

CATAN

卡坦島

項目檢索

本項目檢索為遊戲各部分的細節與範例，用以作為規則釋疑時使用。大家只需閱讀遊戲內盒中遊戲規則，即可進行遊戲，請在實際碰到問題時，再行參閱本項目檢索。

當您查找資料時，對於文章中的詞彙定義無法掌握時，點一下藍色詞彙，便會立即跳到解說該詞彙的章節。

壹 · 遊戲準備

- 一、地圖組成：[區域與沙漠](#)、[數字圓片](#)、[交叉點](#)、[邊](#)、[港口](#)、[海岸線](#)、[強盜](#)
- 二、入門版地圖擺放（[預設地圖](#)）與起始設置
- 三、進階版地圖擺放（[隨機地圖](#)）與起始設置

貳 · 回合流程

- 一、收成階段：[資源卡](#)
- 二、交易階段
 - 1. 和其他玩家交易
 - 2. 和銀行交易：[港口的功能](#)
- 三、建築階段
 - 1. [道路](#)（最長的道路）
 - 2. [村莊](#)（密度限制）
 - 3. [城市](#)
 - 4. [發展卡](#)
- 四、特殊情況
 - 1. [骰到總和7](#)：強盜來襲
 - 2. 打出發展卡
 - a. [騎士卡](#)（最多的騎士）
 - b. [進程卡](#)（壟斷資源/創新發明/道路建設）
 - c. [分數卡](#)
- 五、進階規則：結合交易與建築階段

參 · 遊戲結束與勝負

- 一、遊戲結束條件
- 二、分數計算

肆 · 策略與建議

伍 · 擴充版與相關產品

壹 · 遊戲準備

一 · 地圖組成

本節定義遊戲地圖相關的各名詞。

1. 區域與沙漠

遊戲地圖中央的「卡坦島」由 19 個六角形「區域」組成，其中 18 個區域會生產資源（見「[收成階段](#)」），以及 1 個不會生產資源的「沙漠」，這裡是遊戲開始時放置**強盜**的地方。

若你將**村莊**或**城市**放置在沙漠邊緣，代表它最多只和 2 個會生產資源的區域相鄰，等於獲得資源的機會較低。

2. 數字圓片

遊戲中有 18 個小圓片，上面有 2 至 12 的數字，其中 2 和 12 各有一個，3 至 6 與 8 至 11 各兩個。數字圓片上的字體越大，代表擲骰時該數字出現的機率越高，也就是該區域越容易產出資源，通常 6 與 8 出現的機率明顯大於 2 與 12，詳見「[收成階段](#)」。

圓片背面的字母只在「進階版地圖擺放（[隨機地圖](#)）」時使用。

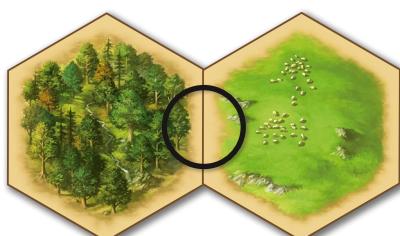
3. 交叉點

交叉點意指六角形**區域**的端點，它也可能是二或三個區域的交界處，村莊只能蓋在交叉點上，且每個交叉點上只能有一棟建築。



4. 邊

六角形**區域**版圖的每一邊都是「邊」，兩個區域共用的邊是邊，六角形區域版圖與海洋版圖共用的邊也是邊。道路只能蓋在邊上，且每條邊上只能有一條道路。邊的兩端就是**交叉點**，也就是六角形區域的端點。



5. 港口

港口讓你用較佳的兌換率**和銀行交易**資源。要使用港口的功能，你必須在**海岸線**上，該港口所在的其中一個**交叉點**（見圖中 X 處）蓋村莊。

重要：新蓋好的港口不能立刻使用，要到你下一個回合的交易階段才能使用其功能。



6. 海岸線

六角形區域版圖與外圍海洋版圖之間的邊稱為「海岸線」。

你可以沿著海岸線蓋道路，亦可以在海岸線上的**交叉點**蓋**村莊**，也可以將**村莊**升級為**城市**。缺點是，海岸線上的**村莊**與**城市**將與較少的區域相鄰，因此在[收成階段](#)中，獲得資源的機會就下降了。

