



KLAUS TEUBER

CATAN[®]

MÄNG

5-6 MÄNGIJA MÄNGULAIEND

MÄNGUREEGLID

Mängu ülevaade

See mängulaiend võimaldab avastada Katani saart viie või kuue mängijaga. Mängulaiend sisaldab lisamängunuppe ja -mänguosi ning kohandatud mängureegleid!

Oluline: viie või kuue mängijaga mängimiseks vajate kõiki „CATANI“ põhimängu ja selle laiendi maastikuvälju. Kasutage aga vaid selle mängulaiendi numbrikettaid!

Märkus: mängulaiendi maastikuväljad ja numbrikettad on tähistatud sümboliga , et vajaduse korral eristada „CATANI“ erinevate mängukomplektide osi üksteisest.

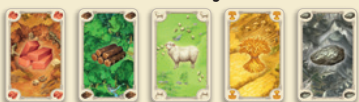
Mängu osad

11 maastikuvälja



2 × künnad, mets, karjamaa, põld, mäed, 1 × kõrb

25 loodusematerjalikaarti



5 × savi, puit, vill, teravili, maak



Tagakülg

9 arenduskaarti

1 × monopol, 1 × tee-ehitus,
1 × avastus, 6 × rüütel

Tagakülg

2 ehituskulude
ülevaadet2 komplekti mängunuppe
(rohelist ja lilla)

(kummaski 4 linna, 5 küla, 15 teed)

4 raamitükki



28 numbriketast



2 × 2, 3 × 3, 3 × 3, 3 × 3, 3 × 3, 3 × 3, 3 × 3, 3 × 3, 3 × 3, 2 × 2

2 nupukarpi



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

2 mängijamärgist
vastavate alustega

Ettevalmistus

Ettevalmistus esimeseks mänguks

Kui mängite „CATANI“ 5–6 mängija mängulaiendiga esmakordselt, soovitame valmistada mängu ette alljärgnevalt. Kõigepealt pange 6 põhimängu ja 4 mängulaiendi raamitükist kokku raam. Pange suured raamitükid lauale sadamate küljega ülespidi. Nende vahele paigutage väikesed laiendi raamitükid. Vaadake, et sadamad asetuksid õigesti. Seejärel paigutage raami sisse põhimängu ja laiendi 30 maastikuvälja ja nende peale numbrikettad. Röövel alustab ühelt kahest kõrbeväljast.

Pange nupud pildil näidatud kohtadesse. Viie mängijaga mängus jääb üks värv üle. Selle värvi määramiseks võtab üks mängijatest teistele näitamata enda kätte igast värvist 1 tee. Seejärel võtavad kõik mängijad kordamööda pimesi ühe teedest. Valimata jäänud värvi külad jäävad mängulauale, kuid neid ei kasutata, sama värvi teed eemaldatakse mängust. Nii on kõigi mängijate mängueelne seis võrdne.

Mängu alguses võtavad kõik mängijad ühe loodusematerjali iga maastikuvälja kohta, mis külgneb nende tärniga tähistatud külaga. Kui olete mängu juba mõne korra mänginud ja olete sellega tuttavam, saate seada mängulaua üles eri viisidel.

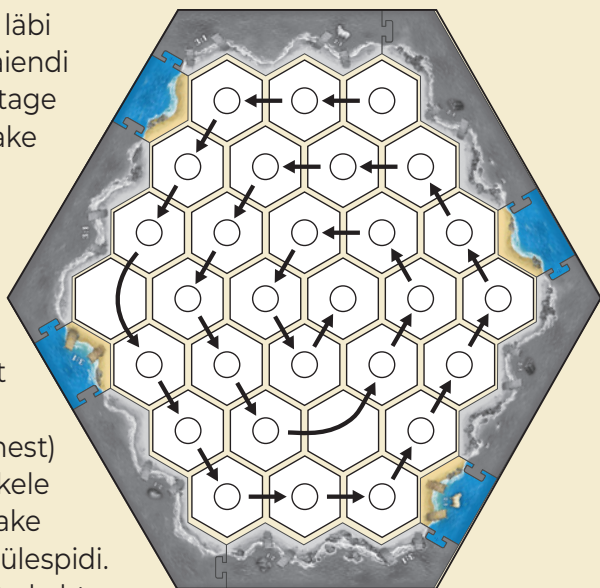




Ettevalmistus järgmisteks mängudeks

Järgmisteks mängudeks võite seada mängulaua üles erinevalt:

