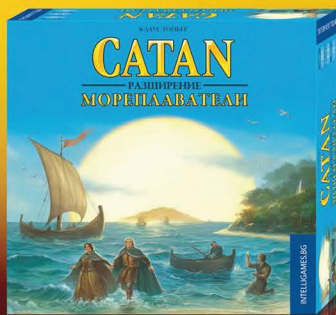


CATAN



CATAN
настолна игра
базисна / за 3&4 човека



CATAN разширение
Мореплаватели,
за 3&4 човека. Приложимо само в комбинация
с базисната игра **CATAN**.



CATAN
допълнение за 5&6 човека
към базисната игра **CATAN**



„Крале и владетели на Катан“
игра с карти за двама
Един владетел ще победи! Един владетел е достоен
за крал на Катан! Според мен, това си Ти!



CATAN разширение
Градове&Рицари,
за 3&4 човека. Приложимо само
в комбинация
с базисната игра **CATAN**.

Безплатна доставка до Вашия дом.

Партньори:

NEXT TV **OZONE.bg**

ИЗИГРАЙ СКУКАТА!

Orange center
Books Music Stationery



INTELLIGAMES.BG

CATAN
Big Game

Прилагат се правилата от Катан базисна игра и разширението
Катан Мореплаватели със следните промени:

1. Игрални полета

Използват се 3 предварително отпечатани игрални полета, всяко от които с различна подредба на острова (поле А, поле В, поле С). На полетата са отбелязани началните позиции за поставяне на първите селища в съответния цвят. Единствено и само на тях играчите поставят първите си селища. По двама играчи на поле. Играчите са разделени на две групи: "Луни" и "Слънца" (изобразени на полетата). "Луните" са от едната страна на игралните полета, "Слънцата" съответно от другата. Ходовете им се редуват. На всяко поле има кафява разграничителна линия, за улеснение на играчите, в коя половина на полето да поставят първите си селища. Играчите на всяко поле разделят картите на Ресурси и кратите Развитие, помежду си, след което ги подреждат на обозначените за това места.



Слънце



Луна



2. Начално позициониране



2.1 Двамата играчи, намиращи се един срещу друг си поделят едно игрално поле, картите Ресурси (приблизително по равно) и ги поставят на обозначените за това места.

2.2 Разбъркват картите Развитие (без карти Развитие "Монопол"), разделят ги помежду си (приблизително по равно) и ги поставят на обозначените за това места.

2.3 Поставят двата сини маркера на обозначените за това места.

2.4 В началото на играта, всеки играч поставя по 3 селища на обозначените за това места и с цвета на избраните фигури.

2.5 До едно от селищата поставят улица, до другото кораб и до третото не поставят допълнителна фигура (както е изобразено).

2.6 Всеки от играчите избира едно за своите поставени селища и взема първите ресурси от него. С тях той започва играта.

2.7 След получаване на първите ресурси, всеки играч отстранява едно произволно избрано свое селище и го замества с град.

2.8 На всяка една от двете пустини се поставя по един Разбойник.

3. Разиграване

- 3.1 Всички играчи са разделени на 2 групи: "Слънце" и "Луна". Ходовете им се редуват. Активни играчи са тези играчи, които са на ход: съответно групата "Слънце" или "Луна". В един ход всички играчи от групата "Слънце" са активни, в друг всички от групата "Луна". Коя група е на ход бива обявено предварително - гласно и визуално.
- 3.2 Посредством програма се извършва "хвърляне" на заровете. Получената стойност определя местностите, за които играчите получават добив на ресурси. Сройността на заровете важи за всички полета и играчи.
- 3.3 Всички активни играчи разполагат с точно определено време, за да извършат своите действия. Краят на всеки ход се обявява гласно.
- 3.4 Всеки ход се състои от 2 фази:
 - 1.) Раздаване на ресурси: стойностите на заровете определят местностите, от които се добиват ресурси. Неактивните играчи от всяко едно игрално поле раздават ресурсите, както за активния играч, така и за себе си. И двамата следят за коректното раздаване!

- 2.) Търговия и строителство: Търговията започва, след като са раздадени ресурсите. Времето е ограничено! Кой и кога има право да търгува и строи - виж по-долу.

4. Търговия

- 4.1 Активният играч на всяко едно игрално поле може да предложи търговия на 5 други играчи: посочени със стрелки на изображението.



- 4.2 Активният играч има право да търгува и строи в произволна последователност.
- 4.3 Неактивният играч има право да търгува само с тримата активни играчи, които са срещу него
- 4.4 Размяната на ресурси с банката в съотношение 4:1, както и при наличие на застроено пристанище в съотношение 3:1 или 2:1 - по правилата от базисната игра Катан.

5. Строителство

- 5.1 Строителството е позволено на всички игрални полета. Право да строят имат само играчите, които са на ход - активните играчи.

- 5.2 Активните играчи имат право да строят, както в своята половина на игралното поле, така и в половината на другия играч от същото игрално поле. Те имат право да строят и в двете половини на съседните игрални полета (в ляво и дясно).
- 5.3 Кораби се строят по правилата на разширението Мореплаватели.
- 5.4 Всеки активен играч показва картите на ресурси, с които извършва строителство, на играча срещу себе си.
- 5.5 Преди да построи селище или град в другата половина на собственото игрално поле или на съседно игрално поле, активният играч трябва да поиска разрешение от играча на съответната половина. Той има право да откаже, само ако следните 3 условия са ЕДНОВРЕМЕННО налице:

- Играчът на съседното поле е също активен и може да строи в този ход.
- Играчът на съседното поле може да построи селище на същото място ВЕДНАГА, БЕЗ да е нужно построяването на улица преди това, дори и да има нужните за двете постройки ресурси.
- Играчът на съседното поле може да построи селище на същото място ВЕДНАГА (има нужните ресурси в ръка и не се налага да търгува или разменя ресурси).

