CATAN®

National Championship

قواعد البطولة

TOURNAMENT RULES

SUPERHEATED neurons

SUPERHEATED NEURONS

SuperHeated Neurons (SHN) are the official publishers of CATAN and the sole official organizers of the CATAN National Championships (CNC) in the Arab World. The winners of the CNC will represent their countries at the CATAN World Championship (CWC).

CATAN WORLD CHAMPIONSHIP 2024

The CWC takes place every two years.
For 2024, location and date to be assigned.

SHN will be sponsoring Arab players to represent their countries at the upcoming Catan World Championship 2024.

سوبر هيتد نيورنز

سوبر هيتد نيورنز هم النّاشرون الرّسميّون لكاتان والمنظّمون الرّسميّون الوحيدون لبطولات كاتان الوطنيّة في العالم العربيّ.
الفائزون ببطولات كاتان الوطنيّة سيمثّلون بُلدانهم في بطولة العالم لكاتان.

بطولة العالم لكاتان ٢٠٢٤

تُقام بطولة العالم لكاتان كلّ سنتَين.
لعام ٢٠٢٤، المكان والتاريخ لم يتم تحديدهما بعد.

ستقوم سوبر هيتد نيورنز برعاية لاعبين عرب ليمثّلوا بُلدانهم خلال بطولة كاتان العالمية ٢٠٢٤.

CATAN TOURNAMENT RULES

1. Definitions

- **Tournament**: Any event (Qualifier or Championship Finals) where players will meet to compete in one or more CATAN games.
- **Qualifier**: A tournament held in a specific location with the purpose of qualifying a certain number of players to the National Championship Finals.
- **Championship Finals**: A tournament played between all qualified players from multiple qualifiers, in which 1 player will be crowned the national champion and who will represent their country at the CATAN World Championship.
- **CATAN National Championship**: The overall term to combine all Qualifiers and the Championship Finals played during one calendar year for 1 specific country.

2. Tournament Standards

- Rules will apply to all CNC tournaments, regardless of country of origin.
- Games will follow the CATAN 5th Edition rule book.
- Games will be played using the European version of CATAN (branded SuperHeated Neurons).

قواعد بطولة كاتان

١. مصطلحات

• البطولة: أيّ حدث (تصفيات أو نهائيّات بطولة) حيث يلتقي لاعبون للتّنافس في واحدة أو أكثر من مباريات كاتان.

• التّصفيات: بطولة تُقام في مكان معيّن بهدف تأهيل عدد معيّن من اللّاعبين إلى نهائيّات البطولة الوطنيّة.

• نهائيّات البطولة: بطولة يتمّ لعبها بين جميع اللّاعبين المؤهَّلين من تصفيات عدّة، ويتوَّج فيها لاعب واحد كبطل وطنيّ ويمثّل بلده في بطولة العالم لكاتان.

• البطولة الوطنيّة لكاتان : المصطلح العام الّذي يجمع بين جميع التّصفيات ونهائيّات البطولة الّتي تمّ لعبها خلال سنة تقويميّة واحدة لِبلد معيّن.

٢. معايير البطولة

• سيتمّ تطبيق القواعد على جميع البطولات الوطنيّة لكاتان، بغضّ النّظر عن البلد الأصلي.

• ستَتبع المباريات كتاب قواعد الإصدار الخامس من كاتان.

• سيتمّ لعب المباريات باستخدام النّسخة الأوروبيّة من كاتان (الّتي تحمل العلامة التجاريّة سوبر هيتد نيورنز).

3. Tournament Format

- There will be multiple Qualifiers in each country.
- During the Qualifiers, the organizers will generate a schedule that determines the table distribution for each game. Players will be randomly seated taking into consideration these 2 guidelines:
  - Players not seated at tables with friends and/or family members
  - Playing different opponents
- The Qualifiers will be constituted of three games. After 3 games, the players will be ranked (Check “Ranking System” section for more details) and the top player/players will qualify for the National Championship Finals.
- 16 qualified players will participate in the National Championship Finals. In case a player is unable to attend, the next best-ranked player from all the Qualifiers will qualify in their place. The finals will be constituted of three games. After 3 games, the 4 players with the highest ranking will play a final game. The winner will be crowned the CATAN National Champion and will represent their country at the CATAN World Championship.
- CATAN National Championship dates:
  - UAE: September 1st, 2024
  - KSA: September 7th, 2024
  - LEB: September 1st, 2024
  - JOR: September 7th, 2024

All dates are subject to change

٣. نظام البطولة

• ستكون هناك تصفيات متعددة في كل دولة.

• أثناء التّصفيات، سيقوم المنظّمون بإنشاء جدول يحدّد توزيع اللّاعبين على الطّاولة لكلّ مبارة. سيجلس اللّاعبون بشكل عشوائيّ مع مراعاة المبدأين التوجيهيَّين التّاليين:
  • لا يجلس اللّاعبون على طاولات مع أصدقاء و/ أو مع أفراد من العائلة.
  • يلعبون مع خصوم مختلفين.

• ستتشكّل التّصفيات من ٣ مباريات يتمّ من بعدها تصنيف اللّاعبين (راجع فقرة "نظام التّصنيف" لمزيد من التّفاصيل)، وسيتأهّل أفضل لاعب/لاعبين إلى نهائيّات البطولة الوطنيّة .

• سيُشارك اللّاعبون الـ ١٦ المؤهَّلون في نهائيّات البطولة الوطنيّة. في حال تعذّر على لاعب الحضور، فإنّ اللّاعب التّالي الأفضل تصنيفاً من ضمن جميع التّصفيات سيتأهّل مكانه. ستتشكّل النّهائيّات من ٣ مباريات. بعد ٣ مباريات، سيلعب اللّاعبون الـ ٤ الحاصلون على أعلى تصنيف مباراة نهائيّة. سيُتوّج الفائز بلقب البطل الوطني لكاتان وسيمثّل بلده في بطولة العالم لكاتان.

• تواريخ نهائيّات بطولة كاتان:
  ○ الإمارات العربية المتحدة: ١ أيلول ٢٠٢٤
  ○ المملكة السعودية العربية: ٧ أيلول ٢٠٢٤
  ○ لبنان: ١ أيلول ٢٠٢٤
  ○ الأردن: ٧ أيلول ٢٠٢٤

إن جميع تواريخ البطولات قابلة للتغيير

4. Ranking System

- Whenever a ranking is needed, it will be based respectively on the following metrics:
  - The greatest number of games won (max. 3).
  - In case of ties, the greatest total sum of victory points (VPs) across all 3 games will be used as the first tiebreaker (max. 30 VPs).

