

CATAN

نسخه فارسی



واژه‌نامه

فهرست:

- ۲ خانوادگی مُفَحِّم «کاتان»
۱۰ تا ۳ کلیدواژه‌ها
۱۱ اجزاء بازی

● کاتان بازی اصلی



● شهرها و شوالیه‌ها



● نسخه دونفره



● نسخه مسافرتی



● بازرگانان و بربرها



● دریانوردان



● کاشفان و دزدان دریایی



● نسخه کودکانه



● نسخه تاسی



● نسخه کارتی سرعتی

● خانواده مُفخّم «کاتان»

● توسعه‌دهنده‌های موضوعی

● نسخه‌های مستقل

۷ آوردن تاس‌ها و فعال شدن دزد

اگر برای تولید منابع، تاس ریختید و ۷ آوردید، هیچ بازیکنی هیچ‌گونه منابعی دریافت نمی‌کند. در عوض:

۱. بازیکنان، کارت‌های منابع خود را می‌شمارند. هر بازیکنی که بیش‌تر از ۷ کارت داشته باشد، باید به انتخاب خودش، نیمی از آن‌ها را بسوزاند و به جعبه‌ی ذخیره برگرداند. اعداد فرد به پایین گرد می‌شوند (اگر ۹ کارت دارید، باید ۴ کارت بسوزانید)!

مثال: هانی ۷ می‌آورد. او ۶ کارت در دست دارد و لازم نیست کارتی بسوزاند. مجید ۸ کارت دارد و نیما ۱۱ کارت. مجید باید ۴ کارت بسوزاند و نیما ۵ کارت!

۲. سپس بازیکنی که ۷ آورده، باید دزد را حرکت داده و به یکی دیگر از کاشی‌ها برود (اگر بخواهد، می‌تواند دزد را به بیابان هم برگرداند)؛ او، با این کار، کاشی مقصد - یعنی محل جدید دزد- را از تولید منابع ساقط می‌کند!

۳. پس از سوزاندن کارت‌ها، بازیکنی که ۷ آورده، یک کارت، از یکی از بازیکنانی که خانه یا شهری در مجاورت محل جدید دزد دارد، می‌گیرد! اگر ۲ یا چند بازیکن در مجاورت محل جدید دزد، شهر یا خانه داشته باشند، بازیکنی که دزد را جابه‌جا کرده، یکی از آن‌ها را انتخاب کرده و یک کارت از او می‌گیرد!

دزد باید جابه‌جا شود! نمی‌توانید دزد را در جای خودش باقی بگذارید! (دزدی، قانون دارد!)
پس از جابه‌جا کردن دزد، نوبت شما با مرحله‌ی تجارت، ادامه پیدا می‌کند.
بخش «کارت‌های شوالیه» را هم ببینید.

آ - الف

آماده‌سازی اولیه برای تازه‌کارها

- صفحه‌ی بازی را همان‌طور که در تصویر صفحه‌ی اول راهنمای اصلی نشان داده شده، سرهم کنید:
- قاب را دقیقاً مثل تصویر بسازید.
 - کاشی‌های زمین را دقیقاً مثل تصویر جای‌گذاری کنید.
 - ۲ خانه و ۲ جاده از هر رنگ، مطابق تصویر در صفحه بگذارید.

- اگر ۳ نفره بازی می‌کنید، قطعات قرمز را از صفحه حذف کنید!
- هر بازیکن، سه کارت منابع، از کاشی‌های مجاور یکی از خانه‌هایش که در تصویر، با حروف لاتین مشخص شده، دریافت می‌کند.
 - مسن‌ترین بازیکن، بازی را آغاز می‌کند؛ او اولین نوبت را بازی کرده و برای تولید منابع، تاس می‌ریزد.

۷ آوردن تاس‌ها و فعال شدن دزد	۳
آماده‌سازی اولیه برای تازه‌کارها	۳
امتیازات	۴
بزرگ‌ترین ارتش	۴
بندر	۴
بیابان	۴
پایان بازی	۴
تاکتیک‌ها	۴
تجارت (داد و ستد / معامله)	۴
تجارت داخلی	۵
تجارت دریایی	۵
تقاطع	۵
توکن‌های اعداد	۵
تولید منابع	۶
جاده	۶
چگونگی بازی (زَوند کَلّی بازی)	۶
چیدمان متنوع	۶
خانه	۷
دزد	۷
ساحل	۷
ساخت‌وساز	۷
شهر	۷
طولانی‌ترین جاده	۸
قانون فاصله	۸
کارت‌های امتیاز	۸
کارت‌های پیشرفت	۸
کارت‌های توسعه	۹
کارت‌های شوالیه	۹
کارت‌های منابع	۹
کارت‌های هزینه‌های ساخت‌وساز	۹
مرحله‌ی آماده‌سازی	۹
مرحله‌ی ترکیبی تجارت / ساخت‌وساز	۱۰
مسیرها	۱۰



امتیازات

نخستین بازیکنی که در نوبت خودش به امتیاز ۱۰ برسد (یا وقتی که نوبت‌اش می‌شود، ۱۰ امتیاز داشته باشد)، برنده‌ی بازی خواهد بود.

امتیاز هر کارت به شرح زیر می‌باشد:

- هر خانه = ۱ امتیاز
- هر شهر = ۲ امتیاز
- کارت ویژه‌ی طولانی‌ترین جاده = ۲ امتیاز
- کارت ویژه‌ی بزرگ‌ترین ارتش = ۲ امتیاز
- هر کارت امتیاز = ۱ امتیاز

از آن‌جا که هر بازیکن، بازی را با ۲ «خانه» شروع می‌کند، هر بازیکن، بازی را با ۲ امتیاز شروع می‌کند! پس شما برای برنده شدن فقط به ۸ امتیاز دیگر نیاز دارید!

