

# CATAN

## قوانین بازی



«کاتانی»‌های عزیز! این راهنما، تمامی مطالب مورد نیاز برای آغاز بازی را در خود دارد. اگر در طول بازی، به مشکلی برخورد کردید، می‌توانید کلیدواژه‌گانی را که با نشان (◀) مشخص شده‌اند، در «واژه‌نامه» جستجو کنید. یادگیری قوانین بازی زیاد طول نمی‌کشد! قوانین اصلی بازی، بسیار ساده و مختصر هستند! پس قوانین بازی را مطالعه کنید، دوستان تان را فرا بخوانید و از ماجراجویی در «کاتان» لذت ببرید!

### آماده‌سازی اولیه

#### چیدمان برای تازه‌کارها

برای چند بازی اول تان، پیشنهاد می‌شود که حتماً از چیدمان ثابتی که در تصویر صفحه ۱ نشان داده شده، استفاده کنید. این چیدمان، چیدمانی است متعادل و مناسب برای همه‌ی بازیکنان. ابتدا ۶ قطعه‌ی قاب صفحه (اقیانوس) را - مطابق تصویر - سرهم کنید. سپس قاب صفحه را با کاشی‌های زمین پر کرده و در نهایت، توکن‌های اعداد را روی کاشی‌های مشخص شده بگذارید.

### آماده‌سازی اولیه

#### چیدمان برای حرفه‌ای‌ها

صفحه‌ی بازی «کاتان»، یک صفحه‌ی «ماژولار» (چند-چیدمانی) است. کاشی‌ها می‌توانند به شکل اتفاقی چیده شوند و به همین دلیل، «جزیره»‌ی شما می‌تواند در هر بازی تغییر کند و شکلی تازه به خود بگیرد. پیشنهاد می‌شود بعد از یکی دو بازی، از چیدمان‌های متغیر و متنوع استفاده کنید. می‌توانید توضیحات و نکات آموزشی مربوط به «چیدمان متغیر» (▶) را در «واژه‌نامه» پیدا کنید.

### یک نوبت بازی در یک نگاه!

آغازکننده‌ی بازی را می‌توانید بر اساس سن بازیکنان یا با ریختن تاس یا به شکل توافقی تعیین کنید. در هر نوبت، مراحل زیر را طی کرده و اقدامات مقتضی را معمول می‌دارید:

- ۱) برای تولید منابع، تاس می‌ریزید (نتیجه‌ی تاس‌ها، شامل حال همه‌ی بازیکنان می‌شود، نه فقط خود شما!)
  - ۲) می‌توانید برای دریافت منابع بیشتر، با سایر بازیکنان «تجارت» (▶) کرده یا دست به «تجارت دریایی» (▶) بزنید.
  - ۳) می‌توانید جاده (▶)، خانه (▶) و شهر (▶) بسازید و یا «کارت‌های توسعه» بخرید. کارت‌های توسعه‌ی خود را در دست‌تان مخفی نگه داشته و هر زمان که خواستید - در نوبت‌تان و حتی پیش از ریختن تاس‌ها - مورد استفاده قرار دهید.
- کارت‌تان که تمام شد، تاس‌ها را به نفر سمت چپی خود بدهید؛ او نیز همین مراحل را عیناً طی کرده و اقدامات مقتضی را معمول می‌دارد!

### جزئیات یک نوبت بازی

#### ۱) تولید منابع

نوبت شما، با پرتاب تاس‌ها آغاز می‌شود. مجموع اعداد دو تاس، مشخص می‌کند که کدام کاشی‌ها (زمین‌ها) تولید منابع خواهند داشت. هر بازیکنی که خانه‌ای (یا شهری) بر روی یک تقاطع (▶) در مجاورت یک کاشی تولیدکننده‌ی منابع داشته باشد، به‌ازای آن، «کارت (کارت‌های) منابع» دریافت می‌کند. اگر ۲ یا ۳ «خانه» در همسایگی کاشی مربوطه داشته باشید، به‌ازای هر «خانه»، ۱ کارت دریافت می‌کنید. شما، به‌ازای هر «شهر»‌ی که در همسایگی کاشی (کاشی‌های) مربوطه داشته باشید، ۲ کارت دریافت می‌کنید.

