



CATAN JÁTEKLEÍRÁS

TELEPESEI

Ez a játékszabály minden fontos információt tartalmaz, amely a játékhoz szükséges! Ha a játék közben mégis további információra van szüksége, lapozza fel a Kis telepés-almanachot a nyílal (→) jelölt címszónál.

Kiinduló állás kezdőknek

Az első játékhoz javasoljuk a példában ábrázolt játékelélet összeállítását. Első lépésként illesszük össze a keretet alkotó 6 keretmezőt a tengerekkel, majd a keret által körzárított területet töltjük ki a hatszögletű tájékozókkal. Ezekre helyezzük el az ábrának megfelelően a számszetonokat. Ügyeljünk a kikötők (példában megadott) pontos helyzetére!

Kiinduló állás haladóknak

Néhány forduló után használjuk ki a játékelélet variálhatóságát! Ehhez minden információ megtalálható a Felépítés, változatható (→) címszónál.

ELŐKÉSZÍTÉS

Kiinduló állás kezdőknek

• Minden játékos magához vesz egy „Építési költségek” kártyát, valamint egy színben: 5 települést (→), 4 várost (→) és 15 útszakaszt (→). Minden játékos elhelyez 2 települést a játékeléletre, majd a maradék játékeléleteket maga elé teszi. Három játékos esetén a piros alkatrészeket félre kell tenni.

• A „Leghosszabb kereskedelmi út” (→) és a „Legnagyobb lovagi hatalom” jutalmak kártyáit tegyük a játékelélet mellé.



• A nyersanyagkártyákat fajtánként különválogatva, 5 paklija oszva, felfordítva tegyük a kártyatartó rekeszeibe.



• A „Bónusz kártyákat” (→) megkeverés után lefordítva tegyük a kártyatartó üres rekeszeibe.



• Végül minden játékos megkapja a berivel jelölt (lásd 1. oldalon) települése után járó nyersanyagkártyákat. Minden olyan tájékozó után, ami a településsel határos, jár egy megfelelő nyersanyagkártya. **Példa:** A két játékos a fenti települése után 1-1 fa, érc és építőkö kártyát kap.

• A játékosok nyersanyagkártyáikat egymás elől takarva a kezükben tartják.

ÁTTEKINTÉS A JÁTÉK MENETÉRŐL

A játékot a legidősebb játékos kezdi. Az éppen soron lévő játékosnak az alábbiakban leírt sorrendben a következő akció lehetőségei vannak:

1. Ki kell dobnia a kör nyersanyagbevetélét (az eredmény minden játékosra érvényes).
2. Kereskedhet (→): nyersanyag cseréje – a játékosárakkal is.
3. Építhet (→): Útszakaszt (→), települést (→), várost (→) és/vagy bónusz kártyát vásárolhat.

Továbbá: Egy általa választott tetszése szerinti időpontban (akár a dobása előtt is) kijátszhat egy a már a tulajdonján lévő bónusz kártyát (→).

Ezt követően a bal oldali szomszédja kerül sorra, aki lépését az 1. akció végrehajtásával kezdi.

A JÁTÉK MENETE RÉSZLETESEN

1. Nyersanyagbevetél

A soron lévő játékos egyszerre दो mind a két kockával: a két kocka által mutatott számokat összeadva meghatározzuk a körül az, hogy mely tájékozók „termelnek” nyersanyagot.

• Minden játékos, akinek a települése egy olyan tájékozón áll, amit a dobás eredménye meghatároz, elvesz egy, a tájékozónak megfelelő nyersanyagkártyát. Abban az esetben, ha egy játékosnak 2, vagy 3 települése is áll az érintett tájékozón, akkor minden települése után elvehet 1 nyersanyagkártyát. Ha a játékosnak városa áll a meghatározott tájékozón, akkor városa után 2 nyersanyagkártyát vehet magához.

Példa: A dobott szám: 8. Piros 2 ércet kap a két települése után. Fehér 1 ércet kap. Egy 10-es dobás esetén a fehér 1 gyapjút kapna. Ha a fehér települést már városra fejlesztette volna, akkor egy 10-es dobás esetén 2 gyapjút kapna.



2. Kereskedés

Ezek után a játékos kereskedhet annak érdekében, hogy megszerezze a számára szükséges, hiányzó nyersanyagot! A kereskedésnek kétféle módja van:

a) Belkereskedelem (kereskedés a játékosárakkal) (→):

A soron lévő játékos nyersanyagot cserélhet játékosárakkal. A játékos kinyitvánítja azt, hogy milyen nyersanyagra van szüksége és azt, hogy mit adna érte. De meghallgathatja játékosárak ajánlatait is, és ellenajánlatot tehet.

Fontos: Csak az éppen soron lévő játékosal szabad cserélni. A többi játékos egymás között nem cserélgethet.

b) Tengeri kereskedelem (kereskedés a bankkal) (→):

A soron lévő játékos a kereskedés szakaszban partner nélkül is cserélhet.