然而，海岸線上的**港口**能讓你用較佳的兌換率**和銀行交易**資源，因此在資源生產效率與交易效率的取捨上，就見仁見智了。

若你海岸線上的**村莊**或**城市**並未位於**港口**上，便無發獲得交易上的優惠。

7. 強盜

在遊戲一開始時，將強盜人偶放置在沙漠上，它只會在骰到 7 或有玩家使用騎士卡時移動，詳見「[特殊狀況：骰到總和 7](#)」與「[騎士卡](#)」。

注意：強盜所在的區域無法收成，若你的**村莊**和/**或城市**相鄰的區域上有強盜，即使在收成階段骰到該區域的數字，你無法從該區域或得任何資源。

二・入門版地圖擺放(預設地圖) & 起始設置

起始玩家：年紀最長者擔任起始玩家。

預設地圖：請按照說明書第2-3頁的圖例佈置地圖。

起始設置：三人遊戲時不使用紅色，玩家決定使用的顏色後，請按照說明書第2-3頁的圖例設置各自的2個**村莊**和2條**道路**，玩家依圖上畫有★的村莊，拿取相鄰三個區域的資源卡各一張，做為各自的起始手牌。

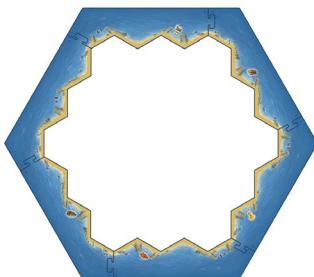
三・進階版地圖擺放(隨機地圖) & 起始設置

進階版的遊戲規則和入門版相同，但允許玩家隨機決定起始玩家以及使用隨機地圖。

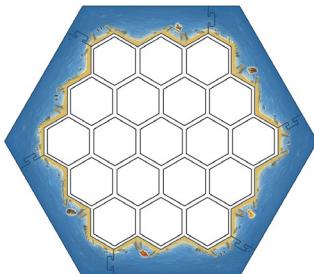
起始玩家：玩家輪流擲2顆骰子，點數總和最高的人擔任起始玩家。

隨機地圖：

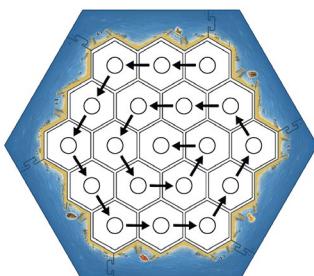
- 首先將6張海洋外圍版圖有港口的那面朝上，隨機拼接在一起，形成六角形的地圖外框。



- 將六角形**區域**版圖面朝下洗勻，隨機放入外框中，正面朝上擺放。



- 最後，將**數字圓片**有字母的那面朝上，依照A到R的順序由上到下疊成一疊，從地圖的一個角開始，依逆時針方向，由外圈往內圈在每張六角形區域版圖上擺放一個數字圓片，遇到沙漠時記得跳過，沙漠上無須擺放數字圓片。待圓片擺放好後，將其翻面，讓數字面朝上。



注意：你們也可以隨機擺放數字圓片，但請不要讓任何兩個紅色數字相鄰。

起始設置：在**隨機地圖**佈置妥當後，進行起始設置。

- 每位玩家選擇一種顏色，並拿取該色的5個**村莊**、4個**城市**、15條**道路**和1張建築費用卡。
- 將所有資源卡依照種類整理成五疊，面朝上，放置在卡盒的五個不同格子中。
- 將所有**發展卡**疊成一疊洗牌後，面朝下放置在卡盒剩下的那一格中。
- 將2張特殊得分卡和2顆骰子置於一旁備用。
- 將**強盜**放在沙漠上。