**مثال:** اگر تاس‌ها ۸ بیابورند، بازیکن قرمز، به‌ازای ۲ خانه‌ای که در مجاورت کاشی



«کوهستان - ۸» دارد، ۲ کارت سنگ دریافت می‌کند. اگر تاس‌ها ۱۰ بیابورند، بازیکن قرمز هیچ کاردتی دریافت نمی‌کند ولی ۱ کارت گوسفند، نصیب بازیکن سفید می‌شود. اگر بازیکن سفید، به‌جای یک «خانه»، یک «شهر» داشت، ۲ کارت گوسفند نصیب‌اش می‌شد!

- هر بازیکن، یک «رنگ» را انتخاب کرده و ۵ «خانه» (▶)، ۴ «شهر» (▶) و ۱۵ «جاده» (▶) از همان رنگ را به‌همراه یک «کارت هزینه‌های ساخت‌وساز» دریافت می‌کند. هر بازیکن، ۲ خانه و ۲ جاده - مطابق تصویر صفحه‌ی یک - در صفحه می‌گذارد. بقیه‌ی قطعات و مُتعلقات هر بازیکن، پیش‌روی خودش قرار می‌گیرند. اگر سه نفره بازی می‌کنید، مهره‌های قرمز را از بازی خارج کنید!
- کارت‌های ویژه‌ی «طولانی‌ترین جاده» (▶) و «بزرگ‌ترین ارتش» (▶) را به‌همراه تاس‌های بازی، در کنار صفحه بگذارید.



- «کارت‌های منابع» را مرتب کرده و هر یک از ۵ دسته را در جای مخصوص در «جعبه‌ی ذخیره» و جعبه‌ی ذخیره را در کنار صفحه بگذارید (این کارت‌ها «به‌رو» چیده می‌شوند).



- «کارت‌های توسعه» (▶) را بر بزنید و در آخرین جای باقی‌مانده در جعبه‌ی ذخیره بگذارید (این کارت‌ها «به‌پشت» چیده می‌شوند).



- دست‌آخر، هر بازیکن، به‌ازای کاشی‌هایی که در همسایگی یکی از «خانه»‌هایش (که در تصویر صفحه‌ی یک، با حروف الفبای انگلیسی مشخص شده‌اند) هستند، «منابع» دریافت می‌کند. کارت‌های منابع متناسب با هر کاشی، در جعبه‌ی ذخیره موجود است! هر بازیکن، کارت‌های منابع‌اش را در دستش مخفی نگه می‌دارد.

**مثال (تصویر صفحه‌ی ۱):** بازیکن آبی، ۱ کارت چوب، ۱ کارت آجر و ۱ کارت سنگ، به‌ازای «خانه»‌ی (B) دریافت می‌کند.



## ۲ تجارت (دادوستد)

پس از مرحله تولید، می‌توانید - تا جایی که کارت‌های منابع‌تان اجازه بدهند - تجارت کرده و کارت‌های منابع مورد نیاز خود را به دست بیاورید.  
تجارت، بر ۲ نوع است!

**الف) تجارت داخلی (←):** در نوبت خود می‌توانید با هریک از بازیکنان، وارد معامله شوید؛ می‌توانید اعلام کنید که به چه منابعی نیاز دارید و چه منابعی حاضرید برای آن‌ها بپردازید! بازیکنان دیگر نیز می‌توانند پیشنهادهای و پیشنهادهای متقابل خود را به شما ارائه بدهند!

**نکته مهم:** بازیکنان فقط می‌توانند با بازیکنی که نوبت بازی اوست، معامله کنند؛ بازیکنانی که نوبت بازی‌شان نیست، نمی‌توانند با یکدیگر معامله کنند!

**ب) تجارت دریایی (←):** شما در نوبت‌تان می‌توانید «بدون نیاز به دیگران» نیز تجارت کنید!

• شما همواره می‌توانید با نرخ «چهار به یک» معامله کنید؛ یعنی با گذاشتن ۴ کارت یک‌سان در «جعبه‌ی ذخیره» و در عوض، برداشتن یک کارت (به انتخاب خودتان) از آن!

• اگر خانه یا شهری در یک بندر (←) داشته باشید، می‌توانید در «بندرهای معمولی» با نرخ «سه به یک» و در «بندرهای ویژه» با نرخ «دو به یک» دادوستد کنید (به همان ترتیب که در بند قبلی توضیح داده شده‌است).