ب

بزرگ‌ترین ارتش

اگر شما نخستین نفری باشید که ۳ کارت شوالیه بازی می‌کند، کارت «بزرگ‌ترین ارتش» را - که در پایان بازی، ۲ امتیاز نصیب‌تان خواهد کرد - دریافت می‌کنید. شما، این کارت ویژه را پیش‌روی خود می‌گذارید. اگر بازیکنی بیش‌تر از شما کارت شوالیه بازی کند، بلافاصله کارت «بزرگ‌ترین ارتش» را از شما می‌گیرد. ۲ امتیاز مربوطه نیز بلافاصله به این بازیکن جدید منتقل می‌شود!

بندر



بندرهای کمک می‌کنند که شما با سود بیش‌تر دست به معامله بزنید. برای در اختیار گرفتن یک بندر، باید خانه‌ای در یکی از تقاطع‌های ساحلی مجاور بندر بسازید. (بخش «تجارت دریایی» را هم ببینید.)

بیابان

بیابان تنها ناحیه‌ای است که هیچ‌گونه منابعی تولید نمی‌کند! دزد، اهل بیابان است و بازی را از آن‌جا آغاز می‌کند. خانه‌ها یا شهرهایی که در همسایگی بیابان هستند، امکان کم‌تری برای تولید منابع دارند!

پ

پایان بازی

اگر شما در نوبت‌تان، ۱۰ امتیاز داشته باشید یا به امتیاز ۱۰ برسید، بازی، بلافاصله به پایان رسیده و شما برنده خواهید شد! هر بازیکن فقط در نوبت خودش می‌تواند برنده شود! اگر

به هر نحوی، در نوبت بازیکنی دیگر، فهمیدید که به امتیاز ۱۰ رسیده‌اید، باید صبر کنید نوبت به شما برسد تا بتوانید اعلام پیروزی کنید!

مثال: آرش ۲ خانه دارد (۲ امتیاز)، کارت ویژه‌ی طولانی‌ترین جاده را دارد (۲ امتیاز)، دو شهر دارد (۴ امتیاز) و دو کارت امتیاز (۲ امتیاز). او ۲ کارت امتیازش را - که باعث پیروزی‌اش می‌شوند - رو کرده و با غافلگیر کردن رقبایش، بازی را می‌برد!

ت

تاکتیک‌ها

صفحه‌ی بازی «کاتان»، متغیر و متنوع است و ملاحظات تاکتیکی هر بازی، با بازی دیگر متفاوت است ولی با این حال، برخی نکات تاکتیکی، در همه‌ی بازی‌ها مشترک است:

- آجر و چوب، مهم‌ترین منابع و مصالح در ابتدای بازی هستند. شما برای ساخت خانه و جاده، به آن‌ها نیاز دارید. باید تلاش کنید دست‌کم یکی از خانه‌های خود را در مجاورت یک جنگل پُردرخت و یکی دیگر را در مجاورت یک تپه قرار دهید.
- ارزش بندرها را دست‌کم نگیرید! برای مثال، بازیکنی که خانه یا خانه‌هایی در مزارع پُربار دارد، باید بکوشد خانه‌ای در بندر ویژه‌ی «گندم» بنا کند.
- در هنگام جای‌گذاری دو خانه‌ی نخست خود، فضای کافی برای گسترش و توسعه باقی بگذارید. پیش از هر جای‌گذاری، خانه‌ها و جاده‌های رقبا را خوب در نظر بگیرید. مراقب محاصره شدن باشید! اگر می‌خواهید ساخت‌وسازتان را به سمت یک بندر ادامه بدهید، وسط جزیره، جای مناسبی برای خانه اولیه‌ی شما نخواهد بود زیرا به راحتی می‌توان رابطه‌اش را با ساحل قطع کرد!
- هرچه بیش‌تر دادوستد کنید، شانس پیروزی‌تان بیش‌تر می‌شود! حتی اگر نوبت بازی شما نبود، می‌توانید به بازیکنی که نوبت‌اش هست، پیشنهاد معامله بدهید!

تجارت (دادوستد / معامله)

پس از آن‌که برای تولید منابع، تاس ریختید، می‌توانید با دیگر بازیکنان (تجارت داخلی) یا با بانک (تجارت دریایی) دادوستد کنید!

اگر شما نخواهید در نوبت‌تان تجارت کنید، هیچ‌کس دیگر نیز نخواهد توانست تجارت کند!

شما می‌توانید خارج از نوبت خود نیز تجارت کنید ولی فقط با بازیکنی که نوبت بازی‌اش باشد! شما نمی‌توانید در نوبت بازی دیگران، با بانک (جعبه‌ی ذخیره) معامله کنید! ضمناً نمی‌توانید کارت‌های‌تان را به رایگان به دیگران بدهید!

شما تا جایی که کارت منابع دارید، می‌توانید تجارت کنید. کارت‌های توسعه را نمی‌شود معامله کرد. منابع یک‌سان را هم نمی‌توانید معامله کنید (مثلاً ۲ آجر در ازای ۱ آجر)!

تجارت داخلی

در نوبت خود، می‌توانید منابع خود را با دیگران معامله کنید (پس از تاس ریختن و تولید منابع). شما و سایر بازیکنان، شرایط خود را برای معامله اعلام می‌کنید - مثلاً این که کدام کارت‌ها باید مبادله شوند. هر چند دفعه‌ای که بخواهید، می‌توانید معامله کنید و از یک یا چند کارت استفاده کنید ولی نمی‌توانید کارتی را به رایگان به کسی بدهید (مثلاً یک یا دو کارت را با -صفر- کارت مبادله کنید)!

نکته‌ی مهم: وقتی که نوبت بازی شماسست، شما باید بخشی از همه‌ی معاملات باشید؛ بقیه‌ی بازیکنان نمی‌توانند بدون حضور شما با یکدیگر معامله کنند!