起始設置將進行兩輪，每位玩家一共會擺放2條道路和2個村莊：

第一輪

起始玩家擺放一個**村莊**到任意一個空的**交叉點**上，並在與這個村莊相鄰的任一條**邊上**放置一條道路。然後，其他玩家依順時針方向，每人輪流擺放一個村莊和一條道路到地圖上。

注意：除了地圖上的第一個村莊外，擺放其他村莊時，皆須遵守密度限制。



第二輪

當所有玩家都擺放好第一個村莊和道路後，由剛才最後擺放的玩家開始，依逆時針方向，每人輪流再擺一個村莊和一條道路到地圖上。也就是說，起始玩家會是最後一位擺放第二個村莊的人。

第二個村莊可以擺放在任何交叉點上，只要不違反密度限制，然後，在與這個村莊相鄰的任何一條邊上放置一條道路。第二個村莊和道路無須與第一個村莊和道路相連接。

完成起始設置後，立刻依照你擺放的第二個村莊，從銀行拿取其周圍相鄰區域所生產的資源各一張的，作為起始手牌。

起始玩家（最後放置第二個村莊的人）開始遊戲，他擲2顆骰子，揭開他會合的**收成階段**。

關於起始設置的建議可參見**策略一節**。

貳 · 回合流程

在遊戲開始前，請先完成「遊戲準備」。玩家可以使用「入門版」或是「進階版」起始地圖和起始起始設置。

遊戲從起始玩家開始，依順時針方向，每位玩家輪流進行回合。每個人的回合都包含三個階段，請依照順序進行：

收成階段：你必須丟骰子決定本回合的收成區域，所有玩家都有可能獲得資源，不論是誰的回合。

交易階段：你可以和銀行交易資源或和其他玩家交易資源。

建築階段：你可以支付資源，建築任意數量的道路、村莊、城市和購買發展卡。

除此之外，每個人可以在自己回合中的任何時候打出發展卡。你每回合最多只能打出一張發展卡。

當以上階段都完成後，換下一位玩家進行回合。各階段細節見後詳述。

在進階版遊戲中，交易階段與建築階段合成一個階段，玩家可以交替進行交易與建築這兩種行動，參見「進階規則：結合交易與建築階段」。

一 · 收成階段

你首先丟兩顆骰子，並將點數加總。所有該數字的區域，成為本回合的收成區域。接著，對於每一位玩家，他在收成區域邊緣每有一個村莊，他便獲得1張該區域的資源卡；每有一個城市，他便獲得2張該區域的資源卡。

