



CATAN 카탄

도시와 기사

게임 연령	게임 인원	게임 시간
만 12세 이상	3-4명	120분

구성물

편치 보드 3개:

- 도시 개발판 4개
- 도시 개발 타일 15개씩 4세트
- 야만족 항로판 1개
- 건설비용카드 4장

카드 96장:

- 상품카드 36장
(종이, 화폐, 옷감 각 12장씩)
- "카탄의 수호자" 승점카드 6장
- 진보카드 54장
(정치, 상업, 과학 진보카드 각 18장씩)

플레이어용 말 4세트:

- 기사 말 6개
- 투구 6개
- 도시 성벽 3개
- 수도 3개

기타 구성물:

- 상인 말 1개
- 빨간색 주사위 1개
- 이벤트 주사위 1개
- 야만족 함대 말 1개
- 규칙서 1부

목차

목차

- 게임 개요 2쪽
- 섬 만들기: 초보자용 게임 4쪽
- 섬 만들기: 숙련자용 게임 4쪽
- 게임 진행 요약 5쪽
- 세부 게임 진행 5쪽
- 거래 6쪽
- 건설 및 기사 놓기 / 활동 상태 변경 / 승급 6쪽
- 도시 개발 7쪽
- 수도 7쪽
- 진보카드 7쪽
- 기사 행동 8쪽
- 이동 8쪽
- 이동과 다른 기사 추방 8쪽
- 도둑 추방 8쪽
- 야만족 군대와와의 전투 8쪽
- 야만족 군대가 승리했을 때 9쪽
- 카탄 기사들이 승리했을 때 9쪽
- 상인 9쪽
- 게임 종료 9쪽
- 『카탄: 항해사』와 조합한 게임 9쪽
- 진보카드에 대한 세부 규칙 10쪽
- 과학카드(초록색) 10쪽
- 정치카드(파란색) 10쪽
- 상업카드(노란색) 11쪽
- 판권 11쪽

『카탄』의 다른 버전들에 대한 안내

『카탄』과 그 확장판들은 1995년 카탄이 처음 출시된 이래로 몇 번의 개정을 거쳐 현재에 이르렀습니다. 본 2015년 개정판은 2010년 개정판과 큰 차이가 없습니다. 카드와 지형타일의 그림을 제외한 플라스틱 말 등 구성물은 2010년 이전 버전과도 동일합니다. 2010년 이전 버전의 『카탄』을 보유하고셨더라도 2010년 개정판의 카드 및 플라스틱 말을 별매하시면 새로운 버전의 확장판 게임을 즐기실 수 있습니다. 카드 및 플라스틱 말 구매에 대한 정보는 다이버다이스(www.divedice.com)에서 찾아보실 수 있습니다.

A 게임 개요와 배치 예시

커다란 그림은 이 게임을 처음 접하는 분들께 권하는 타일 배치 예시입니다.
그 아래의 그림은 도시와 닿아있는 지형에서 생산되는 자원 및 새로운 상품입니다.

1 카탄이 위기에 처했습니다 - 평화를 사랑하는 카탄의 주민들에게 전쟁의 먹구름이 몰려오고 있습니다. 카탄의 부를 탐낸 거친 야만족들이 카탄을 침공하기 위해 바다를 건너 다가옵니다.

2 다행히도, 이를 대비하기 위한 충분한 시간이 있습니다. 야만인 군대의 힘은 카탄에 건설된 도시의 숫자에 따라 결정됩니다. 야만족 군대를 물리치려면 모두의 기사를 합한 수가 적어도 야만족의 힘과 같아야 합니다.

3 성공적으로 야만족을 물리치게 되면 야만족의 위협은 잠시 사라지지만, 카탄 기사들이 패배하면 야만족들은 도시를 침공하여 약탈할 것이고 약탈당한 도시는 쇠퇴하여 마을로 돌아갈 것입니다.

4 카탄을 지키기 위한 기사가 없거나 가장 적은 플레이어가 도시를 잃게 될 것입니다. 따라서 도시를 잃을 위기에 빠지고 싶지 않다면, 기사를 만들어야 합니다!

5 이러한 외부의 위협과는 별도로, 플레이어들은 또한 다른 플레이어들과 수도 3개를 먼저 건설하기 위해 경쟁해야 합니다! 수도를 건설하기 위해서는 도시를 개발해야 합니다. 수도는 추가 승점 2점입니다.

6 새로 등장한 '상품카드'를 이용해 도시를 개발할 수 있습니다. 상품카드는 산, 초원, 숲과 인접한 곳에 도시를 건설하면 얻을 수 있습니다.



- A 「카탄」 기본판과 비교해 크게 바뀐 점이 무엇인지 확인하려면 <게임 개요와 배치 예시>를 읽으십시오.
- B 그 다음, 규칙서 3~9페이지를 읽고, 새로 추가된 규칙에 대하여 자세히 알아보십시오.
- C 10쪽부터의 <세부 규칙>에는 진보카드의 내용이 실려있습니다.



7 마을 하나와 도시 하나로 게임을 시작합니다. 도시에서 자원을 얻을 때, 산, 초원, 숲에서 자원을 얻게 되면 자원 1장과 상품 1장을 얻습니다.

8 도시 개발은 3가지 방향으로 할 수 있습니다. 각 방향의 최종 개발 단계는 모두 수도 건설입니다. '화폐' 상품으로는 도시의 정치력(파란색)을 개발할 수 있습니다.



'종이' 상품은 도시의 과학력(초록색)을 개발할 수 있으며, '옷감' 상품은 도시의 상업력(노란색)을 개발할 수 있습니다. 어떤 도시 개발 분야의 4단계에 제일 먼저 도달하게 되면 자신의 도시를 수도(승점 2점 추가)로 바꿀 수 있습니다.

9 도시를 개발할수록, 새로운 진보카드를 얻을 가능성이 높아집니다. 새로운 진보카드는 이전보다 게임에 더욱 강력한 영향력을 발휘합니다.

10 카탄에서의 삶이 힘들어진 만큼, 이를 극복하기 위해서는 더 많은 시간이 필요합니다. 가장 먼저 13점을 얻은 플레이어가 승리합니다!



철 x 1
화폐 x 1



나무 x 1
종이 x 1



양 x 1
옷감 x 1

여기서부터는 『카탄: 도시와 기사』의 전체 규칙을 다루고 있습니다. 첫 게임을 하기 전에 다른 플레이어들과 함께 <게임 규칙>을 충분히 읽어주시기 바랍니다. 새로운 진보카드에 대한 내용은 규칙서 뒤의 <세부 규칙>에서 다루고 있습니다.

B 게임 규칙

섬 만들기

초보자용 게임:

다양한 조합으로 게임을 즐길 수 있지만, 이 게임을 처음 접하시는 플레이어들에게는 규칙서 2페이지~3페이지에 있는 그림대로 시작 배치를 하시길 추천드립니다. 해당 배치는 모든 플레이어가 발전하기에 충분한 자원(특히 밀)을 얻을 수 있도록 배려한 배치입니다.

- 먼저 그림에 보이는 대로 테두리 타일을 조립합니다. 항구가 인쇄된 면이 보이도록 합니다.
- 그 후 그림에 보이는 대로 땅 타일들과 숫자칩을 채워 넣습니다. 마지막으로 완성된 게임판 옆에 야만족 항로판을 놓습니다.

숙련자용 게임:

첫 게임 이후에는 땅 타일과 숫자칩을 변형하여 배치할 수 있습니다. 『카탄』 기본판의 <세부 규칙>에 있는 <배치 변형> 부분을 참조하십시오.

준비

『카탄』 기본판에 있는 아래 구성물은 필요하지 않습니다.

- 발전카드
- 건설비용카드
- 특별 승점카드 “최강 기사단”
- 주사위 1개

첫 게임 준비

- **도시 개발판:** 타일 15개와 도시 개발판을 틀에서 조심스럽게 떼어냅니다. 떼어낸 틀과 표시가 되어있는 타일들을 모두 버립니다.



