

CATAN

INSTRUCȚIUNI DE JOC

JOCUL DE BAZĂ



Aceste instrucțiuni conțin toate informațiile importante de care aveți nevoie pentru joc! Dacă pe parcurs aveți nelămuriri, căutați explicații detaliate în Almanahul Catan la cuvântul titlu (→) respectiv.

Poziționarea la start pentru începători

Pentru primele jocuri vă propunem să construiți harta prezentată pe verso. Mai întâi așezați cele 6 laturi care reprezintă oceanul, apoi hexagoanele cu regiuni iar peste acestea, jetoanele cu cifre. Aveți grijă la pozițiile corecte ale porturilor.

Poziționarea la start pentru avansați

După unul sau două jocuri puteți construi harta într-un mod aleator. Toate informațiile necesare le găsiți la cuvântul titlu Montare, Variabilă (→).

PREGĂTIREA

Poziționarea la start pentru începători

- Fiecare jucător primește o carte cu costuri de construcție și toate figurinele de joc de o culoare: 5 așezări (→), 4 orașe (→) și 15 drumuri (→). Fiecare jucător plasează 2 drumuri și 2 așezări pe planșa de joc, potrivit ilustrației de la pagina 1. Apoi pune în fața sa restul de așezări, drumuri și orașe. Dacă la joc participă doar 3 jucători, vor fi eliminate toate figurinele roșii.
- Cărțile speciale „Cel mai lung drum“ (→) și „Cea mai mare armată“ (→) se vor așeza lângă planșa de joc; la fel și cele 2 zaruri.



- Cărțile cu resurse vor fi sortate în 5 teancuri și se așază cu fața în sus, în compartimentele suporturilor pentru cărți. Suporturile pentru cărți vor fi așezate lângă tabla de joc.



- Cărțile de dezvoltare (→) se amestecă și se așază cu fața în jos în compartimentul rămas liber al unuia dintre suporturile de cărți.



- În cele din urmă, fiecare jucător va primi primele câștiguri în resurse pentru așezarea marcată cu o literă (vezi pagina 1): pentru fiecare regiune care se învecinează cu această așezare, jucătorul ia de la bancă câte o carte cu resursa corespunzătoare. *Exemplu:* albastru primește pentru așezarea sa (B) 1 carte Lemn, 1 carte Argilă și 1 carte Fier; portocaliu primește pentru așezarea sa (C) 1 carte Fier și 2 cărți Cereale.
- Fiecare jucător își va ține cărțile cu resurse în mână astfel încât să nu poată fi văzute de ceilalți jucători.

DESFĂȘURAREA JOCULUI ÎN ANSAMBLU

Începe cel mai în vârstă jucător. Cel care este la rând are următoarele posibilități de acțiune respectate în ordinea de mai jos:

- Trebuie să arunce zarurile pentru stabilirea câștigurilor în resurse din această rundă (rezultatul este valabil pentru toți jucătorii).
- Poate să negocieze (→): să facă schimb de resurse cu banca și cu ceilalți parteneri de joc.
- Poate să construiască (→): drumuri (→), așezări (→) sau orașe (→) și / sau să cumpere cărți de dezvoltare (→).

În plus: Jucătorul care este la rând poate să joace una dintre cărțile de dezvoltare (→) pe care le-a cumpărat, într-un moment anume din runda sa, la alegere. După el urmează vecinul din partea sa stângă; acesta va continua jocul cu acțiunea 1.

DESFĂȘURAREA DETALIATĂ A JOCULUI

1. Câștiguri în resurse

Jucătorul își începe tura aruncând zarurile: suma totală a celor două zaruri va desemna regiunile care aduc câștiguri!

- Fiecare jucător care are o așezare învecinată cu o regiune care a produs resurse la aruncarea zarurilor, va lua o carte cu resursa corespunzătoare. Dacă un jucător are 2 sau 3 așezări învecinate cu acea regiune, va primi câte o carte pentru fiecare așezare. Dacă jucătorul are un oraș în vecinătatea regiunii care a produs resurse, acesta va câștiga câte 2 cărți cu resurse de tipul respectiv.

Exemplu: Dacă la aruncarea zarurilor rezultă cifra „8”, jucătorul roșu primește două cărți cu resurse „fier” pentru cele două așezări amplasate în vecinătatea regiunii muntoase. Jucătorul alb primește doar o carte. Dacă la aruncarea zarurilor rezultă numărul „10”, jucătorul alb va primi o carte cu resursa „lână”. Dacă jucătorul alb ar fi avut un oraș în locul respectiv, ar fi primit două cărți.



