

KLAUS TEUBER

# CATAN<sup>®</sup>

MÄNG

MÄNGUREEGLID



## Sisukord

|                                      |   |                                          |    |
|--------------------------------------|---|------------------------------------------|----|
| Tere tulemast Catanile!.....         | 2 | Täpne mängu käik.....                    | 6  |
| Mängu eesmärk.....                   | 2 | 1. Loodusmaterjalide saamine.....        | 6  |
| Mängu osad.....                      | 3 | 2. Kauplemine ja ehitamine.....          | 7  |
| Ettevalmistus esimeseks mänguks..... | 4 | Mängu lõpp.....                          | 11 |
| Mängu ülevaade.....                  | 6 | Ettevalmistus järgmisteks mängudeks..... | 12 |

# Tere tulemast Katanile!

Pärast mitut päeva avamerel olete jõudnud asustamata saare — Katani — kaldale. Tegutsege targalt ja hargnege saarele laiali. Kasutage loodusvarasid — savi, puitu, villa, teravilja ja maaki — teede, külade ja linnade ehitamiseks ning arendamiseks.

Loodusvarade hankimiseks veeretage täringuid või tehke vahetuskaupa teiste mängijatega. Kuid olge ettevaatlikud! Teised mängijad võivad sind takistada, napsates su eest ära ehitusplatse või varastades röövli abil su vaevaga teenitud vara.

## Mängu eesmärk

Esimene mängija, kes saab kokku 10 võidupunkti, on mängu võitnud. Võidupunkte saab külade ja linnade ehitamise, arenduskaartide kasutamise ning kahe lisapunktikaardi — „Pikim kaubatee“ ja „Suurim rüütlivägi“ — tingimuste täitmise eest.



Klaus Teuber (1952–2023) oli üks maailma edukaimaid lauamänguloojaid. Tema paljud auhinnatud mängud vaimustavad miljoneid inimesi kogu maailmas.

Tema edukaim lauamäng — „CATAN“ — ilmus esmakordselt 1995. aastal ning nimetati samal aastal aasta parimaks lauamänguks. Selle mänguga lõi ta „Saksa lauamängu“ žanri. Mäng on nüüdseks tõlgitud üle 40 keelde ja seda müüakse umbes 70 riigis. Aja jooksul on tänu „CATANI“ paljudele laiendustele ja mänguvariantidele tekkinud ainulaadne mängumaailm.

Klaus Teuber suri 2023. aastal, kuid ta poeg Benjamin, kellega loodi koos mängu üle 10 aasta, seisab hea selle eest, et „CATANI“ maailm jääks meiega ka tulevikus: ta arendab „CATANI“ mängu edasi.



© 2025 Brain Games SIA  
Brīvības 103-4, Rīga,  
LV-1001, Latvia  
(+371) 67334034  
info@brain-games.com  
www.brain-games.com



© 1995, 2025 KOSMOS Verlag  
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Saksamaa

© 2025 CATAN GmbH – „CATAN“, „CATANI“ päike, „CATANI“ tootemargi logo ja „CATANI“ kuusnurk on CATAN GmbH (catan.com) registreeritud kaubamärgid mitmes maailma piirkonnas. Kõik õigused kaitstud.

Autor: Klaus Teuber (1952–2023)  
„CATANI“ edasiarendus: Benjamin Teuber  
Kaaneillustratsioonid: Quentin Regnes  
Sisuillustratsioonid: Eric Hibbeler  
Graafiline kujundus: Michaela Kienle  
Mängunuppude kujundus: Andreas Klover  
3D-graafika: Andreas Resch  
Tehniline tootearendus: Monika Schall

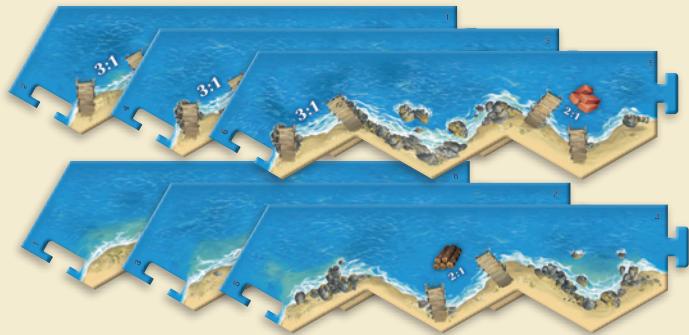
Arendusrühm: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.  
Eriline tänu: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz ja Guido Teuber.