- Pange suured raamitükid juhuslikus järjekorras lauale sadamate küljega ülespidi ning paigutage nende vahele sinisega märgistatud kohtadesse väikesed laiendi raamitükid.
- Segage pildiga alaspidi läbi põhimängu ja mängulaiendi 30 maastikuvälja ja asetage need raami sisse. Pöörake maastikuväljad pildiga ülespidi.
- Seejärel laotage maastikuväljadele tähestikujärjekorras laiendi 28 numbriketast tähepoolega ülespidi. Alustage nurgast (A-tähest) ja liikuge spiraalilt keskele (B, C jne). Seejärel pöörake kettad numbripoolega ülespidi. Numbriketaid ei asetata kahte kõrbesse, need maastikuväljad jäävad vahele.



Märkus: viimased kolm numbriketast on kahetähelised: Za, Zb ja Zc.

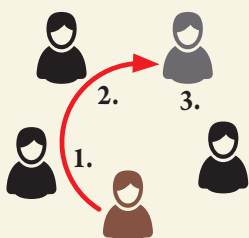
- Röövel alustab ühelt kahest kõrbeväljast.

Käigujärjekord

Alustava mängija (= mängija A) väljaselgitamiseks veeretage kordamööda mõlemat täringut. Suurima silmade arvu saanud mängija võtab märgise „1“ ja asetab selle enda ette lauale. Mängijast A vasakult 3. mängija võtab märgise „2“ ja asetab selle samuti enda ette lauale. Kui mängite muutuva mängulauaga, lugege järgneva ettevalmistusetapi kohta „CATANI“ põhimängu reeglitest.

VIIS MÄNGIJAT

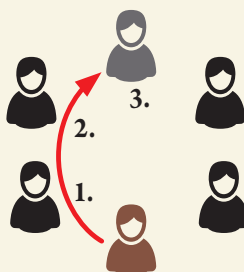
Mängijast A vasakult kolmas mängija = märgis „2“



Mängija A = märgis „1“

KUUS MÄNGIJAT

Mängijast A vasakult kolmas mängija = märgis „2“



Mängija A = märgis „1“

Mängu käik

„CATANI“ põhimängu reeglid jäävad üldiselt kehtima. Laiendi üks reeglimuudatus on see, et mängukorda jagavad alati kaks mängijat — need, kelle ees on märgis „1“ ja märgis „2“.

Esimesena on mängija kord, kelle ees on märgis „1“: veereta täringuid, et kõik mängijad saaksid loodusmaterjale, lisaks võid kaubelda, ehitada (sh osta arenduskaarte) ja käia 1 arenduskaardi (ka enne täringuveeretust). Kui oled tegevused lõpetanud, anna märgis „1“ ja täringud edasi vasakule.

Nüüd on mängija, kelle ees on märgis „2“, kohandatud mängukord: sa võid vahetada loodusmaterjale pangaga (aga mitte teiste mängijatega), ehitada (sh osta arenduskaarte) ja käia 1 arenduskaardi (aga mitte enne täringuveeretust). Kui oled tegevused lõpetanud, anna märgis „2“ edasi vasakule. Sellega on mängukord lõppenud.

Järgmist mängukorda alustab mängija, kelle ees on nüüd märgis „1“.

Tegevuste ülevaade

Mängija märgisega „1“



- Veereta loodusmaterjalide saamiseks täringuid (kohustuslik!)
- Vaheta loodusmaterjale teiste mängijate ja pangaga
- Ehita teid, külasid, linnu ja/või osta arenduskaarte
- Käi 1 arenduskaart

Mängija märgisega „2“



- Vaheta loodusmaterjale pangaga (mitte teiste mängijatega)
- Ehita teid, külasid, linnu ja/või osta arenduskaarte
- Käi 1 arenduskaart

Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui üks mängijatest saab oma mängukorra ajal kokku 10 või rohkem võidupunkti. See mängija on mängu võitnud. Arvestatakse, et mängukord on lõppenud mõlemal mängijal, kelle ees on selle mängukorra ajal mängija märgis. Kui mõlemad mängijad jõuavad sama mängukorra ajal 10 punktini, on mängija märgisega „1“ kohe võitnud. Mängijani märgisega „2“ mängukord enam ei jõua.



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



© 1996, 2025 KOSMOS Verlag
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Saksamaa

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