مثال: نوبتِ علیرضاست. او برای ساختِ یک جاده، به یک آجر نیاز دارد. او ۳ چوب و ۲ سنگ دارد. علیرضا با صدای بلند اعلام می‌کند: «کی به آجر خودش و با یک سنگ عوض می‌کنه؟» هانی جواب می‌دهد: «اگه ۳ تا سنگ بهم بدی، من به آجر بهت می‌دم!» آرش دخالت می‌کند: «من به آجر بهت می‌دم ولی به چوب و یک سنگ آرت می‌گیرم» علیرضا، پیشنهاد آرش را قبول کرده و معامله انجام می‌شود. توجه داشته باشید که در نوبتِ علیرضا، هانی نمی‌تواند با آرش معامله کند!

تجارت دریایی

شما در نوبت خود می‌توانید از طریق تجارت دریایی -در همان مرحله‌ی دادوستد- منابع خود را معامله کنید؛ حتی بدون نیاز به طرف تجاری!! اصلی‌ترین (و ناخوش‌ایندترین) نرخ مبادله ۴ به ۱ است. شما ۴ کارت یک‌سان، به بانک (جعبه‌ی ذخیره) پرداخت کرده و در عوض، ۱ کارت به‌انتخاب خودتان، از بانک برمی‌دارید. شما برای تجارت با نرخ ۴ به ۱، واقعاً نیازی به بندر (یعنی خانه‌ای ساخته‌شده در یک ناحیه‌ی ساحلی) ندارید، پس اگر هیچ‌کس حاضر به معامله با شما نشد، می‌دانید که چه‌کار باید بکنید!

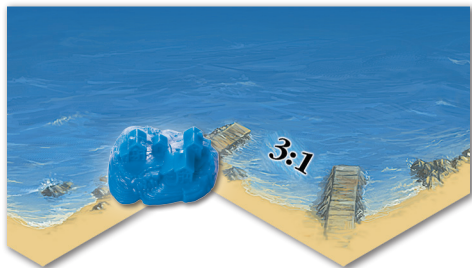
اگر شما خانه‌ای در یک منطقه‌ی ساحلی بسازید، می‌توانید راحت‌تر و سودمندتر تجارت کنید. دو نوع بندر داریم:

۱. **بنادر عمومی (با نرخ ۳ به ۱):** در این بنادر می‌توانید -در نوبت خودتان- با نرخ ۳ به ۱ (در عوضِ نرخ ۴ به ۱) معامله کنید.

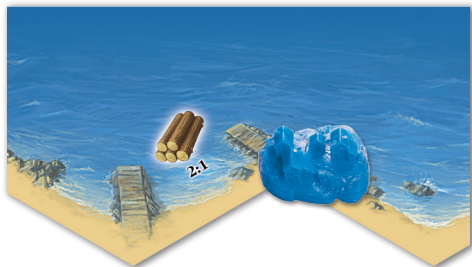
۲. **بنادر ویژه (با نرخ ۲ به ۱):** به‌ازای هر نوع از منابع، فقط یک بندر ویژه وجود دارد -که با نشان همان منبع، مشخص شده‌است. در چنین بنادری، شما می‌توانید با پرداخت ۲ واحد (کارت) از منبعِ مخصوص بندر، ۱ واحد (کارت) از هر منبعِ دلخواه خود دریافت کنید. نرخ مبادله‌ی ۲ به ۱ فقط شامل منبعِ مخصوص هر بندر می‌شود.

یک بندر ویژه هرگز به شما اجازه نمی‌دهد منابع دیگری را با نرخ سود مناسب‌تر (حتی ۳ به ۱) معامله کنید!

مثال (بندر عمومی): مرتضی، بازیکن آبی، خانه‌ای در یک بندر عمومی ساخته‌است. او می‌تواند -مثلاً- با پرداخت ۳ چوب، ۱ گوسفند دریافت کند.

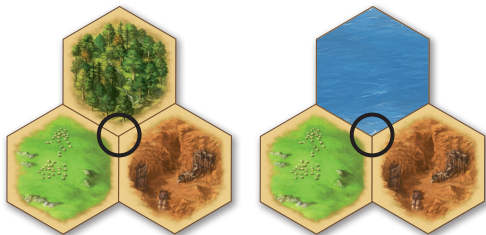


مثال (بندر ویژه): بازیکن آبی، خانه‌ای در بندر ویژه‌ی چوب ساخته‌است. او، در نوبت خودش، می‌تواند با پرداخت ۲ چوب، یک کارت از هر منبع دیگری دریافت کند.



تقاطع

تقاطع، محلّ به‌هم رسیدن ۳ کاشی مختلف (با ۲ کاشی و اقیانوس) است. شما فقط بر روی تقاطع‌ها می‌توانید خانه بسازید. خانه‌ها و شهرها، به‌ازای ۳ کاشی مجاورشان، در مرحله‌ی تولید، منابع و موادّ اولیه دریافت می‌کنند.



توکن‌های اعداد

۱۸ توکن عدد، شامل اعداد ۲ تا ۱۲. از اعداد ۲ و ۱۲ فقط یک توکن موجود است و توکن ۷ نیز نداریم! هرچقدر که تاس‌ها، عددی را تکرار کنند، کاشی مربوطه نیز منابع بیش‌تری تولید می‌کند. حواس‌تان به اندازه‌ی اعداد روی توکن‌ها باشد. هرچه اندازه‌ی یک عدد، بزرگ‌تر باشد،

احتمال بیشتری دارد که تاس‌ها، آن عدد را بیاورند! اعداد ۶ و ۸، به‌عنوان اعدادی که بیش‌ترین احتمال را -در نشستن تاس‌ها- دارند، با رنگ قرمز مشخص شده‌اند.

تولید منابع

در نوبت‌تان، شما باید برای تولید منابع دُور جاری بازی، تاس بریزید. نتیجه‌ی تاس‌ها (حاصل جمع اعداد تاس‌ها) نشان می‌دهد که کدام کاشی‌ها در این دُور، تولید منابع خواهند داشت. هر عدد، در دو کاشی از صفحه دیده می‌شود بجز اعداد ۲ و ۱۲ که «یک‌تا» هستند. همه‌ی بازیکنانی که خانه یا شهری در کاشی‌های تاس آورده (و نه بادآورده!) دارند، کارت‌های منابع مربوط به آن کاشی را دریافت می‌کنند. هر خانه، ۱ کارت و هر شهر، ۲ کارت منابع نصیب بازیکن می‌کند.

