכן הנמלים הופכים חשובים יותר ויותר. יישובים וערים הממוקמים לצד נמלים זוכים ל"נקודות נמל", אשר בתורן יכולות להעניק שתי נקודות ניצחון נוספות.

הכנה

המשחק מאורגן בהתאם לחוקים הרגילים, בתוספת קלף "מנהל הנמל". קלף מנהל הנמל:



המשחק

המשחק מתנהל בהתאם לחוקים הרגילים של "קטאן", כאשר המנצח הוא זה המגיע ראשון ל-11 נקודות ניצחון.

חוקים נוספים

- יישוב הממוקם לצד נמל שווה נקודת נמל אחד. עיר הממוקמת לצד נמל שווה שתי נקודות נמל.
- השחקן הראשון שמגיע לשלוש נקודות נמל זכאי לקלף "מנהל הנמל", המקנה לו שתי נקודות ניצחון.
- אם שחקן אחר משיג יותר נקודות נמל, הוא מקבל את קלף "מנהל הנמל" ואת נקודות הניצחון הנלוות אליו.

אפשרויות לשילוב

גרסה זו ניתנת לשילוב ללא שינוי חוקים עם כל הגרסאות, כל התרחישים ועם הרחבות "יורדי הים" ו"ערים ואבירים". לגבי כל תרחיש, יש להגיע לנקודות ניצחון אחת יותר מהמצוין.



כשפיראטים בעקבותיכם, וערפל סביבכם בדרך אל חופים חדשים. הרפתקאות, מתח וגיוון. בואו לחוות את ההפלגה לקטאן! הרחבה ל"קטאן-המשחק" - משחק הבסיס

קטאן לשניים

מתיישיבי קטאן הם אנשים חברותיים. הם אוהבים להפגש עם אנשים אחרים ולבלות, בין אם ברביעייה ובין אם בשלישייה. אך כעת יש אפשרות כייפית חדשה גם לשני מתיישיבים בלבד! שניים אמיתיים ושניים דימוניים. נסו את האתגרים החדשים של קטאן לשני שחקנים!

משך המשחק: תלוי בתרחיש

חלקים נדרשים:

20 מטבעות מסחר

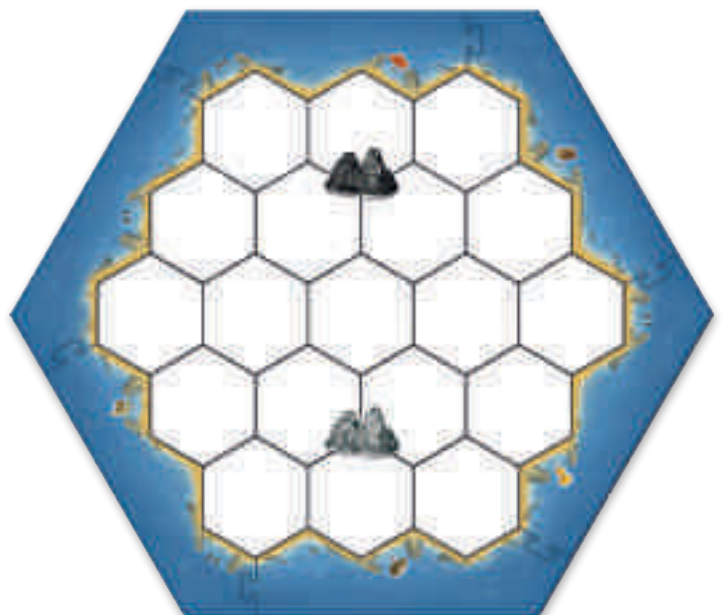


הכנה

המשחק מאורגן בהתאם לחוקים הרגילים. שתי ערכות הצבעים שלא נבחרו על ידי השחקנים משמשות כיחידות של שני שחקנים דימוניים וניטרליים. הם ממוקמים בצמוד לאזור המשחק. יש להכין גם את מטבעות המסחר, כאשר כל שחקן מקבל 5 מטבעות בתחילת המשחק.

שלב ההקמה

כל אחד משני השחקנים הניטרליים מקבל יישוב אחד בלבד (ללא דרכים), כאשר שני היישובים ממוקמים בצמתים המסומנים על הלוח באיור המצורף. שני השחקנים האמיתיים מקימים את שני היישובים ושתי הדרכים שלהם על פי חוקי המשחק הרגילים. בסוף שלב ההקמה לכל שחקן אמיתי יש שני יישובים ושני ערים, ולכל שחקן ניטרלי ישו אחד על הלוח.



המשחק

המשחק מתנהל בהתאם לחוקים הרגילים של "קטאן" לשלושה ולארבעה שחקנים, יחד עם השינויים הבאים:

חוקים נוספים

קוביות ומשאבים

כל שחקן מטיל בתורו שתי קוביות פעמיים. יש לוודא שתוצאות הקוביות בשתי ההטלות הינן שונות, כך שאם ההטלה השנייה הראתה את אותה תוצאה של הראשונה, יש להטיל אותן שוב, עד שמושגות תוצאות שונות. לאחר כל הטלת צמד קוביות בנפרד, השחקנים מקבלים משאבים או מזיזים את השוודד בעקבות הטלת "7". ניתן להזיז את השוודד גם בין הטלת הקוביות באמצעות שימוש באביר או במטבעות המסחר.

בנייה של שחקן ניטרלי

כל שחקן שבונה יישוב או דרך, בונה גם דרך אחת או יישוב אחד (בחינם) לאחד משני השחקנים הניטרליים. אם אין אפשרות לבנות יישובים נוספים לשחקנים הניטרליים, יש לבנות להם דרך במקום. אם שחקן בונה עיר או קונה קלף פיתוח, אין צורך לבנות לשחקנים הניטרליים דבר. שחקן ניטרלי לא מקבל קלפי משאבים, אך יכול להחזיק ב"דרך הארוכה ביותר".

מטבעות מסחר

עוד לפני הטלת הקוביות, כל שחקן יכול לבצע אחת מתוך שתי פעולות:

- סחר בכפייה - השחקן רשאי לקחת שני קלפים מיריבו ולתת לו בתמורה שני קלפים אחרים. במקרה שליריב יש רק קלף אחד, השחקן מקבל אותו, אך עדיין צריך לתת שניים בתמורה.
- הפעלת השוודד: השחקן יכול להציב את השוודד במדבר. אם שחקן אחר מחזיק ביישובים או בערים לצד המדבר, לא ניתן לקחת ממנו קלף משאבים. אם לשחקן יש מספר נקודות ניצחון זהה או נמוך משל היריב, מחיר כל פעולה הינו מטבע מסחר אחד. אם לשחקן יש מספר נקודות ניצחון גבוה משל היריב, מחיר הפעולה הוא שני מטבעות מסחר.

השגת מטבעות מסחר

- כל שחקן רשאי להחליף בתורו אחד מקלפי האבירים החשופים שלו תמורת שני מטבעות מסחר. שחקן המחזיק ב"צבא הגדול ביותר" ובוחר להחליף אביר, עלול לאבד תואר זה במידה ונשארו לו רק שני אבירים חשופים או את אותו מספר אבירים חשופים כשל ירבו. תואר "הצבא הגדול ביותר" יעבור אוטומטית ליריב בעל מספר האבירים החשופים הגדול ביותר (לפחות 3).
- כל שחקן הבונה יישוב לצד המדבר (גם בשלב ההקמה) זוכה לשני מטבעות מסחר.
- כל שחקן הבונה יישוב לצד החוף (גם בשלב ההקמה), זוכה למטבע מסחר אחד.
- כל שחקן הבונה יישוב לצד החוף והמדבר יחדיו (גם בשלב ההקמה), זוכה לשלושה מטבעות מסחר.

אפשרויות לשילוב

גרסה זו ניתנת לשילוב ללא שינוי חוקים עם כל הגרסאות, ועם התרחישים של הרחבה זו או של "יורדי הים" בהם "הצבא הגדול ביותר" לא מבוטל. **לשילוב עם "ארועים בקטאן"**, בכל תור יש לשלוף שני קלפים ברצף במקום להטיל את הקוביות, אם הקלף השני מראה את אותו המספר כשל הקלף הראשון, הוא עדיין תקף, ולא צריך לשלוף קלף חדש. **לשילוב עם "ערים ואבירים"**, ישנם כמה שינויים המופיעים באתר catan.de.

הקמפיין כולל חמישה תרחישים שונים, מ"הדייגים של קטאן" הפשוט יחסית ועד ל"סוחרים וברברים" המורכב יותר. לאור רמת הקושי המתגברת, אנו ממליצים לשחק בתרחישים על פי הסדר. באופן עקרוני, תרחישים שונים יכולים להשתלב אחד עם השני בהתאם לשינויי החוקים הנדרשים, ואף להשתלב עם תרחישי "ורדי הים", "מגלי ארצות ופיראטים" ו"ערים ואבירים". מפאת קוצר החוברת, תיאור של כל שילוב שכזה נמצא באתר catan.de.