매 게임마다의 준비:

- 자원카드를 분류하여, 카드 보관함의 각 칸에 한 종류씩 앞면이 보이도록 놓습니다.
- 승점카드 “카탄의 수호자” 카드는 보관함 맨 끝 빈칸에 놓습니다.
- 『카탄: 도시와 기사』에 새로 추가된 카드인 상품카드를 분류하여, 세 번째 카드 보관함의 각 칸에 한 종류씩 앞면이 보이도록 놓습니다. 종이는 나무 밑에, 화폐는 철 밑에, 옷감은 양 밑에 오도록 카드 보관함의 위치를 맞춥니다.



- 3개의 카드 보관함을 게임판 옆 한 쪽에 놓습니다.

- 『카탄: 도시와 기사』의 새로운 진보카드를 카드 뒷면의 종류별로 분류하여 네 번째 카드 보관함의 각 칸에 뒷면이 보이도록 놓습니다. 상업(노란색), 정치(파란색), 과학(초록색) 세 종류의 카드가 있습니다. 이 카드 보관함도 게임판 옆에 놓습니다.

- 상인 말과 빨간색 주사위와 일반 주사위 각 1개(『카탄』 기본판의 주사위를 사용하세요), 이벤트 주사위, 그리고 특별 승점카드 “최장 교역로”를 게임판 옆에 준비해둡니다.

- 야만족 항로판을 준비하여 게임판 옆에 놓고 함대 말을 시작 위치에 놓습니다.



각 플레이어는 색깔을 선택하고 다음 내용물을 받습니다.

- 마을 5개, 도시 4개, 도로 15개

- 기사 6개
하급 기사(뾰족한 부분이 하나인 깃발) 2개
중급 기사(뾰족한 부분이 2개인 깃발) 2개
상급 기사(뾰족한 부분이 3개인 깃발) 2개

- 투구 6개

- 도시 성벽 3개

- 수도 장식물 3개
- 도시 개발 타일 15개, 도시 개발판 1개
도시 개발판에 타일을 다음 그림과 같이 넣어 놓습니다.



근거리 마련 단계

- 각 플레이어가 주사위 2개를 돌아가면서 1번씩 던집니다.
- 가장 높은 숫자가 나온 플레이어가 시작 플레이어가 되어 차례를 시작합니다. 『카탄』 기본판의 근거리 마련 단계 규칙에 따라 1라운드 건설을 진행합니다. 1라운드에서는 마을 1개와 도로 1개를 건설합니다.

- 2라운드에서는 마을 대신에 도시를 건설합니다(도시 하나와 도로 하나를 짓습니다).
- 중요:** 이 마을과 도시는 가능하면 밀이 나오는 농지에 인접하게 건설하십시오.
- 각 플레이어는 도시와 인접해 있는 땅 타일에서 각각 자원을 하나씩 받습니다.
- 가장 마지막에 도시를 건설한 플레이어부터 차례를 시작합니다.

게임 진행 요약

자기 차례가 되면 아래와 같은 행동을 할 수 있습니다.

1. 주사위 3개를 모두 던집니다.

- 이벤트 주사위의 그림은 벌어질 사건들을 알려줍니다.
- 빨간색 주사위는 진보카드를 얻을 수 있을지를 알려줍니다.
- 빨간색 주사위와 일반 주사위의 숫자 합은 자원을 얻을 수 있는 땅을 알려줍니다.
- 도시와 인접한 땅 타일에서 자원을 얻을 때, 숲, 산, 초원 타일에서는 해당 자원 1장과 상품 1장씩을 얻습니다. 그 외의 땅 타일에서는 해당 자원 2장을 얻습니다.
- 중요:** 주사위를 던지기 전에 할 수 있는 행동은 오직 진보카드 “연금술사”를 사용하는 행동뿐입니다. 주사위를 던지기 전에는 카드를 거래하거나 건물을 건설할 수 없습니다.

2. 그런 다음 아래의 행동을 원하는 순서대로 합니다.

a) 거래 - 공동 창고 또는 다른 플레이어와 거래할 수 있습니다.

b) 건설

- 도로, 마을, 도시(『카탄』 기본판과 같은 규칙으로 건설합니다).
- 새로운 행동: 도시 성벽 건설
- 새로운 행동: 하급 기사를 놓기
기사를 활성화하기
- 새로운 행동: 상품카드를 이용하여 도시 개발하기

c) 추가 행동

차례 동안 아래의 행동을 추가로 할 수 있습니다.

- 진보카드 사용하기
- 기사 행동: 기사 승급시키기
기사 이동
다른 플레이어의 기사 추방(자신의 기사를 움직여서)
도둑 추방

한 사람이 차례를 마치면 그 왼쪽 사람의 차례가 됩니다. 차례를 받은 사람은 주사위를 굴리는 것을 시작으로 자기 차례를 진행합니다.

세부 게임 진행

주사위 던짐과 그에 따른 행동

플레이어의 차례에 주사위를 모두 던진 후, 그 결과를 다음과 같이 처리합니다. 주사위 조합에 따라서 여러 가지 상황이 발생할 수 있습니다.

1) 야만족 함대 접근: 배



이벤트 주사위에서 배가 나오면, 야만족 함대가 카탄을 향해서 이동할 것입니다. 야만족 함로판의 함대 말을 화살표 방향으로 한 칸 움직입니다. 야만족 함대 말이 마지막 칸(빨간색 테두리 칸)에 도달하게 되면, 야만족 군대가 카탄에 상륙합니다. 야만족의 침공을 막기 위해서 활동 상태인 기사들이 필요합니다. 더 자세한 내용은 8쪽의 “야만족 군대와와의 전투”를 참조하십시오.

2) 진보카드 얻기: 성문



이벤트 주사위에서 성문이 나왔을 때, 빨간색 주사위의 조건을 충족하는 **모든 플레이어**는 진보카드를 얻습니다. 진보카드를 얻으려면, 플레이어들은 이벤트 주사위에서 나온 성문과 색깔이 같은 도시를 개발해 두었어야 합니다.

- 진보카드를 얻으려면, 빨간색 주사위에서 나온 주사위 눈이 이벤트 주사위의 성문과 색이 같은 도시 개발판에 표시되어 있어야 합니다.



파란색 성문과 빨간색 주사위 2가 나왔을 때 예시입니다. 왼쪽 플레이어는 조건에 맞지만, 오른쪽 플레이어는 맞지 않습니다.

- 조건에 맞는 플레이어들은 시계 방향 순서로, 이벤트 주사위에서 나온 성문과 같은 색깔의 진보카드 더미 맨 위에서 진보카드를 한 장씩 가져갑니다. 카드를 가져간 플레이어들은 카드를 확인한 후에 자신의 앞에 뒷면이 보이도록 놓습니다. 진보카드는 한 사람당 최대 4장까지만 가질 수 있습니다. 자세한 내용은 설명서의 “진보카드” 부분을 참조하세요.

3) 자원 얻기: 두 개의 숫자 주사위



빨간색 주사위와 일반 주사위에 나온 숫자의 합은 이번 차례에 자원과 상품이 나오는 지역을 결정합니다. 해당 숫자합이 놓여있는 모든 땅 타일에 인접하게 마을 또는 도시를 건설한 플레이어가 자원 및 상품을 가져갑니다.

- 마을: 해당하는 땅이 생산하는 자원카드 1장을 얻습니다.
- 도시: 카드 2장을 얻습니다. 자원을 얻는 땅의 종류에 따라 다음과 같이 둘 중 하나의 경우로 카드를 얻습니다.
 자원카드 2장을 얻는 경우
 - 언덕에서는 흙 2장을 얻습니다.
 - 농지에서는 밀 2장을 얻습니다.
 자원카드 1장과 상품 1장을 얻는 경우
 - 산에서는 철 1장과 화폐 1장을 얻습니다.
 - 숲에서는 나무 1장과 종이 1장을 얻습니다.
 - 초원에서는 양 1장과 옷감 1장을 얻습니다.