    Development cards with Victory Points on them always count towards the player's score even if they were not revealed during game time.
  - In case of ties, the greatest player's VP percentage will be used as the second tiebreaker. It is calculated as per the following equation: player's total number of VPs across 3 games divided by total number of all the players' VPs across 3 games.

    Example (after three rounds):
    -Players A and B both won 2 games. We need to check their total VPs.
    -Both got 8 victory points in one of their 3 games, so they have a total of 10+10+8 = 28 VPs. They are still tied so we need to calculate their VP Percentage.
    Player A:
    -Game 1: A got 10 VPs and there were 32 VPs at the table.
    -Game 2: A got 8 VPs and there were 30 VPs at the table.
    -Game 3: A got 10 VPs and there were 36 VPs at the table.
    Player A's VP Percentage would be: 28 / 98 = 28.57%

    Player B:
    -Game 1: B got 10 VPs and there were 33 VPs at the table.
    -Game 2: B got 10 VPs and there were 31 VPs at the table.
    -Game 3: B got 8 VPs and there were 35 VPs at the table.
    Player B's VP Percentage would be: 28 / 99 = 28.28%
    Player A is ranked higher than Player B as they have a higher VP percentage than player B.

    In the case of a three-player game, a fourth score will be created by averaging the other three scores (rounding any 0.4 remainder down, and any 0.5 remainder up). This average score is included into the calculation as if it were a fourth player for purposes of the VP percentage earned.

  - If ties still exist after that and the tied players positions need to be taken into consideration, a development card draw will happen. The referee will shuffle a deck of development cards and the youngest player will get to decide if he/she wishes to start drawing or if he/she wishes that their opponent starts. The 1st player to draw a victory point will be ranked higher.

٤. طريقة التّصنيف

• كلّما دعت الحاجة إلى تصنيف، سيتمّ التّصنيف تباعاً وفق المقاييس التّالية:
• أكبر عدد من المباريات الّتي تمّ الفوز بها (٣ كحدّ أقصى).
• في حال التّعادل، سيتمّ استخدام أكبر مجموع إجمالي لنقاط "نصر" المحقّقة عبر جميع المباريات الـ ٣ كأوّل كاسر للتّعادل (٣٠ نقطة "نصر" كحدّ أقصى).
يتمّ دائماً احتساب أوراق "تطوير" الّتي تحمل نقاط "نصر" ضمن نقاط اللّاعب حتّى لو لم يتمّ الكشف عنها أثناء وقت اللّعِب.
• في حال التّعادل، سيتمّ استخدام أكبر نسبة نقاط "نصر" لدى اللّاعب لتكون ثاني كاسر للتّعادل. يتمّ حسابها وفق المعادلة التّالية: إجمالي عدد نقاط "نصر" للّاعب محقّقة عبر ٣ مباريات مقسوماً على العدد الإجماليّ لنقاط "نصر" الّتي حقّقها جميع اللّاعبين عبر ٣ مباريات.

مثلاً (بعد ٣ جولات):
- فاز اللّاعبان أ و ب بمباراتين. نحن بحاجة إلى التّحقّق من مجموع نقاط "نصر" لديهما.
- حصل كلاهما على ٨ نقاط "نصر" في واحدة من مبارياتهما الـ ٣، لذا فلديهما ما مجموعه ١٠ + ١٠ + ٨ = ٢٨ نقطة "نصر". لا يزالان متعادلَين لذا نحتاج إلى حساب نسبة نقاط "نصر" لديهما.

<u>اللّاعب أ:</u>
- المباراة الأولى: حصل أ على ١٠ نقاط "نصر" وكانت هناك ٣٢ نقطة "نصر"على الطّاولة.
- المباراة الثّانية: حصل أ على ٨ نقاط "نصر" وكانت هناك ٣٠ نقطة "نصر" على الطّاولة.
- المباراة الثالثة: حصل أ على ١٠ نقاط "نصر" وكانت هناك ٣٦ نقطة "نصر" على الطّاولة.
بذلك تكون نسبة اللّاعب أ من نقاط "نصر": ٢٨ / ٩٨ = ٢٨،٥٧ %

<u>اللّاعب ب:</u>
- المباراة الأولى: حصل ب على ١٠ نقاط "نصر" وكانت هناك ٣٣ نقطة "نصر"على الطّاولة.
- المباراة الثّانية: حصل ب على ١٠ نقاط "نصر" وكانت هناك ٣١ نقطة "نصر" على الطّاولة.
- المباراة الثّالثة: حصل ب على ٨ نقاط "نصر" وكانت هناك ٣٥ نقطة "نصر"على الطّاولة.
بذلك تكون نسبة اللّاعب ب من نقاط "نصر": ٢٨ / ٩٩ = ٢٨،٢٨ %
تمّ تصنيف اللّاعب أ أعلى من اللّاعب ب لأنّ لديه نسبة نقاط "نصر" أعلى من نسبة نقاط "نصر" اللّاعب ب.

في حال مباراة من ثلاثة لاعبين، سيتمّ استحداث مجموع نقاط رابع عن طريق حساب متوسّط المجاميع الثّلاثة الآخرين (مع تدوير أيّ ٠،٤ متبقّية إلى أسفل، وأيّ ٠،٥ متبقّية إلى أعلى). يتمّ إدراج متوسّط النّقاط هذا في الحساب كما لو كان لاعباً رابعاً لما يخصّ نسبة نقاط "نصر" المكتسبة.

• إذا ظلّ التّعادل قائماً بعد ذلك ومواقع اللّاعبين المتعادلين بحاجة إلى أن تؤخذ بعين الاعتبار، فسيتمّ سحب ورقة "تطوير". لذلك، يقوم الحَكَم بخلط كدسة من أوراق "تطوير" وعلى اللاعب الأصغرسناً أن يقرّر ما إذا كان يرغب في البدء بالسّحب أو إذا كان يرغب في أن يبدأ خصمه بذلك. أوّل لاعب يسحب نقطة "نصر"سيصنف بمرتبة أعلى.

5. Referees

- A tournament is arbitrated by at least one referee chosen by the organizer. The referee will assume that all players have read the CATAN TOURNAMENT RULES and the CODE OF CONDUCT before the start of the tournament.