תקציר

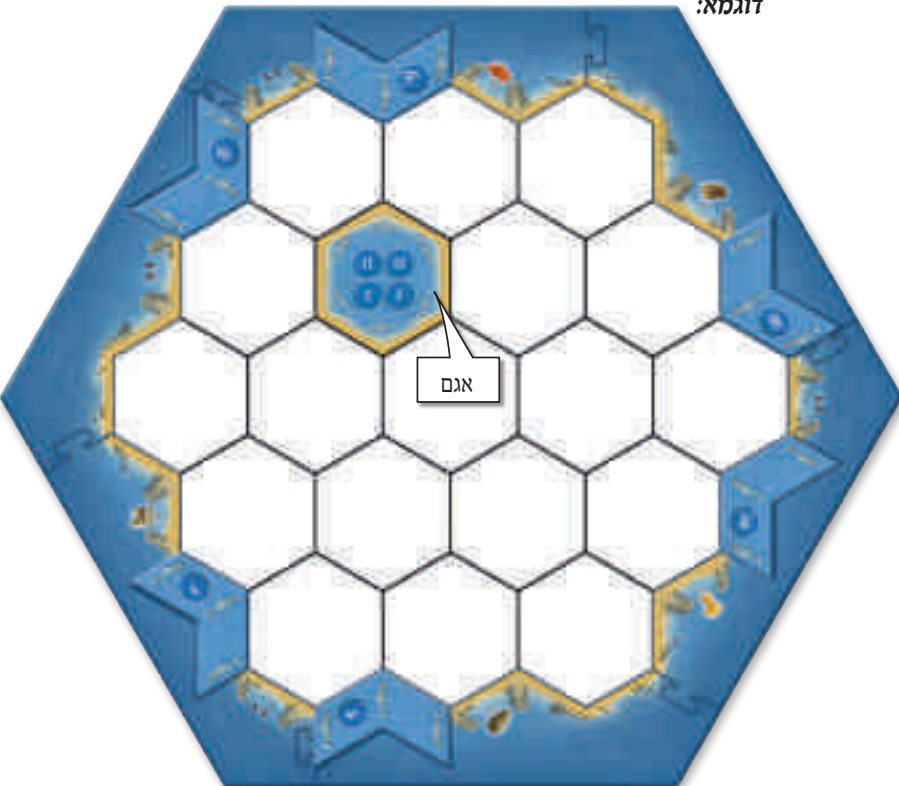
למרות שהדגה בקטאן משגשגת ופורחת, תמיד היה קשה למצוא דגים בשווקי האי. מה אם כן יותר פשוט מלשלוח דייגים אל החוף, ולדוג את המשאב היקר הזה מן המעמקים? כך הפכו מהר מאוד הדגים למצרך נחשק בקטאן. השודד עוזב את האי ברצון תמורת שני דגים, הבנק תורם קלף משאבים תמורת ארבעה דגים, ואומרים שתמורת ארוחה בת חמישה דגים, פועלים מוכנים לבנות גם דרכים בחינם...

הכנה

המשחק מאורגן בהתאם לחוקים הרגילים.

- המדבר מוחלף באגם. אין להציב את האגם לצד החוף.
- יש לערבב את אסימוני הדגים ולהניחם עם הפנים כלפי מטה לצד קלפי המשאבים.
- יש להניח את אזורי הדייג במפרצים חופשיים לצד החוף.
- השודד מוצב מחוץ ללוח עד להטלה הראשונה של "7" בקובייה.

דוגמא:

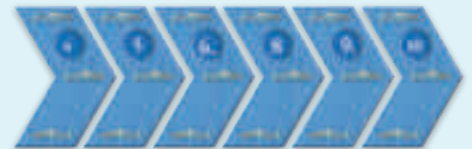


הדייגים של קטאן

"לאחר שהמתיישבים ייסדו את יישוביהם הראשונים, עיבדו את האדמה ויצאו עם עדריהם לשדות הפוריים של קטאן, אפשר היה לחשוב שהם ישמחו לנוח וליהנות מעבודתם. אך לא כך. למרות שכבשים ושיבולת מהווים מקור מצוין למזון, כשאוכלים כל יום את אותו דבר מתפתח גם הרצון לטעום דברים חדשים. לכן אין זה מפתיע שתוך זמן קצר החלו המתיישבים להצטייד ברשתות דייג ויצאו לנסות את מזלם באגמים ובחופים. נראה שזמנם של הדגים הולך ואוזל..."

משך המשחק: בין 45 ל-60 דקות
חלקים נדרשים:

צד אחורי 6 אזורי דייג עם מספרי הקובייה: 4, 5, 6, 8, 9, 10 עם חוקים מקוצרים.



29 אסימוני דגים (8, 10, 11)



1 אסימון "נעל ישנה"

1 חבל ארץ "אגם" עם מספרי הקוביות 2, 3, 11, 12



4 קלפי מידע



צד אחורי

קלף ראשי

המשחק

המשחק מתנהל בהתאם לחוקים הרגילים יחד עם השינויים הבאים.

חוקים נוספים

דייג

לכל אזור דייג שלושה צמתים סמוכים לחוף. שחקן אשר בונה יישוב לצד אזור דייג מקבל אסימון דגים אחד בכל פעם שהמספר המופיע באזור הדייג יוצא בקובייה. שחקן אשר בונה את יישובו השני בשלב ההקמה לצד אזור דייג מקבל אסימון דגים אחד באופן מיידי. על השחקנים להניח את אסימוני הדגים לצידם עם הפנים כלפי מטה. שחקן אשר יש לו עיר לצד אזור דייג מקבל שני אסימוני דגים בכל פעם שהמספר המופיע באזור הדייג יוצא בקובייה. שחקן בעל יישוב לצד האגם יכול לקבל אסימון דגים בכל הטלת 2, 3, 11 או 12. אם יש לו עיר לצד האגם, הוא מקבל שני אסימוני דגים.

האגם



אזור דייג עם מספר הקובייה 6

פעולות עם אסימוני הדגים

בכל אסימון מופיעים מספר דגים (1-3). כל שחקן יכול לבצע פעולות מסוימות בשלב הבנייה והמסחר של התור. ככל שמספר הדגים באסימון גדול יותר, כך הפעולה משמעותית יותר:

- 2 דגים - השחקן יכול להוציא את השודד מהלוח (כאשר הוא חוזר למשחק בהטלת 7 הבאה).
- 3 דגים - השחקן יכול לקחת קלף משאבים אחד משחקן אחר.
- 4 דגים - השחקן רשאי לקבל קלף משאבים אחד לבחירתו מהבנק.
- 5 דגים - השחקן יכול לבנות דרך אחת בחינם.
- 7 דגים - השחקן מקבל קלף פיתוח אחד בחינם.

לאחר השימוש באסימוני הדגים, יש להניח אותם עם הפנים כלפי מעלה לצד האסימונים הפוכים בבנק.

מעבר לכך

- מקסימום 7 אסימוני דגים:** אין להחזיק יותר מ-7 אסימוני דגים. אם לשחקן יש 7 אסימוני דגים, ולאחר מכן הוא קיבל אסימון דגים מיישוב או עיר שבבעלותו, ביכולתו להחליף אסימון דגים תמורת קלף משאבים מהבנק.
- אין לפרוט אסימוני דגים בבנק:** אם נשאר יותר דגים ממחיר הפעולה, לא ניתן לקבל דגים כ'עודף'.

- מספר פעולות מותרות בתור:** ניתן לבצע בתור אחד כמה פעולות שונות באמצעות אסימוני הדגים, כל עוד הן מבוצעות ברצף ובאופן בלתי תלוי אחת בשניה. לא ניתן, למשל, לתת 2 אסימונים עם 3 דגים בכל אסימון, להוציא את השודד מהלוח (2 דגים) ולקבל קלף משאבים מהבנק (4 דגים).
- אסימוני דגים לא נחשבים כמשאבים:** אסימוני דגים לא נספרים כקלפי משאבים, ולכן לא נלקחים בחשבון בהטלת 7 בקובייה. לא ניתן גם לקחת אסימון דגים משחקן אחר באמצעות השודד.
- נמלים ואזורי דייג:** צמתים מסויימים מהווים גם נמלים וגם אזורי דייג. שחקן אשר מקים יישוב בצומת מסוג זה זוכה ליהנות מכל העולמות.
- עם תום אסימוני הדגים:** כשאין יותר אסימוני דגים הפוכים בבנק, יש להחזיר את אסימוני הדגים המשומשים, לערבב אותם וליצור קופה חדשה.
- אין לסחור בדגים:** אסור להחליף אסימוני דגים בין שחקנים.

נעל ישנה

שחקן אשר מקבל אסימון זה חייב לחשוף אותו באופן מיידי. ביכולתו להעביר אותו לכל שחקן אחר בעל מספר נקודות ניצחון דומה לו או גבוה משלו. אם לשחקן שקיבל את האסימון יש את מספר נקודות הניצחון הגבוהה ביותר, עליו לשמור אותו עד ששחקן נוסף ישיג לפחות את אותו מספר נקודות ניצחון. מי שמחזיק ב"נעל הישנה" צריך נקודות ניצחון נוספת על מנת לנצח (11 במקום 10).

סוף המשחק

המנצח במשחק הוא השחקן שהגיע ל-10 נקודות ניצחון. מי שמחזיק ב"נעל הישנה" צריך להשיג 11 נקודות.

אפשרויות לשילוב

גרסה זו ניתנת לשילוב עם כל הגרסאות של הרחבה זו.

לשילוב עם גרסת "קטאן לשניים" יש להתחשב בשינויים הבאים:

- כל שחקן מקבל עם תחילת המשחק 5 אסימוני דגים: 2 אסימונים עם דג אחד, 2 אסימונים עם 2 דגים ואסימון דגים אחד עם 3 דגים. שאר אסימוני הדגים מעורבבים ומוסתרים לצד הלוח.
- מטבעות הסחר הושמטו. השחקן בעל מספר נקודות הניצחון הקטן יותר צריך דג אחד פחות לכל פעולה.
- במקום לשהות במדבר (שלא קיים בתרחיש זה), השודד מחכה מחוץ ללוח עד להטלת 7 או לשימוש באביר.
- ניתן להשיג אסימוני דגים חדשים רק על ידי הטלת מספר המופיע באזורי הדייג - לא על ידי הקמת יישוב לצד החוף או על ידי שימוש באביר.

לשילוב עם גרסת "ארועים בקטאן" יש להתחשב בשינויים הבאים:

נסוגת השודד: השודד מחכה מחוץ ללוח עד להטלת 7 או לשימוש באביר.

