



## טורניר המתיישבים של קטאן – תקנון וחוקים

ברוכים הבאים לטורניר המתיישבים של קטאן!  
אנו גאים להזמין אתכם למשחק של סחר, אסטרטגיה וכיף!  
המקומות הראשונים יזכו בפרסים יקרי ערך, והמנצח יוכתר כ Lord of Catan!

### מבנה הטורניר:

#### 3 סבבים:

**סבב דירוג** - ישוחק על לוחות של 4 שחקנים.

- הסבב ישוחק על לוח רנדומאלי אשר יקבע על ידי המארגנים.
- חלוקת הצבעים והמקומות יקבעו על ידי השחקנים והשחקן המתחיל יקבע על ידי גלגול 2 קוביות ק.6.
- במידה ולא יהיו בדיוק 16 מנצחים (כלומר פחות או יותר מ- 16 לוחות), תיקו יישבר ע"י הנוסחא הבאה: מכפלת ניקוד השחקן בסכום הניקוד של כל השחקנים בשולחן, לחלק לזמן המשחק. (כלומר יכול להיות מצב שבו ישנם 20 מנצחים, ואז מבינהם עולים רק 16 שחקנים, או מצב בו יש 10 מנצחים, ועוד 6 מבין אלו שלקחו מקום שני במשחק שלהם)

**סבב חצי הגמר** – 16 שחקנים מובילים מסבב הדירוג

- החלוקה לשולחנות תעשה על ידי ניקוד משוקלל מסבב הדירוג.
- ישוחקו במקביל 4 לוחות שונים אשר יקבעו רנדומאלית על ידי המארגנים.
- חלוקת הצבעים והמקומות יקבעו על ידי השחקנים והשחקן המתחיל יקבע על ידי גלגול 2 קוביות ק.6.
- המנצח בכל שולחן יעלה לסבב הגמר.

**סבב הגמר** – 4 שחקנים מנצחים מסבב חצי הגמר.

- הסבב ישוחק על לוח רנדומאלי אשר יקבע על ידי המארגנים.
- חלוקת הצבעים והמקומות יקבעו על ידי השחקנים והשחקן המתחיל יקבע על ידי גלגול 2 קוביות ק.6.

## **הבהרות חוקים ופתרון מחלוקות:**

הבהרות החוקים הכתובים פה חלות על הטורניר ונקבעו על ידי מארגני הטורניר ומשתתפי הדין על החוקים בפורום הטורניר למניעת מצב של ויכוח בזמן המשחק. כל ההבהרות מתבססות על החוקים המקוריים ועל סט החוקים אשר תורגם לעברית על ידי חברת הקוביה. בכל סתירה בין החוקים לבין דעת השחקנים, ייפתר הסכסוך על ידי אחד מהמארגנים והחוק ייכתב על הלוח המרכזי ויובא לידיעת כלל השחקנים.

שימו לב:

- אין לשחק בשולחנות לפי "חוקי בית" או פירוש שונה לחוקים.
- במקרה של מחלוקת שלא מגיעה לפתרון על ידי השחקנים בשולחן יש לפנות לאחד ממארגני הטורניר, ויש לכבד את פסיקתו. ויכוח קולני לגבי פסיקה שנעשתה על פי חוקי המשחק והחוקים הנוספים תגרוור הרחקה מהטורניר או הורדת 2 נקודות מסך הניקוד הסופי של השחקן.
- שחקן שייטפס מרמה או פועל כנגד החוקים ייקנס על פי שיקול דעתם של מארגני הטורניר.

## **החוקים**

### **כללי התנהגות:**

כללי התנהגות 1: אפשר לשוחח בחופשיות בזמן המשחק ומותר לעשות "מניפולציות" שקשורות לסעיפים הבאים:

א: אפשר לשקר לגבי אסטרטגיה.

ב: אפשר להפריע באמצע עסקה שלא בתור שלך בהבטחה לתנאי מסחר טובים יותר בתור שלך.

ג: אפשר לשקר לגבי סוג המשאבים שיש לך ביד.