- Referees and organizers may not play in their own tournament.

- If rules are broken at a table, players must call for a referee immediately. The referee's ruling is final, and all players must accept it. If a rule is broken and players do not report it immediately, this is considered normal play and its effect on the final game results must be accepted. Repeated incidents can be called out individually even if previous incidents not judged by a referee were deemed as normal.

- If players feel that the outcome of a game was unfair due to broken rules or illegal play, they must immediately inform a referee. Once the game record sheet has been signed by all players, further protest is not permitted, and the results cannot be further altered. If a player is unwilling to give their signature, the referee will make the final decision as to the outcome of the game.

- The referee has the authority to introduce and enforce a time limit on player turns, or players may, call in a referee to enforce timed turns. Timed turn length is limited to one minute. Referees may not end games before one player has reached 10 victory points and may not place time limits on the games themselves.

٥. الحُكّام

• يتمّ التّحكيم في البطولة بواسطة حَكَم واحد على الأقلّ يختاره المنظّم. سيفترض الحَكَم أنّ جميع اللّاعبين قد قرأوا **قواعد بطولة كاتان** و**قانون السّلوك** قبل بداية البطولة.

• لا يجوز للحُكّام والمنظّمين اللّعِب في البطولة الخاصّة بهم.

• إذا تمّ خرق القواعد على طاولة، فعلى اللّاعبين استدعاء حَكَم على الفور. إنّ قرار الحَكَم نهائيّ وعلى جميع اللّاعبين القبول به. إذا تمّ خرق قاعدة ما ولم يبلّغ اللّاعبون عن الأمر على الفور، فإنّ هذا يُعدّ لعباً عاديّاً ويجب قبول تأثيره على النّتائج النّهائيّة للمباراة. يمكن الإعلان عن حوادث متكرّرة بشكل فرديّ حتّى لو تمّ اعتبار حوادث سابقة لم يقضِ بها الحَكَم وأعتُبرت عاديّة.

•إذا شعر اللّاعبون أنّ نتيجة مباراة كانت غير عادلة بسبب خرق للقواعد أو لعِب غير شرعيّ، فيجب عليهم إعلام الحَكَم على الفور. بمجرّد توقيع جميع اللّاعبين على سجلّ المباراة، لا يُسمح بمزيد من الاحتجاج، ولا يمكن بعدها تعديل النّتائج. إذا كان لاعب غير راغب في التّوقيع، فسيتّخذ الحَكَم القرار النّهائيّ بشأن نتيجة المباراة.

• يملك الحَكَم صلاحيّة إدخال أو فرض حَدّ زمنيّ على أدوار اللّاعب، أو بإمكان اللّاعبين استدعاء الحَكَم لفرض أدوار محدّدة زمنيّاً. مدّة الدّور المحدّد زمنيّاً هي دقيقة واحدة. لا يحقّ للحكّام إنهاء مباريات قبل أن يبلغ أحد اللّاعبين ١٠ نقاط "نصر" ولا يحقّ لهم وضع حدود زمنيّة للمباريات بأنفسهم.

6. Penalties and Disqualifications

- Participants will be informed 1 day prior to the tournament on the official starting time of the tournament. Players will have 1 victory point deducted from their total scores for the first 15 minutes of tardiness. The tournament will start after 15 minutes from official time and late comers cannot participate.

- Referees can disqualify players from the tournament if the rules of the game are broken on purpose or a player has violated the CODE OF CONDUCT. These circumstances include, but are not limited to, players breaking the rules with the intention of winning the game, players engaging in abusive play, or intentionally causing or promoting another player to win. A disqualification can only be made during an active game or immediately after finishing a game.

- Players are prohibited from intentionally giving another player a boost or a win. In other words, collusion among players to advance other players' positions in the game or the tournament will result in a warning to both players. In case of a repeated incident, a disqualification decision can be taken. The referee's ruling is final, and all players must accept it.

- Players who have a personal relationship (friends, family, etc..) should declare that relationship to the referee in case they are seated at the same table and each player should play to win and not to help another player to do so. The referee has the right to disqualify any player(s) who doesn't abide by this rule.

٦. عقوبات وإستبعادات

• سيتمّ إبلاغ المشاركين بالوقت الرسميّ لانطلاق البطولة يوماً واحداً قبل البطولة. سيتمّ خصم نقطة "نصر" واحدة من مجموع نقاط اللّاعبين عن أوّل ١٥ دقيقة من التأخير. ستبدأ البطولة بعد ١٥ دقيقة من الوقت الرّسميّ ولن يتمكّن القادمون المتأخرّون من المشاركة.

• يحقّ للحكّام إقصاء لاعبين من البطولة إذا خرقوا قواعد اللّعبة عمداً أو إذا انتهك لاعب **قانون السّلوك**. هذه الأوضاع تشمل ، على سبيل المثال لا الحصر، قيام اللّاعبين بخرق القواعد بنيّة الفوز في المباراة، أو الانخراط في لعِب مُسيء، أو التّسبّب عن قصد في فوز لاعب آخر أو التّرويج له. لا يمكن إقصاء لاعب إلّا أثناء مباراة جارية أو فوراً بعد الانتهاء من مباراة.

• يُحظّر على اللّاعبين أن يمنحوا عمداً لاعباً آخر تحفيزاً أو فوزاً. بمعنى آخر، تواطؤ بين اللّاعبين لتعزيز مواقع لاعبين آخرين في المباراة أو في البطولة سينتج عنه تحذير للطّرفَين. في حال تكرّر الحادث، من الممكن أن يُتّخذ قرار الإستبعاد. يُعدّ قرار الحَكَم نهائيّاً وعلى جميع اللّاعبين القبول به.

• يتوجّب على اللّاعبين الّذين تربطهم علاقة شخصيّة (صداقة، صلة قربة، إلخ...) إعلان هذه العلاقة أمام الحَكَم في حال جلوسهم على نفس الطّاولة، ويتوجّب على كلّ لاعب اللّعِب من أجل الفوز وليس لمساعدة لاعب آخر على إحرازه. يحقّ للحَكَم إستبعاد أيّ لاعب أو لاعبين لا يلتزمون بهذه القاعدة.