לשילוב עם גרסת "מנהל הנמל", יש להשיג 11 נקודות ניצחון במשחק (או 12 נקודות עם "הנעל הישנה").

הנהרות של קטאן

"בעוד שמתיישבים אחדים הקדישו עצמם לחלוטין לדייג, אחרים החלו להתיישב בנהרות של קטאן, שכן הם עורקי החיים האמיתיים של האי. המסחר פורח כאן במיוחד, והזהב נמצא בשפע. לכן אין זה מפתיע שדרכים ארוכות וגשרים מרשימים מוקמים השכם והערב בגזות הנהר. כל אחד רוצה להיות המתיישב העשיר באי, אך בדרך כלל בעוד אחד מתעשר, רבים הופכים עניים..."

משך המשחק: בין 45 ל-60 דקות
חלקים נדרשים:



שני נהרות (אחד המורכב מ-3 חבלי ארץ; אחד המורכב מ-4 חבלי ארץ).

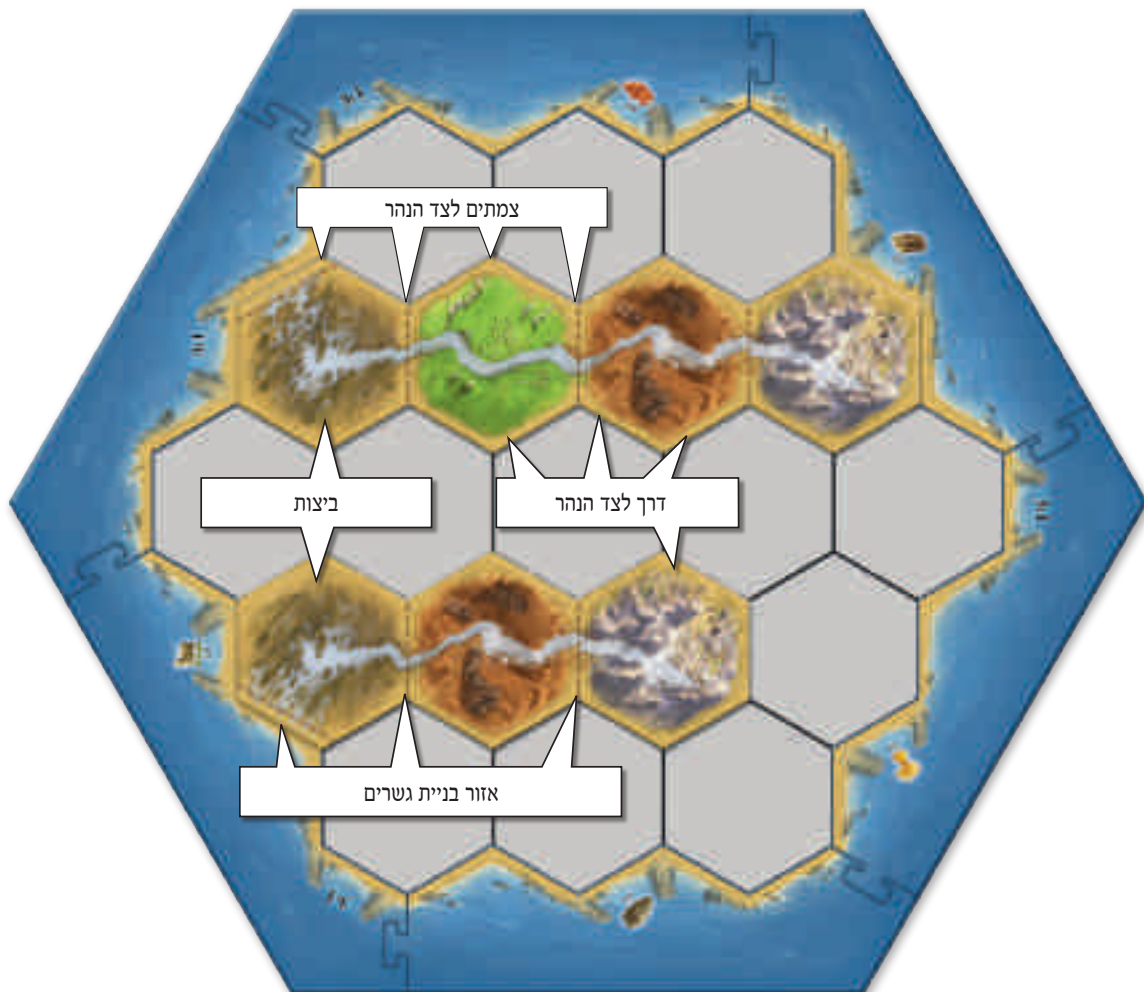


תקציר

כל שחקן מקבל מטבע זהב אחד עבור כל דרך או יישוב הנבנים לצד הנהר. תמורת 2 מטבעות זהב ניתן לקבל קלף משאבים. השחקן בעל כמות הזהב הרבה ביותר הוא "המתיישב העשיר", מה שמעניק לו נקודת ניצחון. אך יש להיזהר! מי שמתרברב בזהב יכול מהר מאוד להפוך לעני, ולאבד 2 נקודות ניצחון.

הכנה

יש להכין את הלוח ולמקם את הנהרות על פי האיור:
 • יש להוציא את חבלי הארץ הבאים מהמשחק: 2 הרים, 2 גבעות, 2 אדמות מרעה ואת המדבר, ולהשתמש בשאר חבלי הארץ לבניית הלוח.



• אין לשים עיגולי מספר על אזורי הביצות.

- יש להוציא את עיגול המספר "2" מהלוח בנקודה זו, ולהניח את המספר המצוין באות א' על חבל ארץ לצד החוף. שאר עיגולי המספרים ממוקמים על הלוח בסדר אלפבתי, כמו במשחק הבסיסי. כאמור, יש לדלג על עיגול המספר 2 (ב'), אך לאחר שנעשה שימוש בכל עיגולי המספרים, יש למקם את עיגול המספר "2" בחבל ארץ עם עיגול המספר "12", כך שהוא יניב משאבים בכל הטלה של "2" או "12".
- השודד ממוקם באחת משתי הביצות.
- מטבעות הזהב מונחים לצד הלוח.
- בתחילת המשחק לאף שחקן אין מטבעות זהב.
- כל שחקן מקבל 3 גשרים התואמים לצבע שלו.
- יש למקם את קלפי "המתיישב העשיר" ו"המתיישב העני" לצד הלוח.

שלב ההקמה

כמו במשחק הבסיסי, כל שחקן בונה 2 יישובים כשליצידם דרך. חוקים נוספים: לא ניתן לבנות דרך על גשר, כלומר דרך החוצה נהר. חוק זה תקף לאורך כל המשחק. כל דרך שנבנית לצד הנהר מזכה את השחקן במטבע זהב אחד. כל יישוב הנבנה בצומת לצד הנהר מזכה את השחקן במטבע זהב אחד.

חלוקת קלפי "המתיישב העשיר" ו"המתיישב העני"

שחקן יכול אפוא להתחיל את המשחק עם מקסימום 4 מטבעות זהב. כל השחקנים בעלי מספר מטבעות הזהב הנמוך ביותר לאחר שלב ההקמה מקבלים את כרטיס "המתיישב העני". חשוב: אם לכל השחקנים מספר זהה של מטבעות זהב (או ללא מטבעות כלל), כולם מקבלים את כרטיס "המתיישב העני" (פחות שתי נקודות ניצחון).



השחקן בעל מספר מטבעות הזהב הרב ביותר בתחילת המשחק זוכה בכרטיס "המתיישב העשיר". במקרה של שוויון, אין להשתמש בכרטיס בנקודה זו.

המשחק

המשחק מתנהל בהתאם לחוקים הרגילים יחד עם השינויים הבאים.

המשחק

יישובים וזרכים לצד הנהר

כמו בשלב ההקמה, שחקן מקבל מטבע זהב אחד עבור כל יישוב או דרך המוקמים לצד שני הנהרות. יישוב השוכן לצד נהר אשר שודרג לעיר, לעומת זאת, לא מזכה במטבע זהב.

בניית גשרים

עלות גשר 2 לבנים ו-1 עץ. שחקן יכול לבנות גשר אך ורק לצד יישוב או דרך שלו, וכן רק על אחד משבעת אזורי בניית הגשרים. בניית גשר מזכה ב-3 מטבעות זהב. גשר נחשב במניין "הדרך הארוכה ביותר", וכל שחקן יכול לבנות עד 3 גשרים. שחקן המשתמש בקלף הפיתוח "בניית דרכים" לא יכול לבנות גשרים במקום דרכים.

המתיישב העשיר

כרטיס זה נחשב כנקודת ניצחון, והוא תמיד נמצא בבעלות השחקן בעל מספר מטבעות הזהב הרב ביותר. יש למסור את הכרטיס אם שחקן אחר השיג מספר זהה או גבוה יותר של מטבעות זהב, או אם בעל הכרטיס השתמש במטבעות זהב, וכעת אין לו את מספר המטבעות הרב ביותר. אם שחקן נאלץ למסור את הכרטיס מהסיבות האמורות, הוא יועבר לשחקן בעל מספר מטבעות הזהב הרב ביותר כרגע. אם אין בנמצא שחקן כזה, הוא יונח בצד עד שמישהו יזכה בו מחדש.

המתיישב העני

בכל שלב במשחק, כל השחקנים בעלי מספר מטבעות הזהב הנמוך ביותר מקבלים את כרטיס "המתיישב העני". ברגע ששחקן מקבל זהב וכבר אינו נמנה עם העניים ביותר, ביכולתו למסור את הכרטיס. במצב של שוויון במטבעות הזהב (או במצב של חוסר הדדי), כולם מקבלים כרטיס זה. כרטיס "המתיישב העני" מוריד 2 נקודות ניצחון לשחקן.