例外：強盜所在的區域將不會成為收成區域。

注意：如果在收成時，銀行裡某種資源卡不夠提供所有玩家所需，則該回合無人獲得該種類資源，其他種類的資源則不受影響。

二 · 交易階段

當你擲骰並發放資源後，你可以和銀行或是其他玩家交易資源。請注意，進行交易的兩位玩家中，其中一位必須是進行回合的玩家。

1. 和其他玩家交易

你可以和其他玩家進行交易，你們可以自行協商資源交換的種類、數量與比例。

注意：玩家只能跟正在進行回合的玩家進行交易。非進行回合的玩家之間不得交易。

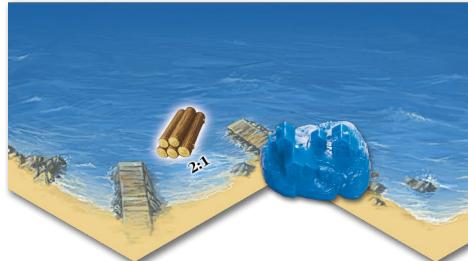
你不能贈送資源給其他玩家（等於用0張資源卡和1張以上的資源卡進行交易）。

2. 和銀行交易：港口的功能

你也可以不透過其他玩家進行交易！

· **無港口：**直接和銀行進行4:1交易。將4張相同的資源放回銀行，並拿取1張任意資源。

· **有港口：**如果你在海岸線上的港口處蓋有村莊或城市，則你可以用更好的比例進行交易：

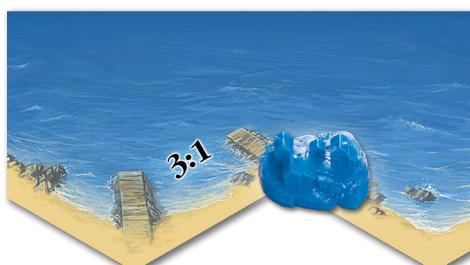


如果你在2:1港（繪有特定資源符號）蓋有村莊或城市，則你可以用2張該種資源，交換1張任意資源。

注意事項：

- 你在交易階段進行交易的次數沒有上限。
- 你不能交易相同的資源，例如用4張羊毛跟銀行換1張羊毛。
- 你不能用2:1港指定資源以外的其他資源來進行3:1交易。
- 你不能交易發展卡。

範例：甲玩家若沒有對應的港口，他將4張鐵礦放回銀行，換取1張木頭。一般狀況下，甲玩家應先試圖和其他玩家議價，看是否能以較好的兌換率進行交易。（譯註：其實這也要看情況，有時候你寧可用比較差的兌換率來交易，也不應該和領先玩家進行交易。抵制與領先者交易在遊戲中也是重要的手段。切記，不僅「兌換率」重要，「和誰交易」也是相當重要的。）



注意：每個港口都包括兩個交叉點，你只需要在其中一個交叉點上蓋有村莊或城市，即可使用該港口的功能。然而，基於密度限制，每個港口顯然至多只能容納一個村莊或城市。

如果你在3:1港蓋有村莊或城市，則你可以用3張相同的資源，交換1張任意資源。

三・建築階段

當你擲骰並發放資源，和其他玩家或銀行進行交易（如果你想要的話）後，你可以支付對應的資源卡，蓋任意數量的建築和購買**發展卡**，費用請見「建築費用卡」，將所支付的資源卡放回銀行。這將讓你在未來獲得更多資源卡，且獲得更多的分數。

- 支付對應的資源卡後，玩家必須立刻將建築合法地放置到地圖上。如果你面前的某一種建築已全數放置到地圖上，你將無法蓋那一種建築。
- 每位玩家都有5個**村莊**、4個**城市**、15條道路。

1. 道路 費用：1磚 + 1木



- 道路必須蓋在區域的邊上，且每條邊上只能有一條道路。
- 除此之外，你新蓋的道路必須連著你已經蓋好的**道路**、**村莊**或**城市**，如果其他玩家在一個**交叉點**上蓋村莊或城市，你的道路延伸至這個交叉點時就會被阻斷，無法再繼續延伸，即使是你先蓋了這條路也一樣。



「最長的道路」特殊得分卡

- 好消息是，遊戲會獎勵道路最長的玩家：第一個蓋出連續5條道路（分岔不計）的玩家，可以獲得「最長的道路」特殊得分卡。這張卡**價值2分**。然而任何時候，要是有玩家的路，蓋得比現在擁有「最長的道路」的玩家還要長，他便搶走「最長的道路」卡，連同這張卡所值的2分一起搶走！

這裡所指的連續道路，是指能一筆劃連接，且中間未被其他玩家的村莊或城市阻斷的連續道路。**注意：這條道路上如果有自己的村莊或城市，並不會阻斷連續道路的計算。**

- 當你的「最長的道路」被其他玩家興建村莊阻斷後，擁有最長的道路的玩家不只一位時，若你是其中一位，則你繼續持有「最長的道路」特殊得分卡；若你並非其中一位，則將「最長的道路」特殊得分卡繳回銀行，直到有人打破平局才能拿取這張卡；萬一所有玩家的道路都未達5條，將此卡繳回銀行。