ד: אפשר להעיר כמה קרוב שחקן יריב לסיום המשחק ולחשב את הניקוד שלו בקול.

ה: אפשר להציע דרך פעולה חלופית לשחקן אחר.

ו: אפשר "לכרות ברית" עם שחקן אחר בהבטחה לתנאים מסוימים (שלא עוברים על החוקים) אך תמיד לזכור שזה משחק של שקרנים.

ז: אפשר להקציב מס' תורות לברית.

ח: אפשר להפר ברית שנכרתה עם שחקן אחר בכל זמן ובגלל כל סיבה.

כללי התנהגות 2: אסור לעשות את המניפולציות הבאות:

א: אסור לשקר לגבי מספר הקלפים שביד אם נשאלת כאשר יצא 7.

ב: אם נחשף קלף "מונופול" אסור לשקר אם יש לך את המשאב המבוקש וחובה להביא את כל הקלפים של אותו המשאב. אם יש ספק אפשר לקרוא למארגן הטורניר כדי ליישב את הוויכוח.

ג: אסור להתווכח לגבי החוקים ולשנות אותם כפי שנראה לשחקנים. על כל ויכוח או ספק על חוקיות מהלך מסוים לפנות למארגן הטורניר על מנת ליישב את הוויכוח.

### **חוקים כלליים:**

**חוק כללי 1:** תור השחקן מתחיל כאשר קיבל את הקוביות מהשחקן הקודם, (או את אישורו הברור של השחקן הקודם).

**חוק כללי 2:** תור השחקן מסתיים כאשר הוא מעביר בעצמו את הקוביות לשחקן הבא. (או סימן בצורה ברורה שסיים את תורו)

**חוק כללי 3:** ניצחון של שחקן יוכרז רק במהלך תורו. גם אם שחקן הגיע ל 10 נקודות מחוץ לתורו יש להמתין לתחילת תורו על מנת להכריז על ניצחון.

**חוק כללי 4:** במהלך שני הסיבובים הראשונים, זריקה של 7 משוחקת כרגיל. אין להטיל קוביה מחדש.

**חוק כללי 5:** אם תור של שחקן נמשך יותר מדי זמן, מארגן הטורניר או השחקנים האחרים יכולים לבקש ממארגן הטורניר להקציב לשחקן המתעכב דקה לסיום התור. אם אכן מתקבלת כזו החלטה, עד סוף המשחק ישנה הגבלה על כל השחקנים בשולחן של 2 דק' למסחר ולבניה (גם עם הבנק). [משמע תחשבו טוב טוב אם אתם רוצים להגביל שחקן].

**חוק כללי 6:** בהחלטה של כל שחקני השולחן או של מארגן הטורניר אפשר לאסור על שחקן לחלק את קלפי המשאבים וקלפי הפיתוח.

**חוק כללי 7:** הטלת קוביות תיחשב רק כאשר שתי הקוביות נמצאות או על לוח המשחק או על השולחן כשהן ישרות ולא מוטות בזזית. אחרת על השחקן להטיל את שתי הקוביות בשנית.

### **חוקי מסחר:**

**חוק מסחר 1:** קיים מסחר עתידי, על אחריות השחקנים הסוחרים. [לא לשכוח שזה משחק של שקרנים]

**חוק מסחר 2:** כל המסחר גלוי לעיני השחקנים.

**חוק מסחר 3:** אי אפשר לסחור בקלפי פיתוח.

**חוק מסחר 4:** שחקן פעיל יכול לתת קלף ב"מתנה" לשחק אחר. יתבצע אך ורק אם מקובל על ידי שני הצדדים.

**חוק מסחר 5:** מסחר יתבצע אך ורק עם השחקן הפעיל. אין מסחר בין שחקנים שלא בתורם, כולל מסחר עם הבנק.

חוק מסחר 6: השחקן הפעיל יכול לקבל משחקן אחר משאבים כדי להחליף אותם בנמל שברשותו. תשלום נוסף לשחקן הפעיל על פעולת ההחלפה בנמל יתבצע על פי הסכם בין השחקנים הסוחרים.