מטבעות הזהב

כל שחקן בתורו יכול להחליף 2 מטבעות זהב בקלף משאבים אחד. ביכולתו גם להשתמש במטבעות זהב שקיבל בתור זה. ניתן להשיג מטבעות זהב גם על ידי סחר במשאבים: בשער החליפין הרגיל של 4 תמורת 1 עם הבנק, דרך הנמלים של השחקן, או באמצעות מסחר עם שחקנים אחרים. זהב אינו נחשב כמשאב ולכן לא יכול להילקח באמצעות השודד.

סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר לשחקן יש בתורו 10 נקודות ניצחון.

עצות לתרחיש זה

מי שנתקע עם כרטיס "המתיישב העני" יתקשה מאוד לנצח. לכן כדאי לקנות משאבים באמצעות זהב רק אם יש מספיק אפשרויות בנייה לצד הנהר, ובכך להשיג זהב מחדש.

אפשרויות לשילוב

גרסה זו ניתנת לשילוב עם כל הגרסאות של הרחבה זו.

לשילוב עם גרסת "קטאן לשניים" יש להתחשב בשינויים הבאים:

- כל שחקן המקים יישוב על ביצה מקבל גם 2 מטבעות מסחר.
- במקום המדבר, השודד נמצא בביצות.

לשילוב עם גרסת "ארועים בקטאן" יש להתחשב בשינויים הבאים:

נסוגת השודד: השודד נסוג לביצות.

לשילוב עם גרסת "מנהל הנמל", יש להגיע ל-11 נקודות ניצחון.

שיירת הקרוואנים

"בזכות המת"שיבים, הדייגים והסוחרים החרוצים של קטאן, האי משגשג ופורח! אך עדיין, לא כולם מרוצים, שכן העבודה הקשה הפכה חלק מהאנשים לחסרי מנוחה. לכן הם החליטו לברוח מהעיר הגדולה ולמצוא קצת שקט במדבר. הם מברחים את השודד, ומת"שיבים בנווה מדבר קטן, שם הם מוצאים שלוה; אך לאט לאט, האקלים המדברי מעיק על אורח חייהם, בייחוד כשהתפריט מצומצם, ואין הרבה צמר בשביל הבגדים..."

משך המשחק: כ-60 דקות

חלקים נדרשים:



1 נווה מדבר

22 גמלים



גמל מלמעלה.



המשחק

המשחק מתנהל בהתאם לחוקים הרגילים יחד עם השינויים הבאים.

חוקים נוספים

שחקן אשר בנה יישוב או שידרג יישוב לעיר לאחר שלב ההקמה, מציב על הלוח גמל אחד - וזאת לאחר סבב ההצבעה (מפורט למטה).

שימוש בגמלים

- גמלים תמיד מוצבים על דרך, וזאת בצמוד לגמל הקדמי ביותר (או האחרון שהוצב) בשיירת הקרוואנים. לפיכך לא ניתן לפצל שיירת קרוואנים.
- אם יש דרך במקום בו גמל נמצא, הגמל מוצב לצד הדרך.
- הגמל הראשון בשיירת הקרוואנים חייב להיות מוצב בדרך היוצאת מנווה המדבר ומסומנת בחץ ישר.
- את כל הגמלים הבאים בשיירה ניתן להציב בשתי דרכים אפשריות. זאת אומרת ששלושת השיירות מאפשרות עד שישה כיוונים להצבת הגמלים. על השחקנים להסכים על מיקום הגמלים.

תקציר

נוודים התיישבו במדבר, וכעת הם זקוקים באופן נואש לצמר ולשיבולת. מכיוון שלמת"שיבי קטאן תמיד יש קצת כבשים ודגן, הנוודים מוציאים שיירות גמלים על מנת לסחור במשאבים הנחשקים. יחד עם הגמלים, שלוש שיירות קרוואנים מופיעות במהלך המשחק. כל היישובים והערים המוקמים לצד הדרך של השיירה מוזכים בנקודת ניצחון. כל הדרכים שנבנות במקביל לדרך של השיירה נחשבים פי 2 במניין "הדרך הארוכה ביותר".

הכנה

נווה המדבר מחליף את חבל ארץ המדבר, ונמצא בדיוק באמצע האי (ללא התייחסות לכיוון). הגמלים מוצבים לצד הלוח. השודד נשאר מחוץ ללוח בתחילת המשחק, כאשר בהטלת "ז" ניתן להציבו בכל חבל ארץ בעל עיגול מספר - לא על נווה המדבר. לאחר מכן, המשחק מתנהל על פי החוקים הרגילים.



דוגמה 1: יש להשתמש בגמל הראשון ולהציבו באחד מן המיקומים הבאים:



דוגמה 2: הגמל הראשון הוצב במיקום A, כך שאת הגמל הבא ניתן להציב באחד מ-4 מיקומים אפשריים:



סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר שחקן מגיע בתורו ל-12 נקודות ניצחון.

עצות לתרחיש זה

במשחק הבסיסי, צמר הוא המשאב הכי פחות חשוב. אך בתרחיש זה יש עדיפות רבה יותר לצמר, המשמש להשגת נקודות ניצחון נוספות דרך קולות להצבעה או בבנייה (גם שיבולת נדרשת להצבעה, אך בשונה מצמר, היא בעלת חשיבות רבה יותר לבנייה). לכן כדאי לבנות יישוב באדמות מרעה פוריית בשלב ההקמה, או להגיע לשם בהקדם.

אפשרויות לשילוב

גרסה זו ניתנת לשילוב עם כל הגרסאות של הרחבה זו.

לשילוב עם גרסת "קטאן לשניים" יש להתחשב בשינויים הבאים:

בכל סיבוב הצבעה משתמשים בשני גמלים:

- המנצח בהצבעה משתמש ב-2 הגמלים, אך עליו להרחיב איתם שתי שיירות קרוואנים שונות.
- במצב של חוסר הכרעה בהצבעה, כל שחקן משתמש בגמל אחד - ראשית השחקן שזהו תורו, ואז השאר.
- אם השודד נשלח למדבר, הוא מוצא מהמשחק עד לחזרתו על ידי הטלת "7" או שימוש באביר.

לשילוב עם גרסת "ארועים בקטאן" יש להתחשב בשינויים הבאים:

- נסיגת השודד: השודד מוצא מהמשחק עד לחזרתו על ידי הטלת "7" או שימוש באביר.

לשילוב עם גרסת "מנהל הנמל", יש להגיע ל-13 נקודות ניצחון.

סבב ההצבעה

- לאחר ששחקן בונה יישוב או עיר בתורו, יכולים השחקנים (החל מהשחקן שבנה ואז בכיוון השעון) להניח קלף אחד או יותר של צמר או שיבולת. רק השחקנים שהניחו קלף משאבים יכולים להשתתף במשא ומתן על מיקום הגמל.
- מספר הקולות של כל שחקן בהצבעה שווה למספר הקלפים שהניח.
- אם לשחקן אחד יש יותר קולות מאשר יש לשאר השחקנים ביחד, הוא מחליט לבדו על מיקום הגמל.
- אם שני שחקנים או יותר יכולים להגיע לרוב הקולות ביחד, הם יכולים לנסות ולהסכים על מיקום הגמל.
- אם אין הסכמה, השחקן שהניח את רוב הקלפים בעצמו יחליט לבדו.
- אם אין בעל רוב שכזה, השחקן שזהו תורו יקבע את מיקום הגמל.
- עליו לעשות זאת בכל מקרה, גם אם לא הניח קלפים. לאחר מכן, כל השחקנים מחזירים את קלפי הצמר והשיבולת לבנק. חשוב: לכל שחקן יש הזדמנות אחת בלבד להניח קלפי משאבים. לא ניתן להוסיף קלפי משאבים לאחר מכן.

המשך המשחק

סוף המסע

אם לא ניתן יותר להמשיך את דרך השיירה עם גמלים, השיירה נעצרת. אם אספקת הגמלים נגמרה, כל השיירות נעצרות.

חיבור של 2 שיירות

אם שתי שיירות קרוואנים נפגשות בצומת, הן ממשיכות יחדיו עם הגמל הבא, ומרכיבות בזאת שיירה אחת.

גמלים בדרכים לצד החופים ונווה המדבר

שיירת קרוואנים יכולה לעבוד לצד חופים.

אין אפשרות להציב את הגמל הראשון בשיירת הקרוואנים בדרכים המקיפות את נווה המדבר. לעומת זאת, אם שיירה חזרה אל נווה המדבר, ניתן להשתמש בגמל גם בדרך המקיפה את נווה המדבר.

יתרונות שיירת הקרוואנים

- "הדרך הארוכה ביותר" דרך הפרושה לצד גמל שווה 2 דרכים. לפיכך "הדרך הארוכה ביותר" יכולה להתקיים גם עם פחות מ-5 דרכים רגילות, כאשר מתחשבים בדרכים הכפולות כדי להגיע ל-5.
- שדרוג של יישובים וערים יישובים וערים השוכנים בין 2 גמלים שווים נקודת ניצחון נוספת.

דוגמה 3: עם התקדמות המשחק, נוצרו 3 שיירות קרוואנים ארוכות. היישוב של השחקן הלבן ושני היישובים של השחקן הכחול נחשבים כל אחד כנקודות ניצחון נוספות, שכן הם שוכנים בין שני גמלים. בנוסף, 3 דרכים של השחקן הכחול ודרך אחת של השחקן הלבן נחשבות כדרכים כפולות. כרגע, ישנן 6 דרכים בהן ניתן להציב גמל נוסף.



