



KLAUS TEUBER

CATAN®

MERESÕITJAD

MÄNGULAIEND

MÄNGUREEGLID



Sisukord

Uutele avastusretkedele!	2	Läbi kõrbe	14
Mängu osad	3	Unustatud hõim	16
Mängu eesmärk	3	Kangad Katanile	18
Üldreeglid	4	Mereröövliisaared	20
Uute kallaste poole	8	Katani imed	22
Neli saart	10	Uus maailm (vabamäng)	24
Okeania	12		



Uutele avastusretkedele!

Olete end Katanil hästi sisse seadnud ja teis on taas süttinud seiklusjanu. Pange laevad valmis ja seilake avastama uusi saari. Milliseid loodusvarasid sealt leiate? Seda pole alati võimalik ennustada. Pögenege mereröövlite eest, leidke tee läbi tiheda udu ja seadke end sisse ihaldatud kullajõgedel. Heisakem purjed ning asugem tee „CATANI“ põnevasse maailma!

„Meresõitjate“ mängulaiendit saab mängida 8 stsenaariumist koosneva retkena või uurige Katani ümbrust meritsi vabamängus (vt „Uus maailm“ lk 24).

Kui mängite laiendit retkena, tuleks stsenaariumid läbida etteantud järjekorras, sest hilisemates stsenaariumites lisandub uusi reegleid ja stsenaariumid ise muutuvad keerulisemaks.

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



© 1997, 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.

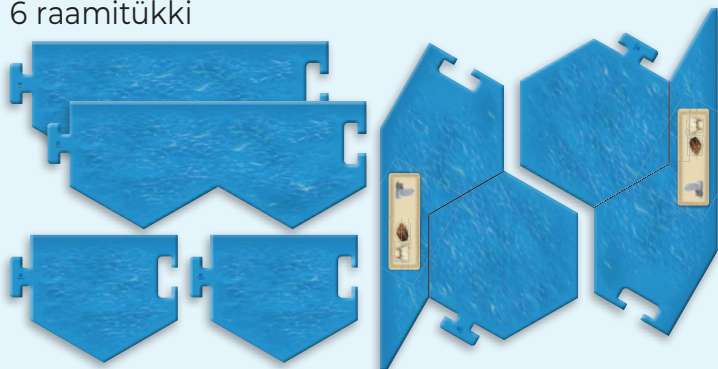
Autor: Klaus Teuber (1952–2023)
„CATANI“ edasiarendus: Benjamin Teuber
Kaaneillustratsioonid: Quentin Regnes
Sisuillustratsioonid: Eric Hibbeler
Graafiline kujundus: Michaela Kienle, Sabine Kondirolli
Mängunuppude kujundus: Andreas Klover
3D-graafika: Andreas Resch
Tehniline tootearendus: Monika Schall

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

6 raamitükki



60 laeva
(iga värvi 15)



10 sadamat



5 × 3:1 sadam, 1 erisadam iga liiki loodusmaterjali kohta

30 maastikuvälja



19 × meri, 2 × künkad, mäed, kullajõgi, kõrb, 1 × põld, mets, karjamaa

6 ehituskulude ülevaadet

(sh ülevaadet 5–6 mängija mängulaiendiga mängimiseks)



10 numbriketast



1 mereröövilaev



7 Katani ime (sh tule torn ja suur raamatukogu 5–6 mängija mängulaiendiga mängimiseks)



50 võidu-
punktiketast



Tagakülj: kangarull

12 mereröövli-
kindlust (iga värvi 3)



4 mängijate värvi
ketast



5 suure
müüri ketast



2 suure
silla ketast



Mängu eesmärk

„Meresõitjate“ mängulaiendis ootab teid ees mitu stsenaariumit, mille ülesandeid täites teenite võidupunkte. Võitmiseks tuleb igas stsenaariumis saada kokku ettenähtud arv võidupunkte. Mängija, kelle mängukord parasjagu on ja kes on saanud kokku vajaliku arvu võidupunkte, on võitnud ning mäng on lõppenud.

Märkus: lugege kõigepealt läbi üldised reeglid. Need kehtivad kõigis 8 stsenaariumis ja vabamängus.



Üldised reeglid

Meresõidureeglid

Üldiselt käib mäng „CATANi“ põhimängu reeglite järgi.

Lisatud on „Meresõitjate“ mängulaiendi reeglid. Mõnes stsenaariumis lisanduvad erireeglid, mida kirjeldatakse vastava stsenaariumi juures.

„Meresõitjate“ mängulaiendit saab mängida vabamänguna vastavalt isiklikele eelistustele, reeglid selleks ja mängu ettevalmistuse kirjelduse leiate lk 24. Või võite mängida ühte 8 stsenaariumist, soovitatavalt reegliraamatus toodud järjekorras. Stsenaariumite lood järgnevad üksteisele ning samuti viidatakse neis teid ees ootavatele seiklustele.

Mängumaterjalid ja stsenaariumi ettevalmistus

Kõigi stsenaariumite mängimiseks vajate „CATANi“ põhimängu osi, sh raamitükke. Vajalike osade täieliku ülevaate leiate vastava stsenaariumi kirjeldusest.

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

Sümboli leiate maastikuväljade esikülje vasakust alanurgast ning numbriketaste ja teiste mängu osade tagaküljelt.

Pange raamitükid kokku stsenaariumi kirjelduses ära toodud pildi järgi.

Oluline: „CATANi“ põhimängu 6 raamitükki kasutatakse tagaküljega ülespidi, sest seal pole sadamaid.

Raami kokkupanemine on väga lihtne, kui panete „CATANi“ põhimängu raamitükid pealtpoolt mängulaiendi raamitükkide vahele! Kui teete vastupidi, peate kasutama rohkem jõudu, mis võib raamitükke kahjustada.

Pange maastikuväljad (maismaa- ja mereväljad) raami sisse, nagu on näidatud stsenaariumi kirjelduses ära toodud pildil.

Pange numbrikettad maismaaväljadele, nagu on näidatud pildil.

Kasutage mängulaiendi väikeseid sadamaid. Stsenaariumi kirjelduses on öeldud, kas sadamad tuleb asetada pildi järgi või juhuslikult. Järgnev kehtib juhuslikult asetatavate sadamate kohta:

Segage stsenaariumis ette nähtud sadamad pildiga alaspidi läbi enne iga mängu. Seejärel võtke pildiga alaspidi sadamate virnast pealmine sadam ja pange see mängulauale vabalt valitud kohta. Jätkake kuni virn saab otsa. Seejärel pöörake sadamad pildiga ülespidi.