חוק מסחר 7: שחקן לא פעיל לא יכול להשתמש בנמל ששייך לו בשביל עסקה עם השחקן הפעיל.

חוק מסחר 8: אם בבנק אין מספיק קלפים מהמשאב שעלה בקוביות כדי לספק לכל השחקנים שאמורים לקבל אותו באופן המלא באותו הסיבוב, אף אחד מהשחקנים לא יקבל את המשאב.

חוק מסחר 9: אי אפשר לסחור עם נמל שנבנה כעת. (נקבע בדיון על פי רוב ולכן יאכף)

### **חוקי בנייה:**

חוק בנייה 1: דרך חייבת להיות בהמשך לדרך או ישוב בצבע שלך. אם בסוף דרך שלך קיים ישוב של שחקן אחר, אין לך אפשרות להמשיך את הדרך.

חוק בנייה 2: אפשר לבנות התיישבות בקצה דרך של יריב או בין שתי דרכים קיימות של יריב, כל עוד אין התיישבויות או ערים במרחק שתי דרכים מנקודת הבנייה.

חוק בנייה 3: אם נבנתה התיישבות בין שתי דרכים קיימות של יריב, היא קוטעת את רצף "הדרך הארוכה ביותר" של היריב בלבד. בשביל היריב, הדרכים לקבלת קלף "הדרך הארוכה ביותר" ייספרו מההתיישבות הקוטעת ובנפרד ולפי רצף הדרכים הארוך מביניהם. בשביל השחקן הקוטע, הבנייה לא מהווה הגבלה על רצף הדרכים.

### **חוקי שימוש בקלפי פיתוח:**

שימוש בקלפי פיתוח 1: שחקן פעיל יכול לחשוף קלף פיתוח "אביר" בכל שלב של התור שלו. גם לפני הטלת הקוביות.

שימוש בקלפי פיתוח 2: אפשר לקנות בתור כמה קלפי פיתוח שרוצים. מותר להשתמש רק באחד בתור ולא באחד מאלו שקנית בתור הנוכחי.

שימוש בקלפי פיתוח 3: מותר להשתמש בקלף "אביר" גם אם לפני כן יצא בקוביות 7.

שימוש בקלפי פיתוח 4: בסוף המשחק, אם השחקן לא ניצח, קלפי הפיתוח עם נקודות ניצחון ייספרו כחלק מהניקוד הסופי שלו עד לסכום של 9 נקודות. (המשמעות היא שלצורך חישובי הדירוג, המנצח מקבל 10 נקודות, וכל שאר השחקנים מקבלים לכל היותר 9 נקודות, למרות שבפועל ישנן יותר נקודות)

שימוש בקלפי פיתוח 5: קלפי נקודות ניצחון אפשר לפתוח בכל זמן והם לא נחשבים כפעולה.

שימוש בקלפי פיתוח 6: על השחקנים להפריד באופן ברור בין קלפי הפיתוח שנקנו בתור הנוכחי לבין אלו שנקנו בתורות קודמים.

שימוש בקלפי פיתוח 7: אין הגבלה לכמות קלפי הפיתוח ביד.

### **חוקי גניבה:**

**חוק גניבה 1:** כשמזיזים את הגנב ניתן להזיז אותו לכל משבצת על הלוח, גם למשבצת ללא שחקנים או למשבצת עם שחקן ללא משאבים זמינים.

**חוק גניבה 2:** אם יוצא 7 או שקלף "אביר" נחשף אסור להשאיר את הגנב על אותה המשבצת. חובה להזיז את הגנב למשבצת אחרת.

**חוק גניבה 3:** אם גנב הונח במשבצת שבה יש התיישבות או עיר של שני שחקנים ולאחד מהם אין משאבים זמינים אפשר להכריז עליו כמי שגונבים ממנו ולא מזה שיש לו משאבים זמינים (כחלק מטקטיקה).

**חוק גניבה 4:** אם הגנב לא זז אחרי גלגול 7 או אביר (כלומר אם השחקן הפעיל שכח להזיז אותו) אז הוא עובר על ידי השחקנים למדבר ולא נגנב כלום.