התקפת הברברים

"השגשוג של קטאן ניכר לעין, אך נראה שהימים הטובים והשלווים חלפו להם. ברברים מעוררי אימה החלו להגיע לאי, ומיום ליום הם זורעים יותר הרס, עד שאיש אינו יודע איפה הם יכו בהמשך. תחילה הם רק מחריבים חבלי ארץ, אך כשהם מתחזקים, הם גם פושטים על יישובים וערים, וזה כבר אסון! מתיישיבי קטאן אמנם מתאגדים בעת צרה, שולחים אבירים לקרב ומנסים להגן על האי - אבל האם הם יהיו חזקים מספיק?"

משך המשחק: בין 60 ל-90 דקות
חלקים נדרשים:

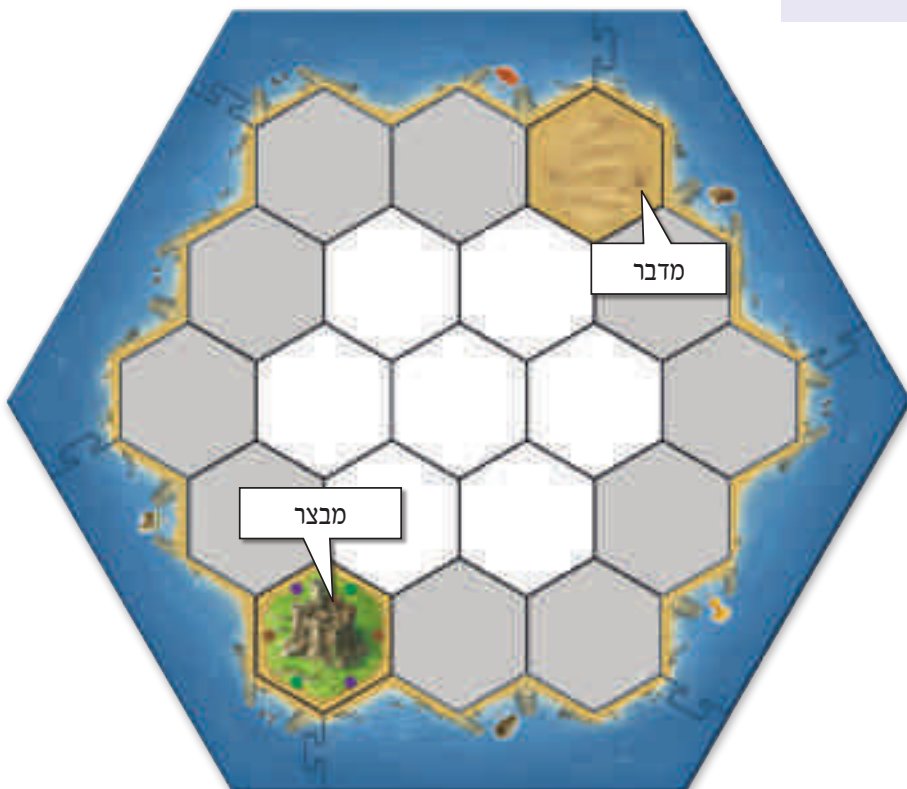


תקציר

ברברים פושטים על חופי קטאן. תחילה הם זורעים אימה מעצם נוכחותם במקום, אך מיום ליום מגיעים ברברים נוספים דרך הים, כובשים אזורים על החוף ומונעים הפקה של משאבים. כשהברברים מאיימים גם בכיבוש של יישובים וערים, המתיישיבים מאמנים אבירים במבצר, ובמופע של אחדות שלא נראה כמותו על האי - שולחים אותם להילחם יחדיו בפולשים.

הכנה

- **הכנת הלוח:** ראשית, יש למקם את המבצר והמדבר כפי שמתואר באיור. לאחר מכן יש למקם במעגל האפור החיצוני את חבלי הארץ הבאים באופן אקראי: 2 יער, 2 גבעות, 3 אדמות מרעה, 1 הרים ו-2 אדמות חקלאיות. אלו הם אזורי החוף. במעגל הלבן הפנימי יש למקם



- שונות, לא כולל "7".
- לאחר כל הטלת קוביות יש להציב ברברי באזור החוף המסומן בתוצאה שיצאה. אין להציב יותר מ-3 ברברים על אזור חוף אחד (ראו פסקה הבאה "כיבוש אזורי חוף"). אין צורך להטיל את הקוביות מחדש במקרה זה.

ב. כיבוש אזורי חוף

- ברגע ש-3 ברברים מוצבים באזור חוף כלשהו, יש להפוך את עיגול המספר של אותו חבל ארץ.
- בעקבות הטלת הקוביות חבל ארץ זה לא מניב כעת משאבים. כיוון שעיגול המספר של חבל ארץ זה הפוך כעת, לא ניתן להציב במקום עוד ברברים במקרה של התקפת ברברים.
- לא ניתן לבנות דרכים על גבולות אזורי החוף הכבושים, וכן לא ניתן לבנות יישובים בצמתים שלהם.

ג. כיבוש יישובים וערים

- ברגע שיישוב או עיר מוקפים לחלוטין באזורי חוף או ים המוחזקים על ידי ברברים, הם נחשבים לכבושים ואינם מספקים נקודות ניצחון.
- אם ליישוב או לעיר יש נמל, לא ניתן להשתמש בו. כסימן לכיבוש המקום, יש להניח את היישוב או העיר על צדם בצומת בה הם שוכנים.
- מכיוון שלא ניתן לכבוש את המבצר או את המדבר, יישובים וערים באזורים אלו מוגנים מכיבוש.
- ברגע שכל הברברים פלשו לקטאן, לא מגיעים עוד ברברים חדשים.



דוגמא:

שחקן מטיל את הקוביות 3 פעמים, ומשיג 3 תוצאות שונות (חוץ מהתוצאה "7"). הוא מטיל "3". ברברי מוצב באזור החוף המסומן ב"3" (A). הוא מטיל "9". ברברי מוצב באזור החוף המסומן ב"9" (B). ישנם כעת 3 ברברים בחבל ארץ זה והוא נכבש. עיגול המספר "9" מופנה כלפי מטה. היישוב האדום נכבש, מכיוון שאין חבל ארץ חופשי הגובל בו. כסימן לכיבוש היישוב, הוא מונח על צידו. השחקן מטיל "7". יש להטיל את הקובייה שנית. הוא מטיל "3". יש להטיל את הקובייה שנית, שכן הספרה "3" יצאה כבר. הוא מטיל "8". חבל הארץ בעל עיגול המספר "8" (C) כבר נכבש (עיגול המספר הופנת כלפי מטה), ולכן אין להשתמש בברברים נוספים. כך, השחקן השיג 3 תוצאות שונים (ללא התוצאה "7"), והשתמש רק ב-2 ברברים.

2. פעולה מיידית של קלפי פיתוח

- באופן אקראי את חבלי הארץ הבאים: 1 יער, 1 גבעות, 1 אדמות מרעה, 2 הרים ו-2 אדמות חקלאיות. חבל ארץ 1 של יער נשאר מחוץ למשחק.
- **הצבת עיגולי המספרים:** לאחר שהלוח סודר, יש להציב את עיגולי המספרים על פי התרשים המתואר כאן.
- כל שחקן מקבל 6 **אבירים** על פי צבעו.
- יש להניח **ברברי** על יד עיגולי המספרים "2" ו"12", ואת שאר הברברים להניח לצד הלוח.
- תרחיש זה משתמש **בקלפי הפיתוח** התואמים לו. קלפי הפיתוח של המשחק הבסיסי אינם נדרשים.
- הקובייה הצבעונית ממוקמת במבצר.
- קלף "**הצבא החזק ביותר**" אינו נדרש.
- **השודד** אינו משתתף במשחק.



שלב ההקמה

כל שחקן מקים תחילה ישוב ואז עיר. עם הקמת העיר, מקבלים קלף משאבים אחד מכל חבל ארץ הסמוך לה.

המשחק

המשחק מתנהל בהתאם לחוקים הרגילים יחד עם השינויים הבאים.

חוקים נוספים

1. **ברברים פושטים על קטאן** (אם שחקן בונה יישוב או עיר).
2. **פעולה מיידית של קלפי פיתוח** (בשלב הבנייה והמסחר).
3. **הצבת אבירים** (עם קלפי הפיתוח "מסדר אבירים" או "אביר חזק").
4. **הזזת אבירים** (בסוף התור, לאחר שלבי הבנייה והמסחר).
5. **גירוש הברברים** (לאחר תור השחקן).

1. ברברים פושטים על קטאן

א. התקפת הברברים

- בכל פעם ששחקן מקים יישוב או עיר, מתרחשת התקפת ברברים באופן מידי.
- השחקן מפסיק את תורו ומטיל 3 פעמים את הקוביות, על מנת לקבל 3 תוצאות שונות. אם תוצאת ההטלה היא "7" או מספר אחר שכבר יצא, יש להטיל את הקוביות פעם נוספת (עד לקבלת 3 תוצאות

שחקן אשר משיג קלף פיתוח חושף אותו מיידית ומבצע את הוראותיו. ניתן לקנות כמה קלפי פיתוח שרוצים בתור, בתנאי שחושפים אותם מיידית ופועלים לאורם על פי סדר קנייתם. קלפים משומשים נעמדים בצד. לאחר שנעשה שימוש בכל הקלפים, יש לערבבם ולשחק איתם מחדש.



דוגמא: השחקן האדום מזיז את האביר שלו למרחק של 3 דרכים עד לשטח הכבוס (A). במצב זה ישנם 4 אבירים ו-3 ברברים, כך שהברברים מובסים. כל אחד מהשחקנים המעורבים בניצחון (האדום והכחול) מקבלים אסיר ברברי אחד. האסיר השלישי ניתן לשחקן האדום, שכן הוא תרם יותר אבירים לניצחון.

