

# CATAN

## Junior

Pământ la orizont! Navigați cu corăbiile piraților peste mări și oceane, descoperiți noi insule și construiți ascunzători! Pentru aceasta aveți nevoie de "fel și fel de materiale", ca de exemplu lemn, săbii și aur. Cine și-a plasat ascunzătorile bine va câștiga rapid, cu puțin noroc, tot ce îi trebuie pentru următoarea ascunzătoare. Numai dacă n-ar mai apărea din când în când și căpitanul Klau cel viclean care se pune în calea voastră...



### COMPONENTE

1 planșă cu două fețe, 1 zar, 28 ascunzători (7 din fiecare culoare), 28 corăbii (7 din fiecare culoare), 1 figurină cu stativ a căpitanului Klau, 16 cărți Coco, 90 de jetoane cu "fel și fel de materiale" (câte 18 bucăți de lemn, lână, ananas, săbii și aur), 4 cărți pentru jucători.

### ÎNAINTEA PRIMULUI JOC...

✘ Desprindeți cu grijă toate piesele dintre planșele preștanțate.

✘ Fixați figurina **căpitanului Klau** în **stativ**.

✘ Uitați-vă cu atenție la planșa de joc și la jetoanele cu "fel și fel de materiale": **sunt 5 tipuri de regiuni** ce corespund **celor 5 feluri de materiale** pe care le puteți obține:



În pădure sunt lemne.



Pe pășuni pasc oile de la care obținem lână.



De pe plantație recoltăm ananas.



Din mină luăm minereu de fier pentru săbii.



În râurile aurifere găsim aur.

✘ Pe marginile regiunilor sunt **căile navigabile pentru corăbii** și **locurile de construcție ale ascunzătorilor**.



corabie

cale navigabilă



ascunzătoare

loc de construcție

### ÎNAINTEA FIECĂRUI JOC...

✘ Întindeți **planșa de joc** în mijlocul mesei. Dacă **sunteți 3 sau 4 jucători**, folosiți fața care **are 4 papagali desenați**.



Pentru jocul **în doi** folosiți planșa pe partea cu **doi papagali**.



✘ Fiecare dintre voi alege câte unul dintre cei **4 papagali** de culori diferite și plasează cartea respectivă în fața sa astfel încât rezumatul costurilor de construcție să fie vizibil.



**Dacă jucați în doi, folosiți doar culorile roșu și mov.**

✘ Așezați **zarul** lângă planșa de joc.



✘ Apoi fiecare jucător își ia piesele de culoarea corespunzătoare: **câte 7 ascunzători și 7 corăbii**.



**Dacă jucați în doi, folosiți ascunzătorile și corăbiile de culorile roșu și mov – puneți piesele galbene și albastre în cutie.**

Unele locuri de construcție și căi navigabile sunt marcate în culorile jucătorilor. Acestea sunt **pozițiile de start** pe care se pun ascunzătorile și corăbiile piraților la începutul jocului.



Plasați **două ascunzători** și două corăbii de culoarea proprie pe pozițiile de start pentru construcții și respectiv pentru căi navigabile. Puneți cele 5 ascunzători și 5 corăbii rămase, în fața voastră.

✘ Figurina cu **căpitanul Klau** va fi poziționată în **fortăreața** din mijlocul planșei de joc.





✘ Amestecați cele **16 cărți Coco** care au pe spate un papagal verde și puneți-le cu fața în jos lângă planșa de joc.

✘ Sortați cele 90 de jetoane cu „fel și fel de materiale” și plasați-le separat, ca **depozit**, lângă planșa de joc.

✘ Plasați câte **un jeton din fiecare pe cele cinci colace de salvare** de pe planșa de joc.

✘ Apoi toată lumea primește câte **un jeton cu lemn și câte o sabie** din depozitul de resurse. Așezați cele două materiale în fața voastră.



## 1. DAȚI CU ZARUL ȘI DISTRIBUIȚI JETOANELE CU RESURSE



✘ Dacă la zar iese un număr de la 1-5.

Rezultatul aruncării zarului este valabil pentru **toți jucătorii**, nu doar pentru căpitanul din runda respectivă. **Toată lumea poate lua „fel și fel de materiale”**.

Regiunile sunt marcate cu numere de la 1 la 5. Pentru **fiecare ascunzătoare** pe care o aveți lângă **o regiune al cărei număr a ieșit la zar**, primiți un jeton corespunzător cu „fel și fel de materiale” din depozitul de resurse. Dacă aveți mai multe ascunzători învecinate cu regiunea al cărei număr a ieșit la zar, veți primi mai multe jetoane. Dacă însă nu aveți nicio ascunzătoare învecinată, nu primiți resurse. Tipul de jetoane primite este arătat în imaginea din centrul regiunii (vezi pagina 1).



## CE SE ÎNTÂMPLĂ?

Scopul jocului este să **construiești primul toate cele 7 ascunzători**. Pentru a construi o ascunzătoare ai nevoie de „fel și fel de materiale”: câte o resursă de lemn, lână, ananas și o sabie. Jetoanele cu resurse se obțin de la regiunile de pe planșa de joc lângă care aveți deja construită o ascunzătoare.