معامله با نرخ ۴ به ۱، بدون نیاز به بندر



معامله با نرخ ۳ به ۱، در یک بندر معمولی

معامله با نرخ ۲ به ۱، در یک بندر ویژه

## ۳ ساخت‌وساز

در پایان، می‌توانید ساخت‌وساز کنید! ساخت‌وساز، تولید منابع شما را بیش‌تر کرده و امتیازات (←) شما را نیز افزایش می‌دهد.

• برای هر ساخت‌وساز، شما باید تعداد مشخصی از منابع را پرداخت کنید («کارت‌های هزینه‌های ساخت‌وساز» را ببینید). پس از پرداخت، جاده‌ها، خانه‌ها یا شهرهای مورد نظر خود را از ذخیره‌ی خودتان برداشته و در صفحه قرار دهید. کارت‌های پرداختی خود را به «جعبه‌ی ذخیره» برگردانید.

### الف) جاده (←):

منابع مورد نیاز: ۱ آجر و ۱ چوب



• روی هر «مسیر» (←) فقط یک جاده می‌توان ساخت؛ مسیر حتماً باید خالی باشد.  
• هر جاده‌ی جدید، باید دست‌کم به یکی از جاده‌ها، خانه‌ها یا شهرهای قبلی شما متصل باشد.

**مثال:** بازیکن نارنجی می‌تواند روی هریک از مسیرهای مشخص‌شده با رنگ آبی، جاده‌سازی کند ولی مجاز نیست بر روی مسیری که با رنگ قرمز مشخص شده، جاده بسازد!



• نخستین بازیکنی که بتواند جاده‌ای متشکل از ۵ قطعه بسازد (البته انشعابات مختلف یک جاده، جداگانه محاسبه می‌شوند)، کارت ویژه‌ی «طولانی‌ترین جاده» (←) را دریافت می‌کند. ارزش این کارت، ۲ امتیاز است. اگر بازیکنی دیگر موفق شد جاده‌ای طولانی‌تر بسازد، کارت «طولانی‌ترین جاده» و البته ۲ امتیاز مربوطه را نیز از آن خود می‌کند!



طولانی‌ترین جاده



**مثال:** بازیکن قرمز، جاده‌ای متشکل از ۶ قطعه‌ی به‌هم‌پیوسته دارد (قطعات شاخه‌ی دوم جاده‌ی قرمز به حساب نمی‌آیند). از آن‌جا که «خانه»ی بازیکن قرمز، اتصال ۲ قطعه از جاده‌ی نارنجی را با ۴ قطعه‌ی دیگر، مختل کرده‌است، جاده‌ی نارنجی، کوتاه‌تر از جاده‌ی قرمز بوده و کارت «طولانی‌ترین جاده» به بازیکن قرمز می‌رسد.

### ب) خانه (←):

منابع مورد نیاز: ۱ آجر، ۱ چوب، ۱ گوسفند و ۱ گندم



• یک خانه‌ی جدید حتماً باید روی یک تقاطع خالی، بنا شده و حتماً باید به یکی از جاده‌های قبلی بازیکن، متصل باشد. «قانون فاصله» همواره لازم‌الاجراست!

• **قانون فاصله (←):** قانون فاصله، شما را مجبور می‌کند فقط روی تقاطعی «خانه» بسازید که همگی ۳ تقاطع مجاورش نیز خالی باشند (حتی در مجاورت خانه‌های خودتان نیز نمی‌توانید خانه بسازید)!



**مثال:** به‌خاطر قانون فاصله، بازیکن نارنجی نمی‌تواند در تقاطع‌های مشخص‌شده با رنگ قرمز، خانه بسازد ولی در تقاطعی که با رنگ آبی مشخص شده، می‌تواند!

• هر بازیکن - فارغ از آن‌که نوبت‌اش باشد یا نباشد - به ازای هر خانه‌ای که در همسایگی یک کاشی (یک زمین) تولیدکننده‌ی منابع داشته باشد، یک کارت منبع دریافت می‌کند.  
• ارزش هر خانه، ۱ امتیاز است.