ג. שחרור אזור חוף שהוחזק על ידי 3 ברברים

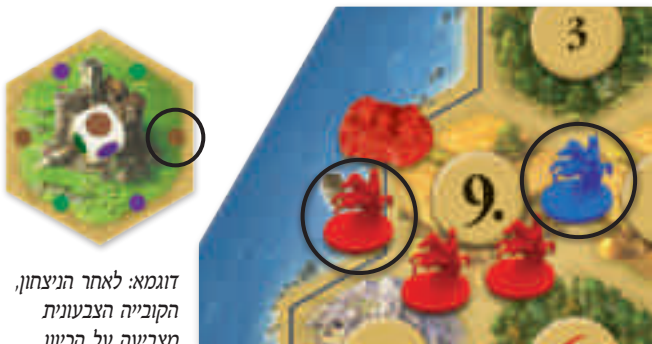
לאחר שחרור של אזור חוף, יש להפוך חזרה את עיגול המספר שעליו. חבל ארץ זה חוזר כעת להניב משאבים על פי הטלת הקוביות. מצד שני, הברברים יכולים כעת לשוב ולתקוף אזור זה בזמן הפלישה שלהם. כל היישובים והערים שנמצאים באזור משוחרר ואשר נכבשו על ידי הברברים מוקמים מחדש, ומקבלים בחזרה את נקודות הניצחון שלהם.

דוגמא: היישוב האדום (A) מוקם מחדש העיגול המספר (B) מופנה שוב עם הפנים כלפי מעלה.



ד. איבוד אבירים לאחר ניצחון

שחקן שהשתתף בניצחון על הברברים מטיל את הקובייה הצבעונית, ומציב אותה במבצר - כאשר היא מראה את אחד הצבעים המופיעים בו: ירוק, סגול או חום. צבעים אלו מסמנים כיוונים. אביר העומד בכיוון שנקבע על ידי הקובייה (לאורך כל הלוח), נחשב אבוד. אביר כזה מוחזר לשחקן, יחד עם 3 מטבעות זהב כפיצוי.



דוגמא: לאחר הניצחון, הקובייה הצבעונית מצביעה על הכיוון

החום. אביר אדום ואביר כחול נמצאים בכיוון החום הנפרש לאורך הלוח, ולכן כל אחד מהשחקנים הללו מקבל את אביריו בחזרה, יחד עם 3 מטבעות זהב.

3. הצבת אבירים

ניתן להציב אביר על ידי שימוש בקלף הפיתוח "משמר אבירים" או "אביר חזק". שחקן המשתמש בקלף "משמר אבירים" לוקח אביר אחד מכליו ומציב אותו על שביל חופשי המקיף את המבצר (אחת מצלעות המבצר, לא בצמתים). שחקן המשתמש בקלף "האביר החזק" יכול להציב את האביר בכל שביל חופשי (בצלעות חבלי הארץ, לא בצמתים).



4. הזזת אבירים

שחקן יכול להזיז אביר בסוף תורו, כלומר לאחר שלב הבנייה והמסחר. אם הוא הציב אביר בדרך המקיפה את המבצר, עליו להזיז אותו משם. כל אביר יכול לנוע מרחק של עד 3 שבילים. אם שחקן שילם בקלף שיבולת, האביר יוכל לנוע למרחק של עד 5 שבילים. אם שחקן רוצה להזיז כמה אבירים למרחק של 5 שבילים, עליו לשלם שיבולת אחת לכל אחד מן האבירים. ניתן לדלג על אבירים, יישובים וערים. לעומת זאת, אביר לא יכול לסיים את דרכו במקום בו נמצא אביר אחר. כמו כן, הוא אינו יכול לסיים את תנועתו בשביל המקיף את המבצר. שחקן יכול להזיז אביר לנוע בשבילים עם דרכים שלו או של שחקנים אחרים.

5. גירוש הברברים

א. בדיקת התנאים לניצחון

בכל תור על השחקנים לבדוק האם ישנם אזורי חוף בהם התנאים הנדרשים לניצחון על הברברים מתקיימים. הבדיקה מתחילה באזור החוף הצמוד לצידו השמאלי של המבצר, ואז ממשיכה בכיוון השעון. התנאים לניצחון מתקיימים כאשר ישנם יותר אבירים על דרכים המקיפות אזור חוף מאשר ברברים על אותו אזור.

ב. קיום התנאים לניצחון

- הברברים המנוצחים מגורשים מאזור החוף, ומחולקים לשחקנים בתור אסירים על פי ההנחיות הבאות:
- אם שחקן ניצח את הברברים עם אביריו לבדו, הוא מקבל את כל האסירים. אם כמה שחקנים מעורבים בגירוש הברברים באמצעות אביריהם, כל שחקן מקבל אסיר אחד. אם אין מספיק אסירים לכולם, כל שחקן מטיל 2 קוביות על מנת לנסות לזכות בהם. השחקן (או השחקנים) המטיל את התוצאה הגבוהה ביותר זוכה באסיר אחד. שחקן אשר לא זכה באסירים מקבל 3 מטבעות זהב במקום. במקרה של תיקו, יש להטיל את הקוביות שנית.
- אם נותר אסיר לאחר החלוקה לשחקנים, השחקן שתרם הכי הרבה אבירים לניצחון על הברברים זוכה בו. במקרה שאין שחקן כזה, יש לזרוק את הקוביות. השחקן בעל התוצאה הגבוהה ביותר זוכה באסיר, בעוד המפסיד מקבל 3 מטבעות זהב.
- כל שני אסירים בהם מחזיק שחקן שווים נקודת ניצחון אחת.

אפשרויות לשילוב

גרסה זו ניתנת לשילוב עם כל הגרסאות של הרחבה זו.

לשילוב עם גרסת "קטאן לשניים" יש להתחשב בשינויים הבאים:

1. אביר בעל צבע נייטרלי משחק כ"אביר זר", ושני השחקנים יכולים לעשות בו שימוש. ברגע ששחקן בונה את האביר הראשון שלו, הוא מציב את האביר הזר בדרך המקיפה את המבצר. אם שחקן מזיז אבירים, ראשית הוא מזיז את אביריו ולאחר מכן את האביר הזר. אביר זר נשאר על הלוח לאורך כל המשחק, ואינו אובד לאחר ניצחון על ברברים, גם אם הכיוון בו הוא נמצא יוצא בקובייה הצבעונית.
 2. אם שחקן מקים יישוב לעצמו, ואז מקים יישוב לשחקן הנייטרלי, עליו להטיל את הקוביות בשביל התקפת הברברים ראשית לעצמו, ואז לשחקן הנייטרלי.
 3. מכיוון שהשודד איננו משחק, ניתן להציב ברברי באמצעות מטבע מסחר 1, אם יש לשחקן מספר נמוך או שווה של נקודות ניצחון, או באמצעות 2 מטבעות מסחר, אם יש לו יותר נקודות ניצחון.
 4. אם אין מספיק אסירים לכל השחקנים לאחר ניצחון, והאביר הזר מעורב בניצחון, התוצאה "3" בקוביות מתייחסת לאביר הזר, ואין צורך לזרוק קובייה במיוחד בשבילו.
 5. כפיצוי על אובדן אביר מקבלים 2 מטבעות זהב ומטבע מסחר אחד במקום 3 מטבעות זהב.
- לשילוב עם גרסת "ארועים בקטאן" יש להתחשב בשינויים הבאים:**
- בתרחיש זה אין שודד ואין את "הצבא הגדול ביותר". לכן לארועים הבאים יש משמעות שונה:
- **התקפת השודד:** אם שחקן מחזיק ביותר מ-7 קלפי משאבים, עליו להיפטר ממחציתם. שולף הקלף יכול לקחת קלף משאבים אחד משחקן אחר.
 - **נסירת השודד:** מכיוון שאין שודד, הארוע לא מתרחש.
 - **קונפליקט:** אם לשחקן יש הכי הרבה אבירים על הלוח, הוא יכול לקחת קלף משאבים משחקן אחר.

לשילוב עם גרסת "מנהל הנמל", יש לשחק עד 13 נקודות ניצחון.

הטלת "7"

שחקן המטיל "7" רשאי לקחת קלף משאבים אחד (לא כולל מטבעות זהב) משחקן אחר. גם ללא השודד, שחקן המחזיק ביותר מ-7 קלפים חייב להיפטר ממחציתם.

מטבעות זהב

כל שחקן רשאי להחליף 2 מטבעות זהב תמורת קלף משאבים אחר עד פעמיים בתור. בנוסף, ניתן להשיג מטבעות זהב דרך הנמלים ועל ידי מסחר עם שחקנים אחרים.

ארועי "בגידה" ו"קנוניה"

בארועים אלו הברברים מפונים מאזורי החוף ו/או מוצבים באזורים אחרים. אם ברברי מפונה מאזור כבוש, כלומר - אזור עם 3 ברברים, יישוב או עיר שנכבשו בצמוד מוקמים מחדש. עיגול המספר מוצב עם הפנים כלפי מעלה, וחבל הארץ מניב משאבים עד למצב של כבוש מחדש של 3 ברברים.

סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר שחקן משיג בתורו 12 נקודות ניצחון.

עצות לתרחיש זה

על מנת לשרוד בתרחיש זה, חשוב מאוד לבנות אבירים. הם נחוצים למאבק בברברים השוכנים באזורים הגובלים ביישובים או בערים של השחקן. בנוסף, אבירים יכולים להשיג אסירים, המעלים את מספר נקודות הניצחון. אך לא ניתן להשיג מטרה זו לבד, ויש לשתף פעולה עם שחקנים אחרים - בעדיפות לאלו שאינם קרובים מידי לניצחון...

קטאן



בעזרת הרחבה זו תוכלו לשחק את

"קטאן-המשחק"

גם עם חמישה או שישה שחקנים!