2. Comerț

După aceea, jucătorul care este la rând poate să negocieze pentru a obține resursele de care are nevoie. El poate face oricâte tranzacții dorește și cu oricâte resurse deține. Există 2 tipuri de comerț:

a) Comerț interior (Comerț cu partenerii de joc)(→):

Cel care este la rând poate face schimb de cărți cu resurse cu toți jucătorii. El informează asupra resursei de care are nevoie și ce este dispus să dea în schimbul acesteia. Poate însă asculta și ofertele celorlalți jucători iar apoi să dea contraoferte.

Important: Ceilalți jucători pot face schimb doar cu cel care este la rând. Ceilalți jucători nu au voie să facă schimb între ei.

b) Comerț maritim (Comerț cu Banca)(→):

Jucătorul care este la rând poate să obțină resursele dorite și în alt mod!

- Poate să schimbe în raportul 4:1, respectiv va da la bancă patru cărți cu resurse de același fel și va lua în schimb o altă resursă, la alegere.
- Dacă jucătorul și-a construit o așezare într-o zonă portuară (→), acesta poate să facă schimb mai convenabil: fie în raport de 3:1 sau chiar de 2:1 în porturile speciale (având simbol o anume resursă care este unica ce poate fi folosită la schimb în portul respectiv).



Comerț cu Banca 4:1, fără port



Comerț maritim 3:1, cu port 3:1



Comerț maritim 2:1, cu port special pentru lemn

3. Construirea

În cele din urmă, jucătorul care este la rând poate construi pentru a-și sporii numărul de puncte câștigătoare (→)!

- Pentru a construi, jucătorul trebuie să plătească la bancă anumite combinații de cărți cu resurse (vezi cartea „Costuri de construcție“); apoi acesta va lua, după caz, drumurile, așezările sau orașele respective din rezerva sa și le va așeza pe planșa de joc. Jucătorul va pune resursele folosite pentru construcție în suporturile speciale.

a) Drum (→): sunt necesare Argilă + Lemn



- Drumurile se construiesc doar pe laturile regiunilor. Pe o latură comună a două regiuni (→) poate fi construit doar un singur drum.
- Un drum nou trebuie să fie întotdeauna legat de un alt drum, de o așezare sau de un oraș propriu.

Jucătorul portocaliu are voie să construiască drumuri pe laturile marcate cu albastru și nu are voie să construiască pe latura marcată cu roșu.



- Imediat ce un jucător deține un drum continuu (bifurcațiile nu se iau în calcul), format din cel puțin cinci segmente de drum, neîntrerupt de vreo așezare a adversarilor, acesta va primi cartea specială cu puncte câștigătoare „Cel mai lung drum“ (→). Dacă un alt jucător reușește să construiască un alt drum mai lung decât cel al deținătorului inițial al cărții speciale, aceasta va intra în posesia cărții respective (împreună cu cele 2 puncte câștigătoare).



Cel mai lung drum



Jucătorul roșu are un drum continuu format din 6 segmente (bifurcațiile nu se iau în calcul), așa că deține „Cel mai lung drum“. Cele 7 segmente de drum ale jucătorului portocaliu sunt împărțite în 2 drumuri a câte 5, respectiv 2 segmente.

b) Așezare (→): necesită Argilă + Lemn + Lână + Cereale

- Așezarea trebuie să fie construită la o intersecție și să fie legată de cel puțin un drum propriu. Trebuie să luați în considerare tot timpul regula privind distanța.



- **Regula privind distanța:** o așezare poate fi întemeiată la o intersecție (→) numai dacă toate cele trei intersecții din vecinătate NU sunt deja ocupate de alte așezări – indiferent cui aparțin acestea.



Jucătorul portocaliu are voie să construiască o așezare nouă pe intersecția marcată cu albastru - din cauza regulii privind distanța, acesta nu are voie să construiască pe intersecțiile marcate cu roșu.

• Pentru fiecare așezare, proprietarul acesteia obține câștiguri în resurse provenind de la regiunile învecinate: câte 1 resursă în cazul în care regiunea respectivă produce.

• Fiecare așezare valorează 1 punct câștigător.

c) **Oraș (→):** sunt necesare 3 x Fier + 2 x Cereale

Un oraș poate fi construit doar prin dezvoltarea unei așezări, care va deveni astfel oraș!



• Dacă jucătorul care este la rând dezvoltă o așezare transformând-o în oraș, acesta va pune așezarea înapoi în rezerva sa și o va înlocui cu un oraș.

• Pentru un oraș, proprietarul acestuia va obține dublul câștigurilor în resurse provenite din regiunile învecinate: câte 2 cărți cu resurse în cazul în care o regiune învecinată produce.