Laevade ehitamine ja kasutamine

Laevaehitus

Laevu kasutatakse nagu teid (laevad ei liigu paigast), aga vastupidiselt teedele saab laevu ümber paigutada.

Laeva saab asetada ainult kahe merevälja piirile (veeteel) või mere- ja maismaavälja vahelisele rajale (rannik).

Laevade asetamisele kehtivad järgmised reeglid:

Laevu saab asetada oma küla või linna ja/või oma laeva kõrvale (hargnemine on lubatud).

Igale veeteele (avameri) võib asetada ainult 1 laeva ja rannikule kas 1 laeva või 1 tee.

Laeva ei saa ühendada teega ega teed laevaga. Teed võib jätkata laevaga (või vastupidi) ainult juhul, kui enne ehitad tee juurde küla ja seejärel ühendad laeva selle külaga (või vastupidi).

Laevade eesmärk

Laevadel on merel sama otstarve nagu teedel maismaal. Laev ühendab omavahel kahte naaberristmikku. Mitu laeva reas (laevatee) loovad ühenduse üle vee.

Kui jõuad oma külast/linnast algava laevateega uuesti maismaaväljale, võid sinna rajada uue küla. Sealt võid edasi rajada teed sisemaa poole või seilata laeval uuele avastusretkele.

Ettevalmistusetapp

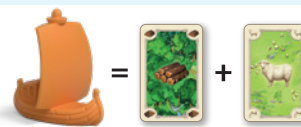
Kui asetad ettevalmistusetapis rannikule küla, võid sellele lisada tee asemel laeva. See võib olla kasulik, kui soovid heisata purjed nii kiiresti kui võimalik.

Laevade ümberpaigutamine

Järjestikku asetatud laevad moodustavad laevatee.

Kahte oma küla ja/või linna ühendav laevatee on suletud laevatee.

Laevatee, mis ei ühenda kahte oma küla/linna, on avatud laevatee. Avatud laevatee kõige eesmise laeva võib eemaldada ja asetada teise kohta, kuhu võib ehitusreeglite järgi ehitada uue laeva.



Laev

Ehitushind: 1 puit + 1 vill



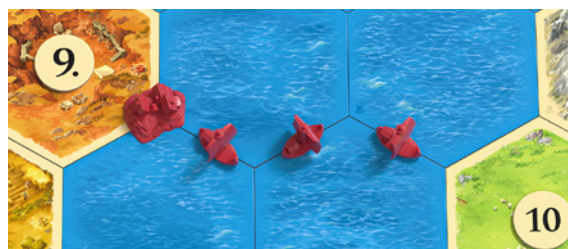
Näide: punane mängija on ehitanud küla koos laevaga veeteel ning küla koos laevaga rannikul.



Näide: punane mängija ei või asetada laeva vahetult tee otsa.



Näide: punane mängija on rajanud siia laevatee haru, et liikuda edasi uude suunda.



Näide: punase mängija laevatee ulatub karjamaale, kuhu ta võib ehitada küla.



Suletud laevateelt laevu eemaldada ei tohi.

See reegel kehtib ka juhul, kui mõni teine mängija ehitab suletud laevatee ristmikule küla. Sel juhul arvestatakse, et kaubatee, mille eest saaks lisapunkte, on katkestatud, aga laevatee kaks küla jäävad seotuks ja laevatee suletuks.

Mängija, kelle mängukord parasjagu on, võib vooru jooksul ümber paigutada ainult 1 oma laeva. Ümber ei tohi paigutada laeva, mis ehitati sama vooru ajal. Kui saaksid ümber paigutada mitu laeva (2 või enama avatud laevatee korral), võid valida, millise laeva asukohta soovid muuta.

Laevad ja teed

Pikim kaubatee

Pikima kaubatee tuvastamisel arvestatakse lisaks teedele ka laevu. Mängija, kel on pikim katkematu teede ja/või laevade ahelik, saab lisapunktikaardi „Pikim kaubatee“.

Märkus: laevu loetakse teedega ühendatuks ainult juhul, kui nende vahel on küla või linn.

„Tee-ehituse“ arenduskaart

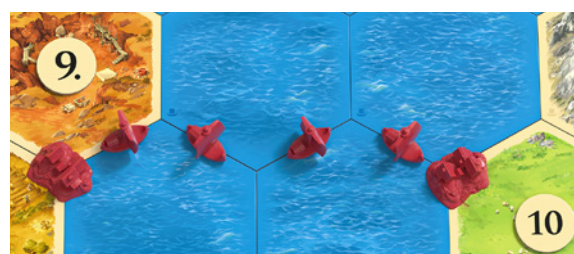
Kui käid ühe neist kaartidest, võid ehitada 2 tasuta tee asemel 2 laeva või 1 tee ja 1 laeva.

Mereröövilaeva kasutamine

Mängu alguses seisab mereröövilaev stsenaariumi kirjelduses X-iga tähistatud mereväljal. Laeva saab ümber paigutada, kui veeretad „7“ või käid rüütlikaardi. Mereröövilaev on merevälja keskel, mitte ristmikul. Mängija, kes paigutab ümber mereröövilaeva, saab ise valida, millisele mereväljale see asetada.

See mängija võib seejärel näpata loodusematerjalikaardi mängijalt, kel on selle merevälja serval vähemalt üks laev. Kui sellel mereväljal on mitme mängija laevu, valib mängija, kellelt kaardi võtab.

Kuni mereröövilaev asub mereväljal, ei saa sellega külgnevatele laevateedele (selle merevälja 6 serva) asetada ega sealt eemaldada ühtegi laeva. Teisi laevu see reegel ei puuduta. Mereröövilaeva võib asetada ka raamile.



Näide: kuna see laevatee on suletud, ei saa siit eemaldada ühtki laeva.



Näide: mõlemad laevateed on avatud. Punane mängija võib noolega tähistatud laeva paigutada ümber linnukesega märgistatud kohtadesse.



Näide: punasel mängijal on pikim kaubatee (4 laeva ja 2 teed). Vasakul asuva kahe laeva ühendamiseks kaubateega tuleks punasel mängijal ehitada noolega näidatud kohta küla. Ainult sel juhul saab laevad teega ühendada.



Mereröövlilaeva ja röövli kasutamine mängus

Röövel alustab mängu stsenaariumis ette nähtud kohast.

Kui veeretad „7“, võid valida, kas liigutad mereröövlilaeva või röövli. Üks neist kahest tuleb ümber paigutada.