VALMISTATUD SAKSAMAAL



# Mängu osad

6 raamitükki

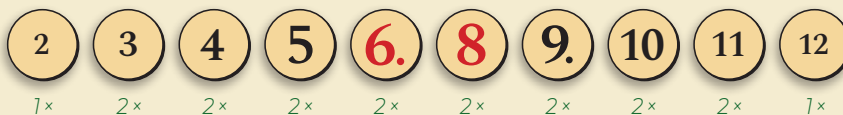


19 maastikuvälja



4 × mets, karjamaa, põld, 3 × künnad, mäed, 1 × kõrb

18 numbriketast



4 ehituskulude ülevaadet



2 lisapunktikaarti



Pikim kaubatee



Suurim rüütlivägi

2 kaardihooidjat



25 arenduskaarti



5 × võidupunkt



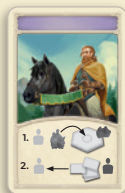
2 × monopol



2 × tee-ehitus



2 × avastus



14 × rüütel



Tagakülg

95 loodusmaterjalikaarti



19 × savi



19 × puit



19 × vill



19 × teravili



19 × maak



Tagakülg

16 linna  
(iga värvi 4)



20 küla  
(iga värvi 5)



60 teed  
(iga värvi 15)



1 röövel

2 täringut



4 nupukarpi



Pange kokku enne esimest mängu. Numbrid näitavad, millises järjekorras tuleb karp kokku voltida.



Kui mängite lauamängu „CATAN“ esmakordselt, soovitame valmistada mängu ette alljärgnevalt.

## 1. Raam

Ühendage raamitükid omavahel nii, et samad numbrid oleksid kõrvuti.

## 2. Maastikuväljad

Pange maastikuväljad pildil näidatud kohtadesse. Katanil on 1 kõrb ja 5 muud maastikku. Igaühelt neist saab erinevat loodusmaterjali:



Küngastelt  
saab savi



Metsast  
saab puitu



Karjamaalt  
saab villa



Põllult saab  
teravilja



Mägedest  
saab maaki



Kõrbest ei saa ühtegi loodusmaterjali

### 3. Numbrikettad

Asetage numbrikettad maastikuväljadele nagu on pildil näidatud.

**Märkus:** Kõrbe numbriketast ei asetata.

#### 4. Röövel

Asetage röövel kõrbe.

## 5. Mängunupud

Otsusta, millise värviga soovid mängida. Aseta 2 enda värvi küla ja 2 teed pildil näidatud kohtadesse. Aseta ülejäänud külad (igal mängijal 3), teed (igaühel 13) ja linnad (igaühel 4) enda ette lauale. Kui mängite 3 mängijaga, jätke valged nupud mängust välja.







## 6. Ülejäänud mänguosad

Sortige loodusmaterjalikaardid liigi järgi ja pange kaardihoidjatesse pildiga ülespidi. Need moodustavad panga. Segage arenduskaardid ja pange kaardihoidja tühja lahtrisse pildiga alaspidi. Andke igale mängijale üks ehituskulude ülevaade.

Pange „Pikima kaubatee“ ja „Suurima rüütliväe“  
lisapunktikaardid ning kaks täringut  
mänguala kõrvale.



## 7. Esialgsed loodusmaterjalid

Kõik mängijad võtavad pildil tähekesega tähistatud enda värvi küla eest esimesed loodusmaterjalid: võta iga selle külaga külgneva maastikuvälja kohta pangast oma kätte 1 selle maastikuväljaga seotud loodusmaterjalikaart. Ära näita oma loodusmaterjalikaarte teistele mängijatele.

**Näide:** sinine mängija saab tähekesega tähistatud sinise küla eest 1 savi, 1 maagi ja 1 teravilja.

## 8. Kes alustab?

Veeretage kordamööda täringuid. Mängu alustab suurima silmade arvu saanud mängija.



# Mängu ülevaade

Mängitakse päripäeva järjekorras.

Mängija, kelle mängukord parasjagu on, läbib üksteise järel järgmised etapid:

## 1. Loodusmaterjalide saamine

Veereta täringuid, et kõik mängijad saaksid loodusmaterjale. Mängu võib tulla röövel.

## 2. Kauplemine ja ehitamine

Saad vahetada loodusmaterjalikaarte teiste mängijate, panga ja/või sadamatega. Samuti saad rajada teid, külasid ning linnu ja/või osta arenduskaarte.

