

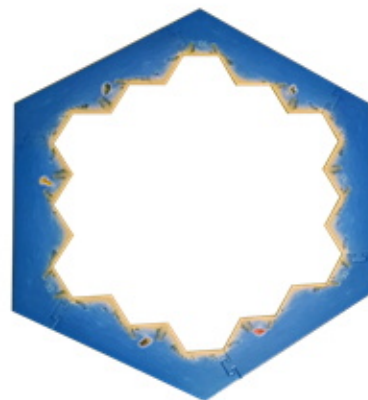
カタナン

初心者向けインストBOOK

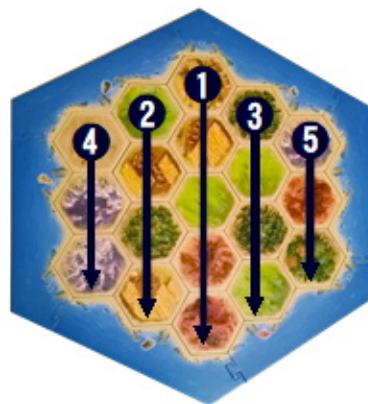
ver 1.00



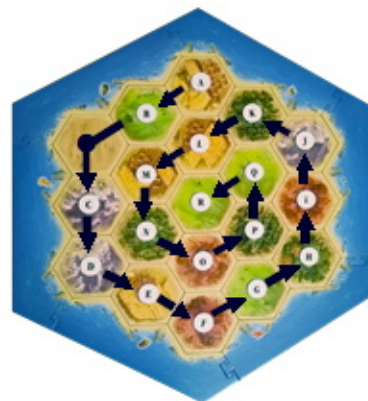
ゲームの準備



(1)海フレームをランダムに組み立てます



(2)地形タイルをシャッフルして、左記の順で配置します



(3)数字チップをAから順番に反時計回りに置きます。置き終わったら、チップをひっくり返して数字の面を上にします。

ゲームの概要

「カタン」は、2つのサイコロの出目で産出される資源を使って、カタン島を開拓するゲームです。



勝利条件

開拓地の建設等によって得られる勝利ポイントの合計が最初に10点に達したプレイヤーがカタン島の王となり、ゲームに勝ちます。



資源の産出

手番になったプレイヤーは2つのサイコロを振ります。

サイコロの出目と同じ数のパネルから資源が産出され、そのパネルの交差点に開拓地または都市を置いている全プレイヤーが資源を獲得します。

1つのパネルに開拓地が複数ある場合は、開拓地の数分の資源を獲得します。



右の図の場合、サイコロの出目が4の時にオレンジは木を2つ獲得し、青は木を1つ獲得します

●各地形から産出される資源

| 森林 | 丘陵 きゅうりょう | 牧草地 | 畑 | 山地 |
|-----------|--------------|------------------------|-----------|-----------|
| | | | | |
| ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| | | | | |
| 木 (木材) | 土 (レンガ) | 羊 (羊毛) ₃ | 麦 (小麦) | 鉄 (鉱石) |

出目が7の場合

サイコロの出目が7だった場合、資源が算出されず、代わりに盗賊が活動します。

8枚以上の手札（資源）を持つ全プレイヤーは手札の半分を失います。

手札が奇数の場合、端数は手元に残ります（手札が9枚の時は4枚の手札を失い、5枚残る）。



盗賊の移動

7を出したプレイヤーは盗賊を移動し、盗賊が置かれた地形タイルに開拓地または都市が隣接するプレイヤーの中から1人を選び、資源を1枚ババ抜き方式で奪います。

盗賊が置かれたパネルは、盗賊が移動するまで資源が産出されなくなります。



街道の建設

「木」と「土」を使って、街道を建設する事が出来ます。

街道を建設しても勝利ポイントは増えませんが、新しい開拓地を作る為には街道を2本以上伸ばす必要があります。



開拓地の建設

「木」と「土」と「羊」と「麦」を使って、新しい開拓地を建設する事が出来ます。

新しい開拓地を建設すると勝利ポイントが+1されます。

自分または他プレイヤーと隣接して開拓地を建設する事は出来ません



開拓地の都市化

「麦」を2枚「鉄」を3枚使って、開拓地を都市化する事が出来ます。

開拓地を都市化すると、勝利ポイントと資源の獲得量が2倍になります。



最長交易路

最初に5本以上の道を作ったプレイヤーは「最長交易路」を得る事が出来、最長交易路を保有している間、勝利ポイントが+2されます。

1本の道としての長さが対象で、この図の場合、道の最長は5本となります。

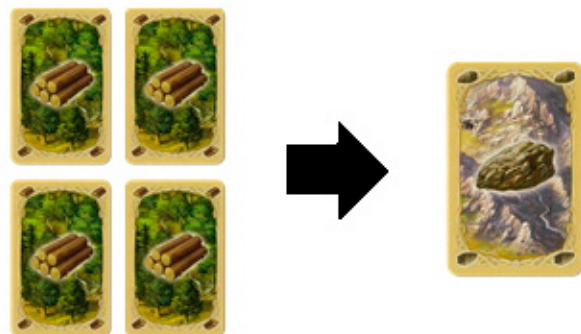
他のプレイヤーの道が単独で最長になると「最長交易路」がそのプレイヤーに移行します。