Röövli võib liigutada mistahes maismaaväljale, ka teisele poole merd, v.a kui stsenaariumis on ette nähtud teisiti. Muul juhul kehtivad „CATANI“ põhimängu reeglid.

Kui käid rüütlikaardi, võid liigutada kas röövli või mereröövlilaeva — ülal kirjeldatud tagajärgedega.



Uus maastikuväli: kullajõgi

Kullajõe maastikuväli on mängus uus. Sellelt saab uut loodusmaterjali — kulda.

Kulda kasutatakse aga ainult vahetusvahendina — kulla loodusmaterjalikaarte mängus ei ole!

Kui veeretatakse kullajõe mänguvälja number, võtavad kõik mängijad, kel on sel väljal küla, iga oma küla eest 1 loodusmaterjalikaardi. Mängijad võivad ise valida, millise loodusmaterjali nad võtavad.

Kui ehitad sellisele mänguväljale linna, saad iga linna kohta 2 loodusmaterjalikaarti. Võid võtta 2 erinevat loodusmaterjali.



Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui keegi mängijatest saab kokku stsenaariumis ette nähtud arvu võidupunkte. Võitmiseks peab olema selle mängija mängukord ja tal peab olema koos nõutud arv võidupunkte.



1. stsenaarium: uute kallaste poole

Pärast pikka teekonda olete jõudnud Katanile ja rajanud esimesed külad. Ehitate sadamaid ja arendate uusi, merekõlbulikke laevu. Esimesed julged suunduvad merele. Ei lähe kaua, kui hakkavad liikuma jutud, et meres on palju teisi, väiksemaid saari.

Maa- stikuväljad	Arv	Num- brikettad	Arv
Meri	13	2	1
Kõrb	—	3	2
Kullajõgi	2	4	3
Künkad	4	5	3
Mets	3	6	2
Karjamaa	5	8	3
Põld	4	9	2
Mäed	4	10	3
		11	2
		12	1
Kokku	35	Kokku	22

Sadamad:
5 × erisadam
3 × 3:1 sadam

Lisamaterjal:
18 võidupunktiketast



Ettevalmistus mänguks

Kui mängite kolmekesi, valmistage mäng ette, nagu on näidatud sellel leheküljel. Kui mängite neljakesi, valmistage mäng ette, nagu on näidatud järgmisel leheküljel.

Lisareeglid

Ettevalmistusetapp

Raja esimesed kaks küla „CATANI“ põhimängu reeglite järgi suurele saarele. Kui ehitad küla rannikule, võid panna küla kõrvale tee asemel laeva. Nii saad kohe merele minna.

Mereröövilaev/röövel

Selles stsenaariumis kasutatakse nii röövli kui mereröövilaeva. Kolme mängijaga mängus alustab röövel väljalt „12“ ja nelja mängijaga mängus kõrbeväljalt. Pange mereröövilaev X-iga tähistatud mereväljale.

Lisapunktid

Väikesaarele ehitatud esimese küla eest saab 2 võidupunktiketast. Pane kettad küla märgistamiseks selle alla (küla koguväärtus: 3 võidupunkti). Selle „esimese küla“ puhul pole oluline, kas teist värvi külad juba on sellele saarele rajatud või mitte.



Räägitakse isegi, et mõnel neist saartest on kulda, mis on ka Katanil väga hinnas. Seate laevad reisivalmis ja asute peagi teele, et leida saartelt väärtuslikku kulda.

Maastikuväljad		Numbrikettad	
	Arv		Arv
Meri	14	2	2
Kõrb	1	3	3
Kullajõgi	2	4	3
Künkad	5	5	3
Mets	5	6	3
Karjamaa	5	8	3
Põld	5	9	3
Mäed	5	10	3
		11	3
		12	1
Kokku	42	Kokku	27



Sadamad:
5 × erisadam
4 × 3:1 sadam

Lisamaterjal:
24 võidu-
punktiketast

Mängu lõpp

Kui mõni mängija saab oma mängukorral kokku 14 võidupunkti, on ta võitnud ja mäng lõpeb.

Muutuva mängulaua ülesehitus

Peasaar

Segage läbi peasaare maismaaväljad ja paigutage vabalt valitud kohtadesse. Ka numbrikettad ja sadamad paigutage juhuslikult. Numbriketaste asetamisel vaadake, et punased numbrid ei oleks kõrvuti.

Väikesaared

Segage kõik punase joonega märgistatud ala sees olevad maastikuväljad pildiga alaspidi läbi, paigutage vabalt valitud kohtadesse ja pöörake pildiga ülespidi. Pange numbrikettad juhuslikele maismaaväljadele. Kui mängite nelja mängijaga, vaadake, et punased numbrid ei oleks üksteise kõrval.

2. stsenaarium: neli saart



Teist saavad kiiresti kogenud meresõitjad. Ühel päeval jõuate kaugemal läänes asuvate saarteni, mis on tuntud kui „neli saart“. Ka siin on viljakad põllud, lopsakad karjamaad ja külluslikud maagikaevandused. Esimesed külad kerkivad kiiresti.

Maastikuväljad		Numbrikettad	
	Arv		Arv
Meri	15	2	1
Kõrb	—	3	2
Kullajõgi	—	4	2
Künkad	4	5	3
Mets	4	6	2
Karjamaa	4	8	2
Põld	4	9	3
Mäed	4	10	2
		11	2
		12	1
Kokku	35	Kokku	20

Sadamad:
5 × erisadam
4 × 3:1 sadam

Lisamaterjal:
18 võidupunktiketast



Ettevalmistus mänguks

Kui mängite kolmekesi, valmistage mäng ette, nagu on näidatud sellel leheküljel. Kui mängite neljakesi, valmistage mäng ette, nagu on näidatud järgmisel leheküljel.

Lisareeglid

Ettevalmistusetapp

Võid ehitada oma esialgsed kaks küla ükskõik millisele saarele. Mängu alguses on igal mängijal 1 või 2 kodusaart. Kõik teised saared,

millel su külasid pole, on sulle võõrad. Kui asetad ettevalmistusetapis ühe kahest külast rannikule, võid asetada selle juurde tee asemel laeva.

Mereröövilaev/röövel

Selles stsenaariumis kasutatakse nii röövlit kui mereröövilaeva. Röövel alustab väljalt „12“. Asetage mereröövilaev X-iga tähistatud mereväljale.



Pärale jõudes kannustab uudishimu teid kohe jälle tagant. Mida leiате teistelt saartelt? Kuna te kõik soovite end sisse seada kõigil neljal saarel, järgneb uute saarte vähestele külaasemetele põnev võidujooks.