مثال: حسام، ۴ می‌آورد. خانه‌ی او با یک چمن‌زار که عدد ۴ را در خود دارد، هم‌مرز است، بنابراین او ۱ کارت گوسفند دریافت می‌کند. اگر خانه‌ی او، خانه نبود، شهر بود، او ۲ کارت گوسفند دریافت می‌کرد! آرمان، صاحب خانه‌ی قرمز است که با ۲ کاشی دارای عدد ۴، هم‌مرز است: کوهستان و چمن‌زار. آرمان، یک کارت گوسفند (برای چمن‌زار) و یک کارت سنگ (برای کوهستان)، از بانک، دریافت می‌کند!

ممکن است در برخی مواقع، منابع کافی در بانک موجود نباشد. اگر منابع کافی برای واگذاری به همه‌ی بازیکنانی که کاشی‌های‌شان، منابع تولید کرده‌اند، در بانک موجود نباشد، هیچ بازیکنی در این نوبت، هیچ kartی از آن منبع دریافت نمی‌کند. منابعی که موجود هستند، واگذار می‌شوند. یا همه یا هیچ‌کس!

ج

جاده

جاده‌ها، شهرها و خانه‌های شما را به یکدیگر متصل می‌کنند. جاده‌ها روی «مسیر»ها بنا می‌شوند. شما، بدون ساختن جاده، نمی‌توانید خانه‌های جدید بسازید. جاده‌ها در صورتی برای شما امتیاز به‌همراه خواهند داشت که کارت ویژه‌ی «طولانی‌ترین جاده» را در اختیار داشته باشید. روی هر مسیر، فقط ۱ جاده می‌توان ساخت. شما می‌توانید در امتداد ساحل نیز جاده بسازید.

چ

چگونگی بازی (روند کلی بازی)

در این‌جا، چکیده‌ی روند بازی را به‌همراه برخی تیتراهای اضافی می‌خوانید:

- صفحه‌ی بازی را آماده کنید: چیدمان متغیر و متنوع
- آماده‌سازی اولیه: مرحله‌ی چیدمان و آماده‌سازی
- آغاز بازی: بازیکن آغازکننده، بازی را آغاز می‌کند! بازی، در جهت ساعت‌گرد ادامه پیدا می‌کند.

در نوبت خود، این سه مرحله را به‌ترتیب انجام دهید:

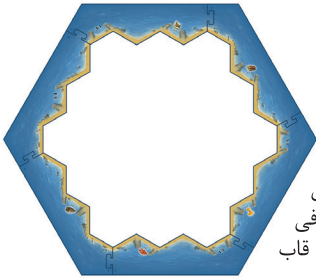
- تاس ریختن برای تولید منابع (نتیجه‌ی تاس، شامل همه‌ی بازیکنان می‌شود).
- تجارت و دادوستد
- ساخت‌وساز

شما می‌توانید در هر لحظه از نوبت خود، یک «کارت توسعه» بازی کنید.

در پایان نوبت‌تان، تاس را به بازیکن سمت‌چپ خود بدهید! سپس او نیز همین ۳ مرحله را طی می‌کند.

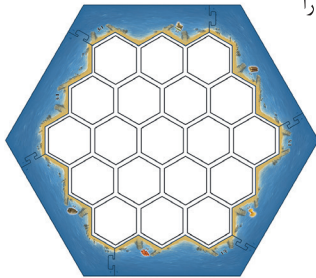
چیدمان متنوع

۱. قاب صفحه را مطابق تصویر سَرمِهم کنید.

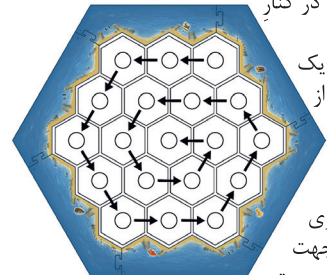


نکته: اگر خواستید جای بندرها را اندکی تنوع ببخشید، کافی است ترتیب قطعات قاب را تغییر دهید!

۲. کاشی‌های زمین را به‌پشت برگردانید. کاشی‌ها را بُر بزنید. به‌شکل تصادفی، کاشی‌ها را «به‌رو» برگردانده و در قاب بگذارید.



۳. توکن‌های اعداد را روی کاشی‌ها بگذارید.



- توکن‌های اعداد را در کنار صفحه مرتب کنید.
- روی هر کاشی، یک توکن عدد بگذارید. از یکی از گوشه‌های صفحه شروع کنید. توکن‌ها را به‌ترتیب، از بیرون به‌سوی مرکز صفحه و در جهت پادساعت‌گرد (خلاف جهت حرکت عقربه‌های ساعت) روی کاشی‌ها بچینید. بیابان را نادیده بگیرید و توکنی روی آن نگذارید!

س

ساحل

هر کاشی شش‌ضلعی که مرزی با دریا داشته باشد، ناحیه‌ی ساحلی محسوب می‌شود. شما می‌توانید یک جاده در طول یک ناحیه‌ی ساحلی بسازید. شما می‌توانید بر روی تقاطع‌هایی که با دریا هم‌مرز هستند، خانه بسازید و خانه را به شهر ارتقاء دهید. از آن‌جا که مکان‌های داخل ناحیه‌ی ساحلی، معمولاً فقط با یک یا دو کاشی زمین هم‌سایه هستند، خانه‌های ساحلی، منابع کم‌تری تولید می‌کنند. البته مکان‌های ساحلی، اکثراً در بنادر هستند - که به شما امکان تجارت دریایی می‌دهند و می‌توانید منابع و مواد اولیه را با سودی بهتری دادوستد کنید.

