



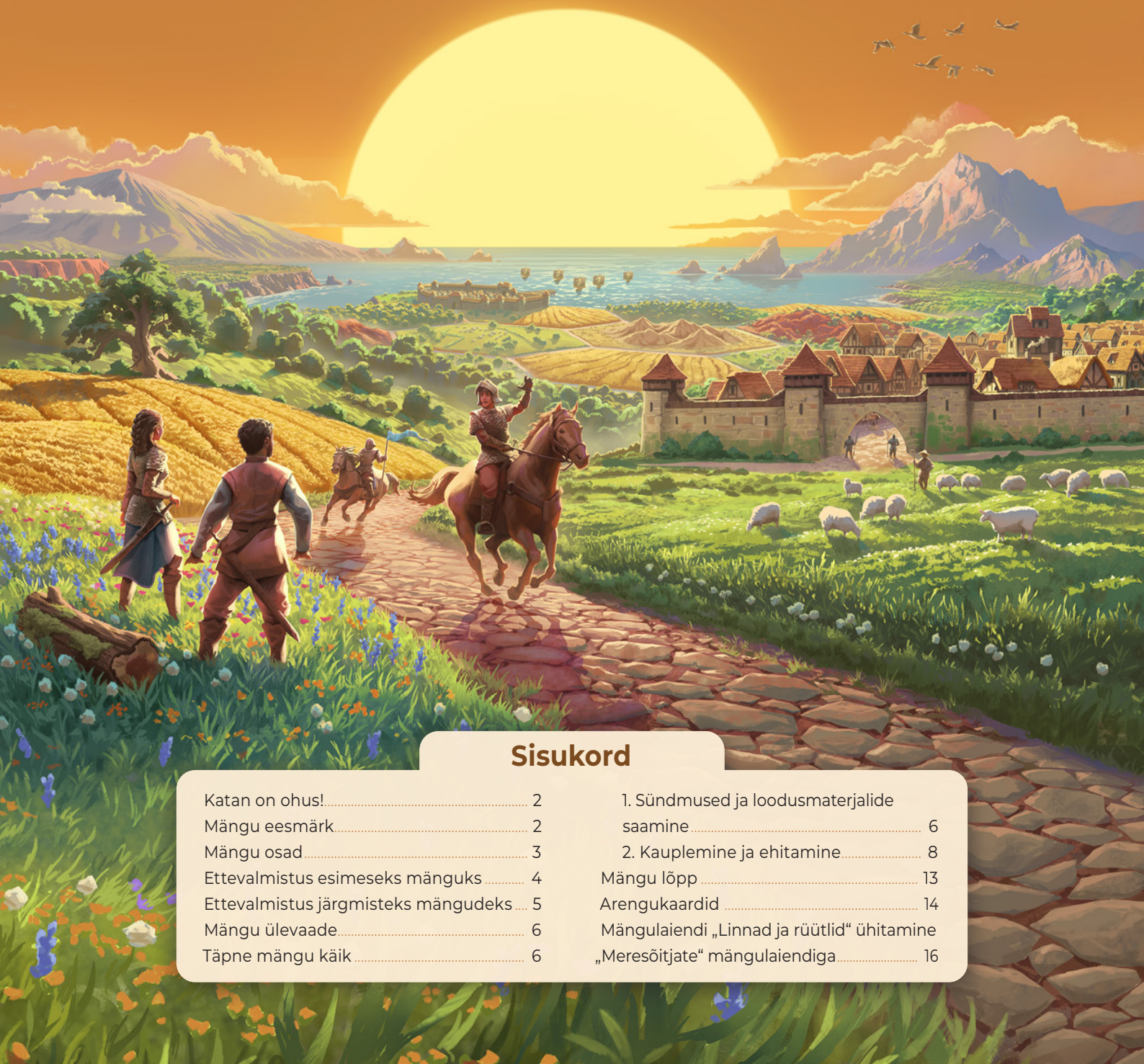
KLAUS TEUBER

CATAN®

LINNAD JA RÜÜTLID

MÄNGULAIEND

MÄNGUREEGLID



Sisukord

Katan on ohus!	2	1. Sündmused ja loodusmaterjalide	
Mängu eesmärk	2	saamine	6
Mängu osad	3	2. Kauplemine ja ehitamine	8
Ettevalmistus esimeseks mänguks	4	Mängu lõpp	13
Ettevalmistus järgmisteks mängudeks	5	Arengukaardid	14
Mängu ülevaade	6	Mängulaiendi „Linnad ja rüütlid“ ühitamine	
Täpne mängu käik	6	„Meresõitjate“ mängulaiendiga	16

Katan on ohus!

Katani jõukus pole jäänud saladuseks. Metsikud barbarid on kuulnud Katani viljakast maast ja õitsengust ning on teel Katani rüüstama.

Veel jõuate barbarite vastu relvastuda. Õnneks võtavad vaprad rüütlid Katani kaitsmise julgelt enda peale. On nad aga ohu ära hoidmiseks piisavalt tugevad?

Tugevdage rüütleid barbaritega võitlemiseks, aga ärge unustage arendada ka oma linnu! Kes teist jõuab enne teisi rajada väärtusliku suurlinna?

Mängu eesmärk

Mängu võib esimesena 13 võidupunkti kokku kogunud mängija. Võidupunkte saab külade ja linnade ehitamise, arengukaartide käimise, linnade suurlinnadeks arendamise ja oma rüütlite kasutamise eest võitluses barbaritega.

Märkus erinevate väljaannete kohta

„CATANI“ mängusarja koos laienditega on pärast esmaväljaande ilmumist 1995. aastal mitu korda muudetud. Kõik Brain Gamesi poolt välja antud plastknuppudega „CATANI“ versioonid ühilduvad omavahel. Erineb vaid graafiline kujundus.



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



© 1998, 2025 KOSMOS
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.

