

УПЪТВАНЕ

A Въведение. Начало за начинаещи.

1 Пред вас се намира острова Катан. Той се състои от 19 шестоъгълни полета (местности). Вашата задача е да го заселите.

2 На острова Катан има една пустиня и още пет вида местности. От различните местности играчите добиват ресурси.



3 Всеки играч започва играта с две селища и две улици. Двете селища носят две точки. Който пръв събере 10 точки, печели играта.

4 За да съберете точки, трябва да строите нови улици и селища, които да преустроите в градове. Всеки град ви носи две точки. За да строите улици, селища и градове се нуждате от ресурси.

5 Как се добиват ресурси?

Много лесно: Върху всяка местност, с изключение на пустинята има поставен жетон с число. Хвърлят се два зара и сборят от тях определени местности, от които играчите ще добият ресурси. Пример: Ако се хвърли „3“ всички местности с жетон върху тях с число „3“ дават характеристика за местността ресурс-съответство „дърво“ и „желязо“ (вж. изображението)

6 Добив получават само тези играчи, които са построили селища или градове на съответната местност. Пример: при хвърлено число „3“

Моля, първо прочетете въведеннието докрай, за да получите общ представа за играта. За да навлезете бързо и лесно в правилата и стратегията, упътването е разделено на 3 части **A**, **B** и **C**. След като прочетете въведеннието **A** и упътването **B** (вж. обратната страна), играта може да започне. В книжка **B** - „Алманах за заселници“ ще намерите допълнителни правила и примери.

Предлагаме ви и друг начин да се запознаете бързо, лесно и нагледно с правилата на играта! Искате ли да

разберете как? Посетете

нашия сайт www.catan.bg

и Проф. Изи ще ви запознае с интерактивното упътване!



Можете да наблюдавате как играят

Зигфрида, Марлас и Вики и бързо да разберете какво представлява играта.



играчът с бяло получава „дърво“, играчите със синьо и оранжево получават „желязо“, а играчът с червено не получава ресурси.

7 Добре с, че всяко селище или град граничи с няколко места (най-много 3). Така различни стойности на зара носят различни ресурси. В нашия пример играчът със селище (Б) получава според зара „дърво“, „глина“ или „желязо“, играчът със селище (Г) получава според зара „дърво“, „глина“ или „желязо“ и т.н.

8 Вие сте добър играч и събирате ресурси. Ако нямаете застроена селища върху всяка вид местност, нормално с да ви липсва някой ресурс. Това се изненадва за вас, тъй като, за да строите са ви необходими определени комбинации от ресурси.

9 Именно поради тази причина играчите търгуват помежду си. Отправят предложение за размяна или получават такива. При взимане съгласяват разменят ресурси, събират необходимите за строеж.

10 Ново селище можете да построите само на кръстопът. Условие за строеже е най-малко две ваши улици да водят до него. Съдъщо селище можете да построите със две други ваши улици.

11 Премисляйте добре, къде да построятте своята селища. Числата върху жетоните са изобразени с различна големина и цвет. Това с е цел да се подчертат вероятността, с която те се падат. Числата в червено 6 и 8 се падат най-често. Колкото по-често се пада числото от вашата местност, толкова повече ресурси добивате.



CATAN

НАСТОЛНА ИГРА

УПЪТВАНЕ

Б Тази част съдържа най-важната информация, която ви е необходима за играта. Ако се нуждате от допълнителни пояснения, отворете „Алманах за заселници“ на съответното подзаглавие (→)

Начално разположение за начинаещи.

Въпреки многощото и различни варианти за подреждане на местностите, в първите няколко игри ви препоръчваме да ги разположите както е показано на изображението (вж. обратната страна). Така, всички играчи имат равни шансове. Първо подредете 6-те рамки с морета, след това шестоъгълните полета (местности) и върху тях жетоните с числа (→).

Начално разположение за напреднали.

Играта с по-забавна разбира се, когато местностите са наредени произволно.

Това означава, че можете да наредите шестоъгълните полета на обратно и преди да сложите жетоните с числа върху тях, едно по едно да ги обрънете. Разбъркайте местностите всеки път, преди да ги наредите. По този начин началното разположение ще е винаги различно.