ساخت‌وساز

شما، در نوبت خود و پس از این‌که برای تولید منابع، تاس ریختید و دادوستد را نیز تمام کردید، می‌توانید ساخت‌وساز کنید. برای ساخت‌وساز، باید میزانی مشخص از منابع و مواد اولیه را در اختیار داشته باشید یا فراهم کنید (بخش «کارت‌های هزینه‌های ساخت‌وساز» را ببینید). کارت‌های منابع «خرج‌شده» را به بانک (جعبه‌ی ذخیره) برگردانید. شما می‌توانید هر قدر که بخواهید، ساخت‌وساز کنید و هر تعداد کارت بخرید، به شرط آن‌که بتوانید هزینه‌اش را بپردازید و آیتم‌های مورد نظرتان نیز هنوز در جعبه‌ی ذخیره باقی مانده باشند.

هر بازیکن، ذخیره‌ای دارد شامل ۱۵ جاده، ۵ خانه و ۴ شهر. اگر یک خانه را به شهر ارتقاء دادید، خانه‌ی مذکور را به ذخیره‌ی خود برگردانید! جاده‌ها و شهرها، پس از ساخته شدن، تا پایان بازی بر روی صفحه باقی می‌مانند.

پس از «ساخت‌وساز» نوبت شما به پایان رسیده و بازیکن سمت چپ شما، بازی را ادامه می‌دهد. (بخش «مرحله‌ی ترکیبی تجارت / ساخت‌وساز» را هم ببینید!)

ش

شهر

شما هرگز نمی‌توانید یک «شهر» بسازید! فقط می‌توانید یک خانه‌ی ساخته‌شده را به «شهر» ارتقاء دهید. شما منابع مورد نیاز را پرداخت می‌کنید، خانه را به ذخیره‌ی خود برمی‌گردانید و جای آن را با یک شهر (دقیقاً روی همان تقاطع) عوض می‌کنید. ارزش هر شهر، ۲ امتیاز است. در هنگام تولید منابع، شما به‌ازای هر شهرتان، ۲ کارت منابع دریافت می‌کنید (نه ۱ کارت).

وقتی که خانه‌ای را به شهر ارتقاء می‌دهید، می‌توانید دوباره از قطعه‌ی خانه استفاده کرده و بعدها خانه‌های دیگری بنا کنید!

مثال: علیرضا، بازیکن آبی، برای تولید منابع، تاس ریخته و ۸ آورده‌است؛ علیرضا ۳ سنگ دریافت می‌کند؛ یکی به‌ازای

نکته‌ی مهم: گهگاه می‌توانید از یک چیدمان کاملاً اتفاقی استفاده کنید. روی هر کاشی زمین، یک توکن بگذارید. از یکی از گوشه‌ها شروع کنید و توکن‌ها را به‌شکل کاملاً اتفاقی روی شش‌ضلعی‌ها بگذارید. در چنین حالتی، توکن‌هایی که عدد قرمز دارند، نباید کنار همدیگر قرار بگیرند. ممکن است مجبور شوید جای بعضی از توکن‌ها را تغییر دهید تا توکن‌های قرمز باهم هم‌سایه نباشند!

هشدار: بیابان هرگز هیچ توکن عددی در خود جای نمی‌دهد. بیابان را همیشه نادیده بگیرید!

(دستورات بیش‌تر در مورد آماده‌سازی و چیدمان را می‌توانید در بخش «مرحله‌ی آماده‌سازی» ببینید.)

خ

خانه

ارزش هر خانه، ۱ امتیاز است. خانه‌ها بر روی تقاطع‌ها بنا می‌شوند. شما در منابع تولیدی هرکدام از کاشی‌های مجاور خانه‌تان سهم خواهید بود.

برای ساخت یک خانه باید دو شرط زیر را رعایت کنید:
۱. هر خانه‌ی شما باید دست‌کم به یکی از جاده‌های شما متصل باشد.

۲. باید حتماً «قانون فاصله» را رعایت کنید.

نکته: اگر هر ۵ خانه‌ی خود را ساخته باشید، پیش از آن‌که بتوانید خانه‌ی دیگری بسازید، باید یکی از خانه‌های خود را به «شهر» ارتقاء دهید. به این ترتیب می‌توانید خانه را دوباره به ذخیره‌ی خود برگردانده و دوباره از آن استفاده کرده و خانه بسازید!

د

دزد

دزد، بازی را از بیابان آغاز می‌کند. فقط با ۷ آوردن تاس‌ها یا بازی کردن کارت شوالیه، می‌توان دزد را جابه‌جا کرد! اگر دزد، به کاشی دیگری منتقل شود، آن کاشی را از تولید منابع، ساقط می‌کند! تا وقتی که دزد، در آن کاشی باشد، بازیکنانی که خانه یا شهری در مجاورت آن کاشی دارند، هیچ‌گونه منابعی از آن کاشی دریافت نمی‌کنند!

مثال: نوبت حسام است و او ۷ می‌آورد. او باید دزد را جابه‌جا کند. دزد در یک کاشی مزرعه است؛ حسام، دزد را به یک کاشی تپه با شماره ۴ می‌برد. اگر تاس بعدی، ۴ بیاورد، کسانی که خانه یا شهری در مجاورت این تپه دارند، هیچ‌آجری از این کاشی - که در مجاورت‌شان است - دریافت نمی‌کنند! وضع، تا وقتی که دزد، با یک «۷» دیگر یا با یک کارت شوالیه جابه‌جا نشود، به همین منوال خواهد بود! حسام، یک کارت منابع نیز از یکی از همسایگان تپه‌ی نام‌برده می‌گیرد!

خانه‌اش و دوتا به‌زای شهرش (که هردو در مجاورت کاشی «کوهستان - ۸» هستند). مجید، بازیکن نارنجی، به‌زای شهرش (که همسایه‌ی «جنگل - ۸» است)، ۲ چوب دریافت می‌کند.