Maastikuväljad		Numbrikettad	
	Arv		Arv
Meri	12	2	1
Kõrb	—	3	2
Kullajõgi	—	4	3
Künkad	4	5	3
Mets	5	6	2
Karjamaa	5	8	2
Põld	5	9	3
Mäed	4	10	3
Põld	5	11	3
Mäed	4	12	1
Kokku	35	Kokku	23

Sadamad:
5 × erisadam
4 × 3:1 sadam

Lisamaterjal:
24 võidupunktiketast



Lisapunktid

Saad esimese võõrale saarele rajatud küla eest 2 võidupunktiketast. Pane kettad küla märgistamiseks selle alla (küla koguväärtus: 3 võidupunkti). Selle „esimese küla“ puhul pole oluline, kas teist värvi külad juba on sellele saarele rajatud või mitte.

Mängu lõpp

Kui mõni mängija saab oma mängukorral kokku 13 võidupunkti, on ta võitnud ja mäng lõpeb.

Muutuva mängulaua ülesehitus

Ärge muutke nelja saare piirjooni. Küll aga võite vabalt muuta maismaaväljade, sadamate ja numbrikettaste asukohti. Vaadake siiski, et metsa ja karjamaale ei satuks liiga ebasoodsad numbrid (nt 2, 3, 11, 12), muidu on keerulisem mängida.

3. stsenaarium: Okeania



Teised Katani meresõitjad on purjetanud loodesse ja avastanud uued saared, mida kutsuvad Okeaniaks. Saarte vahel laiub salapärane meri, millest suurel osal lasub tihe udu. Udumerre seilata söödanud kartmatud meresõitjad pajatavad viljakatest saartest ja muinasjutulisest kullast.

Maastikuväljad		Numbrikettad	
	Arv		Arv
Meri	18	2	—
Kõrb	—	3	3
Kullajõgi	2	4	2
Künkad	4	5	3
Mets	5	6	3
Karjamaa	5	8	3
Põld	4	9	3
Mäed	4	10	2
		11	3
		12	2
Kokku	42	Kokku	24

Sadamad:
5 × erisadam
3 × 3:1 sadam



Ettevalmistus mänguks

Rajage kaks suurt esialgset saart (sadamatega) ja mereala, nagu on pildil näidatud. Segage läbi ülejäänud, avastamata ala maastikuväljad ja pange tühjadele kohtadele pildiga alaspidi. Segage läbi ka nende väljade numbrikettad ja pange numbripoolega alaspidi virna.

Lisareeglid

Ettevalmistusetapp

Raja oma kaks esialgset küla suurtele peasaartele. Kui asetad ettevalmistusetapis ühe kahest külast rannikule, võid asetada küla juurde tee asemel laeva.

Mereröövilaev/röövel

Selles stsenaariumis kasutatakse nii röövlit kui mereröövilaeva. Röövel alustab väljalt „12“. Asetage mereröövilaev X-iga tähistatud mereväljale.



Seiklushimust haaratuna lastite toidumoona ja seemned laevadele ning asute teele salapärase udumere poole. Mida udust leiate?

Maastikuväljad		Numbrikettad	
	Arv		Arv
Meri	15	2	1
Kõrb	—	3	3
Kullajõgi	2	4	3
Künkad	5	5	3
Mets	5	6	3
Karjamaa	5	8	3
Põld	5	9	3
Mäed	5	10	3
		11	3
		12	2
Kokku	42	Kokku	27

Sadamad:
5 × erisadam
4 × 3:1 sadam



Uute piirkondade avastamine

Kui paned laeva või tee rajale, mis viib uduväljale, pööra see ringi ja vaata, mis on selle all. Kui seal on meri, ei juhtu muud midagi. Kui seal on maismaaväli, aseta sellele pildiga alaspidi numbriketaste virnast pealmine number. Maismaavälja leidnud mängija saab endale kohe sellega seotud loodusmaterjalikaardi.

Mängu lõpp

Kui mõni mängija saab oma mängukorral kokku 12 võidupunkti, on ta võitnud ja mäng lõpeb.

Muutuva mängulaua ülesehitus

Ärge muutke peasaarte piirjooni. Küll aga võite vabalt muuta maismaaväljade, sadamate ja numbriketaste asukohti piirjoonte sees. Erandina on lubatud 2 punast numbriketast üksteise kõrval.

4. stsenaarium: läbi kõrbe



Kaugelt avastati suur saar. Kuna saart läbib loodes lai kõrbevöö, mis jagab saare kaheks, pandi saarele nimeks Kõrbesaar. Peagi pärast esimeste külade rajamist saare suuremasse ossa leidsid maakuulajad teiselt poolt kõrbevööd viljaka maa.

Maastikuväljad	Arv	Numbrikettad	Arv
Meri	10	2	1
Kõrb	3	3	2
Kullajõgi	2	4	3
Künkad	3	5	3
Mets	5	6	3
Karjamaa	4	8	3
Põld	4	9	3
Mäed	4	10	2
		11	1
		12	1
Kokku	35	Kokku	22

Sadamad:
5 × erisadam
3 × 3:1 sadam

Lisamaterjal:
24 võidupunktiketast



Ettevalmistus mänguks

Kui mängite kolmekesi, valmistage mäng ette, nagu on näidatud sellel leheküljel. Kui mängite neljakesi, valmistage mäng ette, nagu on näidatud järgmisel leheküljel.

Lisareeglid

Ettevalmistusetapp

Kõrbevöö jagab peasaare kitsaks maaribaks (vt punase joonega märgistatud ala vasakul ülal) ja suuremaks saareosaks kõrbevööst

paremal. Kõik mängijad peavad rajama oma kaks esimest küla peasaare suuremale osale. Väikesaared (samuti märgistatud punase joonega) ja loodesse jääv maariba on teile „võõrad“.

Mereröövilaev/röövel

Selles stsenaariumis kasutatakse nii röövli kui mereröövilaeva. Röövel alustab ühelt kolmest kõrbest. Pange mereröövilaev X-iga tähistatud mereväljale.



Maastikuväljad		Numbrikettad	
	Arv		Arv
 Meri	12		1
 Kõrb	3		3
 Kullajõgi	2		3
 Künkad	5		3
 Mets	5		3
 Karjamaa	5		3
 Põld	5		3
 Mäed	5		3
Kokku	42		3
			3
			2
		Kokku	27



Saad esimese võõrale saarele rajatud küla eest 2 võidupunktiketast. Pane kettad küla märgistamiseks selle alla (küla koguväärtus: 3 võidupunkti). Selle „esimese küla“ puhul pole oluline, kas teist värvi külad juba on sellele saarele rajatud või mitte.