2. 村莊 費用：1磚 + 1木 + 1羊 + 1麥



- 村莊必須蓋在**交叉點**上，且每個交叉點只能有一個村莊。除此之外，新蓋的村莊必須連著你已經蓋好的**道路**。
- **密度限制：****村莊**或**城市**隔壁的交叉點上不能有村莊或城市！更明確地說，每個村莊或城市（不管是誰的）最近的三個交叉點上，都不能蓋新的村莊！
- 一旦村莊落成，在任何玩家的**收成階段**，只要相鄰的**區域**收成，你就能獲得1張該種類的資源卡。
- 每個村莊**價值1分**。

3. 城市 費用：3鐵 + 2麥



城市只能從你的**村莊**升級而成；你不能在空的交叉點上直接蓋一個城市。

- 請將被升級的村莊收回你面前，換上一個城市，收回的城市之後可以再用。
- 一旦城市落成，在任何玩家的**收成階段**，只要相鄰的**區域**收成，你就能獲得2張該種類的資源卡。
- 每個城市**價值2分**。

4. 發展卡 費用：1鐵 + 1羊 + 1麥



- 購買發展卡時，請抽銀行裡最上面的一張發展卡。
- 若銀行已經沒有發展卡了，則你無法購買發展卡。
- 遊戲共有三種不同的發展卡，各有不同的效能，詳見「**四、特殊情況**」：



騎士卡 進程卡 分數卡

- 購買的發展卡請保密，直到你打出它。打出的發展卡不會回到銀行。

注意：發展卡不得贈送給其他玩家或拿來進行交易。

注意事項：

- 若你面前已無閒置的村莊，你必須藉由將地圖上的村莊升級為城市，收回在地圖上的村莊後，方能再蓋出新的村莊。
- 除非有特殊事件發生，例如：把村莊升級為城市，否則，已蓋妥的建築都不能移動或收回。
- 如果你面前已無村莊，但尚有城市，你不能同時支付村莊和城市的費用，直接將城市蓋在地圖上。
- 玩家在興建建築時，可能會考慮許久難以決定，或者蓋好了又想換位置。在卡坦島世界杯大賽中規定，一旦將你的建築放到地圖上，就不能再更改其位置，每位玩家的回合限時3分鐘，從你左手邊玩家將骰子交給你的那一刻開始計算，直到你將骰子傳給左手邊的玩家。在玩家都熟悉遊戲的情況下，可以考慮採用這個附加規則，讓遊戲更加公平且流暢。
- 要在完全不升級成城市的狀況下贏得遊戲是極困難的，因為你只有五個村莊，你即使蓋完所有的村莊也只有五分，你得想辦法找到另外五分。
- 即使你們使用入門版地圖進行遊戲，也可以採用交易階段與建築階段合一的規則，詳見「**五、進階規則**：結合交易與建築階段」。

四・特殊情況

1. 殷到總和7：強盜來襲！

- 你或許會注意到，地圖上沒有7這個數字；沒錯，殷到7的時候，沒有任何區域會收成！更糟糕的是，還會有強盜來襲！
- 為了方便逃難，必須丟掉一些家當。每位玩家檢查自己手上是否有超過7張資源卡，擁有超過7張資源卡的玩家，選擇棄掉一半的資源卡，放回銀行！小數點以下無條件捨去。就是Lucky 7的概念！

範例：如果有9張資源卡則要棄掉4張。

・移動強盜：

- 殷到7的玩家必須將強盜移動到另一個區域上，蓋住上面的數字。之後的收成階段，強盜所在的區域將不會收成！
- 打劫：殷到7的玩家，從強盜新落腳區域邊緣蓋有村莊或城市的玩家中選擇一位，並隨機抽取他的一張資源卡，加入自己的手牌。
- 之後，殷到7的玩家進行交易階段。

2. 打出發展卡

每位玩家可以在自己回合中的任何時候打出發展卡，包括擲殷之前。你每回合最多只能打出一張發展卡。

你不能打出你這回合剛買到的發展卡。

a. 騎士卡

當你打出騎士卡時，執行牌上所述功能：

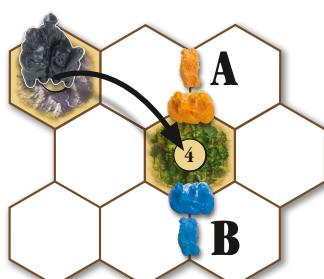
移動強盜到另一區域。從在該區域邊緣蓋有村莊或城市的玩家中選擇一位，並隨機抽取他的一張資源卡，加入你的手牌。