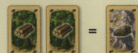
- Bármikor cserélhet 4:1 arányban – ilyenkor bead a készletbe 4 egyforma nyersanyagot, amiért cserébe elvesz 1 általa választott nyersanyagkártyát.
- Ha a játékos egy kikötőhelyen (→) településsel rendelkezik, kedvezőbben cserélhet. Egyszerű (3:1) kikötőben: 3 egyforma nyersanyagkártyát bead a készletbe, amiért cserébe elvesz 1 általa választott nyersanyagkártyát. Különleges (2:1) kikötőhelyen: bead a készletbe 2 a különleges kikötőmezőn látható nyersanyagot, amiért cserébe elvesz 1 általa választott nyersanyagkártyát.



Tengeri kereskedelem 4:1 kikötő nélkül



Tengeri kereskedelem 3:1, egyszerű 3:1 kikötővel



Tengeri kereskedelem 2:1, különleges fa kikötővel

3. Építkezés

Végül a játékos megkezdheti az építkezést azért, hogy nyersanyagbevetélét és pontjait (→) növelje.

• Az építkezéshez bizonyos nyersanyag-kombinációkat (lásd az építési költségek kártyán) kell beadnia, majd ennek megfelelően a készletéből a játékeléletre elhelyeznie egy útszakaszt, települést, vagy várost. A beadott nyersanyagkártyák visszatérülnek a közös készletbe.

a) Út (→): szükséges: építőkö + fa



• Minden útszakaszra egy út (→) építhető.

• Egy út egy olyan kereszteződéshez építhető, ahol saját

településünk cserleg városunk áll, vagy amibe a saját utunk már betorkollik és nem áll ott idegen település vagy város.



A narancs játékos a kékkel jelölt útszakaszokon építhet utat, a pirossal jelölt szakaszon pedig nem építhet.

• Amint egy játékos egy olyan útvonalal rendelkezik (az elágazásokat nem számoljuk) ami legalább 5-vagy több megszakítás nélküli útszakaszból áll, tehát sem idegen település, sem idegen város nem szakítja meg, megkapja a „Leghosszabb kereskedelmi út” (→) jutalmakártyát. Amikor egy másik játékosnak sikerül hosszabb utat építenie, azonnal hozzá kerül a jutalmakártya. A jutalmakártya 2 pont értékű.



Leghosszabb kereskedelmi út



A piros játékosnak egy 6 útszakaszából áll útja van (az elágazást nem számít bele), és ez az út a fehér és a narancs játékos 7 szakaszából álló útját a piros játékos települése felépítésével 2- és 5 útszakaszról álló utakra szakította.

b) Település (→): szükséges: építőkö + fa + gyapjút + gabona



• Települést olyan szabad kereszteződésbe lehet építeni, ahová legalább egy utunk vezet. Egy település építése során figyelembe kell venni a távolsági szabályt.

• A távolsági szabály szerint egy települést csak olyan kereszteződésbe lehet felépíteni, ahol a három határos kereszteződésben nem áll sem település, sem város - függetlenül a tulajdonostól.



A narancs játékos a kékkel jelölt kereszteződésbe építhet települést, a pirossal jelöltbe pedig a távolsági szabály miatt nem építhet.

Útszakaszok

Útszakaszoknak azt a szegélyt nevezzük, ami mentén két mező egymással érintkezik. Az útszakaszok tehát két tájmező, vagy tenger és szárazföld mezők között húzódnak. Minden útszakaszra egy út (→) építhető. Az útszakaszok mindig kereszteződésbe (→) torkollnak, ez az a pont, ahol három mező találkozik.



V

Város

Csak egy meglévő települést lehet várossá fejleszteni. Minden város 2 pontot ér és tulajdonosa a várossal határos területek után dupla nyersanyagbevételt kap (2 nyersanyagkártyát) abban az esetben, ha a terület száma kerül kidobásra. A felszabadult (várossá fejlesztett) településeket újra fel lehet használni a -település alapítás- szakaszban.



Példa: A nyersanyagbevételt bozó dobás 8-as. A két játékos 3 érc kártyát kap, egyet a településért, kettőt a városért. A narancs játékos 2 fa kártyát kap városáért.

Tipp: A játék megnyerése nemigen lehetséges a települések várossá (2 pont) történő fejlesztése nélkül. Mivel minden játékosnak 5 település áll a rendelkezésére, így egyedül a települések építésével csak 5 pont érhető el.



- Szeretne többet megtudni a CATAN világáról?
- Szeretné jobban megismerni a játék tervezőjét Klaus Teuber-t és a többi játékát?
- Érdeklődik a CATAN versenyek iránt?
- Pótalkatrésze van szüksége?

catan.de

A CATAN játékok hivatalos oldalán német és angol nyelven olvashat információkat a CATAN világáról.



CATAN TELEPESEI

Catan világát most magunkkal vihetjük!