Kui mõni mängija saab oma mängukorraldusse kokku 14 võidupunkti, on ta võitnud ja mäng lõpeb.

Peasaare maismaaväljade, sadamate ja numbriketaste (v.a kõrbevööst vasakule jäävad 3 maismaavälja) asukohti võite muuta, nagu soovite. Samuti võite muuta väikesaarte ning kõrbevööst teisele poole jääva eraldatud ja märgistatud maariba maismaaväljade ja numbriketaste asukohti. Ärge siiski pange punaseid numbreid üksteise kõrvale ega kullajõkke.

5. stsenaarium: unustatud hõim



Kaugemalt lõunast on avastatud pikk kitsas saar. Peagi on kerkinud esimesed külad ning ümberkaudset mereala uurides leiate asustatud väikesaared. Esimesed kokkupuuted näitavad, et kohalikud elanikud räägivad teiega sarnast keelt ja teavad samu legende. Peagi selgub, et tegemist on kaduma läinud laeva pardal olnute järeltulijatega. See oli üks laevadest, millega tuldi sajandite eest Katanile. Rõõm Katani sugulastega taaskohtumise üle on suur ning naaberliku abi ja kingitustega tagasi ei hoita.

Maastikuväljad		Numbrikettad	
	Arv		Arv
Meri	19	2	1
Kõrb	3	3	2
Kullajõgi	2	4	2
Künkad	5	5	2
Mets	5	6	2
Karjamaa	5	8	2
Põld	5	9	2
Mäed	5	10	2
Põld	5	11	2
Mäed	5	12	1
Kokku	49	Kokku	18



Sadamad: 5 × erisadam, 1 × 3:1 sadam

Lisamaterjal: 4 arenduskaarti, 8 võidupunktiketast



Ettevalmistus mänguks

Valmistage mäng ette, nagu on pildil näidatud.

Oluline: väikesaartele numbrikettaid ei panda.

Asetage 8 võidupunktiketast märgistatud kohtadesse rannajoonel. Segage 6 sadamat pildiga alaspidi läbi, pange näidatud kohtadesse ja pöörake ümber.

Võtke segatud arenduskaartide virnast 4 pealmist kaarti ja asetage märgitud kohtadesse pildiga alaspidi.

Lisareeglid

Ettevalmistusetapp

Raja esimesed kaks küla peasaarele „CATANI“ põhimängu reeglite järgi. Kui ehitad küla rannikule, võid asetada küla juurde tee asemel laeva. Küla ei saa ühelgi hetkel rajada ümbritsevatele väikesaartele, kust ei saa ka tulu.

Mereröövlilaev/röövel

Selles stsenaariumis kasutatakse nii röövlit kui mereröövlilaeva. Röövel alustab vabalt valitud kõrbest. Asetage mereröövlilaev X-iga tähistatud mereväljale.

Kui veeretatakse „7“, saab liigutada kas röövlit või mereröövlilaeva. Röövlit ei või asetada väikesaartele. Kui röövel on lahkunud kõrbest, kust ta mängu alustas, ei tohi teda sinna enam tagasi tõsta.

Kingitused

Võõralt rahvalt saadakse kingituseks võidupunktikettaid, arenduskaarte ja pildiga ülespidi sadamaid.

Lisapunktid

Esimesena väikesaarele jõudnud ja võidupunktikettaga servale laeva ehitanud mängija võib võtta ketta ja asetada selle enda ette. Võidupunktiketta eest saab 1 võidupunkti. Eemaldatud võidupunktiketta asemele uut ei panda.

Arenduskaardid

Kui ehitad või liigutad laeva servale, kus on arenduskaart, võid võtta kaardi endale. Seda loetakse sellel mängukorral saadud arenduskaardiks.

Sadamad

Kui ehitad laeva servale, kus on sadam, võid selle endale võtta.

Kui sul on ilma sadamata rannaküla, pead sadama lisama kohe selle juurde. Kui sul on selliseid rannakülasid mitu, võid valida, millise juurde sadama paigutad.

Rannakülaga võib olla seotud ainult 1 sadam.

Kui sul ei ole rannaküla, mille juurde sadamat lisada, hoia sadam alles, kuni rajad rannaküla, millel veel pole sadamat.

Kui oled sadama rajanud, saad seda kohe kasutada.

Mängu lõpp

Kui mõni mängija saab oma mängukorral kokku 13 võidupunkti, on ta võitnud ja mäng lõpeb.

Muutuva mängulaua ülesehitus

Peasaare maismaaväljade ja numbriketaste asukohti võib muuta, nagu soovite. Vaadake aga, et 3 parempoolsele maismaaväljale ei satuks liiga soodsad numbrid (nt 5, 6, 8, 9).

6. stsenaarium: kangad Katanile



Leiate teisigi unustatud hõimu asustatud saari. Olete imelistest kangastest ja uhketest rõivastest lummatud. Hõim on kangatootmise kunsti täiustanud sajandeid. Kuna teie enda rõivad on palju tagasihoidlikumad, algab elav kauplemine kaunite kangaste üle.

Maastikuväljad	Arv	Numbrikettad	Arv
Meri	18	2	2
Kõrb	2	3	3
Kullajõgi	2	4	3
Künkad	3	5	3
Mets	4	6	3
Karjamaa	4	8	3
Põld	5	9	3
Mäed	4	10	3
		11	3
		12	2
Kokku	42	Kokku	28



Sadamad: 5 × erisadam, 4 × 3:1 sadam

Lisamaterjal: 50 kangarulliketast

Ettevalmistus mänguks

Valmistage mäng ette, nagu on pildil näidatud. Segage sadamad ja asetage pildiga ülespidi juhuslikus järjekorras näidatud kohtadesse. Pange kõigile 4 väikesaarele täpselt ristmikule 2 numbriketast (iga numbriketas tähistab ühte küla). Pange kõigi 8 küla juurde 5 kangarulli. Ülejäänud 10 kangarulli pange mängulaua kõrvale panka.

Lisareeglid

Ettevalmistusetapp

Raja oma esimesed kaks küla ülemisele ja alumisele peasaarele „CATANI“ põhimängu reeglite järgi. Kui kõik mängijad on asetanud oma 2. küla, on viimasena küla asetanud mängija mängukord ning ta ehitab 3. küla. Esialgsed loodusmaterjalid saad oma 3. küla eest. Kui ehitad küla rannikule, võid asetada



küla juurde tee asemel laeva. Küla ei saa ehitada 4 väikesaarele mängulaua keskel.