Повече информация и полезни съвети ще намерите в „Алманах за заселници“, подзаглавия: Нареждане на игралното поле и Варианти (→), Начално разполагане на улици и селища (→) и Стратегии (→).

ПОДГОТОВКА

РАЗИГРАВАНЕ

Начало за начинаещи.

- Всеки играч получава една карта „Разходи за строителство“, 5 селища (→), 4 града (→) и 15 улици (→) в цвета, който е изbral, след което поставя 2 селища с по 1 улица към тях върху игралното поле (вж. изображението на обратната страна). Останалите свои селища, улици и градове участниците подрежда пред себе си.
- Специалните карти Най-дълга търговска улица (→) и Орден на рицарите (→) се поставят до игралното поле, както и двата зара.



- Карти на ресурсите (→) се сортират в 5 тестета, според вида, и се подреждат в класьорите с изображението нагоре. Класьорите се поставят до игралното поле.
- Картите „Развитие“ (→) се разбъркват и се поставят с обратната страна нагоре в свободната преграда на класьора.



- Накрая, всеки играч получава за едно от своите построени селища, първите Добиви на ресурси (→). В случая се имат предвид само обозначените със звезда* селища (вж. изображението на страница 1). За всяка местност, с която граничи селището, обозначено със звезда, играчът получава по един ресурс. Пример: Играчът със синьо получава за своето селище 1 ресурс „дърво“, 1 ресурс „желязо“ и 1 ресурс „глина“.
- Всеки играч държи своите ресурси така, че да не се виждат от останалите участници.

РАЗИГРАВАНЕ

Играпа започва играчът, хвърлил най-голям зар. Този, който е на ход, извърши следните действия:

- Хвърля заровете, като по този начин определя ресурсите, които ще се раздават.
- Може да разменя ресурси (→): с останалите играчи и/или да търгува по начина, описан по долу в точка 2 от това упътване.
- Може да строи (→): улици (→), селища (→), градове (→) и/или да „купува“ карти „Развитие“.

Допълнително: Играчът, който е на ход, може да изиграе най-много по една от своите Карти „Развитие“ (→) - това може да стане и във всеки следващ момент от играта, когато той е на ход.

Карта „Развитие“ (→) - не може да бъде изиграна веднага след като бъде „закупена“. Необходимо е да се изчака едно завъртане.

- Играпа продължава по посока на часовниковата стрелка. Този, който е на ход, продължава играта, като хвърля заровете и раздава добивите на ресурси (→).

ПОДРОБНО РАЗИГРАВАНЕ

1. Добив на ресурси (→)

- Играчът, който е на ход хвърля заровете: сумата от числата определя местностите, от които учъстниците ще добият ресурси!
- Всеки играч, който е построил селище на местността с падналото се число, получава по един ресурс. **Пример:** (→) добив на ресурси. Играчът, който има 1, 2 или 3 селища върху местност с падналото се число, получава съответно 1, 2 или 3 ресурса. Играчът, който има построен град върху местност с падналото се число, получава 2 ресурса.

Пример: Ако се хвърли „8“, играчът с червено получава за двете си селища общо 2 ресурса „желязо“. Играчът с бяло получава 1 ресурс „желязо“. Ако се хвърли „10“, играчът с бяло получава 1 ресурс „вълна“. Ако бялото селище беше град, при хвърлено число „10“, играчът с бяло ще получи 2 ресурса „вълна“.