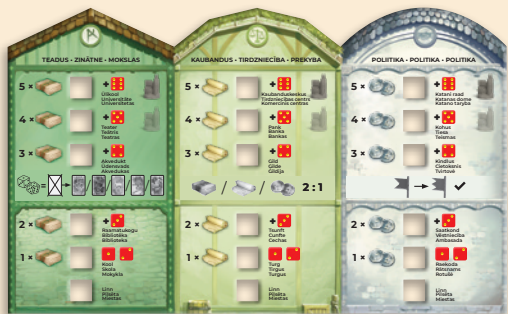
Autor: Klaus Teuber (1952–2023)
„CATANI“ edasiarendus: Benjamin Teuber
Kaaneillustratsioonid: Quentin Regnes
Sisuillustratsioonid: Eric Hibbeler
Graafiline kujundus: Michaela Kienle, Sabine Kondirolli
Mängunuppude kujundus: Andreas Klover
3D-graafika: Andreas Resch
Tehniline tootearendus: Monika Schall

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 SAKSAMAAAL

Mängu osad

4 linnaarengutahvliit



1 raamiosa barbarite laevateega



1 kaupmees kaupmehe arengukaardile



1 barbarilaev



24 rüütlit (iga värvi 6)



tavaline rüütel

tugev rüütel

võimas rüütel

24 kiivrit (igale mängijale 6)



12 linnamüüri (iga värvi 3)



12 suurlinnatähist (iga värvi 3)



12 märgist (igale mängijale 3)



36 kaubakaarti

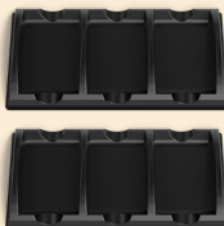


12 x paber, kangas, münt



Tagakül

2 kaardihoidjat



1 punane punktitäring



1 sündmuster täring



6 võidupunkti- ketast



4 ehituskulude ülevaadet



54 arengukaarti

18 x kaubandus



18 x poliitika



18 x teadus



Tagakül

Kaartide tutvustuse leiate lk 14.

4 nupukarpi



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

Tagakül



Tagakül

Ettevalmistus esimeseks mänguks

Kui kasutate mängulaiendit „Linnad ja rüütlid“ esmakordselt, soovitame valmistada mängu ette alljärgnevalt:

1. Mängulaud

Valmistage mäng ette, nagu on näidatud pildil. Vajate „CATANI“ põhimängu maastikuvälju, numbriketaid ja raamitükke ning selle laiendi uut barbarite laevateega raamitükki. Kasutage uut raamitükki 3:1 sadamaga raamitüki asemel.

2. Loodusmaterjalikaardid

Selle mängulaiendi mängureeglites nimetatakse loodusmaterjalikaarte lühidalt loodusvaradeks. Sortige „CATANI“ põhimängu loodusvarad liigiti ja pange 2 kaardihoidja lahtritesse. Üks lahter jääb tühjaks.

3. Kaubakaardid

Mängureeglites nimetatakse kaubakaarte lühidalt kaubaks. Sortige kaubad liigiti ja pange kolmandasse kaardihoidjasse.

Näpunäide: kaupadega kaardihoidja oleks hea asetada vahetult puidu-, villa- ja maagikaartidega kaardihoidja alla. Seejärel pange paber puidu-, kangad villa- ja mündid maagikaartide alla jäävatesse lahtritesse.

Mängus saab kaupa metsa, karjamaa ja mägedega külgnevate linnade eest.

4. Arengukaardid

Sortige uued arengukaardid tagakülje järgi ja pange saadud virnad pildiga alaspidi neljandasse kaardihoidjasse. Asetage kõik kaardihoidjad mängulauale nii, et need oleksid kõigi mängijate käeulatuses. Põhimängu arenduskaarte selles mängus ei kasutata. Jätke need kaardid mängukarpi.

5. Ülejäänud mänguosad

Pange mänguala kõrvale järgmised mängumaterjalid: kaupmees, kollane punktitäring, punane punktitäring, sündmuste täring ja lisapunktikaart „Pikim kaubatee“. Jätke lisapunktikaart „Suurim rüütlivägi“ mängukarpi — seda selle mängulaiendiga mängides ei kasutata.

Märkus: vajate selle mängulaiendi punast täringut ainult juhul, kui kasutate „CATANI“ väljaannet, mille mõlemad täringud on sama värvi.





6. Barbarilaev

Pange barbarite laev barbarite laevatee alguspunkti, mis asub Katanist kõige kaugemal.

7. Röövel

Pange röövel barbarite laevatee ääres asuvale kivisele poolsaarele. Tõstke ta kõrbeväljale alles pärast barbarite esmakordset jõudmist saarele (vt lk 8).

8. Mängunupud

Otsusta, millise värviga soovid mängida. Seejärel võta järgmised oma värvi mänguosad ja aseta need enda ette lauale:

5 küla, 4 linna, 15 teed;

6 rüütlit: 2 tavalist rüütlit (1 sakiga lipud),
2 tugevat rüütlit (2 sakiga lipud),
2 võimsat rüütlit (3 sakiga lipud);

3 linnamüüri ja 3 suurlinnatorni.

Võta ka 6 rüütlikiivrit ja 1 arengutahvel ning 3 märgist ja 1 ehituskulude ülevaade.

Ettevalmistusetapp: esialgsete mängunuppude asetamine

Ettevalmistusetapp on samasugune, nagu „CATANI“ põhimängus (kirjeldatud jaotises „Ettevalmistus järgmisteks mängudeks“), järgmise erandiga: teise küla asemel asetavad mängijad mängulauale linna.

Näpunäide: mängunuppe asetades pea meeles, et kaupa saab ainult 3 maastikuväljalt: metsast, karjamaalt ja mägedest. Vaata, et sul oleks ligipääs teraviljale.

Esialgsed loodusmaterjalid

Seejärel võta iga oma linnaga külgneva maastikuvälja kohta üks sellega seotud loodusvara.

Ettevalmistus järgmisteks mängudeks

Mängulaiend „Linnad ja rüütlid“ on teile juba tuttav? Sel juhul seadke mäng üles, nagu on kirjeldatud „CATANI“ põhimängu reeglites. Kasutage 3:1 sadamaga raamitüki asemel barbarite laevatee raamitükki.

Mängu ülevaade

Mängitakse päripäeva järjekorras. Mängu alustab viimasena linna ehitanud mängija. Mängija, kelle mängukord parasjagu on, läbib üksteise järel järgmised etapid:

1. Sündmused ja loodusmaterjalide saamine

Veereta kõiki 3 täringut ja tee üksteise järel täringuvisetest tulenevad tegevused.



Sündmuste täring näitab, milline sündmus toimub.



Punane punktitäring näitab, milline tingimus tuleb arengukaardi saamiseks täita.



Mõlemad punktitäringud koos näitavad, millistelt maastikuväljadelt saavad kõik mängijad loodusvarasid.

Mängijad, kel on mõni linn, vaatavad, kas nad saavad linnade eest kaupa.

Oluline: ainsa tegevusena võib enne täringuveeretust käia alkeemiakaardi.

2. Kauplemine ja ehitamine

Kauplemine

Saad vahetada loodusvarasid ja/või kaupu teiste mängijate, panga ja/või sadamatega.