## CUM SE JOACĂ?

Sunteți pe rând **căpitani**, pe tura voastră. Cel mai mic dintre voi începe. Căpitanul **dă cu zarul** și determină ce jetoane cu „fel și fel de materiale” vor fi distribuite jucătorilor. Apoi căpitanul poate să construiască, în orice ordine dorește, **ascunzători și corăbii și/sau să îi ceară ajutor lui Coco**. Dacă acesta nu are resursele necesare el poate face **schimb** de „fel și fel de materiale”. Apoi este rândul celui din stânga să fie căpitan.

Astfel o tură este compusă din următoarele acțiuni:

ÎNTOTDEAUNA: **1. DAȚI CU ZARUL ȘI DISTRIBUIȚI JETOANELE CU RESURSE**

OPȚIONAL: **2. CONSTRUIȚI**

și/sau

**CEREȚI AJUTORUL LUI COCO**

și/sau

**FACEȚI SCHIMB DE RESURSE**

**Exemplu:** Jucătorul mov dă cu zarul 1. El primește un jeton cu lână deoarece are o ascunzătoare lângă pășunea din stânga sus. Jucătorul roșu are 3 ascunzători lângă aceeași regiune și, de aceea, va primi 3 jetoane cu lână. Regiunea din dreapta, cu o mină, marcată cu imaginea unei săbii, are de asemenea numărul 1. Aici jucătorul galben primește 1 jeton cu o sabie iar jucătorul albastru primește 3. Pentru pădurea din josul planșei care este marcată tot cu numărul 1, jucătorii roșu și mov primesc câte un jeton cu lemn.

✘ Dacă la zar iese numărul 6?

**Atenție: Căpitanul Klau!**

Atunci când căpitanul turei dă numărul 6 cu zarul el îl poate muta pe Căpitanul Klau cel rău. **Acesta poate fi plasat pe orice altă regiune**. Ca recompensă **căpitanul turei primește 2 jetoane din depozit**.

Acestea corespund regiunii pe care a fost mutat căpitanul Klau. Ceilalți jucători nu primesc jetoane în această tură.



**Atenție Căpitanul Klau vă blochează!**

Atâta timp cât căpitanul Klau stă pe o regiune, aceasta este blocată. Chiar dacă aveți ascunzători lângă ea nu primiți niciun jeton atunci când numărul regiunii respective iese la zar!

**Obținerea a „fel și fel de materiale”!**

Puneți jetoanele cu „fel și fel de materiale” pe care le-ați obținut, în fața voastră. Atunci când sunteți căpitanul turei le puteți folosi pentru a construi ceva sau pentru a-l ruga pe Coco să vă ajute ...



## 2. CONSTRUIȚI și/sau CEREȚI AJUTORUL LUI COCO și/ sau FACEȚI SCHIMB DE RESURSE

Căpitanul poate CONSTRUI una sau mai multe corăbii și/sau ascunzători și/sau SĂ ÎI CEARĂ AJUTORUL LUI COCO. Pentru acestea el trebuie să plătească cu anumite jetoane cu resurse pe care le va pune în depozitul general. Jetoanele respective sunt indicate pe cărțile pentru jucători.



### CONSTRUIREA

✘ Fiecare ascunzătoare costă:



- 1 jeton Lemn
- 1 jeton Lână
- 1 jeton Ananas
- 1 jeton Sabie

✘ Fiecare corabie costă:



- 1 jeton Lemn
- 1 jeton Lână

#### Atenție: Reguli de construire!

- ✘ O ascunzătoare poate fi construită doar pe un loc liber învecinat cu o corabie proprie.
- ✘ O corabie poate fi construită doar pe o cale navigabilă liberă din vecinătatea unei ascunzători proprii.
- ✘ Pe un loc de construcție liber se poate construi o singură ascunzătoare. Pe o cale navigabilă se poate construi doar o corabie.

#### Exemplu: Cum puteți construi corect!



#### Exemple: Cum NU puteți construi!



Aici lipsește o corabie!

Aici lipsește o ascunzătoare!

### RUGAȚI-L PE COCO SĂ VĂ AJUTE

Papagalul verde Coco cel deștept vă poate ajuta în multe feluri. Pentru a-l ruga pe Coco să vă ajute trebuie să plătiți următoarele jetoane:



- 1 jeton Ananas
- 1 jeton Sabie
- 1 jeton Aur

Pentru acestea puteți trage o carte Coco din pachet. În funcție de cartea respectivă, Coco vă poate ajuta să îl mutați pe căpitanul Klau, să primiți fel și fel de materiale sau chiar să construiți o ascunzătoare sau o corabie gratis. Îl puteți ruga pe Coco să vă ajute chiar și de mai multe ori.



Atunci când luați o carte Coco din pachet o arătați imediat și executați acțiunile indicate pe aceasta. Există trei variante:

#### ✘ Luați „fel și fel de materiale”

Luăți jetoanele indicate din depozit, de exemplu 2 ananas și 2 lemn.



#### ✘ Construirea

Puteți construi imediat o ascunzătoare sau o corabie fără să plătiți pentru ea.