4) 주사위 숫자 합이 7이면: 도둑 옮기기

게임이 시작되고서 야만족이 카탄에 한 번도 도달하지 않았다면, 도둑은 움직이지 않습니다. 이런 경우 주사위 숫자 합이 7이면 다음과 같은 일이 발생합니다.

- 모든 플레이어는 자신의 손에 카드가 7장이 넘는지 확인합니다. 도둑은 사막에 그대로 머무르며 어떤 플레이어에게서도 자원을 빼앗지 않습니다.
 - 진보카드 “주교”나 기사의 능력을 사용해도 도둑을 옮길 수 없습니다.
- 한 라운드에 야만족의 첫 침략과 주사위 7이 동시에 나올 수 있습니다. 이런 경우 야만족의 침략이 자원을 얻는 행동보다 먼저 처리되므로, 침략이 된 것으로 간주하여 도둑을 옮길 수 있습니다.

거래

거래 규칙은 『카탄』 기본판의 규칙과 같습니다. 새로운 카드인 상품카드 역시 거래할 수 있습니다. 상품카드를 자원카드처럼 다른 플레이어 또는 공동창고와 거래할 수 있습니다.

- 공동창고에 같은 자원 또는 상품카드 4장을 내고 원하는 자원 또는 상품카드 1장을 가져올 수 있습니다.
- 3:1 항구를 가지고 있다면, 같은 자원 또는 상품카드 3장을 내고 원하는 자원 또는 상품카드 1장을 가져올 수 있습니다.
- 자원카드를 상품카드를 교환하여 가져올 수 있습니다.(예를 들어 4:1 거래로 흙 4장으로 옷감 1장을 가져오거나, 특수 항구(흙)에서 흙 2장으로 종이 1장을 가져올 수 있습니다.) 반대로 가능합니다.
- 플레이어들간의 거래는 자유롭게 가능합니다. 다만 카드를 무상으로 주는 것은 불가능합니다. 거래를 할 때는 반드시 자원 또는 상품카드를 서로 주고받아야 합니다.
- 진보카드는 거래할 수 없습니다.

건설 및 기사 놓기

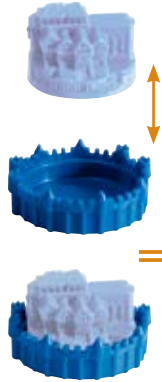
도로, 마을, 도시의 건설 규칙은 『카탄』 기본판과 같습니다.

『카탄: 도시와 기사』에서는 새 건물인 “도시 성벽”이 추가되었고, 건물과 같은 방법으로 기사를 놓을 수 있습니다.

도시 성벽

주사위를 던져 7이 나오면, 손에 7장이 넘는 카드를 가지고 있는 플레이어는 카드의 반을 버려야 합니다.

- 도시 성벽 하나당, 7이 나왔을 때 버리지 않고 손에 들 수 있는 카드 제한이 2장씩 증가합니다.
- 도시 성벽의 건설비용은 흙 2장입니다. 비용을 지불하고 도시를 하나 선택하여 살짝 들어올린 후 도시 성벽을 놓고 그 안에 도시를 놓습니다. 도시 성벽은 도시에만 건설할 수 있습니다.
- 도시 성벽이 있는 자신의 도시가 늘어날 때마다, 7이 나왔을 때 버리지 않고 손에 들 수 있는 카드 제한은 2장씩 증가합니다.



예시: 도시 성벽이 있는 도시 2개를 가진 플레이어는 주사위 숫자 7이 나왔을 때 11장까지 카드를 가지고 있을 수 있습니다. 하지만 그 플레이어의 카드가 12장 이상이었다면, 6장만 남기고 버려야 합니다.

- 플레이어가 도시를 잃게 되면, 그 도시에 속한 도시 성벽도 잃습니다.

기사

기사는 두 가지 상태로 나뉘며, 이는 투구로 구별할 수 있습니다.

- 투구가 없는 기사는 “비활동” 상태의 기사입니다. “비활동” 상태의 기사는 아무것도 할 수 없습니다.
- 투구가 있는 기사는 “활동” 상태의 기사입니다. “활동” 상태의 기사는 영향력을 발휘하고 여러 가지 행동을 할 수 있습니다.

기사의 강함은 세 등급으로 나뉘며, 기사의 깃발로 구분됩니다.

- 깃발의 뾰족한 부분이 하나인 기사는 “하급 기사”입니다.
- 깃발의 뾰족한 부분이 둘인 기사는 “중급 기사”입니다.
- 깃발의 뾰족한 부분이 셋인 기사는 “상급 기사”입니다.

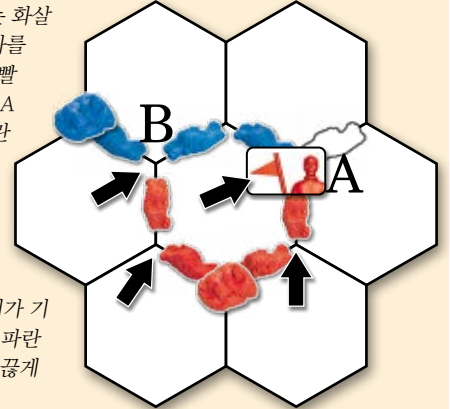


기사 놓기

철 1장과 양 1장을 내면 기사를 놓을 수 있습니다. 비용을 지불한 후, 하급 기사(깃발의 뾰족한 부분이 하나인 기사) 하나를 개인 창고에서 가져와서 투구가 없는 비활동 상태로 게임판에 놓습니다.

- 비활동 상태의 기사는 자신의 도로가 이어진 빈 교차점에만 놓을 수 있습니다.
- 마을, 도시에 적용되는 거리 규칙은 기사에는 적용되지 않습니다.
- 기사가 상대방의 도로에 접해 있다면, 상대방의 도로를 끊을 수 있습니다. 상대방은 해당 교차점에 건물을 건설할 수 없습니다. 이 능력은 비활동 상태에서도 발휘됩니다.
- 기사는 특별 승점 “최장 교역로”를 끊을 수 있습니다. 이 능력은 비활동 상태에서도 발휘됩니다.

예시: 빨간색 플레이어는 화살표로 표시된 네 곳에 기사를 놓을 수 있습니다. 만약 빨간색 플레이어가 교차점 A에 기사를 놓는다면, 파란색 플레이어의 도로 연결을 차단하게 됩니다. 교차점 A와 닿은 곳에는 이제 빨간색 플레이어만 도로를 놓을 수 있습니다. 빨간색 플레이어가 기사를 교차점 B에 놓으면 파란색 플레이어의 교역로를 끊게 됩니다.



기사 활동 상태 변경하기

플레이어는 게임판에 놓인 기사를 활동 상태로 변경할 수 있습니다. 기사를 활동 상태로 변경하기 위해서는 변경하려는 기사의 등급과 상관없이 밀 1장을 내야 합니다. 방금 놓은 기사의 상태를 변경하는 것도 가능합니다.

- 상태를 변경한 기사에게 투구를 씌웁니다.
- 이번 차례에 활동 상태가 된 기사는 이번 차례에는 행동할 수 없습니다.
- 이번 차례에 상태를 변경했다면, 그 기사는 다음 차례부터 행동할 수 있습니다. 할 수 있는 행동에 대해서는 8페이지 <기사 행동>을 보세요.



기사 승급시키기

기사를 놓을 때는 하급 기사를 놓으며, 놓은 하급 기사는 바로 승급시킬 수 있습니다.

- 하급 기사를 중급 기사로 승급시키기 위해서는 철 1장과 양 1장을 내야 합니다. 승급한 하급 기사를 게임판에서 제거하고 그 자리에 중급 기사(깃발의 뾰족한 부분이 두 개인 기사)를 놓습니다.
- 기사는 활동/비활동 상태에 상관없이 승급할 수 있습니다. 승급한 기사는 이전 상태를 유지합니다. 활동 상태에서 승급하면 활동 상태, 비활동 상태에서 승급하면 비활동 상태의 기사가 됩니다. 각 기사는 한 차례에 한 단계만 승급할 수 있습니다.
- 중급 기사도 같은 방법으로 상급 기사로 승급할 수 있습니다. 다만, 상급 기사는 도시 개발판의 기술 “요새” 단계를 개발한 플레이어만 승급시킬 수 있습니다.