Ehitamine

Saad tavapäraselt rajada teid, külasid ning linnu. Lisanduvad järgmised võimalused:

- ehita linnamüür;
- too mängu ja sea valvelolekusse tavalisi rüütleid;
- arenda oma linnu (kaupade abil).

Lisaks võid mistahes hetkel kauplemis- ja ehitusetapi ajal:

- käia arengukaarte ja/või
- teha tegevusi oma rüütlitega:
 - edutada oma rüütleid;
 - liigutada oma rüütleid;
 - tõrjuda võõraid rüütleid;
 - tõrjuda röövleid.

Kui oled kauplemis- ja ehitusetapi lõpetanud, on sinu mängukord lõppenud ning mängu jätkab sinust vasakul istuv mängija, kes alustab uuesti täringuveeretusega.

Täpne mängu käik

Mängulaiendiga „Linnad ja rüütlid“ mängides ei kasutata „CATANI“ põhimängu arenduskaarte. Niisiis jääb ära arenduskaardi käimise võimalus enne loodusmaterjalide saamise etappi. Arengukaarte ei saa käia **enne** täringuveeretust (v.a alkeemiakaart).

1. Sündmused ja loodusmaterjalide saamine

Veereta kõiki 3 täringut ja tee täringute tulemustest tulenevad tegevused järgmises järjekorras:



1 selle väljaga seotud loodusvara **ja** 1 kaup iga metsa-, karjamaa- ja mäevälja kohta.

Ei või võtta kahte kaarti ainult ühest kaarditüübist ja jätta teine kaarditüüp võtmata. Kaubakaardid tuleb võtta kätte ja lugeda üle, kui veeretatakse „7“.



Veeretuse tulemus on „7“: tegutsema hakkab röövel

Röövliit liigutatakse „CATANI“ põhimängu reeglite järgi. Lisaks tuleb jälgida järgmist:

Röövliit ei saa liigutada enne barbarite esmakordset jõudmist Katanile. Kui veeretatakse „7“, vaadatakse seni ainult, kas mõnel mängijal on käes liiga palju kaarte. Röövel jääb kivisele poolsaarele ja ükski mängija ei võta teiselt kaarti.

Enne barbarite esmakordset jõudmist Katanile ei saa röövliit arengukaartide ega rüütlite abil liigutada.

Märkus: kui „7“ veeretatakse voorus, mil barbarite laev jõuab Katanile, võib röövliit esimest korda liigutada, sest barbarite rünnak toimub enne loodusematerjalide saamise etappi.

Kui barbarid on jõudnud esmakordselt Katanile, tõstke röövel kohe kõrbeväljale, näitamaks, et teda võib kohe liigutada.

2. Kauplemine ja ehitamine



Kauplemine

Loodusmaterjalidega kauplemine toimub „CATANI“ põhimängu reeglite järgi. Samad reeglid laienevad kaupadega kauplemisele. Pidage meeles järgmist:

- Kaubeldes võib vahetada kaupu loodusvarade, loodusvarasid kaupade, kaupu kaupade ja loodusvarasid loodusvarade vastu. Arengukaartidega ei saa kaubelda.
- 3 erinevat kaupa loetakse erinevateks kaubaliikideks. Kui kaupled panga või sadamaga, tuleb pakkuda vahetuseks sama liiki kaupa.

Näide:



Kaubeldes pangaga: 4 villa → 1 paber



Kaubeldes 3:l sadamaga: 3 münti → 1 kangas



Ehitamine

Oma mängukorra ajal võid rajada teid, külasid ja linnu, nagu põhimänguski.

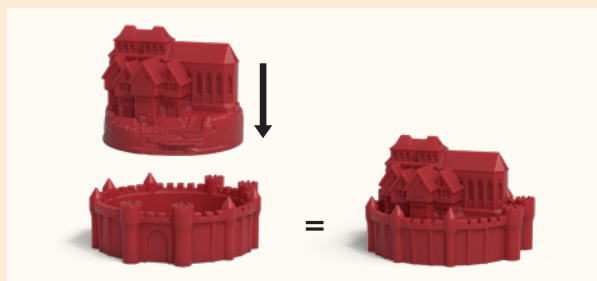
Mängulaiendiga lisandub:

Linnamüür

Ehitushind: 2 savi

Pane linnamüür ühe oma linna alla.

Linnamüür saab olla ainult linnadel. Kui sul pole ilma linnamüürita linna, ei saa sa linnamüüri ehitada. Igal linnal võib olla ainult 1 linnamüür.





Linnamüür kaitseb röövli eest:

Kui veeretatakse „7“ ja sul on käes üle 7 kaardi, peaksid tavaliselt andma ära pooled oma kaardid.

Linnamüür suurendab lubatud kaartide hulka kahe kaardi võrra.

Iga järgnev linnamüür suurendab selliste kaartide hulka samuti kahe võrra.

Kui jääd linnast ilma, jääd ilma ka sellega seotud linnamüürist.

Rüütel

Mängus on 3 erineva tugevusega rüütleid. Rüütli tugevust näitab tema lipu sakkide arv.

1 sakiga lipp: tavaline rüütel, tugevusega 1 punkt.

2 sakiga lipp: tugev rüütel, tugevusega 2 punkti.

3 sakiga lipp: võimas rüütel, tugevusega 3 punkti.

Mängu käigus saad tuua mängu tavalisi rüütleid ja edutada neid seejärel järgmistele tasemetele.

Rüütli palkamine

Hind: 1 vill + 1 maak

Pane tavaline (kiivrita) rüütel mängulauale.

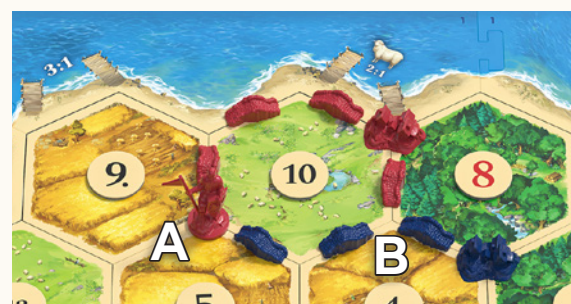
Pööra tähelepanu järgmisele:

Rüütel tuleb asetada oma teedevõrgustiku vabale ristmikule. Ristmik peab niisiis külgnema vähemalt ühe sinu teega.

Rüütlite vahemaa reegel ei kehti.

Kui rüütel külgneb vastasmängija teega, katkestab rüütel seda teed ja takistab tee-ehituse jätkamist sellelt ristmikult. Rüütel võib katkestada ka vastasmängija pikimat kaubateed.