Ükskõik millal oma mängukorra ajal saad käia ühe oma arenduskaardi (ka enne täringuveeretust). Kui sinu mängukord on lõppenud, on sinust vasakul istuva mängija kord jätkata mängu loodusmaterjalide saamise etapiga.

# Täpne mängu käik

Võid ükskõik millal oma mängukorra ajal käia arenduskaardi. Seda võib teha ka enne loodusmaterjalide saamise etappi. Sama mängukorra ajal ostetud kaarti käia ei tohi.

## 1. Loodusmaterjalide saamine

Veereta mõlemat täringut ja liida tulemused kokku.



**Veeretuse tulemus pole „7“:**

**Kõik mängijad saavad loodusmaterjali**

Kõik mängijad, kel on veeretatud numbriga maastikuvälja ääres **küla**, saavad küla eest 1 selle maastikuväljaga seotud loodusmaterjalikaardi.

Kui sul on veeretatud numbriga maastikuväljal **linn**, saad 2 loodusmaterjalikaarti.

Kui veeretatud numbriga maastikuvälja ümbritseb 2 või 3 sinu küla või linna, saad 1 loodusmaterjalikaardi **iga** küla ja 2 loodusmaterjalikaarti **iga** linna eest.

Loodusmaterjalikaardid moodustavad mängija kaardikäe.



**Näide:** Kui veeretatakse „4“, saab oranž mängija oma kahest külast 2 puitu. Punane mängija saab 1 puitu. Kui veeretatakse „8“, saab punane mängija 1 teravilja. Kui punane küla oleks linn, saaks punane mängija „8“ veeretamisel 2 teravilja.





## Veeretuse tulemus on „7“: tegutsema hakkab röövel

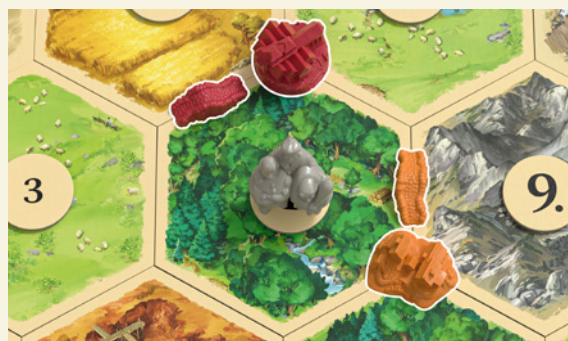
Keegi ei saa loodusmaterjale. Selle asemel tehke üksteise järel järgmised tegevused:

### Vaata enda käes olevaid kaarte

Kõik mängijad loevad kokku oma käes olevad kaardid. Kui sul on üle 7 kaardi, vali neist pooled ja tagasta panka. Paaritu arv ümarda allapoole (nt kui sul on 9 kaarti, pead ära andma 4 kaarti).

### Liiguta röövli

Seejärel liiguta röövel mõnele teisele maastikuväljale ja varasta 1 loodusmaterjalikaart ühelt kaasmängijalt, kel on selle maastikuvälja ääres, kuhu liigutasid röövli, küla või linn. Kaardi varastamiseks võta mängija käes olevate pildiga alaspidi kaartide hulgast üks juhuslik kaart.



**Näide:** sinine mängija liigutab röövli metsaalale. Oranžil mängijal on siin küla ja punasel linn. Sinine mängija otsustab võtta kaardi punaselt mängijalt.

**Oluline:** kui veeretatakse maastikuvälja number, millel on röövel, ei saa loodusmaterjali ükski sellel maastikuväljal asuv küla ega linn.

Pärast loodusmaterjalide saamise etappi või pärast röövli liigutamist jätkka oma mängukorda kauplemise ja ehitamise etapiga.

## 2. Kauplemine ja ehitamine

Selles etapis võib kaubelda ja ehitada vabalt valitud järjekorras. Võid neid kahte tegevust teha ka vaheldumisi.



### Kauplemine

Oma mängukorra ajal võid loodusmaterjalikaartide vahetamiseks kaubelda. Võid seda teha nii kaua ja nii sageli kui su (käes olevad) kaardid seda võimaldavad. Kaubavahetust on 3 liiki:

#### Kauplemine teiste mängijatega

Võid vahetada loodusmaterjalikaarte kõigi teiste mängijatega. Ütle, milliseid loodusmaterjale sul on vaja ja mida oled valmis vastu pakkuma. Kuula teiste mängijate ettepanekuid ja tee vastupakkumisi.