Kangakaubandus

Niipea kui oled loonud ühe oma küla ja unustatud hõimu küla vahele laevatee, oled loonud tolle külaga kaubandussuhte. Pärast kaubandussuhte loomist võid kohe võtta selle küla varudest 1 kangarulli.

Kui hiljem mängus veeretatakse tolle küla number, võid võtta veel 1 kangarulli. Kui sama külaga on sõlminud kaubandussuhted 2 või enam mängijat, võivad kõik need mängijad võtta tollest külast 1 kangarulli. Kui küla kangarullidest ei piisa kõigile osalistele, võetakse puuduolevad kangarullid pangast.

Kui veeretatakse küla number, mille kangarullid on otsas, ei saa ükski mängija sellest külast enam kangarulle — ka mitte pangast.

2 kangarulli eest saab 1 võidupunkti. Et punktidest oleks parem ülevaade, pööra iga teine kangarull, mille saad, punktipoolega ülespidi.

Laevade ümberpaigutamine

Niipea kui oled loonud ühe oma küla ja unustatud hõimu küla vahele laevatee, loetakse see suletuks. See tähendab, et sealt ei saa enam laevu eemaldada. See kehtib ka juhul, kui selle küla kangarullivaru on ammendunud.

Mereröövilaev/röövel

Selles stsenaariumis on nii röövel kui mereröövilaev. Röövel alustab väljalt „12“ ja tal pole lubatud liikuda unustatud hõimu saartele. Pange mereröövilaev X-iga tähistatud mereväljale.

Selles stsenaariumis kehtivad järgmised erandid: mereröövilaeva võivad liigutada ainult need mängijad, kelle laevatee ulatub vähemalt 1 selle hõimu külani. Kui liigutad mereröövilaeva, võid näpata mängijalt, kel on mereröövilaevaga väljal laev, 1 loodusmaterjalikaardi või 1 kangarulli.

Pikim kaubatee

Lisapunktikaarti „Pikim kaubatee“ selles stsenaariumis ei kasutata, küll aga kaarti „Suurim rüütlivägi“.

Mängu lõpp

Mängul on 2 võimalikku lõppu:

Kui mõni mängija saab oma mängukorra ajal kokku 14 võidupunkti, on ta kohe võitnud.

Kui kangarulle on jäänud ainult 3 unustatud hõimu külla, on mäng kohe lõppenud. Võidab mängija, kel on kõige rohkem võidupunkte. Viigi korral võidab mängija, kel on kõige rohkem kangarulle.

Muutuva mängulaua ülesehitus

Võite kahe peasaare maismaaväljade ja numbriketaste asukohta muuta, nagu soovite. Ärge muutke 4 keskmise saare asukohti ega numbrikettaid. Röövel alustab ühelt kahest väljast numbriga „12“.



7. stsenaarium: mereröövliisaared

Mereröövlid on tunginud teie saareriiki. Lahingus karastunud piraadid uputavad kiiresti Katani kaubalaevad ja hõivavad läänesaarte külad. Pärast vallutatud külade kindlusteks muutmist jätkavad nad rüüsteretke. Ikka ja jälle ründab mereröövlite laevastik rannakülasid. Soovite teha sellele jultumusele lõpu ja otsustate ehitada sõjalaevastiku.

Maastikuväljad		Numbrikettad	
Maastikuväljad	Arv	Numbrikettad	Arv
Meri	19	2	1
Kõrb	3	3	2
Kullajõgi	2	4	3
Künkad	5	5	3
Mets	5	6	3
Karjamaa	5	8	3
Põld	5	9	3
Mäed	5	10	3
		11	2
		12	1
Kokku	49	Kokku	24



Sadamad: 5 × erisadam, 3 × 3:1 sadam
Lisamaterjal: 12 mereröövlikindlust, 4 mängijate värvi ketast

Ettevalmistus mänguks

Valmistage mäng ette, nagu on pildil näidatud. Segage sadamad ja asetage pildiga ülespidi juhuslikus järjekorras näidatud kohtadesse.

Oluline: mängulaua keskel olevatest saartest alumise karjamaale ja vasakut kätt jäävate saarte küngastele numbrikettaid ei asetata ja neilt ei saa tulu.

Pange mängunupud idasaarele, nagu on pildil näidatud. Sellele saarele saab ehitada tavapäraselt, aga kõik teised saared kuuluvad mereröövlitele.

Pange läänesaarte rannikule 4 mereröövlikindlust, nagu on pildil näidatud. Iga kindlus koosneb 3 sama värvi mereröövlikindluse kettast, millest igaühele asetage 1 sama värvi küla.

Pange mängijate värvi kettad pildil näidatud ristmikele.



Oluline: kui mängite kolmekesi, jääb valge värv mängust välja. Jätke valged nupud mängukarpi. Kolme mängijaga mängides sortige võidupunktikaardid arenduskaartide pakist välja ja pange tagasi karpi. Kui mängite neljakesi, jäävad võidupunktikaardid mängu, aga neid loetakse rüütlikaartideks.

Lisapunktikaardid „Pikim kaubatee“ ja „Suurim rüütlivägi“ jäävad mängust välja.

Võidupunktikaartidel ja rüütli arenduskaartide pakist on selles stsenaariumis teine ülesanne ja neid ei kasutata võidupunktide ega rüütlikena.

Lisareeglid

Ettevalmistusetapp

Lisaks juba rajatud külale raja oma esimesed kaks küla idasaarele „CATANI“ põhimängu reeglite järgi. Ettevalmistusetapi lõpus on igal mängijal idasaarel 3 küla ning 1 mereröövlikindlus, mida ei loeta külaks.

Mereröövilaev/röövel

Selles stsenaariumis kujutab mereröövilaev endast mereröövlike laevastikku. Asetage see X-iga tähistatud mereväljale. Röövli selles mängus ei kasutata.

Laevaehitus

Selle stsenaariumi järgi saab läänesaartele ehitada ainult 1 laevatee. Laevatee algab sinu idasaare rannakülalt ja viib läbi sinu värvi kettaga tähistatud ristmiku sinu värvi mereröövlikindluseni. Laevateel ei tohi olla harusid ja see ei tohi jätkuda pärast mereröövlikindlust. Laevatee tuleb ehitada lühimat teed pidi ja see ei tohi tõkestada teisi laevateid.