Näide: mängija on kaitsnud 2 oma linna linnamüüri. Kui veeretatakse „7“, võib tal olla käes 11 kaarti. Mängija peaks panema pooled oma kaardid maha alles siis, kui tal oleks käes 12 või rohkem kaarti.



Näide: punasel mängijal on rüütli asetamisel valida 4 ristmiku vahel. Asetades rüütli ristmikule A, sulgeb ta sinise mängija tee. Tee-ehitust saab siit jätkata ainult punane mängija. Kui punane mängija oleks asetanud rüütli ristmikule B, oleks ta katkestanud sinise mängija kaubatee.

Rüütli valvelolekusse seadmine

Hind: 1 teravili

Rüütliel on kaks olekut, mida eristatakse kiivri järgi:

Kiivrita rüütel on ootel. Kõik vastpalgatud rüütliid on esialgu ootel. Nad ei ole veel valmis tegutsema.

Kui rüütel kannab kiivrit, on ta valvel. Sellises olekus on ta valmis tegutsema.

Makstes 1 teravilja, saad panna pähe kiivri juba mängulauale asetatud rüütlile. See võib olla ka rüütel, kelle oled sama mängukorra ajal palganud.

Kui sead rüütli valvelolekusse, saad teda kasutada kõige varem oma järgmise mängukorra ajal. Vt lisainfot rüütlike tugevuse kohta lk 12.



Rüütli edutamine

Hind: 1 vill + 1 maak

Edutada saab nii ootel kui valvel rüütleid. Valvel rüütel jääb valvelolekusse ka pärast edutamist. Ootel rüütel jääb ootele ka pärast edutamist.

Iga rüütli saab edutada ainult ühe korra mängukorra jooksul.

Võimalused on järgmised:

Eduta tavaline rüütel tugevaks rüütliks. Võid seda teha sama mängukorra ajal, mil tavalise rüütli palkasid, või hiljem. Selleks eemalda tavaline rüütel mängulaualt ja asenda tugeva rüütliga.

Eduta tugev rüütel võimsaks rüütliks. Saad seda teha alles siis, kui oled enne ehitanud kindluse (poliitikavaldkonna 3. arendus).



Oluline: kõigil mängijail on 2 iga tasemega rüütli. Kui sul on mängulaual näiteks 2 tavalist rüütli, pead enne uue tavalise rüütli palkamist ühe neist edutama.

Linnade arendamine

Linnade arendamiseks kasuta kaupu ja pea selle üle arvet arengutahvlil. Saad linna arendada kõigis 3 valdkonnas ka siis, kui sul on ainult 1 linn. Iga valdkonna linnaarenduse viimane etapp on suurlinn. Esimene mängija, kes lõpetab 4. arendusetapi ühes kolmest valdkonnast, saab suurlinnatähise.

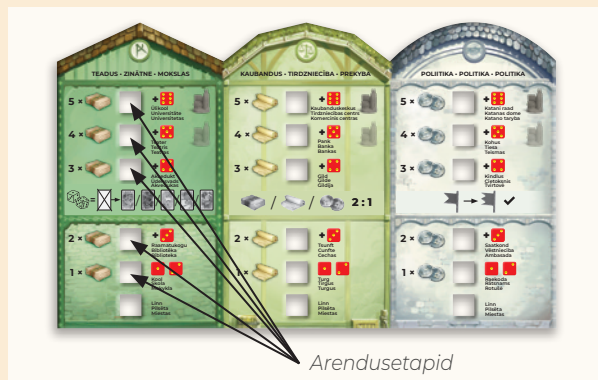
Paberi abil saab arendada teadusvaldkonda.

Kanga abil saab arendada kaubandusvaldkonda.

Müntide abil saab arendada poliitikavaldkonda.

Tehtud linnaarenduste üle peetakse arvet arengutahvliel märgiste abil. Tahvlil on 3 valdkonda ja kõigis neis 5 arendusetappi.

Mängu alguses on kõik tahvlimärgised kõige alumises lahtris „Linn“. Kui sul pole linna, sest jäid sellest ilma barbarite rüüsteretke tõttu, ei saa sa linna edasi arendada enne kui oled rajanud uue linna. Kõik varasemad linnaarendused jäävad alles.



Hind

Iga etapi hind on näidatud märgiselahtrist vasakul.

Iga valdkonna arenduse esimese etapi eest tuleb alati maksta 1 valdkonnaga seotud kaup.

Iga valdkonna arenduse teise etapi eest tuleb alati maksta 2 valdkonnaga seotud kaupa, kolmanda etapi eest 3 kaupa jne.

Valdkonna arendamisel liiguta märgist ühe lahtri võrra kõrgemale.

Kui oled jõudnud kolmandasse etappi, saad kogu ülejäänud mänguks lisahüve. See on märgitud kõigi kolme valdkonna teise ja kolmanda arendusetapi vahel.



Esimese etapi arendamine maksab 1 paberi, teise etapi arendamine 2 paberit jne.

Valdkondade hüved on järgmised:

Teadus: oled ehitanud akvedukti (teadusvaldkonna 3. arendus).
Edaspidi võid võtta mistahes ühe loodusvara, kui sa ei saa midagi loodusvarade saamise etapis. Sama kehtib juhul, kui jääd loodusvaradest ilma väljal viibiva röövli tõttu.

Erand: kui veeretad „7“, ei saa sa loodusvarasid.

Kaubandus: oled ehitanud gildi (kaubandusvaldkonna 3. arendus).
Saad nüüd vahetada kaupa suhtega 2:1. Võid vahetada 2 kaupa 1 loodusvara või 1 kauba vastu. Vahetuseks tuleb kasutada sama kaubaliiki.

Poliitika: oled ehitanud kindluse (poliitikaalvaldkonna 3. arendus).
Saad nüüd edutada tugevaid rüütleid võimsateks rüütliteks.



Arengukaardid

Arengukaartide saamine

Iga linnaarendusetapi juures on punane täring, mis näitab, milline arv tuleb arengukaardi saamiseks veeretada (vt lk 7).

Täringu silmade arv kasvab iga etapiga. Nii kasvab iga linnaarendusega ka tõenäosus saada arengukaarte (sest on rohkem veeretustulemusi, mis seda võimaldavad).

Arengukaartide kasutamine

Võid oma mängukorra ajal kasutada nii mitut arengukaarti kui soovid, aga alles pärast täringuveeretust.

Märkus: erand on alkeemiakaart, mida võib kasutada ka enne täringuveeretust.

Kasutatud kaardid pannakse pildiga alaspidi vastava valdkonna kaardivirna alla (v.a võidupunktikaardid).

Suurlinnad

Suurlinnu saab rajada ainult linnaarenduse tulemusena, mis kajastub arengutahvlitel.