#### ✘ Mutați-l pe căpitanul Klau

Plasați-l imediat pe căpitanul Klau pe o altă regiune și luați două jetoane cu „fel și fel de materiale” de tipul respectiv.



**Atenție:** Cărțile Coco folosite trebuie păstrate de fiecare jucător în fața sa până la sfârșitul jocului!



### Coco aduce însă și un alt avantaj:

Îl distrage pe căpitanul Klau!  
Dacă sunteți primul care are o carte Coco atunci vă puteți amplasa o ascunzătoare (din stoc) pe cercul punctat de lângă fortăreața căpitanului Klau, fără a plăti nimic.



*Pentru ascunzătorea plasată lângă fortăreața căpitanului Klau nu primiți jetoane dar aveți construită o ascunzătoare în plus. Astfel puteți construi mai repede toate cele 7 ascunzători!*

### Oricum, nu poate fi decât o singură ascunzătoare lângă fortăreața căpitanului Klau!

Dacă un jucător va avea mai târziu același număr de cărți Coco folosite, atunci nimeni nu va putea avea o ascunzătoare lângă fortăreața căpitanului Klau. Puneți piesa respectivă înapoi în stocul propriu.

Dacă la un moment dat din nou un jucător **va avea cele mai multe cărți Coco folosite în fața sa**, atunci acela își va putea construi o ascunzătoare lângă fortăreața căpitanului Klau și.a.m.d.

### SCHIMBUL DE RESURSE

În cazul în care căpitanul dintr-o tură nu are jetoanele potrivite pentru a construi ceva sau pentru a-l ruga pe Coco să îl ajute, nu este nicio problemă.

El poate, de asemenea, schimba jetoane!

Există două variante:

- ✗ **Schimbul 1 la 1 cu un jeton de pe un colac de salvare și/sau**
- ✗ **Schimbul 2 la 1 cu jetoanele din DEPOZIT**

Ordinea schimburilor este **arbitrară** – căpitanul poate schimba mai întâi un jeton de pe un colac de salvare și apoi poate face schimb cu depozitul sau invers. Mai înainte, după aceea sau între schimburi el poate construi și/sau îi poate cere ajutorul lui Coco.

#### ✗ Schimbul 1 la 1 cu un jeton de pe un colac

Căpitanul ia pe tura sa un jeton de pe un colac de salvare. El trebuie să pună un jeton oarecare, cu „fel și fel de materiale”, pe care deja îl deține, pe colacul de salvare. Astfel vor fi tot timpul 5 jetoane pe cei 5 colaci de salvare.



**Atenție:** Puteți schimba 1 jeton cu unul de pe un colac de salvare doar O DATĂ pe tură!

#### ✗ Schimbul 2 la 1 cu jetoanele din depozit

Pe tura sa căpitanul trebuie să dețină două jetoane cu „fel și fel de materiale” de același tip și să le dea în schimb pentru un alt jeton de orice tip din depozit.

#### Exemplu:



*Schimbați 2 jetoane Lemn proprii cu un jeton Sabie din depozit.*

Puteți schimba două jetoane proprii pentru unul din depozit **ori de câte ori doriți** într-o tură.

### SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină imediat, atunci când **cineva a construit toate cele 7 ascunzători** (se numără și cea de lângă fortăreața căpitanului Klau).

### CE SE ÎNTÂMPLĂ ATUNCI CÂND...?

- ✗ **Dacă pe colacii de salvare sunt cinci jetoane identice**, atunci căpitanul le pune pe toate în depozit. Apoi pune câte un jeton din fiecare pe cei cinci colaci de salvare (la fel ca la începutul jocului).
- ✗ **Atunci când nu mai există cărți Coco**, niciun jucător nu îl mai poate ruga pe Coco să îl ajute.
- ✗ **Dacă jetoanele de un anumit tip din depozit nu sunt suficiente**, toți jucătorii trebuie să pună toate jetoanele de acel tip înapoi în depozit. Acestea vor putea fi primite din nou începând cu tura următoare.

### VARIANTĂ PENTRU JUCĂTORII EXPERIMENTAȚI

Căpitanul poate face schimb de „fel și fel de materiale” și cu ceilalți jucători – unul sau mai multe jetoane.

*Exemplu: Căpitanul vrea să construiască o corabie. El are deja un jeton Lână dar nu are jetoane Lemn. Are însă un jeton Sabie de care nu are nevoie în acest moment. El îi poate întreba pe ceilalți jucători dacă cineva vrea să schimbe un jeton Lemn pe un jeton Sabie. În cazul în care există un jucător în această situație, atunci schimbul poate fi făcut iar căpitanul poate construi corabia.*

Autor: Klaus Teuber  
Licență: Catan GmbH © 2014, catan.de  
Ilustrații: Annette Nora Kara  
Grafică: Michaela Kienle  
Grafică 3D: Claus Rayhle, Andreas Klobner  
Tehnoredactare: Sandra Dochtermann

© 2014, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG  
Pflizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart

www.idealboardgames.ro

Toate drepturile rezervate. Fabricat în Germania  
Art.-Nr.: 697495