중요: 플레이어는 한 등급의 기사를 최대 2개까지만 가질 수 있습니다. 하급 기사 2개가 모두 게임판에 있다면 새로운 하급 기사를 놓기 위해서는 기사 하나를 승급시켜야 합니다.



도시 개발

도시는 상품카드로 개발할 수 있습니다. 가지고 있는 도시가 하나뿐이라도, 플레이어는 세 가지 방향 모두로 도시를 개발할 수 있습니다. 각 도시 개발의 색깔과 관련된 상품은 다음과 같습니다.

상업도시 = 노란색 = 옷감

정치도시 = 파란색 = 화폐

과학도시 = 초록색 = 종이



도시의 확장은 도시 개발판으로 표시합니다. 도시 개발판은 3가지 영역으로 나뉘어 있으며 각각의 영역은 개발이 가능한 방향을 나타냅니다.

각 영역은 5개의 단계로 구성되어 있으며, 각 단계는 1단계부터 5단계까지의 5개의 타일로 표시되어 있습니다. 게임을 시작할 때는 모든 타일을 숫자가 보이는 면으로 놓아 아무것도 개발되지 않았음을 표시합니다.

- 모든 영역에서의 1단계 도시 개발 비용은 상품 1장입니다. 각 타일에는 해당 단계를 개발하기 위해 드는 상품 종류와 개수가 적혀있습니다. 예를 들어 옷감 1장을 내면, 도시에서 시장이 건설되므로, 시장 타일을 뒤집을 수 있습니다. 뒤집힌 면에는 건설된 건물과 함께 빨간색 주사위 2개가 1과 2를 표시하고 있을 것입니다. 이 주사위의 눈은 진보카드를 얻기 위해 주사위를 굴렀을 때 카드를 얻을 수 있는 빨간색 주사위의 눈을 의미합니다. 오른쪽 문단의 <진보카드> 부분을 참조하십시오.



- 각 영역에서의 2단계 도시 개발 비용은 상품 2장입니다. 3단계는 3장, 4단계와 5단계는 각 4장, 5장입니다. 도시가 개발될수록 더 많은 빨간색 주사위 눈이 보이게 되므로 진보카드를 얻을 확률이 높아집니다.
- 플레이어가 어떤 영역의 3단계 개발을 마쳤다면, 그 플레이어는 남은 게임 동안 다음과 같은 추가 이익을 얻습니다.

길드(노란색): 이제부터 상품 2장을 원하는 상품 1장이나 자원 1장으로 바꿀 수 있습니다. 이때 상품 2장은 같은 상품이어야 합니다. 개발 즉시 적용됩니다.

요새(파란색): 이제부터 중급 기사를 상급 기사로 승급시킬 수 있습니다. 개발 즉시 적용됩니다.

수로(초록색): 이제부터 자원 얻기 단계에 자원을 1장도 얻지 못했다면, 원하는 자원 1장을 즉시 얻습니다. 숫자는 나왔으나 도둑으로 인해 자원을 얻지 못했을 경우에도 자원 1장을 얻을 수 있습니다. 다만, 7이 나왔을 경우엔 이 기능을 사용할 수 없습니다.

수도

어떤 영역에서 4단계(은행, 대성당, 극장)를 가장 먼저 개발한 플레이어는 자신의 도시 중 하나를 수도로 만들 수 있습니다. 수도 말을 가져와 도시 중 하나에 즉시 올려놓습니다. 수도는 승점 총 4점입니다.(도시 2점 + 수도 2점) 이를 표시하려고 도시 개발판의 4단계, 5단계에는 수도 그림이 그려져 있습니다.



- 수도는 상업, 정치, 과학 3영역에서 각 하나씩, 총 3개까지 건설될 수 있습니다. 어떤 영역에서 4단계를 개발하여 수도를 놓았더라도, 다른 플레이어가 그 영역의 5단계를 먼저 개발했다면 즉시 수도를 빼앗깁니다. 5단계를 먼저 건설하여 수도를 가져왔다면 게임이 끝날 때까지 빼앗기지 않습니다. 플레이어가 여러 개의 도시를 가지고 여러 영역을 동시에 개발하여 4단계 이상 개발했다면, 그 플레이어는 여러 개의 수도를 가질 수도 있습니다.

예시: 선주가 정치 영역의 “대성당”을 가장 먼저 개발하여 정치 수도를 건설하였습니다. 그러나 이후 세권이가 먼저 “카탄 의회”를 개발하여 정치 수도의 새 주인이 되었습니다. 세권이는 게임이 끝날 때까지 수도를 잃지 않을 것입니다. 선주는 수도를 자기 도시에서 빼내고 세권이가 자기 도시 하나에 수도를 올립니다.

- 누가 어떤 수도를 개발했는지 다른 플레이어들의 도시 개발판을 잘 살펴봐야 합니다.
- 어떤 플레이어가 도시를 1개만 가지고 있고 그 도시가 수도라면, 더 이상 수도로 만들 다른 도시가 없으므로 그 플레이어는 나머지 두 도시 영역을 3단계까지만 개발할 수 있습니다. 추가 도시를 건설한 후에야 4단계를 개발할 수 있습니다.

진보카드

진보카드 받기

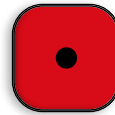
다음과 같은 조건이 충족되면 진보카드를 얻습니다.



- 적어도 1개 이상의 도시 영역을 개발하여 빨간 주사위가 도시 개발판에 보여야 합니다. 1단계를 개발하면 주사위 2개가, 2단계를 개발하면 주사위 총 3개가 보이고 그 이후 단계를 개발할 때마다 공개된 주사위 개수가 하나씩 늘어납니다.



- 개발이 진행된 도시 영역의 색깔과 같은 색의 성문이 이벤트 주사위에서 나와야 합니다. 플레이어가 세 영역의 개발을 모두 진행했다면, 그 플레이어는 성문이 나올 때마다 카드를 얻을 기회가 있습니다.

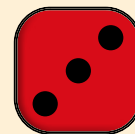
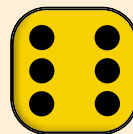


- 도시 개발판의 해당 성문 색깔 영역에서 방금 굴린 빨간색 주사위의 숫자가 보여야 합니다.

위 세 조건을 모두 충족시킨 플레이어는 진보카드를 얻습니다.

- 진보카드 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.
- 2명 이상의 플레이어가 동시에 카드를 뽑을 경우, 현재 차례를 진행하는 플레이어부터 시계 방향 순서대로 카드를 뽑습니다.

예시:



선주가 자신의 차례에 주사위를 굴려서, 일반 주사위에서는 6, 빨간색 주사위에서는 3, 이벤트 주사위에서는 노란색 성문이 나왔습니다.

병찬은 현재 도시 개발판에서 “시장”과 “협동 조합”을 개발하였습니다. 병찬의 노란색 도시 영역에서는 빨간색 주사위가 3까지 공개되어있으므로 진보카드 1장을 얻습니다.

진보카드 사용

진보카드는 자신의 차례에 원하는 만큼 사용할 수 있습니다. 그러나 “연금술사”를 제외한 모든 카드는 주사위 던지기가 끝난 후에 사용할 수 있습니다.

진보카드 특수규칙:

- 승점카드는 얻는 즉시 공개해야 합니다. 이 카드는 “첩자”로 빼앗기지 않습니다.
- 진보카드는 4장 이상 가지고 있을 수 없습니다(사용되어 공개된 점수 카드는 제외). 5장째의 카드를 받아야 하고, 이를 즉시 사용할 수 없을 때(예를 들어, 자신의 차례가 아닐 때) 진보카드 1장을 버리고 진보카드 더미 맨 아래에 넣습니다.
- 자신의 차례에 진보카드를 받았다면, 즉시 사용할 수 있습니다.
- 진보카드는 거래할 수 없습니다.
- 진보카드는 도둑에 의해 빼앗기지 않습니다.
- 사용한 진보카드는 진보카드 더미 맨 아래에 넣습니다.