- At any point of time, the referee is allowed to look at the players' resource and development cards and to determine if a player is trying to give an advantage to another player and this will be part of his/her ruling. For example, a player must not keep multiple knight cards closed when another player is close to winning. He/She has to use them against the player who is most likely to win.

7. Additional & Supplementary Rules

The below are areas of CATAN rules that occasionally cause confusion. These are clarifications to the standard rules. If there is any disagreement between the standard rules and these clarifications, then the clarification is considered to be the official rule. If there is any other situation that happens and it is not mentioned below, the referee will have the final say on the outcome of that situation and all players must accept it.

a. Game Setup:

- The tournament organizers set up the game boards randomly for each game and will use the same game board layout for all players. Each game will have a new board layout.

- In case the total number of players is not a multiple of 4, then tables of 3 can be arranged.

- Players are responsible of verifying that they have the correct number of pieces at the beginning of the game (5 settlements, 4 cities, 15 roads). Also, all players should verify that there are 25 development cards and 19 of each resource card. In the case of an issue, the referee should be immediately notified.

• في أيّ وقت، يُسمَح للحَكَم بالنّظر في أوراق "موارد" وأوراق "تطوير" لدى أيّ لاعب وبتقرير ما إذا كان لاعب يحاول منح أفضليّة للاعب آخر، وسيكون هذا جزء من تحكيمه. على سبيل المثال، يجب ألّا يحتفظ لاعب ما بعدّة أوراق "فارس" مغلقة عندما يوشك لاعب آخر على الفوز. عليه استخدامها ضدّ اللّاعب الأكثر ترجيحاً للفوز.

٧. قواعد إضافيّة وتكميليّة

*أدناه جوانب من قواعد **كاتان** الّتي تثير الإلتباس في بعض الأحيان. هذه توضيحات للقواعد الثّابتة. إذا كان ثمّة تضارب بين القواعد الثّابتة وهذه التّوضيحات، فعندها تُعدّ التّوضيحات هي القاعدة الرّسميّة. إذا حدث أيّ موقف آخر ولم يرِد في ما يلي، فسيكون للحَكَم كلمة الفصل حول نتيجة هذا الموقف ويجب على جميع اللّاعبين القبول بها.*

أ. إعداد اللّعبة:

• يقوم منظّمو البطولة بإعداد لوحات اللّعِب بشكل عشوائيّ لكلّ مباراة وسيَستخدمون نفس التّرتيب للوحة اللّعِب لجميع اللّاعبين. سيكون لكلّ مباراة ترتيب جديد للوحة اللّعِب.

• في حال لم يكن العدد الإجمالي للّاعبين من مضاعفات الرّقم ٤، فيمكن عندها إعداد طاولات من ٣ لاعبين.

• يتحمّل اللّاعبون مسؤولية التّحقّق من أنّ لديهم العدد الصّحيح من القطع في بداية المباراة (٥ مستوطنات، ٤ مدن، ١٥ طريقاً). أيضاً، يجب على جميع اللّاعبين التّحقّق من أنّه يوجد ٢٥ ورقة "تطوير" و١٩ ورقة من كلّ نوع "مورد". في حال وجود مشكلة، يجب إبلاغ الحكم على الفور.

- Before the start of the game, players should oversee the shuffling of the development card deck. Any player can shuffle the deck but once the game starts, no one can complain about a possible intentional act of cheating that happened prior to the game.

- Players are permitted to log events or dice rolls during the course of a game. However, if any player does this, there must be a public announcement of this, and the referee must also be notified.

b. Game Material:

- All game materials must be always kept on the table, so that they are clearly visible to all players. This is especially applicable for development and resource cards, which must be held above the table throughout the game. All shuffling and card drawing should happen above the table, including when one player is stealing a resource card from another player.

c. Banker:

- In all games, with the exception of the Final, the starting player will act as resource banker, receiving used resource cards and distributing new resource cards to and from the supply. The banker has to announce clearly when they are handing cards to themselves or when they are paying resources to the bank, displaying them on the table first. If the starting player is uncomfortable with being the banker, the table should elect another player to be the single banker for the game. No player other than the banker can put or remove cards from the cards' deck holder. In the Final, the referee will handle the card dealing.

• قبل بداية اللّعب، على اللّاعبين الإشراف على عمليّة خلط أوراق "تطوير". يمكن لأيّ لاعب خلط الكدسة، لكن حالما يبدأ اللّعب، لا يمكن لأحد أن يشتكي من غِشّ متعمّد من المحتمل أن يكون قد حدث قبل المباراة.

• يُسمح للّاعبين بتسجيل أحداث أو رميات النّرد/ الزّهر أثناء سير المباراة. ومع ذلك، إذا قام أحد اللّاعبين بذلك، فيجب أن يكون هناك إعلان عام عن الأمر، كما يجب إبلاغ الحَكَم أيضاً.

ب. معدّات اللّعبة:

• يجب دائماً الاحتفاظ بجميع معدّات اللّعبة على الطّاولة، بحيث تكون مرئيّة بوضوح لجميع اللّاعبين. ينطبق هذا خصّيصاً على أوراق "تطوير" وأوراق "مورد" والّتي يجب وضعها فوق الطّاولة طوال المباراة. يجب أن تتمّ جميع عمليّات خلط وسحب الأوراق فوق الطّاولة، بما في ذلك عندما يسرق أحد اللّاعبين ورقة "مورد " من لاعب آخر.

ت. الموزع:

•في جميع المباريات، باستثناء المباراة النّهائيّة، سيلعب لاعب البداية دور موزّع الموارد، متلقّيًا أوراق "مورد" المستخدَمة وموزّعاً أوراق "مورد" جديدة من وإلى مخزون الأوراق . على الموزع أن يُعلن بوضوح متى يأخذ الأوراق لِيده أو متى يدفع الموارد للمخزون، عارضاً إيّاها على الطّاولة أوّلاً. إذا كان لاعب البداية غير مرتاح لكونه الموزّع، فيجب أن تنتخب الطّاولة لاعباً آخر ليكون الموزّع الوحيد للّعبة. لا يمكن لأيّ لاعب آخر غير الموزّع أن يضع أو يسحب أوراقاً من حامل الأوراق. في النّهائيّ، سيتولّى الحَكَم عمليّة تداول الأوراق.

d. Cards:

- Players are allowed to play only 1 development card per turn except for the one they just obtained in that turn.
- Players are allowed to play simultaneously all the development cards with victory points on them if they are winning the game and the total VPs they have is 10 or above.
- If a player buys a development card with a victory point on it, they may immediately reveal it if it is their tenth victory point to win the game. This is only possible with development cards that have a victory point printed on them. Players are not allowed to immediately play a knight out of turn, even if this means that the player would get the largest army and win the game. The player must wait until their next turn before playing the knight.
- Players are allowed to play any development card (for example, a knight card) before they roll the dice. No other actions may occur prior to the rolling of the dice.
- Newly-obtained development cards must be kept well away from the other cards the players might have in hand. If this rule is broken, the player forfeits the opportunity to play a development card until their next turn.
- If, after rolling the dice, there are not enough resource cards of one kind to give every player, no one will receive a card of this kind. The other resource cards are handed out to the players as usual. If only one player gets resource cards and there are not enough cards of this kind in stock, they will receive all available cards of this kind.

