

החוקים נכתבו בלשון זכר מטעמי נוחות בלבד, אך מיועדים לנשים וגברים כאחד.  
על משחק זה חלים החוקים של "קטאן-משחק הבסיס" יחד עם הרחבת "קטאן-יורדי הים"  
ועם תוספות הייחודיות לאירוע זה לפי הפירוט הבא:

## 1. לוחות המשחק



שמש



ירח

ישנם 3 לוחות מודפסים שונים - לוח א', לוח ב' ולוח ג'. על כל אחד מהלוחות, מצוינים נקודות הפתיחה לשני שחקנים בצבעים שנקבעו מראש. שני שחקנים אלו חולקים את הלוח ואת רכיבי המשחק התואמים. בכל סבב, אחד מבין שני השחקנים של לוח זה הוא השחקן הפעיל. השחקנים משתייכים לקבוצת ה"שמש" או לקבוצת ה"ירח", כך שתמיד ברור מי הוא השחקן הפעיל. לשם כך, כל לוח משחק מסומן בשמש בצד אחד, ובירח בצידו השני. בנוסף, האי מחולק ב"קו הפרדה", על מנת להפריד את "שטח ההתחלה" של השחקנים.

שחקני ה"שמש" יניחו את קלפי המשאבים וההתפתחות שלהם כאן



שטח ההתחלה של שחקן "שמש"

שטח ההתחלה של שחקן "ירח"

שחקני ה"ירח" יניחו את קלפי המשאבים וההתפתחות שלהם כאן

## 2. הכנה למשחק

- 2.3. בכל אחד מצדי הלוח, הציבו סמן כחול אחד לצד הסימונים ל"צבא הגדול ביותר" ו"הדרך הארוכה ביותר".
- 2.4. כל שחקן מתחיל עם שלושה ישובים בנקודות המסומנות על לוח המשחק.
- 2.5. ישוב אחד מקבל סירה אחת, ישוב נוסף מקבל דרך אחת (כפי שמסומן בלוח המשחק), והישוב השלישי לא מקבל רכיב משחק נוסף.
- 2.6. יש לבחור בישוב אחד ולקחת מהקופה את קלפי המשאבים של חבלי הארץ הסובבים את ישוב זה. עם קלפים אלו השחקנים מתחילים. השחקנים המשתייכים לקבוצת ה"שמש" יתחילו ראשונים, וזאת לפי הוראת צוות ה"קובייה משחקים".
- 2.7. לאחר שנלקחו קלפי המשאבים, החליפו ישוב אחד מבין השלושה בעיר.
- 2.8. וודאו כי השודדים מונחים על 2 אריחי המדבר בכל לוח ולוח כשהמשחק מתחיל.



התיישבות

עיר

דרך

סירה



שודד



הדרך הארוכה ביותר



הצבא הגדול ביותר

סימן



- 2.1. הניחו את קלפי המשאבים עם הפנים כלפי מעלה, במשטחים הייעודיים משני צדדי של הלוח. יש לחלק את הקלפים באופן שווה כמה שיותר.
- 2.2. ערבבו את קלפי הפיתוח (חשוב: ללא קלפי המונופול) והניחו אותם עם פניהם כלפי מטה במשטח הייעודי בסמוך לקלפי המשאבים. יש לחלק את הקלפים באופן שווה כמה שיותר.