راهنمایی: بدون ارتقاء دادن خانه‌های تان به شهر، پیروزی بسیار دشوار خواهد بود. از آن‌جا که شما ۵ خانه بیش‌تر ندارید، اگر فقط به ساختن خانه بسنده کنید، بیش از ۵ امتیاز دریافت نخواهید کرد!

ط

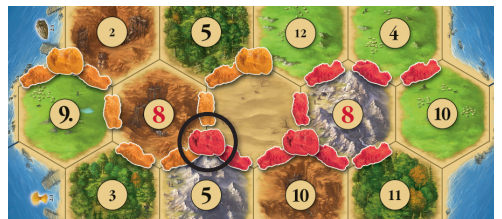
طولانی‌ترین جاده

اگر شما نخستین نفری باشید که جاده‌ای متشکل از دست‌کم ۵ قطعه می‌سازد، این کارت ویژه را دریافت کرده و «به‌رو» پیش‌روی خود می‌گذارید. این کارت، ۲ امتیاز می‌ارزد.

نکته: اگر جاده‌ی شما به دو یا چند شاخه منشعب شود، برای تعیین طولانی‌ترین جاده فقط باید قطعه‌های یکی از این شاخه‌ها را محاسبه کنید!

اگر کارت «طولانی‌ترین جاده» در اختیار شما باشد و بازیکن دیگری، جاده‌ای طولانی‌تر درست کند، بلافاصله باید کارت و ۲ امتیاز مربوطه را تقدیم این بازیکن کنید! (از آن‌جا که شما نیز ۲ امتیاز از دست می‌دهید، انگار رقیب‌تان، ۴ امتیاز بالا می‌رود!) شما می‌توانید جاده‌ی یکی از رُقا را با ساختن خانه‌ای در یکی از تقاطع‌های خالی سِر راه، قطع کنید!

مثال: مجید، بازیکن نارنجی، جاده‌ای متشکل از ۷ قطعه ساخته‌است؛ او، کارت ویژه‌ی «طولانی‌ترین جاده» را دریافت می‌کند. نیما، بازیکن قرمز، خانه‌ای در تقاطع بالای کاشی ۵، بنا کرده (این کار قانونی و مجاز است!) و جاده‌ی مجید را قطع کرده و به دو بخش کوتاه‌تر تقسیم می‌کند. مجید باید کارت ویژه‌ی «طولانی‌ترین جاده» و دو امتیاز مربوطه‌اش را دودوستی تقدیم نیما - که جاده‌اش ۶ قطعه دارد - کند!



اگر هیچ بازیکنی نتوانست جاده‌ای با ۵ قطعه (یا بیش‌تر) بسازد یا اگر پس از قطع شدن یک جاده، جاده‌های بقیه‌ی بازیکنان باهم هم‌اندازه شدند، کارت ویژه‌ی «طولانی‌ترین جاده» به هیچ‌کس تعلق نمی‌گیرد!

ق

قانون فاصله

شما فقط می‌توانید در یک تقاطع خالی، خانه بسازید و آن هم فقط در صورتی که در هیچ‌یک از ۳ تقاطع مجاور آن، هیچ خانه یا شهری وجود نداشته باشد!

ک

کارت‌های امتیاز

کارت‌های امتیاز، گونه‌ای از کارت‌های توسعه هستند، پس می‌توانند «خریده» شوند! این کارت‌ها، نشان‌دهنده‌ی دستاوردهای برجسته‌ی فرهنگی‌اند که نمادهای آن‌ها، بناهای خاص هستند.

ارزش هر کارت امتیاز، ۱ امتیاز است! کارت‌های امتیاز فقط وقتی «رو» می‌شوند که یکی از بازیکنان پیروز شده باشد! کارت‌های امتیازتان را مخفی نگه دارید تا زمانی که در نوبت خود، ۱۰ امتیاز داشته باشید و بتوانید اعلام پیروزی کنید (اگر بازیکن دیگری نیز برنده شود، شما باید کارت‌های امتیازتان را «رو» کنید!)

سرنخ: فراموش نکنید کارت‌های امتیاز خود را تا پایان بازی مخفی نگه دارید. آن‌ها را «به‌پشت» پیش‌روی خود بگذارید. گرچه اگر شما یک یا دو کارت استفاده‌نشده‌ی «به‌پشت‌چیده» پیش‌روی خود داشته باشید، احتمالاً رُقا حدس خواهند زد که آن‌ها کارت‌های امتیاز هستند!

کارت‌های پیشرفت

کارت‌های پیشرفت، زیرمجموعه‌ی کارت‌های توسعه هستند. ۳ نوع کارت پیشرفت در بازی داریم، از هرکدام ۲ عدد:

- **جاده‌سازی:** اگر این کارت را بازی کنید، می‌توانید بلافاصله ۲ جاده بر روی صفحه قرار دهید (با در نظر گرفتن همه‌ی قوانین عمومی ساخت‌وساز).
- **سال پُربرکت:** اگر این کارت را بازی کنید، بلافاصله ۲ کارت منابع از بانک (جعبه‌ی ذخیره) دریافت می‌کنید؛ می‌توانید همین کارت‌ها را برای ساخت‌وساز در همین نوبت به کار ببرید.

- **حق انحصاری:** اگر این کارت را بازی کنید، یکی از منابع را انتخاب می‌کنید و همه‌ی بازیکنان باید همه‌ی کارت‌هایی را که از این منبع در دست دارند، به شما تقدیم کنند! اگر یکی از رُقا، چنین کارتی نداشت، مجبور نیست چیزی به شما بدهد! شما در نوبت خود فقط می‌توانید ۱ کارت پیشرفت بازی کنید.

کارت‌های توسعه

۳ نوع کارت توسعه در بازی وجود دارد: کارت‌های شوالیه، کارت‌های پیشرفت و کارت‌های امتیاز. هر وقت که خواستید یک کارت توسعه بخرید، مبلغ لازم را پرداخته و کارت بالایی ستون کارت‌های توسعه (در جعبه‌ی ذخیره) را برای خود بردارید.