ث. الأوراق:

• يُسمح للّاعبين بلعب ورقة "تطوير" واحدة فقط في كلّ دور باستثناء تلك الّتي حصلوا عليها في ذاك الدّور فقط.

• يُسمح للّاعبين بلعب جميع أوراق "تطوير" التّي تحمل نقطة "نصر" في الوقت نفسه إذا كانوا يفوزون باللّعبة ومجموع نقاط "نصر" لديهم هو ١٠ وما فوق.

• إذا اشترى لاعب ورقة "تطوير" عليها نقطة "نصر"، فبإمكانه الكشف عنها على الفور إذا كانت هذه هي نقطة "نصر" العاشرة الّتي تمكّنهم من الفوز باللّعبة. هذا ممكن فقط مع أوراق "تطوير" الّتي تحمل نقاط "نصر" مطبوعة عليها. لا يُسمح للّاعبين بلعِب "فارس" على الفور بغير دورهم، حتّى لو كان هذا وسيلة لحصول اللّاعب على "أكبر جيش" والفوز باللّعبة. يجب على اللّاعب أن ينتظر حتّى يحين دوره التّالي قبل لعِب الـ"فارس".

• يُسمح للّاعبين بلعِب أيّ ورقة "تطوير" (ورقة "فارس" على سبيل المثال) قبل أن يقوموا برَمي النّرد/الزّهر. لا يمكن حدوث أيّ إجراءات أخرى قبل رمي النّرد/الزّهر.

• يجب الاحتفاظ بأوراق "تطوير" الّتي تمّ الحصول عليها حديثاً بمعزل عن الأوراق الأخرى الّتي قد تكون بين أيادي اللّاعبين. إذا تمّ خرق هذه القاعدة، فإنّ اللّاعب يفقد فرصة لعِب ورقة "تطوير" إلى أن يحين دوره التّالي.

• إذا لم يكن هناك، بعد رمي النّرد/ الزّهر، أوراق موارد من نوع واحد كافية للتوزيع على كلّ لاعب، فلن يحصل أحد على ورقة من هذا النّوع. يتمّ توزيع أوراق "مورد" الأخرى للّاعبين كالمعتاد. إذا حصل لاعب واحد فقط على أوراق "مورد" ولم يكن هناك ما يكفي من الأوراق من هذا النّوع في المخزون، فسيحصل على جميع الأوراق المتوفّرة من هذا النّوع.

- The number of resource and development cards in a player's hand is public information, and must be defined upon request. Players should not try to hide their cards (stack them on top of each other or place them behind the game box, etc..).

- It is not permitted that a player intentionally shows his/her resource cards to any other players – with the exception of cards displayed for trade during a player's trading phase. If shown, this information is public to all players until the end of that trading phase. All trades are public and cards should be traded face up.

e. Dice:

- A player's turn begins with receiving the dice.

- Once the dice are rolled, the dice roll must be resolved before any other actions are taken.

- If either of the dice rolls of the table, the player must reroll both dice. If a die is cocked, balance the other die on top, if it slides off, reroll both dice.

f. Building & Trading:

- Players are not allowed to build a road beyond a settlement or city of another player.

- Players are allowed to upgrade a settlement to a city in the same turn it is built. The settlement the player wishes to upgrade must be in the player's supply and must be placed in the building spot before it can be upgraded later in the turn.

- There is no distinction between the trade and building phase.

• إنّ عدد أوراق "مورد" وأوراق "تطوير" الّتي في يد لاعب هو معلومات عامّة، ويجب تحديده عند الطّلب. يجب ألّا يحاول اللّاعبون إخفاء أوراقهم (رصّها فوق بعضها البعض أو وضعها خلف علبة اللّعبة، إلخ...).

• من غير المسموح أن يعرض لاعب عن قصد أوراق "مورد" الّتي بحوزته أمام أيّ لاعبين آخرين، باستثناء الأوراق المعروضة للمتاجرة خلال مرحلة التّجارة العائدة للّاعب. إذا تمّ العرض، فستكون هذه المعلومة عامّة لجميع اللّاعبين حتّى نهاية مرحلة التّجارة تلك. جميع التّداولات علنيّة ويجب أن يتمّ تبادل الأوراق وهي مكشوفة.

ج. النّرد/الزّهر:

• يبدأ دور لاعب مع استلامه النّرد/الزّهر.

• بمجرّد رمي النّرد/الزّهر، يجب تنفيذ ما ينتج عن رمي النّرد/الزّهر قبل اتّخاذ أيّ إجراءات أخرى.

• إذا تدحرج أحد حجرَيّ النّرد/الزّهر خارج الطّاولة، فيجب على اللّاعب إعادة رمي الحجرَين. إذا توقّف أحد حجرَيّ النّرد/الزّهر بعد رميه، بشكل غير مستوٍ، حاول موازنة الحجر الآخر فوقه، إن انزلق ، فأعد رمي النّرد/الزّهر.

ح. بناء وتجارة:

• لا يُسمح للّاعبين ببناء طريق خارج مستوطنة أو مدينة لاعب آخر.

• يُسمح للّاعبين بتطوير مستوطنة إلى مدينة في نفس الدّور الّذي تمّ بناؤها فيه. المستوطنة الّتي يرغب اللّاعب في تطويرها يجب أن تكون متوفّرة في مخزونه ويجب أن يتمّ وضعها في مكان البناء قبل أن يكون تطويرها ممكناً لاحقاً خلال الدّور.

• لا يوجد تمييز بين مرحلة التّجارة ومرحلة البناء.