### 3. מהלך המשחק

- 3.1 השחקנים מתחלקים לשתי קבוצות: "שמש" ו"ירח". בכל סבב, התור מתחלף לסירוגין בין השחקנים. כל השחקנים הפעילים משתייכים לאותה הקבוצה (או קבוצת ה"שמש" או קבוצת ה"ירח"). באופן זה, בכל סבב כל השחקנים בקבוצת ה"שמש" או כל השחקנים בקבוצת ה"ירח" הם שחקנים פעילים. הקבוצות יוכרוזו לפני כל סבב על ידי צוות "הקוביה משחקים" ויוצגו על גבי המסך.
- 3.2 המספר שיצא בהטלת הקוביות, אשר לפיו יתקבלו משאבים, יוכרוז על ידי צוות "הקוביה משחקים" ויוצג על גבי המסך שבאולם. מספר זה חל על כל לוחות המשחק.
- 3.3 לכל השחקנים הפעילים יש זמן מוקצב על מנת לשחק ולפעול בתור שלהם, ואין באפשרותם לחרוג מעבר לזמן זה. הקצבת הזמן משתנה עם התקדמות המשחק. הקצבת הזמן תוכרוז ותוצג על גבי המסך.
- 3.4 כל תור מורכב משני שלבים:
  1. הפקת משאבים: התוצאה של הטלת הקוביות מוכרזת והיא חלה על כל השחקנים. השחקנים שאינם פעילים מחלקים לשחקנים הפעילים את המשאבים שהם הניבו. על השחקנים הפעילים לוודא שהם מקבלים את המשאבים הנכונים.
  2. סחר ובנייה: השחקנים אינם רשאים לסחור עד שכל המשאבים חולקו. לאחר מכן הם רשאים לסחור ולבנות. שלב זה מסתיים כאשר הקצבת הזמן נגמרה והקוביות מוטלות שוב.

### 4. מסחר

- 4.1 ישנם 5 שחקנים עימם השחקן הפעיל יכול לסחור: שלושת השחקנים שממולו, השחקן מימינו והשחקן שמשמאלו.



- 4.2 ניתן לבנות ולסחור בכל סדר וכמה פעמים שרוצים.
- 4.3 השחקן שאינו פעיל רשאי לסחור רק עם שלושת השחקנים הפעילים שמולו.
- 4.4 המסחר הימי עם הבנק הוא ביחס של 4:1, והנמלים ביחס של 3:1 או 2:1 בהתאם לחוקים של המשחק "קטאן בסיס".

### 5. בנייה

- 5.1 הבנייה מתרחשת בו-זמנית על כל לוחות המשחק. רק השחקנים הפעילים רשאים לבנות. כל השחקנים הפעילים נמצאים בשלב הבנייה והסחר בו-זמנית, ללא תלות במשך הזמן של שלב הפקת המשאבים.
- 5.2 כל שחקן יכול לבנות על לוח המשחק שלו, על לוח המשחק שמימינו ועל לוח המשחק שמשמאלו.
- 5.3 ניתן לבנות ולהזיז סירות בהתאם לחוקים של **קטאן - יורדי הים** (הזזה: סירה אחת בכל תור, מנתיב סירות פתוח).
- 5.4 על השחקן יש להראות לשחקנים היושבים ממול את המשאבים עימם משלם על הבנייה לפני הנחת הפריטים שנרכשו על לוח המשחק.
- 5.5 על השחקנים "לבקש רשות" לבנות על לוח משחק סמוך. שחקן יכול לסרב לבקשת הבנייה על לוח המשחק שלו רק במידה ומתקיימים כל שלושת התנאים הבאים:
  - \* השחקן המסרב הוא שחקן פעיל ולכן רשאי לבנות בתור הנוכחי.
  - \* יש באפשרותו לבנות במקום בו ביקש היריב לבנות, ללא בנייה נוספת (לדוגמה, לא ניתן למנוע בניית ישוב במידה ויש צורך לבנות דרך אל מקום זה, אפילו אם יש ביד השחקן את המשאבים לבנות הן את הדרך והן את הישוב).
  - \* יש באפשרותו לבנות באופן **מידי** במקום זה (השימוש בנמלי סחר והחלפה מול הקופה מותרת אך לא מעכבת את המבקש). אם השחקן המסרב יכול (ורוצה) לדחות את בקשת הבנייה, עליו לבנות באופן **מידי** במקום זה, בשימוש המשאבים שבידו. אחרת, השחקן המבקש את רשות הבנייה יהיה רשאי לבנות במקום זה.
- 5.6 קו ההפרדה מחלק כל לוח משחק לחצי. האזור המכיל את נקודות ההתחלה של כל שחקן נחשב ל"שטח ההתחלה". עבור הישוב הראשון ששחקן בונה על שטח ההתחלה של שחקן אחר, השחקן הבונה זוכה בשתי נקודות ניצחון (כך שהישוב שווה 3 נקודות ניצחון). ישובים נוספים שיינו ב"שטחי התחלה" זרים לא מזכים בנקודות ניצחון נוספות - אלא רק הישוב הראשון. חוק זה תקף ללוח המשחק של השחקן, ללוח המשחק שמימינו וללוח המשחק שמשמאלו.