2. Търговия (→)

След като хвърли заровете и раздаде ресурсите играчът, който е на ход може да търгува по двата начина, описани по долу. Така той си набавя необходимите ресурси!

a) Размяна на ресурси (→)

- Играчът, който е на ход, може да разменя ресурси с всички участници. Той може да обяви, кои ресурси са му необходими, да приема и предлага размяна по вид и количество. Важно: размяната на ресурси е позволена само с играча, който е на ход. Останалите играчи нямат право да разменят помежду си.

b) Търговия по море (→)

Играчът, който е на ход, може не само да разменя ресурси с останалите участници в играта, но и да търгува по следните начини:

- Той има право да разменя 4:1, като върне в класьора 4 еднакви карти на ресурси и срещу тях вземе една карта на ресурс по избор.
- Ако играчът притежава селище върху някое от пристанищата (→), той може да търгува изгодно: в съотношение 3:1, или дори 2:1, в специалните пристанища обозначени с един от ресурсите. В този случай, играчът има право да върне в класьора 3 еднакви карти на ресурс и срещу тях да вземе една карта на ресурс по избор, съответно 2 еднакви карти на ресурс за една карта на ресурс по избор. Важно: Размяната 4:1 е възможна винаги, дори и играчът да не притежава селище върху някое от пристанищата, стига да има 4 еднакви ресурса.



(търговия по море 4:1 = когато играчът е на ход, без да има построено селище или град на пристанище 3:1 или специално пристанище)



(търговия по море 3:1 = когато играчът е на ход и има построено селище или град на пристанище с обозначенето 3:1)



(търговия по море 2:1 = когато играчът е на ход и има построено селище или град на специално пристанище с изобразен ресурс „дърво“)

3. Строителство (→)

Играчът, който е на ход трябва да строи, за да увеличи броя на точките си за победа!

- За да строи, е необходимо той да събере определени комбинации от карти на ресурси (вж. карта Разходи за строителство) и да „заплати“ с тях. „Заплащането“ става, като играчът върне в класьора събранныте карти на ресурси в нужната комбинация. Той взема една или няколко от своите фигури за игра и ги поставя върху игралното поле. Взетата фигура за игра трябва да отговаря на строителството, за косто играчът с „заплати“.
- Всеки играч може да построи толкова селища, градове и/или улици, колкото притежава, тоест: най-много – 5 селища, 4 града и 15 улици.

a) Улица (→); необходими ресурси: тухла + дърво



- Нова улица, играчът може да построи единствено и само до вече построена собствена улица, селище или град.
- На вски път (→) може да бъде построена само една улица.

Играчът с оранжево име има право да построи нова улица на маркираните в синьо пътища, не и на маркираните в червено пътища.



- Когато един от играчите построят най-малко пет непрекъснати, последователни улици (разклоненията не се броят), получава специалната карта Най-дълга търговска улица (→). Ако друг играч успее да построи повече непрекъснати, последователни улици, специалната карта трябва да му бъде преотстъпена веднага (с това и 2-те точки, които тя носи).



Най-дълга търговска улица



(Играчът с червено име б непрекъснати, последователни улици (разклонението не се брои) и получава специалната карта „Най-дълга търговска улица“. Играчът с оранжево име 7 построени улици, но те са прекъснати от селище на играча с червено и следователно той не получава специалната карта.)

b) Селище (→); необходими ресурси: тухла + дърво + вълна + жито



- Важно при строежа е спазването на правилата за отстояние (→): Едно селище може да бъде построено върху свободен кръстопът (→) само тогава, когато трите граничещи с него кръстопъти, НЕ са застроени от селища или градове. Отстоянието между две селища, два града, както и между селище и град трябва да бъде поне един незастроен кръстопът.
- Селище може да се построи след най-малко две последователни (вече построени), собствени улици.



(Играчът с оранжево име има право да построи селище на маркирания в синьо кръстопът, не и на маркираните в червено кръстопътица)

- За всяко построено селище, собственикът му получава добив на ресурси, който се определя от местностите, с които селището граничи. Дали и кога една местност ще даде добив, зависи от събраната при хвърляне на заровете. Ако се хвърли число на местност, върху която играчът има селище, той получава един ресурс.
- Всяко селище носи по една точка за победа.

в) Град (\rightarrow); необходими ресурси: 3 x желязо + 2 x жито

- Град може да бъде построен само на мястото на селище, или с други думи, един град се създава в следствие преустройството на едно селище!