- A harbor may be used during the same turn that a player builds on it.

- Players take a series of actions on their turn. They may build and trade in any order. An action is considered complete as soon as the player begins the next action. For example, if a player is building a road and they place the road on the board they may still reposition the road while they are in their road building action. The instant a player instigates a trade or begins another action like building a settlement or buying a development card, their road building action is over and the road may not be moved. Likewise, a robber movement action is complete when the active player attempts to take a card from another player.

- Trades may only be made with the active player. All the other players cannot negotiate deals together for a future turn.

- Players cannot trade with a player having 9 VPs clearly seen on the map as it would be considered as helping this player to win the game. Any player with 9 VPs cannot initiate a trade on his/her turn even if that trade doesn't let him win. This special rule is applied to try and keep as much as possible the game balanced and to reduce the risk of players colluding together.

- Only the active player trade with the bank (either directly or through a port).

- Cards played into the supply are spent cards. Cards spent may be used for something different than what they were originally intended for, but may not be taken back. For example, a player may trade four sheep in for a wheat, a player can decide to take brick instead as long as it is in that trading action.

• يمكن استخدام مرفأ خلال نفس الدّور الّذي بنى عليه لاعب.

• يتّخذ اللّاعبون سلسلة من الإجراءات بدورهم. يمكنهم البناء والمتاجرة بأيّ ترتيب كان. يُعدّ إجراء مكتملاً بمجرّد أن يبدأ اللّاعب الإجراء التّالي.مثلاً، إذا كان أحد اللّاعبين يبني طريقاً ويضع الطّريق على لوحة اللّعِب، فلا يزال بإمكانه تغيير موضع الطّريق طالما هو في خضمّ عمليّة بناء طريق. في اللّحظة الّتي يفاوض فيها لاعب على صفقة تجاريّة أو يبدأ إجراءً آخر مثل بناء مستوطنة أو شراء ورقة تطوير، تنتهي إجراءات بناءه للطريق ولا يمكن نقل الطّريق. كذلك الأمر، تكتمل إجراءات نقل لصّ عندما يحاول اللّاعب الفاعل أخذ ورقة من لاعب آخر.

• لا يمكن إتمام الصّفقات التّجاريّة إلّا مع اللّاعب الفاعل فقط. جميع اللّاعبين الآخرين لا يمكنهم التّفاوض على صفقات معاً إلا خلال دور لاحق.

• لا يمكن للّاعبين المتاجرة مع لاعب لديه ٩ نقاط "نصر" مرئيّة بوضوح على الخريطة حيث سيتمّ اعتبار ذلك على أنّه مساعدة لهذا اللّاعب لكي يفوز باللّعبة. لا يمكن لأيّ لاعب لديه ٩ نقاط "نصر" أن يبدأ بالمتاجرة بدوره حتّى ولو لم تقوده هذه المتاجرة إلى الفوز. يتمّ تطبيق هذه القاعدة الخاصّة لمحاولة إبقاء المباراة متوازنة قدر الإمكان وتقليل خطر تواطؤ لاعبين مع بعضهم.

• وحده اللّاعب الفاعل يتاجر مع البنك (إمّا مباشرة أو عبر مرفأ).

• الأوراق الّتي يتمّ لعبها مع المخزون هي أوراق مصروفة. يمكن استخدام الأوراق المصروفة لغرض مختلف عمّا كانت مخصّصة له في الأصل، ولكن لا يمكن استعادتها. مثلاً، قد يتاجر لاعب بأربعة "خروف" مقابل "قمح"، ويمكن لِلاعب أن يقرر أخذ "حجر" بدلًا من ذلك طالما أنّه ضمن إجراء المتاجرة تلك.

g. The Robber:

- The robber is in effect as soon as the game begins, from the first throw of the dice. There is no “grace period” before the robber is moved. The robber MAY be moved back to the desert during the game although it is always advised to be placed strategically to reduce the power of the players having the most victory points.

- If a player trades, builds or plays a development card before moving the robber when a 7 is rolled, then the robber will be immediately placed on the desert field after their turn is completed. No cards may be taken. In other words, when a 7 is rolled, players discard cards (if applicable) and then the active player moves the robber, steals a resource and then continues their normal play.

- A player may not solicit bribes to influence the placement of the robber.

h. Longest Road Rule:

- Breaking Longest Road: If, after a longest road is broken, the player holding the longest road card is tied with another player (or players) for longest road, the player that is holding the longest road card keeps the longest road card, it is not set aside. However, if after a longest road is broken, several players other than the player who was holding the longest road card are tied for longest road, the longest road card is set aside until a single player builds a longer road and can claim it.

- Longest Road Circle: The longest road is only counted going 1 way (even if the player does a full circle on a hex (by placing 6 roads). Referee will count from one direction going all the way to the last road (without doubling back).

خ. اللّصّ:

• يكون اللصّ مؤثّر بمجرّد بدء اللّعبة، من أوّل رمية للنّرد/للزّهر. لا توجد "فترة سماح" قبل نقل اللّصّ. قد تتمّ إعادة اللّصّ إلى الصّحراء أثناء اللّعب رغم أنّه يُنصح دائماً بوضعه بشكل استراتيجيّ لتقليل قوّة اللّاعبين الّذين يملكون أكبر عدد من نقاط "نصر".

• إذا أقدم لاعب على متاجرة، بناء أو لعب ورقة "تطوير" قبل نقل اللّصّ عندما يأتي النّرد/الزّهر ب ٧، عندها سيتمّ وضع اللصّ فوراً في الصّحراء بعد اكتمال دوره. لا تُؤخذ أيّ أوراق. بمعنى آخر، عندما يأتي النّرد/الزّهر ب ٧، يتجاهل اللّاعبون الأوراق (إن وُجِدت) ثمّ ينقل اللّاعب الفاعل اللّصّ، يسرق مورداً، ثمّ يواصل لعبه العاديّ.

• لا يجوز لِلاعب طلب رشاوى للتّأثير على وضع اللّصّ.