・騎士卡的效果，原則上與強盜來襲時，移動強盜的(1)和(2)行動相同。

・請將你打出的騎士卡，面朝上留在自己面前。

「最多的騎士」特殊得分卡

- 好消息是，遊戲會獎勵打出最多騎士卡的玩家：第一個打出3張騎士卡的玩家，可以獲得「最多的騎士」特殊得分卡。這張卡價值2分。
- 然而任何時候，要是有玩家所打出的騎士卡，比現在擁有「最多的騎士」的玩家還要多，他便搶走「最多的騎士」，連同這張卡所值的2分一起搶走！



- 打出騎士卡的功能，你可以想像成：僱用騎士將強盜趕走。因此，只需執行移動強盜的動作，而不需要逃難，因此不用丟掉家當（棄掉手牌）。

b. 進程卡

如果你打出進程卡，請依照牌上的敘述執行效應。之後，將它移出遊戲，放回遊戲盒子中。進程卡共有3種，每種2張：



資源壟斷×2

選擇一種資源，其他玩家必須將他手上所有的該種類資源卡交給你；你將它們加入你的手牌。

- 若有玩家手中並無該種資源卡，他自然不用給你任何東西。
- 這些資源卡會立即加入你的手牌，你在該回合的建築階段中便能使用它們。

道路建設×2

免費建造兩條道路。道路的建造須符合一般規則。

創新發明×2

立即從銀行拿取任意2張資源卡，並加入你的手牌。2張資源卡可以是相同或相異種類的資源。

- 這些資源卡會立即加入你的手牌，你在該回合的建築階段中便能使用它們。

c. 分數卡×5

分數卡上的建築體現人類重要的文化成就，如果你買到分數卡，你立刻獲得上面的分數（1分），不須將它打出。請將你的分數卡保密，直到你獲得10分宣告勝利，或是有其他玩家宣告勝利時再公開。



譯注：建議將所購買的發展卡面朝下放在自己面前，本回合新購買的發展卡面朝下分開放置在一旁，本回合結束時再併入其他面朝下的發展卡中。

注意事項：

- 殷到總和7或打出騎士卡的玩家，必須移動強盜，強盜不能留在原來的區域。
- 打劫時只能抽受害玩家的資源卡，不能抽他的發展卡。
- 打劫時只能「隨機」抽取資源卡，不得檢視其他玩家的手牌內容，但可以先對其他玩家的手牌「張數」進行了解，再決定要抽誰的資源。
- 雖然你不能打出你這回合剛買到的發展卡，但若你購得的是分數卡，且使你總分達到10分以上，則你可以立即翻開它並宣告勝利，它會計入你的總分中。

五・進階規則：結合交易與建築階段

將「交易」與「建築」分成兩個階段來執行，是為了方便新手玩家學習遊戲規則。

對於熟稔遊戲的玩家，可以將「交易」與「建築」合成一個階

段，也就是說，你可以穿插執行「交易」與「建築」兩種行動，次數與先後順序都無限制。而且，新蓋好的港口可以在同一回合中立刻使用。

參・遊戲結束與勝負

一・遊戲結束條件

如果在你的回合當中，你的總分達到**10分以上**，你便可以宣告勝利，結束遊戲。

請注意，你只能在自己的回合宣告勝利；如果你在其他玩家的回合內獲得10分，你必須保住你的分數，撐到你的回合才可以宣告勝利。

二・分數計算

遊戲結束時，每位玩家計算各自的總分，分數包括：

村莊：每個1分

城市：每個2分

分數卡：不須打出，每張1分

「最多的騎士」特殊得分卡：持有者獲得2分

「最長的道路」特殊得分卡：持有者獲得2分

注意事項：

- 「最多的騎士」和「最長的道路」這兩張特殊得分卡，一旦有玩家持有了，當其他玩家追上他的數量時，這張卡並不會易主或回到銀行，要等到其他玩家中，有人的數量「超過」原持有者時，才會易主。
- 若想從其他玩家手中搶奪「最長的道路」特殊得分卡，除了儘快延長自己的道路外，也可以藉由「阻斷這條路」來促成：在該條路上的某個交叉點蓋自己的村莊。