**Näide:** on sinise mängija mängukord ja ta soovib saada 1 teravilja. Oranž mängija on nõus vahetama 1 teravilja 1 villa vastu. Sinine mängija nõustub ja mängijad vahetavad kaarte.

**Oluline:** sinu mängukorra ajal võivad teised mängijad vahetada kaupa ainult sinuga. Nad ei tohi kaubelda üksteisega.



## Kauplemine pangaga

Loodusmaterjali saab alati vahetada 4:1.

Selleks pane 4 samasugust loodusmaterjalikaarti panka ja võta pangast vastu 1 teist tüüpi vabalt valitud loodusmaterjal.



## Kauplemine sadamaga

Kui sul on sadamas küla või linn, saad loodusmaterjali odavamalt:

### 3:1 sadam

Saad vahetada 3 samasugust loodusmaterjalikaarti 1 vabalt valitud loodusmaterjalikaardi vastu.

Selleks tagasta oma käest panka 3 samasugust loodusmaterjalikaarti ja võta asemele 1 muu loodusmaterjal.



### 2:1 sadam

Saad ära anda sadamas näidatud

2 loodusmaterjalikaarti ja võtta asemele 1 muu loodusmaterjali.



## Ehitamine

Saad oma mängukorra ajal ehitada, et suurendada teenitava loodusmaterjali ja võidupunktide hulka. Ehitamiseks pead tagastama panka kindlad loodusmaterjalikaardid. Seejärel saad asetada sinu ees laual olevaid mängunuppe mängulauale teedeks, küladeks ja linnadeks.

### Tee

Ehitushind: 1 savi + 1 puit



Teid saab ehitada vaid radadele.

Rajad moodustuvad kahe kõrvutise maastikuvälja vahele. Niisiis kulgevad rajad maastikuväljade vahel ning maastikuväljade ja mere vahel. Igale rajale saab ehitada ainult ühe tee. Rajad lõpevad alati ristmikul, kolme (rannikul kahe) maastikuvälja kohtumiskohas.







Tee võib ehitada ainult ristmikule, mis külgneb mõne sinu enda tee, küla või linnaga ja kus pole ühegi teise mängija küla või linna.



**Näide:** sinine mängija võib ehitada tee rohelisega märgistatud radadele, kuid mitte neile, mis on märgistatud X-iga.

### Pikim kaubatee

Esimene mängija, kes on ehitanud vähemalt 5 eraldiseisvast teest koosneva katkematu teelõigu, saab lisapunktikaardi „Pikim kaubatee“. Teed ei tohi katkestada mõne teise mängija küla või linn. Haruteed ei lähe arvesse. Kui mõnel teisel mängijal õnnestub ehitada senisest pikimast teest pikem tee, antakse lisapunktikaart kohe talle. „Pikima kaubatee“ lisapunktikaardi omanik saab 2 võidupunkti.



**Näide:** punasel mängijal on 6 teest koosnev katkematu tee (ristmik ei lähe arvesse), mis on senistest teedest pikim. Oranži mängija 7-osalist teed katkestab punase mängija küla, mis jagab tee 4 ja 3 teest koosnevaks lõiguks.

### Küla

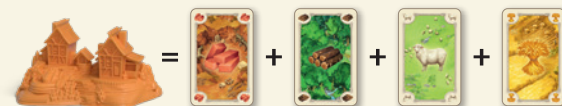
Ehitushind: 1 savi + 1 puit + 1 vill + 1 teravili

Küla ehitatakse ristmikule, kuhu viib vähemalt üks sinu tee. Tuleb järgida vahemaa reeglit.

### Vahemaa reegel

Küla võib ehitada ristmikule ainult siis, kui kolmel ümberkaudselt ristmikul ei ole ühegi mängija küla ega linna.

Samuti saab loodusmaterjalide saamise etapis iga oma **uue** küla eest sellega külgnevatelt maastikuväljadelt 1 loodusmaterjalikaardi (kui veeretatakse selle maastikuvälja number). Iga küla eest saab 1 võidupunkti.



**Näide:** punane mängija võib ehitada küla rohelise ringiga märgistatud ristmikule, aga mitte X-iga märgistatud ristmikule (vahemaa reegli tõttu).

## Linn

Ehitushind: 2 teravilja + 3 maaki

Linna ehitamiseks peab sul olema küla, mille saad arendada linnaks.

Kui arendad küla linnaks, tagasta küla oma varusse ja asenda linnaga.