کارت‌های توسعه‌ی خود را تا زمانی که بازی‌شان نکرده‌اید، مخفی نگه دارید! این کار، رقبای را پادروها نگه می‌دارد! نمی‌توانید کارت‌های توسعه را معامله کنید یا به‌رایگان به کسی بدهید!

شما در نوبت خود فقط می‌توانید یک کارت توسعه بازی کنید (یک کارت شوالیه یا یک کارت پیشرفت). کارت را می‌توانید در هر زمانی بازی کنید، حتی پیش از تاس ریختن. البته در یک نوبت نمی‌توانید کارتی را که در همان نوبت خریداری کرده‌اید، بازی کنید.

استثنا: اگر کارت توسعه‌ای که خریداری می‌کنید، کارت امتیاز بوده و همین کارت، شما را به امتیاز ۱۰ می‌رساند، می‌توانید بلافاصله آن را -به‌همراه سایر کارت‌های امتیازتان- «رو» کرده و بازی را ببرید.

شما فقط وقتی کارت‌های امتیازتان را «رو» می‌کنید که بازی به پایان رسیده باشد (یعنی وقتی که شما یا یکی دیگر از بازیکنان به امتیاز ۱۰ یا بالاتر رسیده و اعلام پیروزی می‌کنید)!

کارت‌های شوالیه

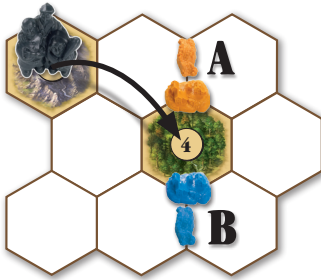
وقتی که در نوبت خود، یک کارت شوالیه بازی می‌کنید، باید بلافاصله دزد را جابه‌جا کنید. کارت شوالیه را «به‌رو» پیش‌روی خود بگذارید.

شما باید دزد را از موقعیتی که در آن قرار دارد، خارج کرده و به یکی دیگر از کاشی‌های زمین یا بیابان -به‌انتخاب خودتان- ببرید. سپس یک کارت منابع، از یکی از بازیکنانی که خانه یا شهری در همسایگی دزد دارند، می‌دزدید! اگر بیش از یک بازیکن، با دزد، هم‌سایه باشند، شما می‌توانید قربانی خود را آزادانه انتخاب کنید!

قربانی مربوطه، کارت‌هایش را به‌پشت نگه داشته و شما، یکی از آن‌ها را انتخاب کرده و برای خود برمی‌دارید. اگر قربانی، هیچ کارتی نداشته باشد، شما به کاهدان زده‌اید و هیچ چیزی نصیب شما نمی‌شود (البته شما همیشه می‌توانید از بازیکنان بپرسید که چند کارت در دست دارند و امیدوار باشید که آن‌ها به شما راست بگویند)!

اگر شما نخستین بازیکنی باشید که ۳ کارت شوالیه «به‌رو» پیش‌روی خود داشته باشد، شما کارت ویژه‌ی «بزرگ‌ترین ارتش» را دریافت می‌کنید. این کارت، ۲ امتیاز ارزش دارد. اگر تعداد شوالیه‌های یکی دیگر از بازیکنان، از شوالیه‌های شما بیش‌تر شود، او کارت «بزرگ‌ترین ارتش» را از شما گرفته و ۲ امتیاز مربوطه را نیز از چنگ شما خارج می‌کند!

مثال: حمید، در نوبت خود، یک کارت شوالیه بازی کرده و دزد را از کاشی مزرعه، به کاشی «تپه - ۴» می‌برد. حالا حمید می‌تواند یک کارت از بازیکن **A** یا بازیکن **B** بدزد!



کارت‌های منابع

۵ نوع منابع و مواد اولیه در بازی وجود دارد: گندم (از مزارع)، آجر (از تپه‌ها)، سنگ (از کوهستان)، چوب (از جنگل‌ها) و گوسفند (از چمن‌زارها). شما این منابع را به‌عنوان محصولات تولیدی این زمین‌ها دریافت می‌کنید. چگونگی تولید منابع، با تاس‌هایی که در آغاز هر دور ریخته می‌شود، مشخص می‌شود. شما، هر بار که تاس‌ها، عدد روی کاشی‌های مجاور شهرها یا خانه‌های‌تان را بیاورند، از این کاشی‌های مجاور خود، منابع دریافت می‌کنید (استثنا: بخش «دزد» را ببینید).

کارت‌های هزینه‌های ساخت‌وساز

کارت‌های هزینه‌های ساخت‌وساز نشان می‌دهند که برای ساخت خانه‌ها، جاده‌ها و شهرها و خرید کارت‌های توسعه، چه منابع و مواد اولیه‌ای مورد نیاز است. وقتی شما هزینه‌ها را پرداخت می‌کنید، باید منابع (کارت‌ها) را به بانک برگردانید. شما می‌توانید خانه و جاده بسازید، خانه‌ها را به شهر ارتقاء دهید و کارت‌های توسعه بخرید.

م

مرحله‌ی آماده‌سازی

پس از آن که صفحه‌ی بازی را ساختید، مرحله‌ی آماده‌سازی را آغاز کنید.

هر بازیکن، یک رنگ را انتخاب کرده و قطعات مربوط به آن رنگ را دریافت می‌کند:

- ۵ خانه
- ۴ شهر
- ۱۵ جاده
- ۱ کارت هزینه‌های ساخت‌وساز

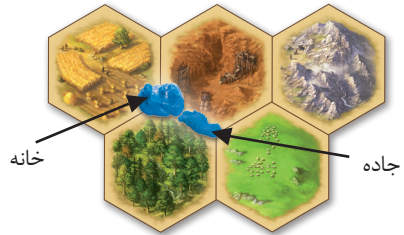
کارت‌های منابع را به ۵ دسته‌ی مجزا تقسیم کرده و هر دسته را «به‌رو» در جعبه‌ی ذخیره (بانک) بگذارید.