• Fiecare oraș valorează **2 puncte câștigătoare**.

d) **Cumpărarea cărților de dezvoltare (→):** necesită Fier + Lână + Cereale



• Jucătorul care cumpără o carte de dezvoltare o va lua pe cea de deasupra pachetului.

• Există trei feluri de astfel de cărți, fiecare având o acțiune diferită:



Soldat (→), Progres (→), Puncte câștigătoare (→).

• Cărțile de dezvoltare cumpărate vor fi ținute secrete până la utilizare.

4. Cazuri speciale

a) **La aruncarea zarurilor a rezultat cifra 7 (→): hoțul (→) devine activ**

• Dacă jucătorul care este la rând a dat cu zarurile „7”, nicio regiune nu va produce resurse!

• Toți jucătorii care au mai mult de 7 cărți cu resurse în mână, vor alege jumătate dintre cărțile deținute și le vor pune înapoi la bancă. În cazul unui număr impar de cărți se vor face rotunjiri (de ex. cine are 9 cărți trebuie să decarteze 4 dintre acestea).

• După aceea jucătorul trebuie să mute hoțul:

1. Jucătorul trebuie să mute imediat hoțul pe o altă regiune.

2. Apoi va „fura” unui singur jucător, care are o așezare sau un oraș învecinat cu această regiune, o carte cu resurse. Jucătorul de la care se „fura” cartea își va ține cărțile cu resurse în mână astfel încât acestea să nu poată fi văzute de ceilalți.

3. Jocul se continuă apoi cu faza de comerț.

Important: Dacă la aruncarea zarurilor regiunea pe care se află hoțul ar trebui să producă, proprietarii așezărilor și orașelor învecinate NU vor primi câștigurile în resurse.

b) **Jucarea cărții de dezvoltare (→)**

Un jucător care este la rând poate juca oricând în runda sa o carte de dezvoltare – chiar și înainte de a arunca zarurile. Însă NU poate folosi o carte pe care a cumpărat-o în runda respectivă.

Cărțile soldat (→):

• Cel care joacă o carte soldat trebuie să mute imediat hoțul.



Vezi punctele 1) + 2) de mai sus.

• Cărțile soldat care au fost jucate vor rămâne cu fața în sus, în dreptul deținătorului acestora.

• Jucătorul care folosește primul trei cărți soldat, va primi cartea specială „Cea mai mare armată”, care valorează **2 puncte**.

• În momentul în care un alt jucător va avea folosite mai multe cărți soldat decât jucătorul care posedă cartea „Cea mai mare armată”, acesta va prelua cartea specială, împreună cu cele 2 puncte câștigătoare.



Cea mai mare armată

Progres (→):



Cel care joacă o asemenea carte va executa indicațiile din text. După aceea cartea va fi scoasă din joc.

Puncte câștigătoare (→):



Cărțile cu puncte câștigătoare vor fi ținute secrete. Acestea vor fi arătate atunci când jucătorul va avea în total 10 puncte câștigătoare.

SFÂRȘITUL JOCULUI (→)

Jocul se încheie cu runda în care un jucător acumulează **10 puncte sau mai multe**. Pentru a câștiga, jucătorul trebuie să fie la rând și să acumuleze / să dețină în tura sa cel puțin **10 puncte câștigătoare**.

Autor: Klaus Teuber
 Ilustrații: Michael Menzel
 Grafică: Michaela Kienle
 Designul figurinelor: Andreas Klobner
 Grafică-3D: Andreas Resch
 Dezvoltarea tehnică a produsului: Monika Schall
 Redactor al ediției curente: Arnd Fischer
 Redactare: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Fabricat în Germania
 Toate drepturile rezervate.
 Art.-Nr.: 693602

© 1995, 2022 KOSMOS Verlag
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany

Drepturi de autor © 2022 CATAN GmbH,
 CATAN, „CATAN Sun” și simbolul „CATAN Sun” sunt mărci înregistrate aparținând CATANGmbH (catan.com).