Ако и трите изброени условия не са едновременно налице, играчът на съседното поле няма право да не даде разрешение за строителство.

- 5.6 За всяко първо построено селище върху другата половина на собственото игрално поле и върху някоя от половините на съседните две игрални полета, играчът получава допълнителни 2 точки за победа. !

6. Карти Развитие

- 6.1 Карти Развитие "Монопол" не се използват в играта.
- 6.2 Всички останали карти Развитие се изиграват по правилата на Катан базисна игра с изключение на карта Развитие "Рицар".
- 6.3 Карта Развитие "Рицар" се изиграват по един от двата начина:
 - ако играчът, който изиграват карта Развитие "Рицар" е засегнат от Разбойниците, той ги премества единствено и само на една от пустините, след което си взема една карта с Ресурса, на който са били Разбойниците.
 - ако играчът, който изиграват карта Развитие "Рицар" не е засегнат от Разбойниците, той НЕ ги премества, но си взема една карта на Ресурс по избор.

7. Най-дълга търговска улица

- 7.1 Играчът на дадено игрално поле, който първи построи 5 последователни непрекъснати улици и / или кораби, поставя синия маркер върху изображението за Най-дълга търговска улица, от своята страна на игралното поле.



Маркер "Най-дълга търговска улица"

Маркер "Орден на Рицарите"

Връзката между улица и кораб, които са част от Най-дългата търговска улица трябва да е посредством селище или град.

8. Орден на Рицарите

- 8.1 Играчът на дадено игрално поле, който първи изиграе 3 карти Развитие "Рицар", поставя синия маркер върху изображението за Орден на Рицарите, от своята страна на игралното поле.
- 8.2 Ако друг играч успее да изиграе **повече** карти Развитие "Рицар", тогава синия маркер се премества от изображението Орден на рицарите и двете точки за победа биват претостъпени на играча с повече карти Развитие "Рицар".

9. Разбойници

- 9.1 Разбойниците остават на своите места - не се местят при хвърлено число "7" до 15-тия ход. Дотогава, ако се хвърли число "7", всички играчи (активни и пасивни) преброяват своите карти в ръка и при наличие на повече от 7 карти (8, ...) връщат половината в банката.
- 9.2 От 16-тия ход, при хвърлено число "7" всички играчи преброяват картите си в ръка и при наличие на повече от 7, връщат половината в банката, СЛЕД КОЕТО:
 - се хвърлят отново заровете, за да се определят местностите, на които ще се поставят Разбойниците. Числата, които се намират от едната страна на игралното поле, се срещат и от другата с изключение на "2" и "12", които присъстват съответно само в едната или другата страна. Ако се хвърли число, което присъства и в двете части на едно игрално поле, двете фигури на Разбойници се поставят съответно на тях. Ако се хвърли "2" или "12" се поставя само единия Разбойник на съответното поле, докато другия се мести на пустинята. Ако се хвърли число, на което в момента си и двата Разбойника, те остават по местата си.

Ако при определяне на местностите за поставяне на Разбойниците се хвърли основно "7", двата Разбойника се местят на пустините.

- 9.4 При местене на Разбойниците, играчите НЕ теглят карта от скритата ръка на засегнатия.

10. Край на играта. Обявяване на победата.

Активният играч, който първи обяви (в своя ход) 25 тички за победа, печели Big game играта. Точките за победа се проверяват от съдия.

• селище: 1 точка за победа (1x5=най-много 5 точки за победа)

• град: 2 точки за победа (2x10=най-много 20 точки за победа) за всяко първо селище в някоя от половините на съседно игрално поле или на другата половина на собственото игрално поле: 2 допълнителни точки за победа (2x5=най-много 10 точки за победа)

• карти Развитие с точка за победа: 1 точка за победа (най-много 5 точки за победа)

• Орден на Рицарите: 2 точки за победа (най-много 2 точки за победа)

• Най-дълга търговска улица: 2 точки за победа (най-много 2 точки за победа)

• Ако двама или повече играчи едновременно обявят 25 точки за победа, преимущество има играчът с повече карти на ресурси в ръка (за всяка една, той получава 0.1 точка за победа). Ако и в този случай има равенство, победител е този, който се е записал по-рано за участие в Big game.

11. Важно

- 11.1 Играчите на всяко игрално поле съблюдават взаимно за спазване на правилата. При нарушения се обръщат към съдията. Един играч може да припомня правилата на друг играч, както и да му обръща внимание при неправомерно строителство, търговия, местене на Разбойниците или изиграване на карта Развитие, стига да е напълно запознат с правилата.

- 11.2 След приключване на ход, не се приемат възражения относно извършените действия с карти на Ресурси. Пропуснат добив на ресурси, не се възстановява в последствие.

- 11.3 Само активните играчи имат право да предлагат търговия и да търгуват.

- 11.4 Взетите от съдията решения са окончателни и не се оспорват.

- 11.5 Съдията има право да отстрани играч с непристойно и смуцаващо играта и играчите поведение, както и играч, чиято игра е с груби и умишлени нарушения!

Организатор: Интели Геймс ЕООД
София, Елемаг 17
Мобилен: +359(0)885967370
www.intelligames.bg