Ühtekokku saab ehitada 3 suurlinna — üks igas valdkonnas.

Suurlinnaks arendatud linna eest saab 4 võidupunkti (2 linna eest + 2 suurlinna eest)

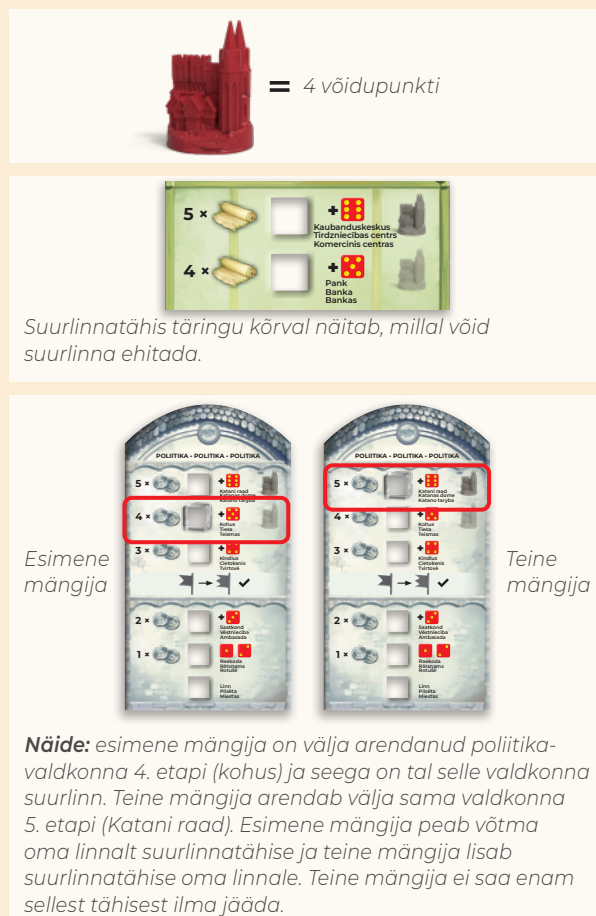
Esimene mängija, kes ehitab 4. etapi ehitise (teater, pank, kohus) ühes vastavast 3 valdkonnast (teadus, kaubandus, poliitika), võib lisada ühele oma linnale suurlinnatähise.

Võid jääda suurlinnast ilma ainult juhul, kui mõni teine mängija jõuab sama valdkonna 5. etapini enne sind. Sel juhul eemalda oma linnalt suurlinnatähise ja teine mängija lisab oma suurlinnatähise oma linnale.

Suurlinnast pole enam võimalik ilma jääda, kui oled jõudnud 5. arendusetappi. Kui mõni mängija on jõudnud mõnes valdkonnas 5. etappi, võivad teised mängijad endiselt arendada välja enda selle valdkonna 5. etapi, et saada kasu suuremast täringusilmade arvust.

Saad rajada ka rohkem kui ühe suurlinna, kui sul on piisavalt linna ja oled jõudnud esimesena arendada välja mõne valdkonna 4. etapi. Kui sul on ainult 1 linn, mille oled arendanud suurlinnaks, võid kahes teises valdkonnas arendada linna ainult 3. etapini. Saad arendada välja 4. etapi alles siis, kui oled ehitanud uue linna.

Näpunäide: omamaks ülevaadet, kes on ehitanud või ehitamas millist suurlinna, ära unusta jälgida teiste mängijate arengutahvleid.



Rüütli tegevus

Oma mängukorra ajal võid teha iga oma valvel rüütliga ühe tegevuse. Pärast seda pead panema rüütli ootele (eemaldama kiivri).

Tegutsenud rüütli võid seada samal mängukorral uuesti valvelolekusse, makstes selle eest 1 teravilja. Uut tegevust selle rüütliga siiski teha ei saa.

Rüütli liigutamine

Liigutada saab eelmise mängukorra ajal valvelolekusse seatud rüütli.

Kehtivad järgmised reeglid:

Mõlemad ristmikud (see, kust rüütel liikumist alustab ja (vaba) ristmik, kuhu ta liigub) peavad olema seotud sama mängija teedega.

Ühel ristmikul võib korraga olla ainult üks rüütel.

Teistest rüütlistest ei saa mööduda.

Kui soovid ehitada küla ristmikule, kus on rüütel, pead kõigepealt eemaldama rüütli. Kui sa ei saa rüütli eemaldada (pole vaba ristmikku või rüütel pole valvelolekus), ei saa sa sellele ristmikule ehitada.

Kui oled rüütli ümber paigutanud, pead panema ta ootele.

Rüütli tõrjumine

Võid liigutada ühe oma rüütli võõra rüütliga samale ristmikule, et võõras rüütel minema ajada. Minema saab ajada ainult nõrgemaid rüütleid. Kehtivad järgmised reeglid:

Mängija, kelle rüütel on minema aetud, peab paigutama selle rüütli (oma) sama kaubatee vabale ristmikule. Rüütli olek sellest ei muutu.

Kui pole vaba ristmikku, kuhu rüütel ümber paigutada, tuleb ta mängulaualt eemaldada.

Rüütli ümberpaigutamisel ei tohi rüütel hüppata üle teiste rüütlite.

Ümber ei saa paigutada enda rüütleid.

Kui oled rüütli minema ajanud, pead panema oma rüütli, kellega võõrast rüütli ründasid, ooteseisundisse (eemaldama kiivri).



Näide: punane mängija võib liigutada valvel rüütli (ristmikul A) ühele kahest noolega tähistatud ristmikust. Rüütli ei saa liigutada ristmikule B ega C, sest need pole ühendatud ristmikuga A mängija enda teedega.



Näide: punane mängija võib liigutada valvel rüütli sinise rüütliga samale ristmikule, sest see ristmik on ta kaubateel ja sinine rüütel on nõrgem. Sinine mängija peab nüüd liigutama oma minema aetud rüütli ristmikule A, sest see on tema kaubateel. Ta ei saa liigutada rüütli ristmikule B.

Röövli tõrjumine

Saad röövli tõrjuda ühe oma (ükskõik kui tugeva) rüütliga, kui röövel asub ühel kolmest naaberväljast.

Tegevus on samasugune nagu rüütlikaardi käimisel „CATANI“ põhimängus: liiguta röövel mõnele teisele maastikuväljale ja varasta 1 ressursikaart ühelt kaasmängijalt, kel on sellel maastikuväljal, kuhu liigutasid röövli, küla või linn. Kaardi varastamiseks võta mängija käes olevate pildiga alaspidi kaartide hulgast üks juhuslik kaart.