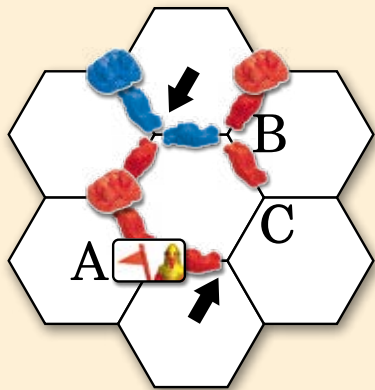
기사 행동

플레이어는 자신의 차례에 활동 상태인 기사 하나당 기사 행동 1회씩을 할 수 있습니다. 행동을 한 기사는 즉시 비활동 상태가 됩니다(투구를 제거합니다). 플레이어는 즉시 밀 1장을 내고 해당 기사를 다시 활동 상태로 만들 수 있습니다. 그러나 이번 차례에 그 기사는 더 이상 행동할 수 없습니다.

이동

- 자신의 차례에, 활동 상태인 기사 하나를 이동시킬 수 있습니다. 이때 시작 교차점과 도착 교차점이 자신의 도로로 연결되어 있어야 합니다.
- 하나의 교차점에는 1명의 기사만 있을 수 있습니다.
- 기사가 이동했다면, 즉시 비활동 상태가 됩니다.
- 현재 기사가 있는 교차점에 마을을 건설하거나 새로운 기사를 놓고 싶다면, 먼저 그 기사를 다른 빈 교차점으로 이동시켜야 합니다. 기사를 옮길 수 없다면, 그 교차점에는 마을을 건설하거나 기사를 놓을 수 없습니다.

예시: 빨간색 플레이어는 자신의 활동 상태인 기사(교차점 A에 있는)를 화살표가 있는 교차점 중 하나로 이동시킬 수 있습니다. 교차점 B나 C로는 자신의 도로가 이어져 있지 않으므로 이동시킬 수 없습니다.

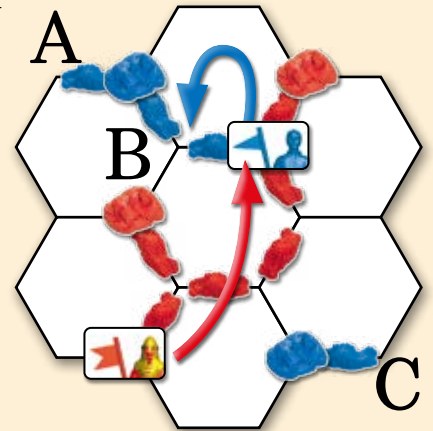


이동과 다른 기사 추방

- 자신의 차례에, 활동 상태의 기사 하나를 다른 플레이어의 기사가 있는 교차점으로 이동시켜 그 기사를 교차점에서 추방할 수 있습니다. 이동시킨 기사보다 더 낮은 등급의 기사만 추방할 수 있습니다.
- 추방당한 기사의 플레이어는 그 기사를 자신의 도로로 이어진 빈 교차점으로 이동시켜야 합니다. 추방당한 기사의 다른 상태(활동 상태 / 등급)는 그대로입니다.
- 만약 추방당한 기사가 이동할 교차점이 없다면, 그 기사를 게임판에서 제거합니다.

- 기사가 이동할 때(자신의 행동으로 이동할 때, 또는 추방당해 이동해야 할 때 모두) 다른 기사를 뛰어넘어 이동할 수는 없습니다.
- 자신의 기사를 추방할 수는 없습니다.
- 이동하여 다른 기사를 추방한 기사는 즉시 비활동 상태가 됩니다.

예시: 빨간색 플레이어는 활동 상태의 기사를 파란색 플레이어의 기사가 있는 장소로 옮길 수 있습니다. 해당 교차점이 자신의 도로로 연결되어 있고, 파란색 플레이어의 기사가 등급이 더 낮기 때문입니다. 파란색 플레이어는 추방당한 기사를 교차점 A로 옮길 수 있습니다. 도로가 연결되어 있지 않으므로 C로는 옮길 수 없습니다.

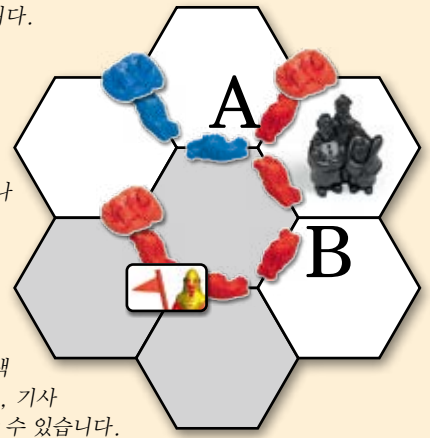


도둑 추방

플레이어는 활동 상태의 기사(등급 무관)를 사용해 현재 그 기사가 있는 교차점과 인접한 땅에 있는 도둑을 추방할 수 있습니다.

- 추방당한 도둑은 그 기사를 조종하는 플레이어가 선택한 땅으로 즉시 이동합니다. 『카탄』 기본판의 ‘기사’ 카드를 사용할 때와 규칙이 같습니다. 자세한 규칙은 『카탄』 기본판 규칙서를 참조하세요.
- 도둑을 추방한 기사는 즉시 비활동 상태가 됩니다.
- **주의:** 게임 시작 후 야만족이 카탄에 한 번도 도착하지 않았다면, 기사의 행동으로 도둑을 사막에서 쫓아낼 수 없습니다.

예시: 빨간색 플레이어의 기사는 회색으로 표시된 지역에 도둑이 있다면 추방할 수 있습니다. 그러나 불행히도 도둑은 기사의 영향력 밖에 있습니다. 도둑을 추방하기 위해서는 아래의 순서에 따라 행동해야 합니다: 먼저 기사를 A나 B로 이동시켜야 합니다. 이동한 후 기사는 비활동 상태가 됩니다. 그리고 나서 밀 1장을 내고 기사를 다시 활동 상태로 만듭니다. 빨간색 플레이어의 다음 차례에, 기사 행동으로 도둑을 추방할 수 있습니다.



야만족 군대와와의 전투

야만족 함대 말이 야만족 항로판 위 빨간색 원 지점에 도달했다면, 야만족 군대가 카탄에 상륙하고 즉시 카탄의 활동 상태인 기사들과 전투에 돌입합니다.

- 야만족 군대의 힘은 카탄에 건설된 도시의 수(수도 포함)로 결정됩니다. 도시의 수를 모두 다 합한 값이 야만족 군대의 힘입니다.
- 카탄 기사들의 힘은 등급에 따라 다릅니다. 하급 기사는 힘 1, 중급 기사는 2, 상급 기사는 3입니다. 활동 상태인 기사들의 힘 총합이 카탄 기사들의 힘입니다.
- 두 힘의 수치를 비교한 후, 결과에 따라 다음 문단의 내용대로 처리하십시오. 그런 다음, 결과에 상관없이 모든 기사들은 비활동 상태가 됩니다.

야만족 군대가 승리했을 때

야만족 군대의 힘이 카탄 기사들의 힘보다 높다면 야만족 군대가 승리합니다. 야만족 군대는 활동 상태인 기사들의 힘이 가장 약한 (또는 없는) 플레이어의 도시를 약탈합니다.