6

銀行

全てのプレイヤーは、自分の手番（サイコロを振った後）に「同じ資源4枚」と「好きな資源1枚」を交換出来ます。



一般港

一般港に開拓地を建設すると「同じ資源3枚」と「好きな資源1枚」を交換出来ます。



7

専門港

専門港は「港に描かれた資源2枚」と「好きな資源1枚」を交換出来ます。



この場合、オレンジは「土2枚」と「好きな資源1枚」を交換出来ます。

チャンスカード (発展)

「麦」と「羊」と「鉄」を使ってチャンスカード（全25枚）を購入する事が出来ます。購入したチャンスカードは、次の自分の手番から使う事が出来ます。

1回の手番で使えるチャンスカードは1枚まで



① 騎士

チャンスカード

盗賊を移動させ、7を出した時と同じ要領で他のプレイヤーの資源を1枚奪う事が出来ます。

14枚 / 25

サイコロを振る前に使う事も出来ます。



② 発見

チャンスカード

好きな資源を2枚獲得する事が出来ます。

2枚 / 25

2つの資源は同じ種類である必要はありません。



③ 街道建設

チャンス
カード

資源を使わずに、道を2本建設出来ます。

2枚 / 25

2本の道はつながっている
必要はありません。



⑤ 施設

チャンス
カード

所持する事で勝利ポイントが+1となります。

施設（ポイントカード）を複数枚所持する場合、勝利ポイントは枚数分増えます。

5枚 / 25



④ 独占

チャンス
カード

1種類の資源を全プレイヤーから回収する事が出来ます。

2枚 / 25

資源を1枚も得る事が出来
なかった場合もカードは消
費します。



最大騎士力

最初に3枚の騎士カードを使用したプレイヤーは「最大騎士力」を得る事が出来、最大騎士力を保有している間、勝利ポイントが+2されます。

他のプレイヤーの道が単
独で最大枚数になると「最大
騎士力」がそのプレイヤー
に移行します。



交渉

手番のプレイヤーは、自分の持っている資源を他のプレイヤーと交換する事が出来ます。

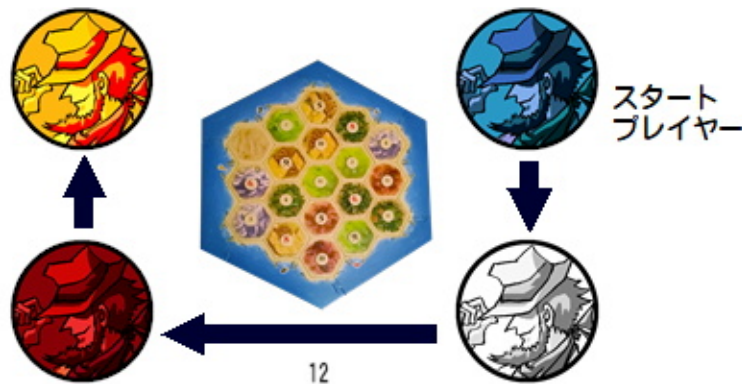
おまんの麦2つとワミの鉄1つを交換するぜよ



他のプレイヤーから手番のプレイヤーに交渉を持ち掛ける事は出来ますが、手番でないプレイヤー同士の交渉は出来ません。

初期配置

1. 全プレイヤーがサイコロを振って、一番大きな数字を出した人（スタートプレイヤー）から時計回りで1つ目の開拓地を配置します。



2. スタートプレイヤーは空いている交差点(タイルの角)を選んで自分の開拓地を1つ置き、その開拓地に隣接して好きな方向に街道を1本引きます。



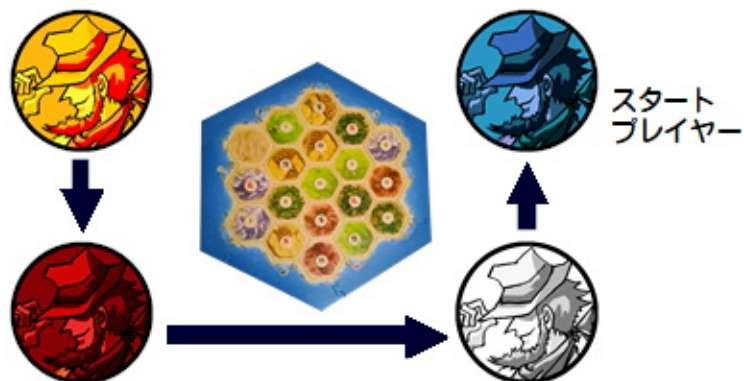
3. 2番目以降のプレイヤーも、空いている交差点(タイルの角)を選んで自分の開拓地を1つ置き、その開拓地に隣接して好きな方向に街道を1本引きます。

今まで設置された開拓地と隣り合う交差点には、開拓地を設置出来ません。



4.
4番目のプレイヤーまで開拓地と街道を置き終わったら、次は4番目のプレイヤーから順番に反時計回りで2つ目の開拓地と街道を設置していきます。

※4番目のプレイヤーは開拓地を連続で配置する事が出来ます



5.
2つ目の開拓地は隣接する土地から資源を獲得します。



青が2つ目の開拓地をこの場所に配置した場合、青は「木」「麦」「鉄」を獲得します

■本書をスマホで見たい場合

「カタンビギナーズ」というブログで本書と同じ内容が見れます。



■本書をプリントアウトしたい場合

ヨミトク会のHP (<http://yomitoku.jp>)にあるポドゲ部のページからPDFファイルをダウンロード出来ます。

●本書に関するお問合せ

〒111-0035 東京都台東区西浅草3-25-32
解説エンターテイメント集団 ヨミトク会
ポドゲ部 太田 匡英

TEL:080-3124-8187 mail:m-ota@yomitoku.jp