Kui oled röövli minema ajanud, pead panema tegutsenud rüütli ootele (eemaldama kiivri).

Oluline: enne barbarite esmakordset Katani ründamist ei saa röövli tema kisiselt poolsaarelt rüütliga minema ajada.



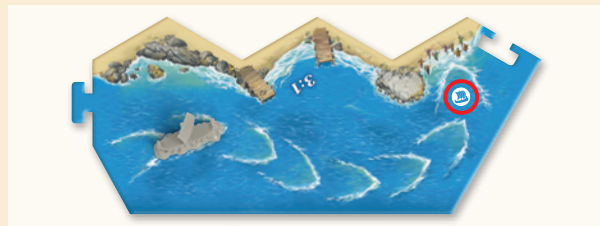
Näide: punane rüütel saaks tõrjuda röövli udustatud väljadelt. Paraku on röövel rüütli tegevusuladusest väljas. Röövli minemaajamiseks tuleb punasel mängijal: liigutada rüütel ristmikule A või B ja panna ta ootele, maksta rüütli valvelolekusse seadmise eest 1 teravili, pärast mida saab punane mängija oma järgmisel mängukorral röövli minema ajada.



Barbariväega võitlemine

Kohe, kui barbarite laev on liigutatud laevamärgiga punkti, maabuvad barbarid Katanil ja toimub lahing Katani (valvelolekus) rüütlitega.

Kõigepealt tuleb määrata barbariväe tugevus. Selleks liitke kokku kõik Katanile rajatud linnad (sh suurlinnad). Saadud summa näitab barbariväe tugevust.



Katani rüütlite tugevuse määramiseks liitke kokku kõigi valvelolekus rüütlite lippude sakid.

Seejärel võrrelge saadud väärtusi. Barbarid võidavad, kui nad on Katani rüütlistest tugevamad. Katani rüütliid võidavad, kui nad on sama tugevad või tugevamad kui barbarivägi.

Barbarivägi võidab

Barbarivägi ründab nende mängijate linna, kelle valvelolekus rüütleid osales Katani kaitsel kõige vähem (või polnud neid üldse).

Rünnatakse ainult mängijaid, kel on üks või mitu linna. Pääsevad mängijad, kel on ainult külad. Suurlinnad on rünnaku eest alati kaitstud.

Kõik mängijad, kel on vähemalt üks linn, loevad nüüd kokku oma valvelolekus rüütlite lipusakid. Väikseima arvu saanud mängija peab muutma ühe oma linna külaks. Kui kõige madalama arvu sai mitu mängijat, jäävad nad **kõik** ilma ühest linnast.

Näide: nii punasel, sinisel kui valgel mängijal on valvelolekus üks tavaline rüütel, oranžil mängijal pole valvel ühtki rüütli. Rüütli väe väärtus on niisils „3“.

Punasel ja sinisel mängijal mõlemal on 2 linna. Oranžil mängijal on suurlinn, aga pole ühtki teist linna. Valgel mängijal on ainult külad. Barbariväe väärtus on seega „5“ (4 linna, 1 suurlinn).

Barbarid võidavad 5:3.

Punane ja sinine mängija mõlemad jäävad ilma ühest linnast. Kuigi oranžil mängijal pole valvel ühtki rüütli, ei jää ta ilma ühestki linnast, sest ta suurlinn on kaitstud. Valgel mängijal on ainult külad, mistõttu ei jää ta millestki ilma.

Kui Katani kaitsel kõige vähem kaasa aidanud mängija ei saa linnast ilma jääda (sest tal pole linna või seda kaitseb suurlinnatähis), jääb linnast ilma teiseks kõige vähem kaitsel kaasa aidanud mängija. Kui ka tema ei saa linnast ilma jääda, jääb linnast ilma kolmandaks kõige vähem kaitsesse panustanud mängija jne.

Oluline: äärmuslikel juhtudel, nt kui ühelgi mängijal pole ühtegi valvel rüütli, võivad linnast ilma jääda kõik mängijad!

Kui linnamüüri linnast saab küla, jääb mängija ilma ka linnamüürist.

Kui mõni mängija on jäänud ilma kõigist oma linnadest, jäävad talle siiski alles ta linnaarendused ning seega ka võimalus saada arengukaarte. Uusi linnaarendusi saab rajada siiski alles pärast uue linna ehitamist.

Oluline: kui mängija, kes on juba rajanud kõik oma 5 küla, jääb ilma linnast, loetakse seda linna külaks. Selle tähistamiseks pannakse linnanupp külili. Kui mängija soovib hiljem rajada uue linna, peab ta enne uuesti muutma tavaliseks linnaks külili pandud linna. Sellise linna ehitushind on sama, nagu tavalise linnaehituse korral. Kui mängijal on alles ainult külili pandud linn, ei saa ta linna arendada (sest külili linn on küla).

Katani rüütliid võidavad

Katani rüütliel õnnestub barbarid minema tõrjuda.

Kui üksainus mängija on panustanud võitu kõige suurema hulga lipusakkidega, saab ta pangast 1 võidupunktiketta.

Kui sama palju lipusakke oli kahel või enamal mängijal, võivad kõik need mängijad võtta pealmise kaardi ühest vabalt valitud arengukaardivirnast. Võidupunktikettaid sel juhul ei jaotata.

Pärast rüüsteretke tuleb panna kõik valvel olnud rüütliid ootele. Seejärel tõstke barbarite laev tagasi nende laevatee alguspunkti, kust see alustab uut retke Katanile.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb kohe, kui mõni mängija saab oma mängukorra ajal kokku 13 võidupunkti.

Taktikalisem mänguvariant

Mängu saab muuta taktikalisemaks väikese reeglimuudatusega: kui barbarivägi on Katanile jõudnud, otsustage kordamööda, alustades mängijast, kelle mängukord parajasti on, mitut rüütli soovite saata barbaritega võitlema.

Näpunäide: võid teadlikult otsustada mitte kasutada oma rüütliid ja lasta barbaritel võita, et kahjustada vastasmängijaid.

Pärast rüüsteretke pannakse ootele ainult Katani kaitsel osalenud rüütliid.

Arengukaardid

Teadus



Alkeemia (2)

Käi see kaart **enne** oma täringuveeretust ja otsusta, milline on mõlema punktitaringu tulemus. Seejärel veereta sündmuste täringut nagu tavaliselt ja tee esimesena sellest tulenevad tegevused.