- 마을이나 수도만 가지고 있는 플레이어는 해당 사항이 없습니다(약탈 대상에서 아예 빠집니다). 야만족들은 마을에는 관심이 없으며, 수도는 강력한 방어력을 가지고 있어 침략을 막을 수 있기 때문입니다.
- 야만족 군대의 약탈 효과는 오직 도시를 가지고 있는 플레이어들에게만 영향을 미칩니다. 도시를 가지고 있는 플레이어들은 각자 활동 상태인 자기 기사들의 힘을 비교합니다. 가장 힘이 약한 플레이어는 자기 도시 1개를 마을로 바꿉니다. 만약 여러 플레이어가 똑같이 힘이 가장 약하면, 그 플레이어들 모두가 각자 도시 하나를 마을로 바꿉니다. 도시를 가진 모든 플레이어가 활동 상태인 기사를 하나도 가지고 있지 않은 경우, 모든 플레이어가 도시 1개씩 마을로 바꿉니다.
- 도시 성벽을 가진 도시를 마을로 바꿔야 한다면, 도시 성벽도 잃습니다.
- 도시 개발을 진행했던 플레이어가 이로 인해 모든 도시를 잃게 되더라도, 개발된 부분은 그대로 남아있으며 진보카드를 받을 수도 있습니다. 그러나 새로운 도시 개발을 진행하기 위해서는 도시를 다시 건설해야 합니다.

예시:

- 진호, 선주, 신영, 상우가 게임을 합니다.
- 진호, 신영, 상우는 활동 상태인 하급 기사 1명씩을 가지고 있고, 선주는 기사가 없습니다. 카탄 기사들의 힘은 총 3입니다.
- 신영이와 상우는 도시를 각각 2개씩 가지고 있습니다. 선주는 수도와 마을만 가지고 있고 도시를 가지고 있지 않습니다. 진호는 마을만 가지고 있습니다. 따라서 야만족 군대의 힘은 총 5입니다.(도시 4개, 수도 1개) 야만족 군대가 3대 5로 승리했습니다.
- 신영이와 상우는 도시 하나씩을 마을로 바꿉니다. 선주가 기사의 수가 제일 적지만(0명), 수도와 마을만을 가지고 있으므로 약탈당하지 않습니다. 진호도 마찬가지로 마을만 가지고 있어 약탈당하지 않습니다.

중요: 만약 5개의 마을을 다 지어 남은 마을이 없는 플레이어가 도시를 마을로 바꿔야 한다면, 도시 말을 뒤집어 놓습니다. 그 도시는 이제부터 마을로 취급합니다. (승점도 1점이며, 자원도 원자재 1장만 받습니다.) 그 플레이어가 새로 도시를 지으려 할 때, 가장 먼저 반드시 뒤집힌 도시를 원래대로 되돌려야 합니다. 일반 도시를 지을 때와 마찬가지로 철 3장과 밀 2장을 내고 해당 도시를 원래대로 돌려놓습니다. 이 도시를 되돌리기 전에는 다른 마을을 도시로 바꿀 수 없습니다.

카탄 기사들이 승리했을 때

카탄 기사들의 힘이 야만족 군대의 힘보다 높거나 같다면, 카탄 기사들이 승리합니다.

- 전투에 참가했던 자기 기사들의 힘 총합이 가장 높은 플레이어는 승리에 가장 크게 공헌한 것입니다! 즉시 “카탄의 수호자” 승점카드를 얻습니다.
- 힘 총합이 가장 높은 플레이어가 2명 이상이라면, 해당하는 플레이어들은 진보카드 더미에서 카드 1장을 뽑습니다. 어떤 더미에서 뽑을지는 각자 정합니다. 이때 “카탄의 수호자” 카드는 아무도 가져가지 못합니다.

그리고 야만족 함대 말을 시작점으로 되돌립니다. 함대는 이제 다시 카탄으로 접근합니다.

상인

상인 말은 어떤 플레이어가 진보카드 “상인”을 사용했을 때 게임판에 놓입니다. 카드를 사용한 플레이어는 자신의 마을이나 도시가 인접한 땅 중

하나에 상인 말을 놓습니다. 해당 플레이어는 상인이 그 땅에 남아있는 한 계속 그 땅에 해당하는 자원 2장을 아무 자원이나 상품 1장으로 바꿀 수 있습니다. 상인 말은 어떤 플레이어가 진보카드 “상인”을 사용할 때만 움직일 수 있습니다. 상인이 있는 땅에 도둑이 함께 있더라도, 해당 플레이어는 계속 상인의 기능을 사용할 수 있습니다.

가장 마지막에 진보카드 “상인”을 사용한 플레이어는 1점을 얻은 것으로 간주합니다.



게임 종료

게임은 어떤 플레이어든 자기 차례에 13점 이상 얻은 상태면 종료됩니다.

숙련된 플레이어들을 위한 규칙

좀 더 전략적인 게임을 즐기고 싶다면 사소하지만 게임에 큰 영향을 주는 변형 규칙을 사용할 수 있습니다. 야만족 군대가 카탄에 상륙했을 때, 현재 차례인 플레이어부터 차례로 몇 명의 기사를 야만족 군대와와의 전쟁에 출전시킬지 결정할 수 있습니다.

도움말: 플레이어는 전략적으로 야만족 군대와와의 전쟁에 기사를 출전시키지 않음으로써 다른 플레이어들에게 패배의 위협을 줄 수 있습니다. 야만족 군대와와의 전쟁이 끝난 후, 출전한 기사만 비활동 상태가 됩니다. 또한 각자 자신의 기사 힘 총합을 셀 때도, 출전한 기사의 힘만 계산합니다.

「카탄: 항해사」와 조합한 게임

당연하게도, 「카탄: 도시와 기사」를 「카탄: 항해사」와 조합하여 즐길 수 있습니다. “새로운 해안을 찾아서” 나 “사막을 지나” 같은 시나리오가 조합하기 적절합니다. 새로운 것을 발견하는 시나리오나 작은 섬이 많이 등장하는 다른 모든 시나리오는 조합하여 사용하기 어렵습니다. 「카탄: 항해사」를 사용할 때, 도로에 영향을 주는 행동 및 진보카드는 배에도 똑같이 영향을 준다는 점을 유의하십시오.

「카탄: 항해사」를 사용할 때의 「카탄: 도시와 기사」 추가 규칙

- 섬이 여러 개 나오는 시나리오에서 야만족 군대가 공격할 경우 모든 섬을 동시에 공격한 것으로 간주합니다.
- 기사는 시작점과 도착점이 플레이어의 도로와 해상 교역로로 연결되어 있다면 바다를 건너서 다른 섬으로도 움직일 수 있습니다.
- 플레이어는 활동 상태의 기사를 자신의 배로 연결된 바다 위 교차점으로 옮길 수 있습니다(기사가 배 위에 타고 있는 것입니다).
- 해상 교역로의 맨 끝에 기사가 있다면 그 해상 교역로는 닫힌 것으로 간주합니다. 기사와 마을 또는 도시와의 연결은 끊어질 수 없으므로, 해상 교역로의 배를 움직일 수 없습니다.
- 기사 또는 마을로 상대방의 해상 교역로를 끊을 수 있습니다. 이렇게 된 경우, 최장 교역로 특별 승점을 결정할 때 해당 교역로는 끊긴 것으로 간주합니다. 다만 해당 해상 교역로를 가진 플레이어가 배를 움직여 기사와의 연결을 끊는 것은 불가능합니다. 해당 교역로는 여전히 닫힌 해상 교역로입니다.
- 해적이 있는 바다 타일과 인접한 교차점에 활동 상태인 기사가 있다면, 도둑 추방 행동으로 해적을 쫓아낼 수 있습니다.
- 각 시나리오에서 주어진 목표 승점은 2점 증가합니다.
- 금광과 인접한 도시에서는 상품을 얻을 수 없습니다. 자원만 얻을 수 있으며, 상인도 놓을 수 없습니다.
- 규칙서 5페이지와 8페이지에 설명된 대로, 도둑은 야만족 군대가 첫 번째로 상륙하기 전까지는 사막에만 머뭅니다. 이는 해적에게도 똑같이 적용됩니다.(해적은 X가 표시된 바다 타일에 머뭅니다.) 해적은 도둑 대신에 사용되거나, 도둑과 함께 사용될 수 있습니다.