התקפת הברברים

"הברברים גורשו מקטאן, והשלום חזר לאי. כעת, יש לתקן את הנזקים שהם השאירו אחריהם. המבצר בו אנשי קטאן נהגו להיפגש ספג פגיעות קשות, אך השיפוצים מתקדמים במהרה. כל מה שנשאר לטפל בו הם החלונות הצבעוניים ופסלי השיש החדשים, ולכן יש להשיג שיש מהמחצבות זכוכית מחול הים, וכן גם כלי עבודה חדשים. ברחובות קטאן השווקים משגשגים, והמתיישבים נהנים, שכן משלוח מוצרים מערב מטבעות זהב. הבעיה היחידה היא שישנם עוד כמה ברברים, אשר מחכים להזדמנות לפעול..."

משך המשחק: כ-90 דקות
חלקים נדרשים:

תקציר

יש לתקן את המבצר ולהביאו למצב יפה עוד יותר. לשם כך, נדרשים חלונות זכוכית, פסלי שיש וריהוט פנימי. על השחקנים להעביר זכוכית ושיש למבצר, חול לבקתת הזכוכית וכלים למחצבת השיש. כל משלוח שהושלם מזכה בזהב ובנקודות ניצחון. השחקן הראשון שהגיע ל-13 נקודות הוא המנצח. ישנם 3 חבלי ארץ חדשים המשמשים כאזורי המטרה למשלוח הסחורות.



המבצר
המבצר זקוק לזכוכית ולשיש, והוא מספק חול וכלים.



המחצבה
המחצבה זקוקה לכלים, ומספקת שיש וחול.



בקתת הזכוכית
בקתת הזכוכית זקוקה לחול, ומספקת זכוכית וכלים.

3 חבלי ארץ (אזורי מטרה)

36 אסימוני מוצרים

צד קדמי

צד אחורי

4 כרכרות (1 לכל שחקן)

3 ברברים

20 קלפי כרכרה

צד קדמי

צד אחורי

קלפי משחק בצבע השחקן

40 מטבעות זהב (1-5)

25 קלפי פיתוח

צד קדמי

צד אחורי

קלפי משחק

הכנה

- יש לסדר את המסגרת, ולאחר מכן למקם את שלושת אזורי המטרה כפי שמתואר באיור. בים שלצד כל אזור מטרה, יש לערום את אסימוני המוצרים המתאימים לו (בכל אזור סוג מוצר אחד). מהמשחק הבסיסי יש להוציא את המדבר, השדות החקלאיים ואת אדמות המרעה. שאר חבלי הארץ מסודרים באופן אקראי.



- שלושת אזורי המטרה לא מקבלים** עיגולי מספר. יש להוציא את עיגולי המספרים "2" ו-"12". שאר עיגולי המספרים מסודרים באופן אלפבתי כמו במשחק הבסיסי, כאשר מתעלמים מהאות ב' (2) והאות ח' (12). יש לדלג על אזורי המטרה בסידור עיגולי המספרים.
- אסימוני המוצרים של המבנים מעורבבים ומסודרים בשלוש ערמות לצד אזורי המטרה התואמים כשתמונת המבנה פונה מעלה (ראו איור). שלושת הברברים מוצבים על הדרכים המסומנות באיסיים שחורים באיור.
- קלפי הפיתוח מהמשחק הבסיסי אינם נדרשים. במקום זאת, יש לשחק עם קלפי הפיתוח של הרחבה זו.
- כל שחקן מקבל 5 מטבעות זהב.
- הקלפים מסודרים בהתאם לצבע המסגרת בצד הקדמי שלהם. ישנן 4 ערמות בעלות 5 קלפים כל אחת. כל שחקן מקבל ערמות קלפים התואמת לצבעו, ומסדר אותה כך שהקלפים עוקבים אחד אחר השני מ-1 עד 5. כל שחקן חושף את הקלף הראשון שלו ומניח אותו לצד הערמה (ראו איור).



- השווד לא משחק ונשאר בקופסא.
- "הדרך הארוכה ביותר" לא מזכה בנקודות ניצחון בתרחיש זה ולכן אין צורך בה.

המשחק

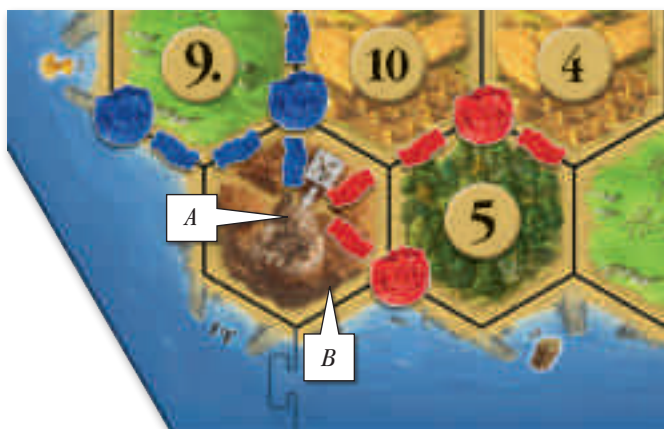
המשחק מתנהל בהתאם לחוקים הרגילים יחד עם השינויים הבאים.

שלב ההקמה

כל שחקן מקים תחילה ישוב ועיר. עם הקמת העיר, על השחקן להניח את הכרכרה שלו לצידה. בנוסף, עם הקמת העיר מקבלים קלף משאבים אחד מכל חבל ארץ סמוך לה.

אזורי המטרה

במרכז של כל אחד משלושת אזורי המטרה מופיע מבנה. 4 שבילים מובילים למבנה זה. החוקים הבאים חלים על אזורי המטרה: ניתן לבנות דרכים על השבילים של אזורי המטרה על פי ההנחיות הרגילות. לא ניתן לבנות יישוב בצומת המרכזי של אזור המטרה (A) לא ניתן לבנות דרכים על שלושת הצדדים של אזור המטרה אשר גובלים בים (B). ניתן לבנות יישובים וערים בהתאם לחוקי המרחק הרגילים בארבעת הצמתים הגובלים בחבלי ארץ אחרים.



דוגמא: מתוך 4 השבילים באזור המטרה, על 3 בנויות דרכים של השחקן האדום והשחקן הכחול. לא ניתן להקים יישוב על הצומת המרכזי באזור המטרה (A). לא ניתן לבנות דרך על שלושת הצדדים הגובלים בים (B).

שלב התנועה

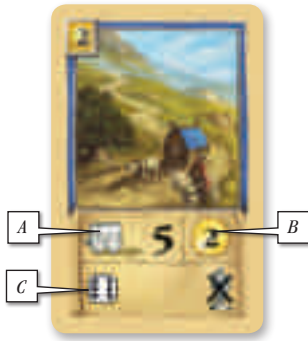
כל שחקן רשאי להזיז את הכרכרה בסוף התור, לאחר שלב הבנייה והמסחר. יש להתחשב בחוקים הבאים:

1. תנועת הכרכרה

- הכרכרה נעה על הדרכים מצומת לצומת. תנועה בין צמתים סמוכים מצריכה נקודות תנועה.
- בתחילת המשחק, לכל שחקן ישנן 4 נקודות תנועה להזזת הכרכרות שלו. מספר נקודות התנועה יכול לעלות על ידי שדרוג הכרכרה.
- הזזת הכרכרה על שביל ללא דרך מצריכה 2 נקודות תנועה. הזזת הכרכרה על דרך של השחקן מצריכה ממנו נקודת תנועה 1. אם הוא נעצר על דרך זרה, עליו להשקיע נקודת תנועה 1, ובנוסף לתת מטבע זהב 1 לבעל הדרך.
- ברברי הנמצא על שביל או דרך מעלה את מחיר התזוזה ב-2 נקודות תנועה נוספות (ראו סעיף 5א).
- אם לשחקן אין מספיק נקודות תנועה על מנת לזוז לצומת הסמוך,

4. דירוג מחדש של הכרכרות

הכרכרה מסמלת את שיירת הסחורות. מראה הכרכרה ותכונותיה מתוארים בקלפי הכרכרה. בקלף המתואר למטה, ניתן לראות שלשחקן יש 5 נקודות תנועה לתור עם הכרכרה (A), וכן שהוא מקבל 2 מטבעות זהב על כל משלוח מוצלח (B). בנוסף, הברברים מגורשים רק בהטלת "6" (C).



אם שחקן מעוניין לשדרג את הכרכרה שלו, עליו לשלב בשלב הבנייה והמסחר את המשאבים המצויינים בחלק האחורי של קלף הכרכרה העליון בערמתו, ואז להפוך את הקלף ולהניחו על הערמה הפתוחה. אם כרכרה של שחקן מגיעה לרמה הגבוה ביותר - 5 - כרכרה זו נחשבת כנקודת ניצחון.

5. הברברים

א. תנועה דרך הברברים

אם שחקן מעוניין לעבור בשביל או דרך בהם עומד ברברי, עליו להשקיע 2 נקודות תנועה (שביל + ברברי = 4 נקודות תנועה; דרך + ברברי = 3 נקודות תנועה). אם אין לשחקן מספיק נקודות תנועה על מנת לעבור את הברברים, עליו להישאר במקום ולאבד את שאר הנקודות שנותרו לו, או לזוז עם נקודות אלו לכיוון אחר.

ב. גירוש הברברים

בדרגה 2 של הכרכרה, השחקן יכול לנסות לגרש את הברברי. לשם כך על השחקן לעמוד על צומת לפני הברברי ולהטיל קוביה 1. אם המספר שיצא מופיע בקלף הפתוח שלו (תמונת הקוביה), ביכולתו להזיז את הברברי לכל שביל או דרך אחרים, ואז להמשיך ולזוז באמצעות נקודות התנועה שלו. אם השחקן מטיל מספר אחר, ביכולתו לפעול רק על פי האפשרות המתוארת בסעיף א'. מי שמגרש ברברי ומזיז אותו לדרך של שחקן אחר, לא יכול לקחת ממנו קלף משאבים. שימו לב:

ניתן לבנות דרך בשביל החסום על ידי ברברי. על כל דרך או שביל יכול להיות רק ברברי אחד.