### ج) شهر (←):

منابع مورد نیاز: ۳ سنگ و ۲ گندم



• شما هرگز نمی‌توانید یک شهر «بسازید»؛ فقط می‌توانید با پرداخت منابع (کارت‌های) مورد نیاز، یک «خانه» را ارتقاء داده و به «شهر» تبدیل کنید!





ترجیح می‌دهید به‌جای آن‌که «راهنمای بازی» را بخوانید، یک نفر بازی را برای خودتان و دوستان‌تان توضیح بدهد؟!  
با اسکن کردن این کد، کارت‌ان راحت‌تر خواهید شد!



# CATAN

## نگاهی به روند کلی بازی

**توضیح مترجم:**  
در این راهنما، بنا به برخی ملاحظات، از اصطلاحات و واژگانی که از پیش‌تر مورد استفاده‌ی علاقه‌مندان ایرانی «کاتان» قرار داشته، استفاده شده‌است (مثلاً «خانه» به‌جای «اردوگاه»، این واژگان و اصطلاحات لزوماً بهترین جایگزین‌های ممکن برای واژگان و اصطلاحات اصلی نیستند!

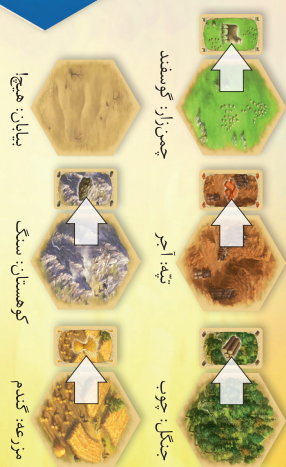
این مطلب، برای تسهیل و تسریع یادگیری بازی «کاتان» نوشته شده‌است. ابتدا این نوشته و سپس «قوانین بازی» (صفحات ۲ تا ۴) را مطالعه کرده و در نهایت، بازی را شروع کنید! اگر در طول بازی، با مشکلی روبه‌رو شدید، به «واژه‌نامه» مراجعه کنید. خوش باشید!

چیدمان صفحه برای تازه‌کارها



**۱** جزیره‌ی «کاتان» پیش‌روی شماست؛ جزیره‌ای متشکل از ۱۹ «کاشی زمین»؛ در محاصره‌ی اقیانوس. هدف شما ساکن شدن در جزیره و گسترش نفوذ و دارایی خود در جزیره است.

**۲** در «کاتان»، ۵ نوع «ناحیه‌ی جغرافیایی» حاصلخیز (تولیدکننده‌ی منابع) و یک «بیابان» وجود دارد. هر ناحیه‌ی جغرافیایی، «منابع» خاصی خود را تولید می‌کند؛ بیابان هیچ چیزی تولید نمی‌کند (بیابان است دیگر!).



**۳** شما، بازی را با ۲ «خانه» و ۲ «جاده» آغاز می‌کنید.

ارزش هر خانه، ۱ امتیاز است پس در حقیقت، شما بازی را با ۲ امتیاز در کسمپوش شروع می‌کنید؛ نخستین بازی که در نوبت‌اش، ۱۰ امتیاز داشته باشد یا به امتیاز ۱۰ برسد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

**۴** شما برای دریافت امتیازات بیشتر، باید خانه‌ها و جاده‌های جدید بسازید یا خانه‌های خود را به «شهر» ارتقاء دهید. ارزش هر شهر، ۲ امتیاز است. شما برای ساخت‌وساز، نیازمند منابع و مواد اولیه هستید.

**۵** از کجا می‌توان «منابع» به‌دست آورد؟! خیلی ساده است! در هر نوبت، پرتاب «تاس‌ها» مشخص می‌کند که کدام کاشی‌ها، تولید منابع خواهند داشت. مثلاً با یک «۳» ناقابل (نتیجه‌ی نشستن تاس‌ها)، هر کاشی‌ای که توکن عدد ۳ را در خود دارد، تولید منابع خواهد کرد. در تصویر این صفحه، یکی از جگال‌ها، چوب و یکی از کوهستان‌ها، سنگ تولید می‌کند.