C 진보카드에 대한 세부 규칙

과학카드 (초록색)

연금술사 (x2)

이 카드는 자신의 차례에 주사위를 던지기 전에 사용합니다. 이번에 던질 숫자 주사위의 결과를 결정합니다. 그런 후 정상적으로 이벤트 주사위를 던져 그 결과에 따릅니다.

이 카드를 사용하면, 플레이어는 이번에 던질 빨간색 주사위와 일반 주사위의 눈을 결정할 수 있습니다. 눈의 합이 7이 되도록 할 수도 있습니다. 그러나 이벤트 주사위는 정상적으로 굴려야 합니다. 그런 후 주사위 눈대로 자원을 받습니다. 이 미 주사위를 굴린 다음에는 이 카드를 사용할 수 없습니다.

기증기 (x2)

이번 차례에 도시 개발 한 번을 할 때, 상품을 하나 덜 냅니다. 이 카드는 도시 개발 1번당 1장씩만 사용할 수 있습니다.

기증기는 플레이어에게 이 카드를 사용한 차례에만 이득을 줍니다. 이 할인은 도시 개발 시에만 적용되고, 하나의 타일을 뒤집을 때만 1회성으로 적용됩니다. 1단계 개발을 할 때도 사용할 수 있습니다(상품을 내지 않아도 됩니다). 도시를 건설할 때는 필요한 자원을 모두 내야합니다.

광산 (x2)

자신의 마을이나 도시에 인접해있는 산 하나당 철 2장씩을 얻습니다.

플레이어의 마을이나 도시가 인접해 있는, 철을 얻을 수 있는 땅(산) 하나당 2장씩의 철을 이 카드의 사용 즉시 얻습니다. 인접해 있는 건물이 마을이든 도시든 상관없이 2장씩을 얻습니다.

예시: 플레이어는 하나의 산에 2개의 인접한 마을을 가지고 있습니다. 그리고 또 다른 산에 인접하여 마을을 하나 가지고 있습니다. 만약 "광산" 카드를 사용하면, 즉시 철 4장을 얻습니다.

관개 시설 (x2)

자신의 마을이나 도시에 인접해 있는 농지 하나당 밀 2장씩을 얻습니다.

플레이어의 마을이나 도시가 인접해 있는, 밀을 얻을 수 있는 땅(농지) 하나당 2장씩의 밀을 이 카드의 사용 즉시 얻습니다. 인접해 있는 건물이 마을이든 도시든 상관없이 2장씩을 얻습니다.

예시: 플레이어는 하나의 농지에 2개의 인접한 마을을 가지고 있습니다. 그리고 또 다른 농지에 인접하여 마을을 하나 가지고 있습니다. 만약 "관개 농업" 카드를 사용하면, 즉시 밀 4장을 얻습니다.

인쇄소 (x1)

1 승점

이 카드는 받는 즉시 앞면으로 공개해야 합니다. 승점카드는 손에 비공개로 들고 있을 수 없습니다. 다른 진보카드와 마찬가지로 7이 나왔을 때 손에 있는 카드로 세지 않습니다.

발명가 (x2)

2, 12, 6, 8을 제외한 숫자칩 중 2개의 위치를 서로 바꿉니다.

이 카드는 플레이어들의 생산성을 증대시킬 기회를 제공합니다! 이 카드를 사용하면, 아무 숫자칩 2개(2, 12, 6, 8 숫자칩 제외)를 선택하여 그 숫자칩의 위치를 서로 바꿀 수 있습니다. 선택한 숫자칩이 있는 땅과 인접한 교차점에 카드를 사용한 플레이어의 건물이 없어도 상관없습니다. 도둑이 있는 땅의 칩도 선택하여 바꿀 수 있습니다.

기술자 (x1)

즉시 자신의 도시에 도시 성벽 하나를 비용 없이 건설합니다.

이 카드로 도둑에게서 자원을 보호하세요!

즉시 도시 성벽을 플레이어의 도시 중 하나에 놓을 수 있습니다. 주사위 합이 7이 나왔을 때, 플레이어가 가지고 있는 도시 성벽 1개당 손에 들 수 있는 카드 제한이 2장씩 늘어납니다. 한 플레이어는 3개 이상의 도시 성벽을 지을 수 없습니다. 마 율에는 도시 성벽을 놓을 수 없습니다.

의료기술 (x2)

즉시 철 2장과 밀 1장만 내고 마을을 도시로 바꿀 수 있습니다.

이 카드를 사용해서 마을을 도시로 바꾸면 철 1장과 밀 1장을 아낄 수 있습니다. 이 카드는 도시 1개를 지을 때 동시에 중복하여 사용할 수 없습니다.

제련술 (x2)

기사 2명을 즉시 비용 없이 승급시킵니다. (상급 기사로 승급시키기 위해서는 해당 등급의 도시 개발을 해야 합니다.) 상급 기사는 승급시킬 수 없습니다.

활동 상태 또는 비활동 상태인 자신의 기사 2명을 선택하여 승급시킵니다. 중급 기사는 플레이어가 도시 개발 중 요새를 개발하지 않았다면 승급시킬 수 없습니다. 기사의 활동 상태는 바뀌지 않습니다. 한 기사는 한 차례에 한 단계만 승급할 수 있습니다.

도로 건설 (x2)

즉시 도로 2개를 비용 없이 건설합니다. (『카탄: 항해사』를 사용한다면, 배 2개를 만들거나, 배 1개와 도로 1개를 건설할 수 있습니다.)

도로 2개를 즉시 비용 없이 건설할 수 있습니다. 건설한 두 도로가 서로 떨어져 있어도 됩니다. 『카탄: 항해사』 확장을 사용하면 이 카드로 배 2개를 만들 수도 있습니다. 배 1개와 도로 1개를 건설해도 됩니다.

정치카드 (파란색)

주교 (x2)

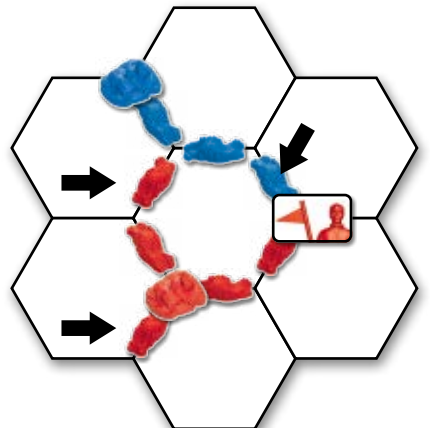
도둑을 옮깁니다. 그 후, 도둑이 위치한 땅에 인접한 마을 또는 도시를 가진 모든 플레이어의 손에서 자원 또는 상품카드를 1장씩 무작위로 가져옵니다.

도둑을 옮긴 후, 도둑이 위치한 땅에 인접한 마을 또는 도시를 가진 모든 플레이어의 손에서 카드를 1장씩 무작위로 가져옵니다. 그 플레이어가 해당 땅과 인접한 마을 또는 도시를 여러 개 가지고 있더라도 1장만 빼앗을 수 있습니다.

외교관 (x2)

열린 교역로 끝에 있는 도로 하나를 제거합니다. 자신의 도로를 제거할 경우, 즉시 그 도로를 다른 곳에 다시 건설할 수 있습니다.

열린 교역로는 연결된 도로(교역로) 중 양 끝이 자신의 건물 또는 기사로 막혀있지 않은 교역로를 의미합니다. 『카탄: 항해사』를 사용할 경우 해상 교역로도 이에 포함됩니다. 상대방의 도로를 제거할 경우 해당 도로는 소유자에게 돌아갑니다. 플레이어 자신의 도로를 제거할 경우, 즉시 그 도로를 다른 곳에 다시 비용 없이 건설할 수 있습니다. 건설 규칙은 지켜야 합니다. 또한 방금 제거했던 자리에는 다시 놓을 수 없습니다.



화살표로 표시된 도로가 "맨 끝 도로"입니다.

사령관 (x2)

자신의 모든 기사를 비용 없이 활동 상태로 바꿉니다.