Rohkem laevateid saab rajada idasaare idarannikule.

Sõjalaevad

Kui käid rüütlikaardi (või nelja mängijaga mängus võidupunktikaardi), võid muuta oma laevatee esimese „tavalise“ laeva sõjalaevaks. Tähistamiseks, et tegemist on sõjalaevaga,

pane laev külili. Kasutatud arenduskaart pane mahaläinud kaartide virna.

Oluline: kui arenduskaartide virn on otsas, ei saa rohkem arenduskaarte osta.

Mereröövilaevastik

Mereröövilaevastik tiirutab päripäeva ümber kahe kõrbesaare. Pärast täringuveeretust liigutatakse kõigepealt mereröövilaevastikku. Seda, kui kaugele laevastik liigub, näitab väiksema silmade arvuga täring. Kui mõlema täringu tulemus on sama, arvestatakse seda tulemust. Mereröövilaevastikku liigutatakse edasi täringute numbriga võrdse arvu kohtade võrra. Alles seejärel saab võtta teenitud loodusmaterjalid.

Mereröövlike rünnak

Kui mereröövilaevastiku liikumine lõpeb mereväljal, mis külgneb mõne küla/linnaga, ründavad mereröövlikud seda küla/linna kohe — isegi enne loodusmaterjalide võtmist või veeretatud „7“ mõju arvestamist.

- Piraatide tugevuse määrab ära väiksema silmade arvuga täring.
- Mängija, kelle küla/linna rünnatakse, tugevuse määrab ära tema sõjalaevade hulk.
- Kui mereröövlikud on tugevamad, jääb mängija ilma 1 loodusmaterjalikaardist ja lisaks 1 loodusmaterjalikaardist iga oma linna kohta. Kaardid mängija pildiga alaspidi kaardikäe hulgast tõmbab mõni teine mängija, kes tagastab need panka.
- Kui mängija, keda rünnatakse, on tugevam, saab ta pangast ühe vabalt valitud loodusmaterjalikaardi.
- Viigi korral ei juhtu midagi.

Küla rajamine mereröövlike saarele

Kui jõuad oma värvi kettaga tähistatud ristmikule, võid maksta ehitushinna ja rajada sinna küla. Küla võib arendada linnaks. Mereröövlike saartel võib ehitada ainult märgistatud ristmikule.



Oluline: selliste külade rajamine võib olla ohtlik, sest tõuseb tõenäosus, et mereröövli laevastik sind ründab.

Veeretatakse „7“

Röövli selles mängus ei kasutata. Kui veeretatakse „7“, peavad kõik mängijad, kel on üle 7 loodusmaterjalikaardi, panema neist pooled maha. Mängija, kes veeretab täringuid, võib seejärel näpata ühelt vastasmängijalt 1 kaardi.

Mereröövlikindluse vallutamine

Kui jõuad oma laevateega oma värvi mereröövlikindluseni, võid seda rünnata. Kasuta täringut, et määrata ära mereröövlite tugevus.

- Kui su sõjalaevade hulk on veeretatud numbrist suurem, oled võitnud ja võid võtta mereröövlikindluse alt ühe oma värvi ketta.
- Kui su sõjalaevade hulk on väiksem, kaotad lahingu ja pead eemaldama mängulaualt oma kaks kõige eesmist laeva.

- Viigi korral jääd ilma oma kõige eesmisest laevast.

Sinu mängukord lõpeb pärast lahingut. Samal mängukorral ei saa mereröövlikindlust rünnata mitu korda. Kui oled kaotanud laevu, pead hiljem uuesti ehitama 1 või 2 laeva, et mereröövlikindlust rünnata.

Kui mereröövlikindlus on jäänud ilma kõigist 3 kettast, on mereröövlikindlus välja löödud ja küla tagasi võidetud. Edaspidi saad selle küla eest tulu ja võidupunkti.

Mängu lõpp

Mängija, kes esimesena vallutab mereröövlikindluse ja teenib 10 võidupunkti, on mängu kohe võitnud. Kui kõik mereröövlikindlused on vallutatud, aga ühelgi mängijal pole 10 võidupunkti, eemaldatakse mereröövli laevastik mängust.

Muutuva mängulaua ülesehitus

See stsenaarium toimib ainult eeltoodud reeglite järgi ja seda ei tohiks muuta.

Maa- stikuväljad	Arv	Numbrikettad	Arv
Meri	19	2	2
Kõrb	3	3	3
Kullajõgi	2	4	3
Künkad	5	5	3
Mets	5	6	3
Karjamaa	5	8	3
Põld	5	9	3
Mäed	5	10	3
Mäed	5	11	3
Mäed	5	12	1
Kokku	49	Kokku	27

8. stsenaarium: Katani imed



Sadamad:
5 × erisadam,
4 × 3:1 sadam

Lisamaterjal: 5 Katani ime, 5 suure müüri kettast, 2 suure silla kettast, 4 mängijate värvi kettast



Pärast mereröövlike alistamist saabub Katani saartele õitsengu ja rahu aeg. Otsustate kaunistada viimasena avastatud põhjasaared suursuguste ehitistega. Peagi algab võistlus. Kes suudab püstitada Katani ime esimesena?

Ettevalmistus mänguks

Valmistage mäng ette, nagu on pildil näidatud. Segage sadamad ja asetage pildiga ülespidi juhuslikus järjekorras näidatud kohtadesse. Asetage mängulauale 5 Katani ime — suur müür, suur sild, ausammas, suur teater ja linnus — ning mängijate värvi kettad. Pange suure müüri kettad pildil näidatud kohtadesse (kõrbeväljade ääres) ja suure silla kettad samuti pildil näidatud kohtadesse (lahesuudmes).

Lisareeglid

Ettevalmistusetapp

Ettevalmistusetapis ei saa rajada külasid väikesaartele ega ketastega märgistatud ristmikele. Samuti ei saa selles etapis ehitada punase hüüumärgiga ristmikele.

Lisapunktid

Kui ehitad mängu käigus küla mõnele väikesaarele, saad 1 võidupunktiketta. Pane ketas selle küla alla.

Katani ime rajamine

Kui oled esimene, kes asub ime rajama, saad vabalt valida kõigi viie ime vahel. Kui alustad ime rajamisega hiljem, pead valima allesjäänud imede vahel.

Võid alustada Katani ime rajamisega alles siis, kui oled täitnud selle ime rajamise tingimuse (vt *Katani imede rajamise tingimusi*). Näiteks võid hakata ehitama teatrit alles siis, kui oled juba ehitanud 2 linna.