کارت‌های توسعه را بُر زده و به‌پشت در جعبه‌ی ذخیره و در کنار کارت‌های منابع بگذارید.

دو کارت ویژه و تاس‌ها را کنار صفحه بگذارید.
دزد را در بیابان بگذارید.
مرحله‌ی آماده‌سازی، ۲ دور دارد. هر بازیکن در هر دور، یک خانه و یک جاده می‌سازد.

دور اول:

همه‌ی بازیکنان تاس می‌ریزند. بازیکنی که بزرگ‌ترین عدد را آورده باشد، بازی را آغاز می‌کند.
بازیکن آغازکننده، یکی از تقاطع‌های آزاد (خالی) را انتخاب کرده و یکی از خانه‌های خود را در آن بنا می‌کند. او یک جاده نیز در مجاورت همین خانه می‌سازد.



سپس بقیه‌ی بازیکنان نیز -در جهت ساعت‌گرد- همین کار را می‌کنند.

نکته‌ی مهم: در هنگام جای‌گذاری خانه‌ها همواره باید «قانون فاصله» رعایت شود!

دور دوم:

وقتی که همه‌ی بازیکنان، خانه و جاده‌ی اول خود را ساختند، آخرین بازیکن دور اول، دور دوم را شروع می‌کند: او، خانه‌ی دوم خود و جاده‌ی متصل به آن را می‌سازد.

نکته‌ی مهم: پس از این بازیکن، بقیه‌ی بازیکنان -در جهت پادساعت‌گرد (خلاف حرکت عقربه‌های ساعت)- همین کار را انجام می‌دهند (نفر اول دور اول، می‌شود نفر آخر دور دوم)!

خانه‌ی دوم می‌تواند در هر تقاطع آزادی بنا شود به شرط آن‌که «قانون فاصله» رعایت شود. این خانه لازم نیست به خانه‌ی قبلی متصل باشد. جاده‌ی دوم باید به خانه‌ی دوم متصل باشد!

هر بازیکن، بلافاصله پس از ساختن دومین جاده‌اش، منابع آغازین‌اش را دریافت می‌کند. بازیکن، به‌ازای هر کاشی‌ای که مجاور خانه‌ی دوم‌اش باشد، یک کارت منابع دریافت می‌کند. نکته: بازیکن آغازکننده (کسی که دومین خانه‌اش را آخر از همه بنا کرده) بازی را آغاز می‌کند! او برای تولید منابع، هردو تاس را می‌ریزد. در بخش «تاکتیک‌ها» می‌توانید سرنخ‌های مفیدی در مورد مرحله‌ی آماده‌سازی پیدا کنید!

مرحله‌ی ترکیبی تجارت / ساخت‌وساز

تفکیک تجارت و ساخت‌وساز، به این منظور شکل گرفته که یادگیری بازی را برای مبتدیان ساده‌تر کند. پیشنهاد

می‌کنیم حرفه‌ای‌ها، این قانون را نادیده بگیرند! پس از تاس ریختن برای تولید منابع، می‌توانید به هر ترتیبی که دل‌تان خواست، ساخت‌وساز و دادوستد کنید. طبیعتاً شما می‌توانید دادوستد کنید، ساخت‌وساز کنید، دوباره دادوستد کنید و دوباره ساخت‌وساز کنید! حتی می‌توانید یک بندر را در همان نوبتی که خانه‌ای در آن ساخته‌اید، مورد استفاده قرار دهید. این کار، روند بازی را تسریع می‌کند.

مسیرها

مسیرها عبارتند از خطوطی که از هم‌جواری دو کاشی شش‌ضلعی و در کناره‌ی شش‌ضلعی‌ها حاصل می‌شوند (در واقع، هر ضلع یک شش‌ضلعی، یک مسیر محسوب می‌شود). مسیرها از بین دو کاشی زمین یا یک کاشی زمین و قاب صفحه می‌گذرند. روی هر مسیر فقط یک جاده می‌تواند ساخته شود. هر مسیر، از هر سو، به یک تقاطع منتهی می‌شود.



اجزاء بازی «کاتان»

۱۹ کاشی زمین:

- جنگل (۴ کاشی)
- چمنزار (۴ کاشی)
- مزرعه (۴ کاشی)
- تپه (۴ کاشی)
- کوهستان (۳ کاشی)
- بیابان (۱ کاشی)

۶ کاشی اقیانوس؛ در مجموع دارای ۹ بندر

۹۵ کارت منابع (در ۵ نوع مختلف: ۱۹ کارت از هر نوع)

- چوب: محصول جنگل
- گوسفند: محصول چمنزار
- گندم: محصول مزرعه
- آجر: محصول تپه
- سنگ: محصول کوهستان

۲۵ کارت توسعه

- کارت امتیاز (۵ کارت)
- کارت شوالیه (۱۴ کارت)
- کارت پیشرفت (۶ کارت)

۴ کارت هزینه‌های ساخت و ساز

۲ کارت ویژه

قطعات و مهره‌ها (در ۴ رنگ مختلف)

- شهر (۱۶ قطعه)
- خانه (۲۰ قطعه)
- جاده (۶۰ قطعه)

۲ جعبه‌ی کارت

شهر

خانه

جاده

۱ مهره‌ی دزد

۱۸ توکن عدد

1x 2x 2x 2x 2x 2x 2x 2x 2x 1x

۲ تاس



IMPRESSUM

Autor: Klaus Teuber

Lizenz: Catan GmbH © 2002, catan.de

Illustration: Michael Menzel

Gestaltung: Michaela Kienle

Design der Spielfiguren: Andreas Klover

3D-Grafik: Andreas Resch

Redaktion der Edition 2015: Arnd Fischer

Redaktion: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Regelstand: Januar 2015

© 1995, 2015

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191 - 0

Fax: +49 711 2191 - 199

info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten. MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 693602



شرکت سرزمین ذهن زیبا
نماینده‌گی انحصاری شرکت

آلمان **KOSMOS**