د. قاعدة أطول طريق:

• قطع أطول طريق: بعد قطع أطول طريق، إذا تعادل اللّاعب الّذي يملك بطاقة أطول طريق مع لاعب آخر (أو لاعبين آخرين) على أطول طريق، فإنّ اللّاعب الّذي يملك بطاقة أطول طريق يحتفظ بتلك البطاقة، ولا يتمّ وضعها جانباً. ولكن، إذا بعد قطع أطول طريق تعادل عدّة لاعبين على أطول طريق عدا عن اللّاعب الّذي يحمل بطاقة أطول طريق، فإنّ بطاقة أطول طريق توضع جانباً إلى أن يقوم أحد اللّاعبين ببناء طريق تكون أطول، عندها يستطيع المطالبة بالبطاقة.

• دائرة أطول طريق: يتمّ احتساب أطول طريق باتّجاه واحد فقط (حتّى إذا قام اللّاعب بدائرة كاملة على شكل سداسيّ (من خلال وضع ٦ طرقات). سيقوم الحَكَم بالعدّ من اتّجاه واحد على طول المسافة إلى الطّريق الأخيرة (من دون العودة إلى الوراء).

i. Winning:

- At the end of the game, all players must reveal their development cards with Victory Points on them so that they are counted for their final score.

- A player has won if they have 10 or more victory points (although only 10 will be counted for the ranking) and it is the player's turn. If a player does not notice that they have 10 points, the player must wait until the next turn before winning the game (assuming no earlier player wins, and the player still has 10 points).

ذ. الفوز:

• في نهاية المباراة، يتوجّب على جميع اللّاعبين الكشف عن أوراق "تطوير" الّتي بحوزتهم والّتي تحمل نقاط "نصر" عليها، وذلك لكي يتمّ احتسابها لِنتيجتهم النهائيّة.

• يكون لاعب قد فاز إذا كان لديه ١٠ نقاط "نصر" أو أكثر (مع أنّه سيتمّ احتساب ١٠ فقط من أجل التّصنيف) وكان الدّور دوره. إذا لم يلاحظ لاعب أنّ لديه ١٠ نقاط، فعليه الانتظار حتّى الدّور التّالي قبل الفوز بالمباراة (على افتراض أنّه لا يوجد لاعب سابق يفوز، وأنّ اللّاعب لا يزال يمتلك ١٠ نقاط).

8. Code of Conduct

- When at an event hosted by SuperHeated Neurons, the players are in a safe, respectful, inclusive, and fun environment. This Code of Conduct applies to everyone: staff, contractors, other vendors, convention staff, guests, and press will be held to the same standards. SHN reserves the right to remove or ban any person who does not adhere to the Code of Conduct.

- We do not tolerate harassment of any kind, including but not exclusive to: Intimidation or threats, inappropriate disruption of events, hurtful language, physical assault of any type, inappropriate physical contact, unwanted sexual attention, unwanted photography or video recording, bullying, stalking, or following. Especially in connection to: Race or ethnicity, national origin, gender identity or presentation, sex or sexual orientation, age, disability, religion, citizenship status, medical condition or pregnancy. If a player experiences or witnesses any form of harassment, he/she should contact a SuperHeated Neurons staff member immediately. If the player is asked to stop any harassing behavior as listed above, he/she must STOP immediately. Enforcement will be escalated to security.

٨. قانون السّلوك

• عندما يكون اللّاعبون في حدث تستضيفه سوبر هيتد نيورنز، يكونون في جوٍّ آمن ومحترم وشامل للجميع وممتع. تنطبق قوانين السّلوك هذه على الجميع: الموظّفين، المُتعاقدين، البائعين الآخرين، وموظّفي المؤتمرات، الضّيوف؛ وستنطبق على الصّحافة نفس المعايير. تحتفظ سوبر هيتد نيورنز بالحقّ في إخراج أو حظر أيّ شخص لا يلتزم بقوانين السّلوك.

• لا نتسامح في أيّ نوع من أنواع التّحرّش، على سبيل المثال لا الحصر: التخويف أو التّهديد، العرقلة غير اللّائقة للأحداث، اللّغة المؤذية، الاعتداء الجسديّ من أيّ نوع، الاتّصال الجسديّ غير اللّائق، الاهتمام الجنسيّ غير المرغوب فيه، تصوير أو تسجيل الفيديو غير مرغوب فيهما، التّنمّر، المطاردة أو المتابعة. وخصوصاً فيما يتعلّق بـ : العِرق أو الانتماء العِرقيّ، الأصل الوطنيّ، الجنسيّة أو المظهر، الجنس أو المَيل الجنسيّ، العمر، الإعاقة، الدّين، الوضع كمواطن، الحالة الطبّيّة أو الحَمْل. إذا واجه لاعب أو شهد على أيّ نوع من التّحرّش، فعليه الاتّصال بأحد موظّفي سوبر هيتد نيورنز على الفور. إذا طُلب من اللّاعب التوقّف عن القيام بأيّ تصرّف ينمّ عن تحرّش، على النحو المذكور أعلاه، فعليه الإمتناع فوراً. سيتمّ تصعيد الإجراء إلى الأمن.

9. Photography and Video Policy

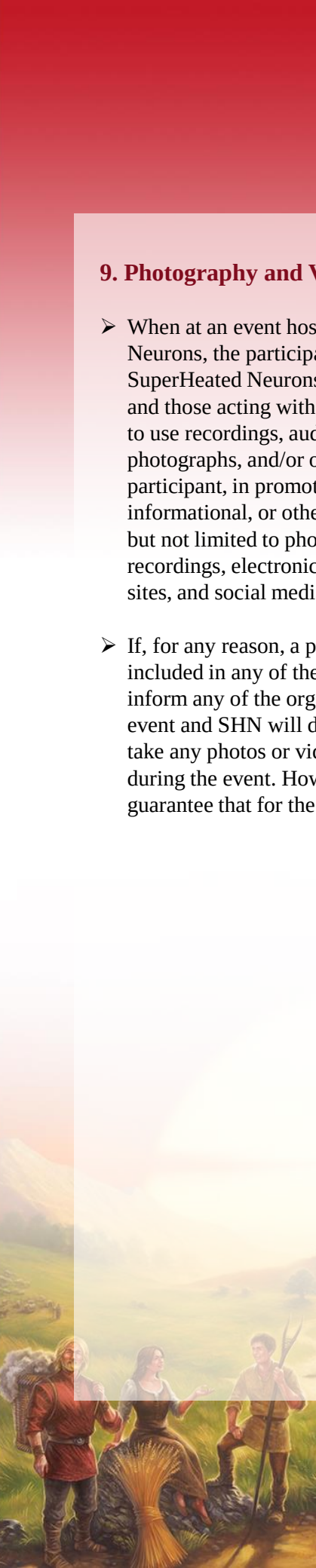
- When at an event hosted by SuperHeated Neurons, the participant grants to SuperHeated Neurons and its assigns, agents, and those acting with its permission the right to use recordings, audio, video, images, photographs, and/or other likenesses of participant, in promotional, marketing, informational, or other materials, including but not limited to photographs, video recordings, electronic media, Internet web sites, and social media.