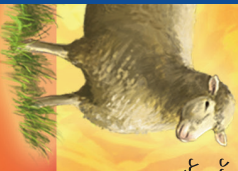
**۶** شما فقط در صورتی از منابع تولیدشده‌ی یک «کاشی» نسبت خواهید برد که خانه یا شهری در همسایگی آن کاشی داشته باشیم! در تصویر، خانه‌ی سفید (D)، همسایه‌ی یک «جگال - ۳» است و خانه‌های آبی (B) و نارنجی (C)، در مجاورت یک «کوهستان - ۳» هستند. با یک «۳» ناقابل، بازیکن سفید، ۱ چوب و بازیکن آبی و نارنجی، هر کدام ۱ سنگ دریافت خواهند کرد.

**۷** از آن‌جا که هر خانه، با چند کاشی مختلف (حداکثر ۳ کاشی) هم‌جوار است، بنا به عدد تاس‌ها، هر بازیکن ۳ شانس برای دریافت منابع خواهد داشت! این‌جا خانه‌ی آبی (B) با ۲ ناحیه‌ی جگال، کوهستان و تپه، هم‌جوار است. این «خانه» می‌تواند با تاس ۸، چوب، با تاس ۳، سنگ و با تاس ۵، اجر نصیب بازیکن کند.

**۸** از آن‌جا که در ابتدای بازی، شما «خانه»های زیادی در همه‌جای جزیره ندارید، باید با تدارک بسازید و بازی را بدون برخی از منابع مورد نیاز، آغاز کنید! و از آن‌جا که برای ساخت‌وسازهای مختلف، به منابع مختلف نیاز دارید، باید با سایر بازیکنان، تجارت و دادوستد کنید. با توجه به مابقی که در اختیار دارید، به دیگران پیشنهاد معامله بدهید. معامله‌های پرسود می‌توانند زمینه‌ساز ساخت‌وسازهای جدید باشند و ساخت‌وسازهای جدید یعنی منابع متنوع‌تر و امتیازات بیشتر!

**۹** شما فقط می‌توانید در «تقاطع»های خالی «خانه» بسازید؛ تقاطع‌های خالی‌ای که یکی از جاده‌های‌تان به آن‌ها متصل بوده و با نزدیک‌ترین شهر یا خانه بعدی، دست‌کم به‌اندازه‌ی ۲ تقاطع فاصله داشته باشند (یعنی بین آن‌ها و شهر یا خانه بعدی، دست‌کم یک تقاطع خالی وجود داشته باشد).

**۱۰** «خانه»های خود را با دیدی استراتژیک بنا کنید! اعداد روی توکن‌ها در اندازه و رنگ باهم متفاوتند؛ هرچه اندازه‌ی یک عدد، بزرگ‌تر باشد، احتمال بیش‌تری دارد که تاس‌ها، آن عدد را بیرون‌اندازد! با به‌عنوان اعدادی که بیش‌ترین احتمال را - در نشستن تاس‌ها - دارند، با رنگ قرمز مشخص شده‌اند. فراموش نکنید که هرچه یک عدد بیش‌تر تکرار شود، شما منابع بیش‌تری به ازای آن دریافت خواهید کرد. موفق باشید!





- اگر خانهای را به شهر ارتقاء دادید، «مهره‌ی خانه» را از صفحه خارج کرده و به ذخیره‌ی خود برگردانید؛ جای خالی این مهره را با یک «مهره‌ی شهر» پر کنید.
- تولید منابع یک شهر، دوبرابر تولید منابع یک خانه است. بنابراین اگر شما، شهری در مجاورت یک کاشی تولیدکننده‌ی منابع (بنا به نتیجه‌ی نشست تاس‌ها) داشته باشید، به ازای آن، ۲ کارت منبع دریافت خواهید کرد.
- ارزش هر شهر، ۲ امتیاز است.

#### د) خرید یک «کارت توسعه» (←):

منابع مورد نیاز: ۱ سنگ، ۱ گندم و ۱ گوسفند



- هروقت که یک کارت توسعه می‌خرید، کارت بالایی ستون کارت‌های ذخیره را -از جعبه‌ی ذخیره- برای خود برمی‌دارید.

- ۳ نوع «کارت توسعه» در بازی داریم که هر کدام، تأثیر ویژه‌ی خود را دارد:



- کارت‌های شوالیه (←)      کارت‌های پیشرفت (←)      کارت‌های امتیاز (←)

- کارت‌های توسعه‌ای را که می‌خرید، مخفیانه در دست خود نگه دارید تا زمانی که بخواهید از نیروهای‌شان استفاده کنید.