Iga oma linna eest saad loodusmaterjalide saamise etapis 2 loodusmaterjalikaarti, kui veeretatakse linnaga külgneva maastikuvälja number.

Iga linna eest saab 2 võidupunkti.



## Arenduskaardid

Hind: 1 vill + 1 teravili + 1 maak

Kauplemise ja ehitamise etapis saab mistahes hetkel osta ka arenduskaarte.

Arenduskaarti ostes tasu selle eest nõutud loodusmaterjalidega, võta pakist pealmine arenduskaart ja vaata seda. Seejärel pane see pildiga alaspidi enda ette lauale. Hoia ostetud arenduskaarte kuni nende kasutamiseni salajas. Iga arenduskaarti saab kasutada ainult ühe korra. Neid ei või kasutada mängukorra ajal, mil need ostsid. Lisaks võib ühe mängukorra ajal käia ainult 1 arenduskaardi.

Mängus on järgmised arenduskaardid:

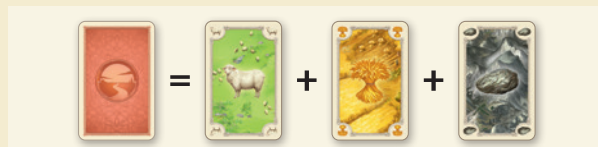
### Monopol, tee-ehitus, avastus

Kui käid mõne neist kaartidest, järgi kaardil toodud juhiseid ning jätta kaart seejärel pildiga ülespidi enda ette.

**Monopol** — nimeta loodusmaterjal. Kõik mängijad peavad sulle andma kõik selle loodusmaterjaliga kaardid.

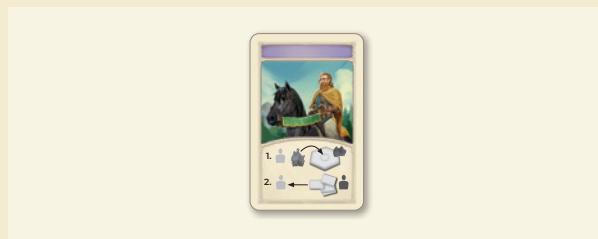
**Tee-ehitus** — võid ehitada tasuta 2 teed.

**Avastus** — võta pangast 2 vabalt valitud loodusmaterjalikaarti.



## Rüütel

Kui käid rüütlikaardi, liiguta röövel mõnele teisele maastikuväljale. Seejärel võta ühelt vastasmängijalt 1 loodusmaterjalikaart, nagu röövli liigutamisel on ette nähtud. Jätta käidud rüütlikaardid pildiga ülespidi enda ette lauale.







## Suurim rüütlivägi

Kui oled esimesena kogunud enda ette pildiga ülespidi 3 rüütlikaarti, saad endale „Suurima rüütliväe“ lisapunktikaardi, mille eest saab 2 võidupunkti. Kui mõni teine mängija kogub enda ette suurema hulga pildiga ülespidi rüütlikaarte, saab ta lisapunktikaardi kohe endale.

## Võidupunkt

Võidupunktidega kaardid tuleb alati hoida salajas. Kaardid avalikustatakse alles siis, kui oled saanud kokku vähemalt 10 punkti (sh sinu võidupunktikaardid). Sa võid avalikustada oma mängukorra ajal mitu võidupunktikaarti. Need võivad olla kaardid, mille oled oma mängukorra ajal just soetanud.

# Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui mõni mängija saab oma mängukorra ajal täis 10 või rohkem võidupunkti. See mängija on võitja.



**Näide:** sinine mängija lõpetab mängu, olles kogunud kokku 10 võidupunkti (2 linna, 3 küla, pikim tee ja 1 võidupunkt arenduskaardi eest). Sinine mängija on võitnud! Punasel mängijal on kokku 8 võidupunkti, samuti oranžil mängijal. Valge mängija on kogunud kokku 6 võidupunkti.