- If, for any reason, a player wishes not to be included in any of the above, he/she should inform any of the organizers prior to the event and SHN will do its best to try not to take any photos or videos of such player during the event. However, SHN cannot fully guarantee that for the player.

٩. سياسة التّصوير والفيديو

• خلال حدث تستضيفه سوبر هيتد نيورنز، يمنح المشارك القيّمين على شركة سوبر هيتد نيورنز والمُعيّنين من قبلها، الوُكلاء وأولئك الّذين يتصرّفون بإذنها، الحقّ في استخدام التّسجيلات، الصّوتيّة منه، الفيديو، الصُّوَر، الصُّوَر الفوتوغرافيّة، و/أو التّشابهات الأخرى للمشارك، في موادّ ترويجيّة أو تسويقيّة أو إعلاميّة أو سواها، من ضمنها على سبيل المثال لا الحصر الصُّوَر، تسجيلات الفيديو، وسائل الإعلام الإلكترونيّ، مواقع إلكترونيّة على شبكة الإنترنت ووسائل التّواصل الاجتماعيّ.

• إذا رغب لاعب، لأيّ سبب من الأسباب، في عدم تضمينه بأيّ ممّا تقدّم أعلاه، فيجب عليه إبلاغ أيّ فرد من المنظّمين قبل الحدث وستبذل سوبر هيتد نيورنز قصارى جهدها لمحاولة عدم إلتقاط أيّ صُوَر أو مقاطع فيديو لهذا اللّاعب خلال الحدث. ومع ذلك، لا يمكن لسوبر هيتد نيورنز ضمان ذلك للّاعب بشكل كامل.



10. Disclaimers

- Players must be 18 years old and above by the Catan World Championship date in order to be able to participate in the CATAN National Championships.
- All tournament tickets purchased on www.superheatedneurons.com are non-refundable except if the event was canceled by SHN.
- SHN will check and recommend a flight ticket for the players who qualified for the Catan World Championship. SHN will cover that flight ticket or up to that amount if the player chooses an alternative option. Players are responsible of issuing and covering the cost of their Visa (if a Visa is required).
- If the CWC has been postponed for a period of more than 1 year from its original date, then SHN will not be able to cover the flight ticket anymore. However, the players will still be able to participate at the postponed CWC, as long as this is approved by the organizers of that CWC, and the participants will have to bear the cost of the flight ticket.
- If the CWC has been canceled for any reason, SHN may not be held responsible for any reason whatsoever.
- SHN will do everything to ensure the safety and security of all participants and referees but will not be held responsible for any harm that may occur to any of them during the event.
- The players waive their right to sue SHN or any of its staff and employees or any referee or organizer for an issue related to a gameplay decision taken during the event including but not exclusive to: disqualification, feeling of unfairness, feeling of being cheated on, etc.

١٠. إنتفاء المسؤوليّة

• يجب أن يكون عمر اللّاعبين ١٨ سنة وما فوق بحلول تاريخ البطولة العالمية حتّى يتمكّنوا من المشاركة في البطولات الوطنيّة لكاتان.

• جميع تذاكر البطولة الّتي تمّ شراؤها على موقع www.superheatedneurons.com غير قابلة لاسترداد ثمنها إلّا إذا تمّ إلغاء الحدث من قبل سوبر هيتد نيورنز.

• سوف تقترح شركة سوبر هيتد نيورنز تذكرة طيران لجميع اللاعبين المتأهلين إلى بطولة العالم وستغطّي هذه التذكرة أو ما يعادل قيمتها في حال أراد اللاعب إختيار تذكرة أخرى. يتحمل اللاعبون مسؤولية إصدار وتغطية تكلفة التأشيرة الخاصة بهم (إذا كانت التأشيرة مطلوبة).

•إذا تمّ تأجيل بطولة العالم لكاتان لمدّة تزيد عن عام واحد من موعدها الأصليّ، فعندها لن تتمكّن سوبر هيتد نيورنز من تغطية تذكرة الرحلة مطلقاً. ومع ذلك، سيظلّ اللّاعبون قادرين على المشاركة في بطولة العالم لكاتان المؤجّلة، طالما تمّت الموافقة على ذلك من قبل منظّمي بطولة العالم لكاتان تلك، وسيتعيّن على المشاركين تحمّل تكلفة تذكرة الطيران.

• إذ تمّ إلغاء بطولة العالم لكاتان لأيّ سبب من الأسباب، فلا يمكن تحميل سوبر هيتد نيورنز المسؤولية لأيّ سبب مهما كان.

• ستبذل سوبر هيتد نيورنز قصارى جهدها لضمان سلامة وأمن جميع المشاركين والحكّام ولكنّها لن تتحمّل المسؤوليّة عن أيّ ضرر قد يحدث لأيّ منهم خلال الحدث.

• يتنازل اللّاعبون عن حقّهم في مقاضاة سوبر هيتد نيورنز أو أيّ من موظّفيها وعمّالها أو أيّ حَكَم أو منظِّم بسبب مشكلة تتعلّق بقرار عائد للّعِب تمّ اتّخاذه خلال الحدث، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر: الإقصاء، الشّعور بعدم الإنصاف، الشّعور بالإنغشّاش، إلخ.

GOOD LUCK!

For more information and clarifications, please contact us by email at:
info@superheatedneurons.com

Follow us on social media and tag us in your photos and videos to be featured.

Instagram | **Facebook** | **Tiktok** | **Youtube**

www.superheatedneurons.com

حظّاً سعيداً !

لمزيد من المعلومات والتّوضيحات، يُرجى الاتّصال بنا عبر البريد الإلكترونيّ على العنوان الآتي:
info@superheatedneurons.com

تابعونا على وسائل التّواصل الاجتماعيّ وأشيروا إلينا في الصُّوَر ومقاطع الفيديو الخاصّة بكم لإبرازنا.

Instagram | **Facebook** | **Tiktok** | **Youtube**

www.superheatedneurons.com