Võid kasutada seda kaarti, et valida mõlema punktitaringu tulemused, selle asemel, et täringuid veeretada. Võid valida nt ka summa „7“. Seejärel veereta sündmuste täringut ja tee kõigepealt sellest tulenevad tegevused. Alles seejärel saavad kõik mängijad sinu valitud arvust tulenevad loodusvarad. Seda kaarti ei saa käia, kui oled juba täringuid veeretanud.



Kraana (2)

Saad **selles** voorus rajada linnaarenduse järgmise etapi (kool, raekoda jne) ühe kauba võrra soodsamalt.

Soodustus kehtib ainult selles voorus, kus seda kaarti kasutad. Soodustus kehtib ainult linnaarenduste rajamisel (turg, raekoda jne).

Niisiis saab seda kaarti kasutada ainult ühel korral, mil liigutad arengutahvli märgist ühe lahtri võrra kõrgemale. Soodustus kehtib ka esimese linnaarenduse rajamisel.



Kaevandus (2)

Võta **iga** mäevälja eest, kus sul on vähemalt üks küla või linn, 2 maaki.

Pole oluline, kas sul on mäeväljal küla või linn, saad alati 2 maaki. **Näide:** sul on ühel mäeväljal kaks küla ja teisel mäeväljal üks linn. Kui käid kaevanduse-kaardi, saad 4 maaki.



Niisutus (2)

Võta **iga** põllu eest, kus sul on vähemalt üks küla või linn, 2 teravilja.

Pole oluline, kas sul on põllul küla või linn, saad alati 2 teravilja. **Näide:** sul on ühel põllul kaks küla ja teisel põllul üks linn. Kui käid niisutuse-kaardi, saad 4 teravilja.



Võidupunkt (1)

Kõrgtrükk — kui saad selle kaardi, pane see kohe pildiga ülespidi enda ette lauale. Kaardi eest saab 1 võidupunkti.

Võidupunktikaarte ei või hoida pildiga alaspidi. Kui veeretatakse „7“, ei lähe need kaardid, nagu ka kõik teised arengukaardid, arvesse.



Leiutis (2)

Vaheta omavahel ära 2 numbriketta asukohad, v.a 2, 12, 6 ja 8.

Võid kasutada seda kaarti, et teenida rohkem loodusvarasid. Sul ei pea neil väljadel olema küla ega linna. Näiteks, kui valid välja numbriketta „9“ ja „11“, võta ketas „9“ ja pane see ketta „11“ asukohta ja vastupidi. Kui numbrikettal on röövel, saab ketta asukohta ikkagi vahetada.



Inseneriteadus (1)

Kui käid selle kaardi, ehita kohe tasuta ühte oma linna 1 linnamüür.

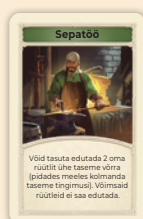
Kui veeretatakse „7“, võib sul nüüd olla käes 2 kaarti rohkem. Kehtivad kõik linnamüürile kehtestatud reeglid.



Arstiteadus (2)

Saad 2 maagi ja 1 teravilja eest muuta ühe oma küla linnaks.

Seda kaarti kasutades hoiad kokku 1 maagi ja 1 teravilja. Kahte arstiteaduse-kaarti ei või kasutada korraga.



Sepatöö (2)

Võid tasuta edutada 2 oma rüütli ühe taseme võrra (pidades meeles kolmanda taseme tingimusi). Võimsaid rüütleid ei saa edutada.

Võid edutada kuni 2 valvel või ootel rüütli. Tugevaid rüütleid (2. tase) saad edutada alles siis, kui oled rajanud kindluse (poliitikaalaldkonna 3. arendus). Edutamisel rüütlite olek ei muutu. Rüütli saab edutada ühe ja sama mängukorra ajal ainult 1 taseme võrra.



Tee-ehitus (2)

Ehita kohe tasuta 2 teed. (Kasutades ka „Meresõitjate“ laiendit: või 2 laeva või 1 tee ja 1 laev.)

Võid ehitada 2 teed, kasvõi kahele erinevale väljale. Selle eest ei pea midagi maksma.

Kaubandus



Kaupmees (6)

Pane kaupmees ühe oma küla või linnaga külgnevale maastikuväljale. Kuni kaupmees on sellel väljal, võid vahetada selle väljaga seotud loodusvarasid suhtega 2:1.

Kaupmees tuleb mängu alles kaupmehekaardi käimisel. Võid vahetada selle maastikuväljaga, kuhu asetasi kaupmehe, seotud loodusvara suhtega 2:1 kuni kaupmees on sellel maastikuväljal. Kaupmeest saab liigutada uue kaupmehekaardi käimisel. Kaupmehega saab teha kaupa ka siis, kui samal maastikuväljal on ka röövel.

Kaupmehe eest saab 1 võidupunkti, mis kuulub sellele mängijale, kelle valduses ta parajasti on.



Kaubasadam (2)

Võid pakkuda kõigile teistele mängijatele ühe korra 1 loodusvara. Vastutasuks peavad nad andma ühe mistahes kauba, kui neil seda on.

Võid kasutada seda eelist, kuni on sinu mängukord. Võid iga mängijaga kaarte vahetada ainult ühe korra, ja mängija, kellele

vahetust pakkusid, valib ise, millise kaardi ta sulle vastu annab. Kui pakud kaarti mängijale, kel pole kaubakaarti, jääb kaardivahetus ära. Sa ei pea talle andma pakutud loodusvarakaarti.



Kaubalaevastik (2)

Võid kuni oma mängukorra lõpuni vahetada 1 vabalt valitud loodusvara või 1 kaupa mistahes arv kordi suhtega 2:1.

Võid ära anda ainult ühte liiki loodusvara või kaupa. Erinevat liiki loodusvara või kauba koos vahetamine pole lubatud. Näiteks võid

mistahes arv kordi maha panna 2 paberit ja võtta nende asemele 1 vabalt valitud loodusvara või 1 kauba.



Võõrandamine (2)

Vali mõni mängija, kel on sinust rohkem võidupunkte. Vaata ta käes olevaid kaarte (loodusvarad ja/või kaubad) ja võta neist 2 endale.

Teine mängija ei saa end röövi eest kaitsta.



Kaubamonopol (2)

Vali kaup. Kõik teised mängijad peavad sulle andma 1 selle kauba, kui neil seda on.

Teised mängijad ei saa sind kuidagi takistada.



Loodusvaramonopol (4)

Vali loodusvara. Kõik teised mängijad peavad sulle andma 2 seda loodusmaterjali, kui neil seda on.

Kui mängijal on seda loodusvara ainult 1, peab ta selle ikkagi sulle andma.

Poliitika



Maksud (2)

Liiguta röövliit. Võta 1 kaart (loodusvara/kaup) igalt mängijalt, kel on väljal, kuhu asetasiid röövli, vähemalt 1 küla/linn.