|   |                |             |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------------|
|                                                                                       | Kogus          | Punktid     |
|  | 2              | 4 p         |
|  | 3              | 3 p         |
| Võidupunktikaardid                                                                    | 1              | 1 p         |
| Lisapunktid                                                                           | Pikim kaubatee | 2 p         |
| <b>Kokku</b>                                                                          |                | <b>10 p</b> |

|  |                   |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------|
|                                                                                       | Kogus             | Punktid    |
|  | 1                 | 2 p        |
|  | 4                 | 4 p        |
| Võidupunktikaardid                                                                    | 0                 | 0 p        |
| Lisapunktid                                                                           | Suurim rüütlivägi | 2 p        |
| <b>Kokku</b>                                                                          |                   | <b>8 p</b> |

|  |       |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-------|------------|
|                                                                                       | Kogus | Punktid    |
|  | 2     | 4 p        |
|  | 4     | 4 p        |
| Võidupunktikaardid                                                                    | 0     | 0 p        |
| Lisapunktid                                                                           | —     | 0 p        |
| <b>Kokku</b>                                                                          |       | <b>8 p</b> |

|  |       |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-------|------------|
|                                                                                       | Kogus | Punktid    |
|  | 1     | 2 p        |
|  | 3     | 3 p        |
| Võidupunktikaardid                                                                    | 1     | 1 p        |
| Lisapunktid                                                                           | —     | 0 p        |
| <b>Kokku</b>                                                                          |       | <b>6 p</b> |

# Ettevalmistus järgmisteks mängudeks

Olete „CATANiga“ juba tuttav?

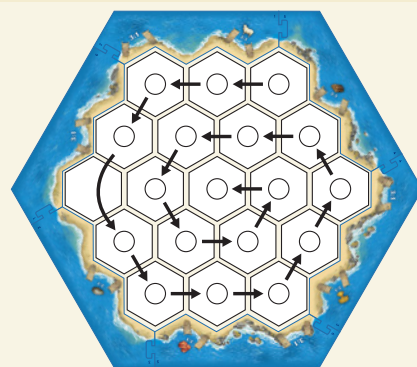
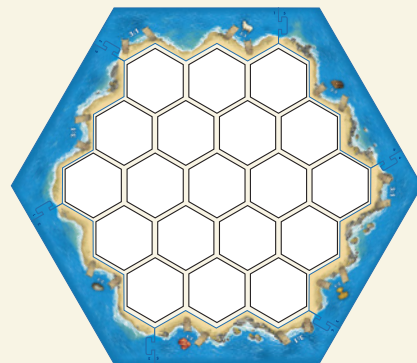
Sel juhul seadke mäng üles teisiti:

1. Pange **raamitükid** kokku juhuslikus järjekorras.
2. Segage **maastikuväljad** pildiga alaspidi läbi ja asetage raami sisse. Seejärel pöörake kõik maastikuväljad ümber.
3. Jaotage **numbrikettad** maastikuväljadele: kõigepealt pange kettad tähepoolega ülespidi mänguala kõrvale.

Seejärel asetage need tähestikujärjekorras maastikuväljadele. Alustage mistahes nurgast ja jagage kettad laiali vastupäeva järjekorras.

**NB!** Kõrbesse numbriketast ei asetata, see maastikuväli jääb vahele.

Pöörake nüüd numbrikettad ümber, nii et need oleksid numbripoolega ülespidi. Tõstke röövel kõrbeväljale.



## Ettevalmistusetapp: esialgsete mängunuppude asetamine

Asetage oma mängunupud muutuva mängulaua valitud maastikuväljadele. Veeretage täringuid, et määrata alustav mängija. Mängu alustab suurima silmade arvu saanud mängija.

### 1. voor

Võta 1 oma küla ja aseta see vabalt valitud ristmikule. Seejärel vali 3 eri suunas kulgevast rajast üks ja aseta sellele 1 tee. Seejärel on päripäeva järjekorras ülejäänud mängijate kord: iga mängija asetab 1 küla ja ühe külgneva tee. Küla asetades tuleb järgida vahemaa reeglit (vt lk 9).

### 2. voor

Kui kõik mängijad on asetanud küla ja külgneva tee, alustab teist vooru mängija, kes asetas küla kõige viimasena.

Võta veel 1 oma küla ja aseta see, arvestades vahemaa reeglit, vabalt valitud vabale ristmikule. Seejärel aseta selle külaga külgnev tee (vali 3 suuna hulgast üks). Seejärel on **vastupäeva** järjekorras ülejäänud mängijate kord: igaüks asetab 1 küla ja 1 külgneva tee.

### Esialgsed loodusmaterjalid

Nüüd võtavad kõik mängijad oma teisena asetatud küla eest oma esimesed loodusmaterjalid: võta iga külaga külgneva maastikuvälja eest pangast 1 sellega seotud loodusmaterjalikaart.

Seejärel jätkake mängimist lk 6 kirjeldatud viisil.