6. הטלת "7"

שחקן המטיל "7" מציב ברברי אחד מתוך השלושה על שביל או דרך. אם הוא מציב ברברי על דרך של שחקן אחר, ביכולתו לקחת ממנו קלף משאבים אחד (לא כולל מטבעות זהב). גם ללא השודד, שחקן המחזיק ביותר מ-7 קלפים צריך להיפטר ממחציתם.

7. הטלת "2" ו-"12"

שחקן המטיל "2" או "12" מטיל את הקוביות שנית.

נקודות התנועה שיש לו מאבדות את תוקפן. אם שחקן הגיע לאזור המטרה עם הכרכרה, התנועה מסתיימת, ונקודות התנועה העודפות מאבדות את תוקפן. שחקן יכול גם לבטל את נקודות התנועה שלו באופן רצוני.

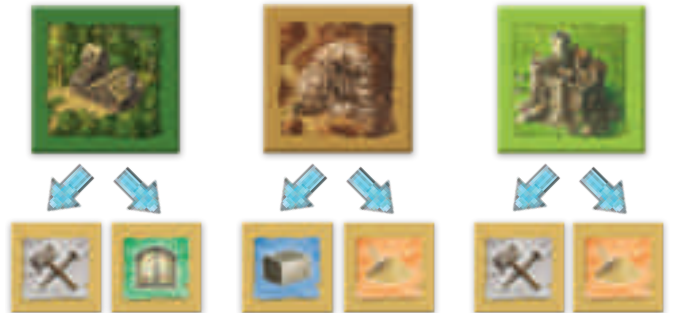
- שחקן יכול להחליף 1 שיבולת (ולא יותר מכך), בתמורה ל-2 נקודות תנועה. ניתן לבצע זאת גם לאחר תזוזת הכרכרה.
- ניתן למקם כל מספר של כרכרות על צומת.

2. קביעת מטרות

- כל שחקן רשאי לבחור את אחד משלושת אזורי המטרה כיעד לתנועה הראשונה של כרכרתו. אם הוא מגיע לאזור מטרה לראשונה, הוא עדיין לא מקבל מטבעות זהב (ראו סעיף 3), שכן עדיין אין לו מוצרים. כעת השחקן לוקח את אסימון המוצר הראשון של אזור המטרה והופך אותו. מצידו האחורי של האסימון מתואר המוצר, כאשר יש 4 אפשרויות שונות:



כל אסימון יכול להראות אחד משני מוצרים, המסופקים על ידי אזור מטרה המסוים:



על השחקן להניח את אסימון המוצר לפניו, ולהגיע עם הכרכרה לאזור המטרה, שם הוא נדרש. אם, לדוגמה, הכרכרה שלו נמצאת בבקתת הזכוכית, והוא חושף אסימון מוצר של זכוכית, עליו להגיע לאזור המטרה של המוצר. שחקן יכול לבצע רק משלוח אחד בכל פעם, ורק עם סיום המשלוח ניתן להזיז כרכרה חדשה.

3. סיום המשלוח

כששחקן מגיע עם כרכרתו לאזור מטרה שאליה יש להביא את המוצר (לצומת בו נמצא המבנה), הוא סיים את המשלוח. יש להפוך את האסימון על צידו הקדמי (תמונת המבנה), וכעת הוא נחשב כנקודת ניצחון. בהתאם לדרגה של הכרכרה, מקבל השחקן בין 1 ל-5 מטבעות זהב. בפעולה האחרונה בתור, חושף השחקן אסימון מוצר חדש. אזור המטרה החדש של השחקן נקבע על פי המוצר המתואר באסימון.

הזהב חשוב על מנת לשלם בגין מעבר בדרכים זרות. כל שחקן רשאי בתורו לבצע עד שתי החלפות של 2 מטבעות זהב תמורת קלף משאבים כלשהו. מטבעות זהב לא נחשבים כמשאבים, ולכן אינם נלקחים בחשבון בהטלת "7". ניתן להשיג מטבעות זהב גם על ידי החלפת משאבים: או ביחס הרגיל של 1:4 בבנק, או על ידי שימוש בנמלים, או באמצעות החלפה עם שחקנים אחרים.

סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר שחקן מגיע בתורו ל-12 נקודות ניצחון.

עצות לתרחיש זה

גם ללא הנקודות של "הדרך הארוכה ביותר", בניית דרכים היא מרכיב משמעותי במשחק. ככל ששחקן מחזיק ביותר דרכים, בהן יכולות הכרכרות שלו לנוע מאזור מטרה אחד לאחר, כך הוא מסיים משלוחים מהר יותר, ואינו נדרש לשלם בגין שימוש בדרכים זרות. בנוסף, כדאי תמיד לוודא שיש לכם מספיק זהב. אחרת, יכול להיות שתמצאו את עצמכם תקועים עם הכרכרה בין שתי דרכים, ללא יכולת לנוע. אם אף כרכרה לא משתמשת בדרכים שלך ומשלמת לך זהב בגינן, עליך לשאת ולתת על זהב עם השחקנים האחרים.

אפשרויות לשילוב

גרסה זו ניתנת לשילוב עם כל הגרסאות של הרחבה זו.

- לשילוב עם גרסת "קטאן לשניים" יש להתחשב בשינויים הבאים:
- שחקן שמתמשש בדרכים של שחקן נייטרלי משלם חצי מכמות מטבעות הזהב שהוא משקיע בתנועת הכרכרה לבנק, ואת החצי השני לשחקן הנוסף (לפני תום התור).
- במקום לשלוח את השודד למדבר באמצעות מטבע מסחר, הברברי מועבר לשביל (לא לדרך).
- כל יישוב הנמצא באזור מטרה מזכה במטבע מסחר.

לשילוב עם גרסת "ארועים בקטאן" יש להתחשב בשינויים הבאים:

- בתרחיש זה לא משתמשים בשודד וב"דרך הארוכה ביותר". לכן לארועים הבאים יש משמעות שונה:
- **התקפת השודד:** שחקן בעל יותר מ-7 קלפי משאבים צריך להיפטר ממחציתם. יש להציב ברברי על שביל או דרך. כשהברברי הוצב על דרך, ניתן לקחת קלף משאבים אחד מהשחקן שדרך זו בבעלותו.
- **נסיגת השודד:** מכיוון שהשודד לא משחק, ארוע זה לא מתרחש.
- **רעידת אדמה:** בחציית דרך פגומה, יש צורך בשתי נקודות תנועה, כמו בשביל.

לשילוב עם גרסת "מנהל הנמל", יש לשחק עד 14 נקודות ניצחון.



www.hakubia.com

המשחק משווק בישראל על ידי הקוביה משחקים בע"מ, ח.פ. 3146696-51
טל: 03-9702192

ת.ד. 15 בית נחמיה 73140
חפשו אותנו בפייסבוק ובאינסטגרם:



Facebook.com/hakubia

Instagram.com/hakubia_games

כל הזכויות שמורות

ארץ ייצור: גרמניה

אזהרה! סכנת חנק. מכיל חלקים קטנים. אינו מיועד לגילאי 3 ומטה.

מחבר: קלאוס טויבר

רישיון: © 2007, catan.de

איור: Michael Menzel

עיצוב: Michaela Kienle

עיצוב הדמויות: Andreas Klobner

גרפיקת 3d: Andreas Resch

עורך מהדורת 2015: Arnd Fischer

עורך: Reiner Müller, Sebastian Rapp

תרגום לעברית: סופי אופיץ, דניאל אראל

הגרה: שולמית שריג

© 2007, 2015 Franckh-Kosmos Publishing GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

Info@kosmos.de, kosmos.de

All rights reserved

MADE in GERMANY

בדיקה וייעוץ בפיתוח ההרחבה:

TM Spiele GmbH

With Reiner Müller, Wolfgang Lüdtkke, Peter Neugebauer and Fritz Gruber

Catan GmbH

With Claudia Teuber, Guido Teuber, Benjamin Teuber and Arnd Beenen

Oliver & Petra Sack

With Katharina Sack, Yannick Sack and Michael Pfundstein

Frank Wölfelschneider

With Daniela Wölfelschneider, Daniela Reisser and Thomas Reisser

Xavi Bühlmann

With Jonas Bühlmann, Nina Bühlmann, Anja Gschwind and Oliver Lehmann

Daniel Stehli

With Martin Gürber, Jochen Buscher, André Fleckner and Giuseppe Goffi

Dr. Reiner Dören

With Anna Lebrato, Manuel Lebrato, Monika Lebrato, Arend Overhoff, Nils Overhoff and Dr. Martina Fach-Overhoff

Dirk Blask

With Sandra Blask, Ralf Blask, Sabine Heinrich, Guido Heinrich

Dietmar Stadler

With Sylvia and Klaus Rustler, Heinz Penzel, Denis Neumann, Simon Löbe, Meike and Julia Stadler

And Sebastian Rapp

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

קטאן

הרחבה למשחק הבסיס

ערים ואבירים

CATAN



האי קטאן בסכנה!

הודות למסחר המשגשג בסחורות החדשות, הערים
שלכם עשויות לגדול באופן משמעותי. מבנים רבים הולכים
ונבנים: בתי עירייה, ספריות או מבצרים. הם מביאים קדמה
ורוחה.

אך העושר קורא לצבאות הברברים הפראיים. נותר זמן מועט להקים
צבא אבירים רב עוצמה. רק האמיצים, היוצאים כנגד הברברים, יכולים
להגן על עריהם מפני חורבן.

הרחבה זו מכילה אלמנטים חדשים רבים, ומאפשרת לכם לחוות הרפתקה
מתגרת ואינטנסיבית בעולם של קטאן. בואו לעמוד באתגר!