### 6. קלפי פיתוח

- 6.1 יש להסיר את קלף הפיתוח "מונופול" מחבילת קלפי הפיתוח בתחילת המשחק. קלף פיתוח זה אינו בשימוש.
- 6.2 יש להשתמש בכל שאר קלפי הפיתוח בהתאם לחוקים של המשחק "קטאן - בסיס" או "קטאן - יורדי הים". ניתן להשתמש בקלף "בניית דרכים" על מנת לבנות 2 דרכים, או דרך וסירה, או 2 סירות.
- 6.3 ניתן להשתמש בקלף "אביר" באופן הבא: במידה והשווד מוצב על אחד מחבלי הארץ הצמודים לישוב/עיר של שחקן, השחקן רשאי להזיז אותו אל המדבר תוך שימוש בקלף "אביר". השחקן מקבל קלף משאב אחד לפי חבל הארץ ממנו השווד הוסר במהלך זה. אם אף שווד לא ניצב בסמוך לאחד מיישובי/ערי השחקן ובכל זאת השחקן השתמש בקלף אביר, הוא מקבל קלף משאב אחד לבחירתו אך השווד אינו זז ממקומו.

## 7. הדרך הארוכה ביותר

7.1 השחקן הראשון אשר יבנה בלוח המשחק שלו 5 דרכים או סירות רציפות, יציב את הסמן המיוחד שלו על משבצת "הדרך הארוכה ביותר" שבצד הלוח. יש לשים לב כי ישוב או עיר חייבים להיות



מצויים במעבר בין דרכים לסירות על מנת שיחשבו כרציפות עבור הדרך הארוכה ביותר.

7.2 במידה ולאחד היריבים בצידו השני של לוח המשחק של שחקן ישנו רצף ארוך יותר של דרכים או סירות, על השחקן להסיר את הסמן ממשבצת "הדרך הארוכה ביותר" ולהעביר אותו אל היריב.

## 8. הצבא הגדול ביותר

8.1 השחקן הראשון בכל לוח משחק שישתמש בקלף הפיתוח "אביר" השלישי שלו, יציב את הסמן על המשבצת "הצבא הגדול ביותר" שבצד הלוח.

8.2 במידה ואחד היריבים בצידו השני של לוח המשחק של השחקן ישתמש ביותר קלפי פיתוח מסוג "אביר", יסיר השחקן את הסמן ממשבצת "הצבא הגדול ביותר" ויעביר אותו אל היריב.

## 9. השודד

9.1 ישנו שודד אחד בכל "שטח התחלה", שאינו עוזב אותו לעולם.

9.2 במשך 15 התורות הראשונים של המשחק, השודד אינו זז! במידה והוטל "7", על כל השחקנים לבדוק את כמות הקלפים שבידם. במידה ויש לשחקן 8 קלפים ומעלה, עליו לזרוק חצי מכמות הקלפים. במידה והמספר אינו זוגי יש לעגל כלפי מטה.