이 카드로 기사를 활동 상태로 바꿀 때는 밀 카드가 없어도 됩니다.

결혼 (x2)

당신보다 더 많은 승점을 가진 플레이어는, 각자 당신에게 자원 또는 상품카드 2장을 줍니다.

손에 든 카드가 1장뿐인 플레이어에게서는 1장만 받습니다. 카드가 없는 플레이어에게서는 받지 못합니다.

음모 (x2)

기사 하나를 교차점에서 추방할 수 있습니다. 다만 당신의 도로 또는 배가 닿아있는 교차점이어야 합니다.

이 카드로 상대방 기사들을 움직여 상대방이 건물을 짓기 원하는 곳을 막거나 교역로를 방해할 수 있습니다. 이렇게 생긴 빈 자리에 새로운 기사를 놓을 수 있습니다. 플레이어가 기사를 가지고 있지 않아도 이 카드를 사용할 수 있습니다. 해당 기사가 움직일 자리가 없을 경우, 게임판에서 제거됩니다.

방해자 (x2)

당신보다 승점이 높거나 같은 모든 다른 플레이어들은 자원과 상품카드의 반을 버립니다.

손의 카드가 홀수인 경우 내림하여 버립니다. 예를 들어 9장인 경우, 4장을 버립니다.

첩자 (x3)

플레이어 한 명을 정해서 그 플레이어가 가진 진보카드를 보고 1장을 가져옵니다.

이렇게 가져온 카드를 즉시 사용할 수 있습니다. 승점카드는 가져올 수 없습니다.

변절자 (x2)

플레이어 한 명을 정합니다. 그 플레이어는 게임판에 있는 기사 중 하나를 제거합니다. 당신은 즉시 그 기사와 같은 등급의 기사 1명을 원하는 곳에 놓습니다.

어떤 기사를 제거할지는 지목당한 플레이어가 결정합니다. 당신이 만약 그 등급의 기사를 놓을 수 없을 때는(예를 들어, 상급 기사를 제거했는데 이미 플레이어의 상급 기사 2명이 게임판에 있을 경우) 더 낮은 등급의 기사를 게임판에 놓습니다. 당신의 모든 기사가 게임판에 있을 경우 기사를 놓을 수 없습니다. 이 경우에도 지목당한 플레이어는 기사를 제거해야 합니다. 상급 기사를 제거했을 경우, 당신이 도시 개발판에서 요새를 개발하지 않았더라도 상급 기사를 놓을 수 있습니다. 이렇게 놓는 기사의 활동/비활동 상태는 제거된 기사의 상태와 같습니다.

헌법 (x1)

1 승점

이 카드는 받는 즉시 앞면으로 공개해야 합니다. 승점카드는 손에 비공개로 들고 있을 수 없습니다. 다른 진보카드와 마찬가지로 7이 나왔을 때 손에 있는 카드로 세지 않습니다.

상업카드 (노란색)

상인 (x6)

자신의 마을 또는 도시가 인접해 있는 땅에 상인을 놓습니다. 상인이 그 땅에 있는 한, 그 땅에 해당하는 자원 2장을 다른 자원 또는 상품 1장과 거래할 수 있습니다.

이 카드를 사용하면, 즉시 상인 말을 가져와서 자신의 마을이나 도시가 인접해 있는 땅 중 하나에 상인 말을 놓습니다. 상인이 있는 한 그 땅에 해당하는 자원카드 2장을 다른 자원 또는 상품 1장과 바꿀 수 있습니다. 추가로 상인은 승점 1점입니다. 즉, 가장 마지막에 상인 카드를 사용한 플레이어는 승점 1점을 가진 것으로 간주합니다. 다른 플레이어가 상인 카드를 사용하면 그 플레이어는 즉시 상인 기능과 해당 승점을 가져옵니다. 도둑과 같은 땅에 있더라도 상인의 기능을 사용할 수 있습니다.

무역항 (x2)

각 플레이어에게 한 번씩, 당신의 자원카드를 1장 주고 그 플레이어에게서 상품카드를 1장 받는 거래를 하자고 요구할 수 있습니다. 각 플레이어는 상품카드가 있다면 반드시 거래해야 합니다.

이 교환은 카드를 사용한 플레이어의 현재 차례 중 언제든 할 수 있습니다. 다만 각 플레이어당 1번씩만 이 거래를 할 수 있으며, 상대 플레이어에게 상품카드가 여러 장 있다면 상대 플레이어가 거래할 상품카드를 선택합니다. 상품카드가 없는 플레이어와는 이 교환을 할 수 없습니다.

상선대 (x2)

자원 또는 상품을 하나 선택합니다. 이번 차례 동안, 당신은 그 자원 또는 상품으로 2:1 거래를 할 수 있습니다(해당 자원 또는 상품 2장을 내고 원하는 자원 또는 상품 1장을 가져옵니다).

거래를 할 때 해당 자원 또는 상품 2장을 내야 합니다. 다른 자원 또는 상품과 섞어서 낼 수 없습니다. 예를 들어, 종이를 선택한 후 종이 2장을 내고 아무 자원 또는 상품 1장을 받아올 수 있습니다. 이때 선택한 자원은 차례 중간에 바꿀 수 없습니다.

전문 상인 (x2)

당신보다 많은 승점을 가진 플레이어 한 명을 정합니다. 그 플레이어의 손을 보고, 원하는 자원 또는 상품 2장을 가져옵니다.

이 카드의 능력을 방어할 방법은 없습니다.

상품 독점 (x2)

상품 하나를 정합니다. 다른 모든 플레이어에게서 해당 상품을 1장씩 가져옵니다. 해당 상품이 없는 플레이어에게서는 가져오지 못합니다.

자원 독점 (x4)

자원 하나를 정합니다. 다른 모든 플레이어에게서 해당 자원을 2장씩 가져옵니다. 해당 자원이 없는 플레이어에게서는 가져오지 못합니다.

어떤 플레이어가 그 자원을 1장만 가지고 있는 경우, 그 1장만 가져옵니다.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10
전화: 031-965-7455
팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com
www.akongdakong.co.kr

작가: Klaus Teuber
저작권: Catan GmbH © 2002, catan.de
일러스트레이션: Michael Menzel
그래픽: Michaela Kienle
편집: Andreas Klover
3D 그래픽: Andreas Resch
최신 규칙: 2021년 1월
한국어판 번역 및 편집: 코리아보드게임즈 개발본부

© 1998, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

※ <카탄>은 KOSMOS와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

CATAN 카탄

상인과 야만인



게임 하나로 20가지의 게임을 연출한다!
다섯 가지 시나리오, 네 가지 규칙의 조합으로
창조하는 새로운 세계!

카탄 섬 모든 곳에 걸쳐 펼쳐지는 가장 흥미로운 모험을 담았습니다. 부자만 골라 터는 멋진 의적, 끝없이 펼쳐진 사막의 모래밭을 횡단하는 카라반 행렬, 새로운 자원이 되는 사금과 물고기! 오아시스, 강, 항구를 무대로 펼쳐지는 다양한 모험을 담은 『카탄: 상인과 야만인』에는 이전 판에서는 경험할 수 없었던 놀라운 사건이 가득합니다. 확장판 그 이상의 게임! 『카탄: 상인과 야만인』에서 새로운 카탄을 느껴보세요.

CATAN 카탄

항해사



바다로 나아가는 카탄의 개척자들!
9가지 시나리오와 새로운 요소들로
더 깊어진 카탄의 세계를 즐긴다!

카탄의 용감한 항해사들은 카탄 섬 주변에 다른 섬들이 있음을 발견했습니다. 이제 새로운 모험을 떠날 시간입니다. 『카탄: 항해사』에서는 플레이어들은 배를 타고 멀리 떨어진 다양한 섬들을 찾아 떠나게 됩니다. 새로운 배 말과, 8개의 시나리오를 통해 이전까지와는 다른 새로운 재미를 느낄 수 있을 것입니다. 넓은 카탄의 바다로 항해를 떠나 보세요.