Kui oled täitnud soovitud ime rajamise tingimuse, aeta selle ime peale oma värvi ketas (soovitavalt tekstiosa peale). Nüüd pead selle ime valmis ehitama.

Iga ime rajamine koosneb neljast etapist. Iga etapp maksab imel näidatud 5 loodusematerjali.

Niipea kui oled kandnud esimese etapi kulud, tõsta oma ime peal olev ketas lahtrisse „1“, näitamaks, et esimene ehitusetapp on lõpetatud. Kui oled lõpetanud teise etapi, tõsta ketas lahtrisse „2“ jne.

Kui sul on piisavalt loodusematerjale, võid oma mängukorra ajal ehitada ka rohkem kui ühe etapi.

Mereröövilaev/röövel

Röövel alustab ühelt kõrbetest. Mereröövilaeva selles mängus ei kasutata.

Mängu lõpp

Võita saab 2 viisil:

Kui mõni mängija ehitab valmis Katani ime (kõik 4 etappi on valmis) või kui mõnel mängijal on oma mängukorra ajal 10 võidupunkti ning ta on Katani ime rajamisel jõudnud teistest kaugemasse etappi.

Muutuva mängulaua ülesehitus

Suure saare maismaaväljade ja numbriketaste asukohti võib ette antud piirides vabalt muuta. Kõrbega piirnevale kahele maismaaväljale aga ei tohiks panna soodsaid numbreid (6 ega 8).

Katani imede rajamise tingimused

Suur raamatukogu — 2 linna

Ausammas — sadamalinn ja 5 tee/laevaga kaubatee

Tuletorn — lahe kaldal asuv küla (tuletorniketas*)

Linnus — 1 linn ja vähemalt 6 võidupunkti

Suur teater — 2 linna

Suur müür — kõrbes asuv küla (suure müüri ketas**)

Suur sild — lahe kaldal asuv küla (suure silla ketas**)

* Võta tuletorniketas pärast lahe kaldale küla ehitamist.

** Võta vastav ketas pärast sellega märgitud ristmikule küla ehitamist.



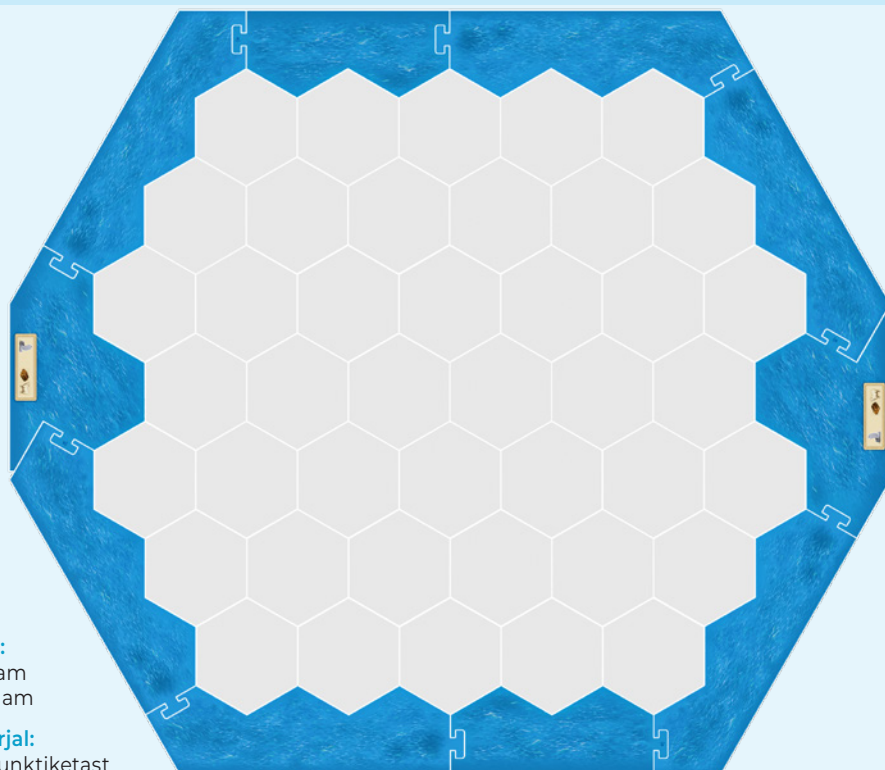
Uus maailm (vabamäng)

Soovite veel seigelda? Aga palun. Järgige alljärgnevat lühireegleid või looge ise stsenaariumeid, et rännata sõprade või perega Katanil ja avastada saart vabamängus!

Maastikuväljad	Arv	Numbrikettad	Arv
Meri	19	2	1
Kõrb	—	3	3
Kullajõgi	—	4	3
Künkad	4	5	3
Mets	5	6	2
Karjamaa	5	8	2
Põld	5	9	3
Mäed	4	10	3
		11	2
		12	1
Kokku	42	Kokku	23

Sadamad:
5 × erisadam
5 × 3:1 sadam

Lisamaterjal:
16 võidupunktikettast



Ettevalmistus mänguks

Pange raam kokku, nagu on pildil näidatud. Segage pildiga alaspidi läbi kõik maastikuväljad ja pange üksteise järel raami sisse pildiga ülespidi. Tehke samamoodi numbriketastega. Vaadake, et punased numbrid ei satuks üksteise kõrvale. Segage sadamad läbi pildiga alaspidi ja moodustage pildiga alaspidi virn. Alustades kõige vanemast mängijast, asetage kordamööda sadamad vabalt valitud maismaaväljade juurde kuni virn saab otsa. Ühelgi ristmikul ei või olla üle 1 sadama.

Pange röövel väljale „12“ ja mereröövlilaev ükskõik millisele vabale raamitükile.

Lisareeglid

Ettevalmistusetapp

Raja oma esimesed kaks küla mistahes paika.

Mängu alguses on igal mängijal üks või kaks kodusaart. Teised saared on võõrad.

Lisapunktid

Saad esimese võõrale saarele rajatud küla eest 1 võidupunktiketta lisaks.

Mängu lõpp

Kui mõni mängija saab oma mängukorral kokku 12 võidupunkti, on ta võitnud ja mäng lõpeb.

Veel kohandamisvõimalusi

Kui te pole mänguväljade asetusega rahul, tehke koos muudatusi. Võite alati luua oma stsenaariume ja neid katsetada. Kui kasutate mängus kullajõe maastikuvälju, vaadake, et neil poleks punaseid numbreid.