9.3 החל מהתורה 16, בכל פעם שמוטל "7", על השחקנים לבדוק את כמות הקלפים שלהם ולזרוק במידת הצורך. לאחר מכן הקוביות מוטלות שוב, על מנת לקבוע על איזה חבל ארץ השודד יוצב. כל מספר - פרט ל"2" ו"12" מופיע פעמיים בכל לוח משחק (פעם אחת בצד ה"שמש" ופעם אחת בצד ה"ירח"). על חבלי הארץ שמספרם הוטל, יוצבו השודדים ויחסמו אותם. במידה ותוצאת הקוביות בהטלה החוזרת תהיה "2" או "12", אחד השודדים יוצב על חבל הארץ התואם את התוצאה, והשודד השני יוצב על המדבר עליו הוא הוצב בתחילת המשחק. במידה והשודד כבר מוצב על חבל הארץ שנבחר בהטלת הקוביות, הוא יישאר שם. במידה ו"7" נוסף יוטל השודד יחזור אל המדבר.

9.4 לאחר הזזת השודד, אין שודדים קלף מהשחקן האחר.

## 10. סוף המשחק והניצחון

השחקן הראשון שמגיע ל 25 נקודות ניצחון, יכריז על ניצחון, והוא יבדק בתורו על ידי צוות "הקוביה משחקים" אשר יודאו את ניצחונו, והמשחק יגמר. אם יותר משחקן אחד מכריז על ניצחון באותו התור, צוות "הקוביה משחקים" יחשב את נקודות הניצחון וכריז על המנצח מבין השניים. הנקודות יחושבו באופן הבא:

- כל ישוב שווה נקודת ניצחון אחת ( $1 \times 5 = 5$  נקודות ניצחון מקסימום)
- כל עיר שווה 2 נקודות ניצחון ( $2 \times 10 = 20$  נקודות ניצחון מקסימום)
- כל ישוב שנבנה על שטח התחלה של שחקן יריב, בין אם על לוח המשחק של השחקן ובין אם על לוח משחק צמוד, שווה 2 נקודות נוספות ( $2 \times 5 = 10$  נקודות ניצחון מקסימום)
- כל קלף פיתוח מסוג "נקודת ניצחון" שווה נקודת ניצחון אחת (מקסימום 5 נקודות ניצחון)
- הצבא הגדול ביותר: שווה 2 נקודות ניצחון (מקסימום 2 נקודות ניצחון)
- הדרך הארוכה ביותר: שווה 2 נקודות ניצחון (מקסימום 2 נקודות ניצחון)

במידה ושני שחקנים שווים במספר נקודות הניצחון שלהם, שובר השוויון הראשון יהיה מספר קלפי המשאבים שיש לשחקן בידו. לאחר מכן יש ערך שונה לכל משאב: (א) הכי הרבה חיטה; (ב) הכי הרבה ברזל; (ג) הכי הרבה לבנים; (ד) הכי הרבה עץ; (ה) הכי הרבה כבשים. במידה וגם כאן יש שוויון המנצח יהיה הראשון שנרשם לטורניר.

## 11. התנהגות השחקנים

11.1 כל שחקן הינו אחראי על המעקב בלוח המשחק שלו ועל אכיפת החוקים (מיקום לא תקין של ישובים וכן הלאה). במידה ושחקן פועל בניגוד לחוקים והשחקנים האחרים אינם מעירים לו על כך לפני סוף תורו, הפעולות שלו ייחשבו כחוקיות.

11.2 שחקן אינו רשאי לדרוש משאבים לאחר סיום תורו. שחקן מאבד משאבים שלא דרש לקבל בסוף תורו.

11.3 רק שחקנים פעילים רשאים ליזום עסקאות סחר ולדון בסחר.

11.4 שיפוטו של צוות "הקוביה משחקים" הוא סופי ומחייב.

11.5 צוות "הקוביה משחקים" שומר לעצמו את הזכות להסיר שחקנים ו/או להטיל סנקציות נוספות במקרה של התנהלות המנוגדת לחוקים ולנהלים, בכל עת. הכל בכפוף לשיקול דעת הצוות.

**בהצלחה רבה לכולם!**