作者案：由於每位玩家一開始就有兩個村莊，等於一開始就有2分，因此，玩家只要想辦法獲得8分就可以獲勝！

肆・策略與建議

進階版使用隨機地圖進行遊戲，每次的策略會因地圖的不同而有差異。以下是原則性的策略建議：

- 木頭與磚頭為遊戲前期較重要的資源，因為你需要這兩種資源才能蓋道路與村莊。因此你應該確保你的起始村莊，至少與樹林或是丘陵為鄰。
- 不要輕忽港口的威力。針對你能夠大量收成的資源，興建該資源的2:1港，可以讓往後的交易不受其他玩家制肘！舉例來說，一個在麥田旁有村莊或城市的玩家，可以考慮興建麥子的2:1港，當然，這也要視你生產麥子的機率高低而定。

- 請確保你起始的兩個村莊旁有足夠的發展空間。在擺放村莊前，請留意其他玩家的村莊位置。切記，不要讓自己的出路被封殺！舉例來說，如果你想要朝港口前進，將起始村莊放在地圖的正中央將會是個風險較高的選擇，因為你往海岸線的路線很有可能被封鎖。當然，這與地圖的資源與數字分佈有關，發展空間以及方向必須同時考慮。
- 交易在遊戲中扮演重要的角色。你越常和人議價，就越有希望談到較佳的兌換率，也就越有可能獲得勝利。因此，即使不是你的回合，你也應該盡可能嘗試和進行回合的玩家議價！但在有人明顯領先的情況下，與領先玩家進行交易，可能只會加速遊戲結束（送他上寶座），切記，兌換率很重要，但跟「誰」交易也同樣重要。

伍 · 擴充版與相關產品

自1995年榮獲德國年度遊戲冠軍以來，卡坦島歷經了25年的光陰，出版了許多擴充版和獨立遊戲，提供廣大熱愛卡坦島的玩家多樣化的選擇，有興趣的玩家可以參考以下連結：

擴充版



卡坦島海洋擴充

(需搭配基本版)



卡坦島騎士擴充

(需搭配基本版)



卡坦島商人與野蠻人擴充

(需搭配基本版)



卡坦島5-6人擴充

(需搭配基本版)



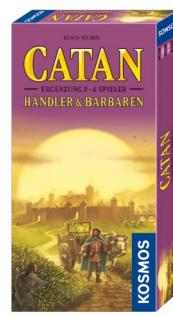
卡坦島海洋5-6人擴充

(需搭配基本版+5-6人擴充+海洋擴充)



卡坦島騎士5-6人擴充

(需搭配基本版+5-6人擴充+海洋擴充)



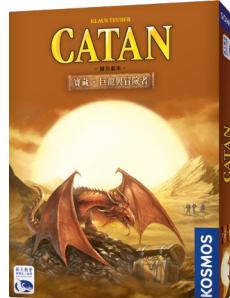
卡坦島商人與野蠻人5-6人擴充

(需搭配基本版+5-6人擴充+商人與野蠻人擴充)



卡坦島騎士擴充劇本：征服者傳奇

(需搭配基本版+騎士擴充)



卡坦島寶藏、巨龍與冒險者擴充

(需搭配基本版+海洋擴充+騎士擴充)



卡坦島大盒版2019年版

(需搭配基本版+海洋擴充+騎士擴充)

獨立遊戲



卡坦島旅遊版



卡坦島印加崛起