- Играчът, който е на ход може да построи град, като отстрани някое от своите селища от игралното поле и на негово място постави града.
- За всеки построен град, собственикът му получава двоен добив на ресурси. Тоест: всеки град носи по 2 ресурса. Ресурсите се определят от местностите, с които съответният град граничи. Дали и кога една местност ще даде добив, зависи от събраната при хвърляне на заровете. Ако се хвърли число на една местност, върху която играчът има град, той получава два ресурса.
- Всеки град носи по две точки за победа.

г) „Купуване“ на карти „Развитие“ (\rightarrow); необходими ресурси: желязо + вълна + жито



- Играчът, който „купува“ карти „Развитие“, взема най-горната от тестето в класъра. Когато е на ход, играчът има право да закупи неограничен брой карти „Развитие“.
- Картите „Развитие“ са три вида:



- До изиграването им, картите „Развитие“ се пазят в тайна от другите играчи, за да не си правят те заключения.

4. Особености:

а) Хвърлено число седем (\rightarrow) Разбойниците се активират

- Ако играчът, който е на ход хвърли число „7“, никой от участниците не получава добив на ресурси.
- Всички играчи, които в този момент притежават повече от 7 карти на ресурси, избират половината от тях и ги връщат обратно в класъра, като по този начин се лишават от тях. Ако броят им не е четно число, тогава се закръгля на по малкото (примерно, който има 9 карти на ресурси, връща в класъра 4 от тях).
- След това играчът, хвърлил „7“, трябва да премести фигурата с разбойници (\rightarrow). Това действие е описано по - подробно в следващите точки I и 2.

I. Играчът, който е на ход и е хвърлил „7“, трябва да премести фигурата с разбойници върху произволно избрана местност.

2. След което тегли една карта на ресурс от скритата ръка на играча с град или селище върху тази местност (без карти Развитие).

Ако няколко играча имат селища или градове, граничещи с тази местност, той трябва да избере само един от тях и съответно само него да ограби.

Важно: Ако в последствие се хвърли число, което съвпада с числото на местността, върху която са разбойниците, собствениците на селища и градове, граничещи с тази местност, не получават добив на ресурси от нея. Разбойниците могат да бъдат преместени отново, само когато се изиграс карта Рицар (\rightarrow) или се хвърли отново число „7“.

б) Изиграване на карти „Развитие“ (\rightarrow)

Когато е на ход, играчът може да изиграс (обърне) най-много по една от „закупените“ карти „Развитие“. Примери: Играчът на ход, има вече „закупени“ карти „Развитие“ от предишно завъртане. Той може да изиграс само една от тях, по избор. Играчът на ход, „купува“ карта „Развитие“. Той може да я изиграс най-рано в следващия си ход.

Рицар: (\rightarrow)



Играчът, който изиграс „рицар“, трябва веднага да премести разбойниците. Вж. точки 1 и 2 по горе.

Изиграните рицари остават открыти пред собственика им.

Този, който първи изиграс три рицара, получава специалната карта Орден на рицарите, която носи 2 точки.

Ако друг играч успее да изиграс повече рицари, тогава картата Орден на рицарите и двите точки, които тя носи трябва да му бъдат преотстъпени.



Орден на рицарите

Напредък: (\rightarrow)



Който изиграс тази карта, следва напътствията дадени в нея, след което картата се отстранява от игра. Картите „Напредък“ са: строеж на две улици „бесплатно“, тегасне на две карти на ресурси по избор и монопол.

Точки за победа: (\rightarrow)



Играчите, които притежават карти „Развитие“ носещи точки за победа, ги пазят в тайна от останалите участници. Картите „Развитие“ с точки за победа се изиграват (обърнат) съда тогава, когато играчът е сигурен, че с тях има нужния брой точки (10) за победа.

КРАЙ НА ИГРАТА (\rightarrow)

Играчът свършива с хода на играча, който е събрали първи 10 или повече точки.

**„КАТАН“
допълнение за 5&6 играча**

**Допълнението към основната игра „КАТАН“
дава възможност за участие
на повече от 4 играчи**



Лиценз за България:
Интели Геймс ЕООД
гр. София
www.intelligames.bg
office@intelligames.bg

Записване за участие в Турнири
и информация за събития на
www.intelligames.bg