Kui mõni mängija on ehitanud sellele mänguväljale kaks korda, võid talt endiselt võtta ainult 1 kaardi.



Diplomaatia (2)

Võid mängulaualt eemaldada mistahes lõpetamata tee (selle otsas pole teist sama värvi teed ega sama värvi mängunuppu). Kui eemaldad enda tee, võid selle kohe mujale asetada.

„Lõpetamata tee“ tähendab siin teed (või „Meresõitjate“ laiendiga mängides laeva), mis on kaubatee alguses või lõpus, mida pole veel jätkatud teise sama mängija teega ning mis ei lõpe selle avatud otsas sama mängija küla, linna või rüütliga. Tee pole lõpetamata, kui juba lõpetatud kaubateed katkestab mõne vastasmängija mängunupp. Kui eemaldad mõne vastasmängija tee, anna see talle tagasi. Kui eemaldad enda tee, võid seda tasuta kohe uuesti kasutada, järgides tavalisi ehitusreegleid. Mängulaualt eemaldatud vastasmängija teed ei saa asendada enda teega.



Ergutus (2)

Kui käid selle kaardi, saad kohe tasuta seada kõik oma rüütliid valvelolekusse.

Rüütliid valvelolekusse seadmine on tasuta vaatamata rüütliid tasemele.



Laulatus (2)

Kõik vastasmängijad, kel on sinust rohkem võidupunkte, peavad sulle andma 2 oma vabalt valitud kaarti (loodusvarad ja/või kaubad).

Kui mõnel neist mängijaist on kätte jäänud ainult 1 kaart, peab ta selle sulle andma. Ainult need mängijad, kel pole ühtegi kaarti, ei pea sulle midagi andma.



Salasepitsus (2)

Võid mistahes ristmikult eemaldada mõne vastasmängija ükskõik millise rüütli. Selleks pead selle ristmikuni jõudma oma tee või laevateega.

Seda kaarti saab kasutada vastasmängijate rüütlite eemaldamiseks, kes tõkestavad

ehitusplatse või kaubateid. Hiljem saab sellele ristmikule asetada uue rüütli (mõlemad mängijad). Selle kaardi käimiseks ei pea sul olema rüütli. Ristmikult eemaldatud rüütli tuleb ümber paigutada. Kui selleks pole vaba kohta, antakse rüütel tagasi selle asetanud mängijale.



Õonestustegevus (2)

Kõik mängijad, kel on sama palju või rohkem võidupunkte kui sul, jäävad kohe ilma pooltest oma käes olevatest kaartidest (loodusvarad ja kaubad).

Kui sul on käes paaritu arv kaarte, ümarda, nagu tavaliselt, allapoole (kui sul on 9 kaarti, pead panema maha 4 kaarti).



Salakuulamine (3)

Vaata ühe mängija arengukaarte ja võta 1 neist endale.

Võib varastada ka salakuulamiskaardi ja seda kohe kasutada. Võidupunktikaarte ei saa varastada.



Reetmine (2)

Vali mängija, kes peab eemaldama mängulaualt ühe oma rüütli. Seejärel aseta mängulauale üks oma sama tasemega ja samas olekus rüütel.

Kui teine mängija eemaldab mängulaualt rüütli, mida sa ei saa asendada võrdväärse rüütliga, võid panna mängulauale madalama tasemega rüütli. Kui teine mängija eemaldab näiteks tugeva rüütli, aga sul on mängulaua juba mõlemad tugevad rüütli, võid asetada mängulauale tavalise rüütli. Kui ka see pole võimalik, peab teine mängija küll eemaldama oma rüütli, aga sina ei saa selle asemele panna oma rüütli. Kui teine mängija eemaldab võimsa rüütli, võid samuti panna mängulauale võimsa rüütli, ka siis, kui sa pole veel jõudnud poliitika-valdkonna 3. arenduse (kindluse) väljaarendamiseni. Sinu rüütel jääb samasse (valvel või ootel) olekusse, nagu oli mängulaualt eemaldatud rüütel.



Võidupunkt (1)

Leping — kui saad selle kaardi, pane see kohe pildiga ülespidi enda ette lauale. Kaardi eest saab 1 võidupunkti.

Võidupunktikaarte ei või hoida pildiga alaspidi. Kui veeretatakse „7“, ei lähe need kaardid, nagu ka kõik teised arengukaardid, arvesse.

Mängulaiendi „Linnad ja rüütli“ ühitamine „Meresõitjate“ mängulaiendiga

Mängulaiendit „Linnad ja rüütli“ saab ühitada ka „Meresõitjate“ laiendiga. Selleks sobivad kõige paremini stsenaariumid „Uute kallaste poole“ ja „Läbi kõrbe“. Ei sobi stsenaariumid, kus on palju väikesaari või varjatud maastikuvälju. Mängides „Meresõitjate“ mängulaiendiga, veenduge, et teedega tehtavaid tegevusi saaks teha ka laevadega.

Lisareeglid

Mitme saarega stsenaariumite korral kehtivad barbarite rünnakule samad reeglid nagu on kirjas „Linnade ja rüütli“ mängureeglites.

Rüütli saab liigutada ka üle vee, kui algus- ja sihtristmik on ühendatud teede ja laevade või ainult laevadega.

Valvelolekus rüütli saab paigutada ka meres asuval ristmikule, kui see külgneb mõne su laevaga (rüütel on sel juhul laevas).

Kui rüütel asub ristmikul, mis külgneb avatud laevatee viimase laevaga, loetakse see laevatee suletuks. Selleks, et rüütli ühendus sama värvi külaga ei katkeks, ei tohi viimast laeva ümber paigutada.

Kui tõkestad rüütliga (või külaga) võõrast laevateed, loetakse see laevatee pikima kaubatee arvestuses katkestatuks. Laevatee omanik ei saa olukorra lahendamiseks võõra rüütliga külgnevaid laevu ümber paigutada.

Kui paned ootele valvelolekus rüütli, kes asub mereröövilaevaga külgneval mänguväljal, võid liigutada mereröövilaeva.

Suurendage stsenaariumi võitmiseks ette nähtud punktisummat 2 võrra.

Kullajõe rajatud linna eest saab ainult loodusvara, mitte kunagi kaup.

Kullajõe maastikuväljale ei saa asetada kaupmeest.

Reegel, mille järgi ei või röövlit liigutada enne barbarite esmakordset Katanile jõudmist, kehtib ka mereröövilaevale. Mereröövilaeva võib mängus kasutada koos röövliga või tema asemel.