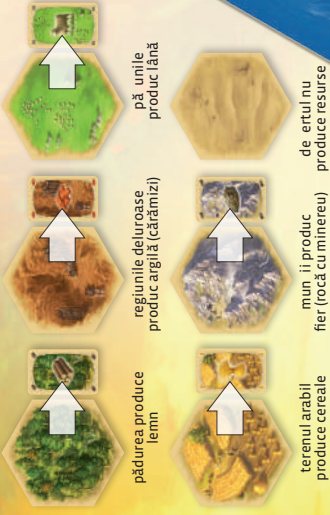
Licență exclusivă pentru România:
 Importator: Ideal Board Games SRL
 str. Balotești, nr. 10, Bascov, jud. Argeș
 tel: +40 740 394 365, contact@catan.ro

Pentru a învăța cât mai ușor jocul Catan, am creat un sistem de reguli format din mai multe module. Mai întâi citiți această pagină în care este prezentată o **privire de ansamblu asupra jocului**. Apoi citiți **regulile** de pe paginile 2-4 și veți putea începe imediat jocul! Dacă aveți nelămuriri pe parcurs, căutați în **Almanah**. În cazul în care doriți să jucați variantele electronice Catan aveți detalii în **prezentarea** Catan – „Play it smart”.

Privire de ansamblu asupra jocului

1 În fața voastră se întinde insula Catan. Aceasta este formată din 19 regiuni terestre înconjurate de mare. Scopul vostru este să colonizați această insulă.

2 Pe insula Catan există o zonă de desert și cinci tipuri de regiuni. Fiecare dintre acestea aduce câștiguri constând în resurse.



3 Începeți jocul cu 2 așezări și 2 drumuri. Aceste 2 așezări vă aduc deja, fiecare, câte 1 punct câștigător (împreună 2 puncte). Jucătorul care reușește să adune primul 10 puncte va câștiga jocul!

4 Pentru a obține puncte câștigătoare trebuie să construiți drumuri și așezări noi iar apoi să transformați așezările în orașe. Un oraș valorează 2 puncte câștigătoare. Cine vrea să construiască arte, bineînțeles, nevoie de resurse.

5 Cum obțineți resurse? Foarte simplu: în fiecare rundă se stabilesc, prin aruncarea zarurilor, regiunile care produc resurse. Acest rezultat este determinat prin aruncarea simultană a ambelor zaruri. Dacă, de exemplu, se dă un „3” cu zarurile, atunci toate regiunile marcate cu „3” produc resurse – în imaginea din dreapta pădurea (lemn) și muntele (fier).

6 Resurse obțin doar jucătorii care au o așezare sau un oraș învecinat cu aceste câmpuri de joc. În exemplu, lângă pădure (cu jetonul cu numărul 3) se află

Poziționarea la start pentru începători

o așezare albă (D) iar lângă regiunea muntoasă (cu numărul 3) se află o așezare albastră (B) și una portocalie (C). Dacă la aruncarea zarurilor rezultă „3”, jucătorul alb va primi lemn iar jucătorul albastru și cel portocaliu vor primi fier.

7 Majoritatea așezărilor/orașelor se învecinează cu mai multe regiuni (maxim 3) și astfel – în funcție de numărul care va rezulta la aruncarea zarurilor – una dintre acestea va „produce” diverse resurse. În exemplul nostru așezarea B se învecinează cu 3 regiuni: pădure, munte și deal.

8 Deoarece nu aveți amplasate peste tot așezări, nu veți putea obține toate tipurile de resurse. Acest lucru ar fi nefavorabil deoarece pentru a vă dezvolta aveți nevoie de diverse combinații de resurse.

9 Din acest motiv aveți posibilitatea să negociați cu partenerii voștri de joc. Faceți oferte de schimb sau solicitați astfel de oferte. Și dacă totul merge bine, atunci veți obține probabil resursa care vă lipsea pentru ridicarea unei noi așezări sau transformarea uneia într-un oraș.

10 O așezare se poate construi doar dacă: este amplasată la o intersecție liberă (dintre regiuni); unul dintre drumurile voastre duce într-acolo; orice altă așezare a voastră sau a altui jucător se află la o distanță de cel puțin 2 laturi de regiuni.

11 Dar gândiți-vă foarte bine unde vă veți construi așezarea. Numerele de pe jetoane sunt de mărimi diferite. Acest lucru înseamnă că cele care au caractere mai mari vor apărea mai des la aruncarea zarurilor. Numerele roșii 6 și 8 au caracterele cele mai mari pentru că probabilitatea ca acestea să apară la aruncarea zarurilor este mai mare. Așadar: cu cât un număr este mai probabil să apară la aruncarea zarurilor, cu atât obțineți mai des câștiguri în resurse.

ÎNCEPEȚI JOCUL FĂRĂ SĂ CITIȚI REGULILE!
Cu aplicația gratuită **CATAN Assistant**



Doriți să vi se explice jocul, în loc să-l învățați citind regulamentul? Atunci puteți descărca gratis aplicația **CATAN Assistant**. Aceasta vă va ghida în primul vostru joc, alături de câțiva jucători virtuali. Veți fi introdusți direct în joc, începând cu aranjarea acestuia.