#### ۴) موارد ویژه

#### الف) ۷ آوردن تاس‌ها (←) و فعال شدن «دزد» (←)

اگر در نوبت‌تان تاس ریختید و ۷ آمد:

- هیچ‌کس هیچ‌گونه منابعی دریافت نمی‌کند!
- هر بازیکنی که بیش‌تر از ۷ کارت منابع در دست خود داشته باشد، باید نیمی از آن‌ها را به «جعبه‌ی ذخیره» برگرداند. عده‌های فرد به‌پایین گرد می‌شوند (مثلاً اگر ۹ کارت دارید، باید ۴ کارت پس بدهید)!
- سپس شما باید «دزد» را حرکت بدهید؛ به این ترتیب:
  - ۱) باید بلافاصله «دزد» را به یکی دیگر از کاشی‌های زمین (کاشی مقصد) ببرید!
  - ۲) سپس یک «کارت منابع»، از یکی از بازیکنانی که خانه یا شهری در همسایگی «کاشی مقصد» دارند، بدزدید! بازیکنی که شما انتخاب می‌کنید تا یکی از کارت‌هایش را بدزدید، باید کارت‌هایش را به‌پشت، پیش‌روی شما بگیرد.
  - ۳) سپس وارد مرحله‌ی «تجارت» می‌شوید.

**نکته‌ی مهم:** حضور «دزد» در یک کاشی، آن کاشی را از تولید منابع، ساقط می‌کند! اگر تاس‌ها، عدد کاشی زمینی را بیاورند که «دزد» در آن است، خانه‌ها و شهرهای مجاور آن زمین، با عرض شرمندگی، یک هل پوک نیز گیرشان نمی‌آید!

#### ب) کارت‌های توسعه (←)

شما، در هر لحظه از نوبت‌تان می‌توانید یک «کارت توسعه» بازی کنید؛ البته این کارت نباید کارتی باشد که در همین نوبت خریده‌اید!

#### کارت شوالیه (←):

- اگر یک کارت شوالیه بازی کنید، باید بلافاصله «دزد» را جابه‌جا کنید (مطابق گام‌های ۱ و ۲ که در «بند الف» همین بخش توضیح داده شده‌است).
- کارت‌های شوالیه، پس از بازی شدن، به‌رو، پیش‌روی شما قرار می‌گیرند.
- نخستین بازیکنی که ۳ کارت شوالیه‌ی بازی‌شده پیش‌روی خود داشته باشد، کارت ویژه‌ی «بزرگ‌ترین ارتش» را نصیب خود می‌کند؛ ارزش این کارت، ۲ امتیاز است.



- اگر بازیکنی، شوالیه‌های بازی‌شده‌ی بیش‌تری پیش‌روی خود جمع کند، کارت «بزرگ‌ترین ارتش» و ۲ امتیاز مربوطه را از آن خود می‌کند!



#### کارت پیشرفت (←):

اگر یک کارت پیشرفت بازی کردید، طبق دستورات آن عمل کنید؛ این کارت‌ها پس از بازی شدن، از بازی خارج می‌شوند.



#### کارت امتیاز (←):

شما باید کارت‌های امتیاز خود را مخفی نگه دارید؛ فقط وقتی باید امتیازات خود را اعلام کنید که نوبت‌تان باشد و به امتیاز ۱۰ رسیده باشید! شما می‌توانید در نوبت خود، هر تعداد کارت امتیاز را (حتی کارت‌هایی را که در همان نوبت خریده‌اید) رو کنید -به شرط آن‌که مجموع امتیازات‌تان به ۱۰ برسد.



#### پایان بازی (←)

اگر در نوبت‌تان، ۱۰ امتیاز داشته باشید یا به امتیاز ۱۰ برسید، برنده‌ی بازی خواهید بود!

Autor: Klaus Teuber  
Lizenz: Catan GmbH © 2002, catan.de  
Illustration: Michael Menzel  
Gestaltung: Michaela Kienle  
Design der Spielfiguren: Andreas Klober  
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  
Pfiizerstr. 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



LBMind   
@LBMind   
www.LBMind.com  
شرکت سرزمین ذهن زیبا  
نماینده‌ی انحصاری شرکت  
KOSMOS آلمان