Tervezte: Klaus Teuber, Licence: Catan GmbH © 2002, catan.de
 Illusztráció: Michael Menzel, Kivitelezés: Michaela Kienle
 A játékgigurák tervezője: Andreas Klover, 3D-Grafika: Andreas Resch
 A 2015 kiadás kiadója: Arnd Fischer
 Kiadó: Reiner Müller, Sebastian Rapp
 Szabályok: 2015. Január

© 1995, 2015 Franch-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: +49 711 2191 - 199
 info@kosmos.de, kosmos.de

Minden jog fenntartva. MADE IN GERMANY
 Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.,
 1034 Budapest, Bécsi út 100, Tel: 388-4122
 email: piatnik@piatnik.hu, Származási hely: EU
 Grafikai adaptáció: Co-Libri Reklámgrafika Bt.
 www.colibrireklam.hu

CATAN

TELEPESEI

KISTELEPES - ALMANACH

Részletes szabálymagyarázat és példák a „CATAN TELEPESEI” stratégiai játékhoz

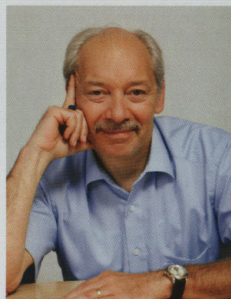


Kedves CATAN Rajongók!

Ahogy az a következő oldalakon láthatjátok, a már ismert CATAN alapjáték mellett van több CATAN játék. Ezek egy része kiegészítés az alapjátékhoz, a többi pedig önálló teljes értékű játék. Nehéz kiigazodni a számtalan lehetőség közt és még nehezebb talán megtalálni azt a kiegészítést, amelyik a leginkább megfelel az egyedi elvárásoknak. Ezért röviden bemutatjuk a Magyarországon kapható CATAN játékokat, nagy hangsúlyt fektetve a játékok különleges tulajdonságaira és arra, hogy kinek ajánljuk.

Klaus Teuber

Klaus Teuber



Előkészületben



CATAN - Kiegészítés 5-6 játékos részére

A játékosok száma	5-6
Ajánlott	10 éves kortól
Játékidő	90 perc
Nehézségi fok	2/5
Új szabályok	majdnem semmi
Megjegyzés	Egyszerűen több játékos!

Playcatan



CATAN - Kompakt

Önálló variációk



CATAN Fejedelmek



CATAN - Kereskedők és Barbárok

Alapjáték



Tengerei Utazó



CATAN - Lovagok és városok



CATAN Telpesei



CATAN - Felfedezők és kalózok

Előkészületben

CATAN – Tengeri utazó

Azoknak a felfedezőknek ideális a „Tengeri utazó” kiegészítés, akik ki szeretnék tágítani CATAN világát, sok új szabály megtanulása nélkül. Az ismert figurák mellé hajók érkeznek. Ezek éppen olyanok, mint az utak, csak a tengeren. Sok a felfedezőnivaló sziget CATAN körül, amik arra várnak, hogy a telepések hajói megérkezzenek, de a titokzatos ködben ismeretlen területek is rejtőznek.



„Már felfedeztem huszonhárom új szigetet!”

Sebastian M., elsőoszt

Tengeri utazó	
A játékosok száma	3-4
Ajánlott	10 éves kortól
Játékidő	75-120 perc
Nehézségi fok	2/5
Új szabályok	keves
Megjegyzés	keves szabály, sok játékváltozat

CATAN – Lovagok és városok

Azoknak, akiknek CATAN sosem elég, új intenzív játékményt és hosszabb játékidőt nyújt a Lovagok és városok kiegészítés. A lovagok sereget toboroznak a barbár horda ellen, a városokat metropolisszá fejlesztjük a kereskedelmi árukkal... Az alapjátékra épülő szabályok gazdagítják a játékményt! Ismerje meg CATAN világát változatosabban, mint valaha.



„Az én hős lovagjaim megvédték engem a barbároktól!”

Julia S., bárónő

Lovagok és városok	
A játékosok száma	3 – 4
Ajánlott	12 éves kortól
Játékidő	120 perc
Nehézségi fok	5/5
Új szabályok	sok
Megjegyzés	intenzív játékmény haladó játékosoknak

CATAN - Kereskedők és barbárok

Elérkezett az ideje egy kis változatosságnak? A harmadik kiegészítés a „Kereskedők és barbárok” számtalan módot nyújt a CATAN rajongóknak az alapjáték variálására és új kihívások keresésére. Itt minden megtörténhet: a legegyszerűbb játékvariációktól a különböző nehézségű jelenetekig. Fogj halat a partoknál, építs hidakat a folyók felett, vagy küldj karavánokat a szigetre. A „Kereskedők és barbárok” kétszemélyes játékhoz is tartalmaz szabályokat!

Kereskedők és barbárok	
A játékosok száma	3-4
Ajánlott	10 éves kortól
Játékidő	75-120 perc
Nehézségi fok	2 – 4/5
Új szabályok	a jelenettől függően sok vagy kevés
Megjegyzés:	Minden igényt és ízlést kielégítő kiegészítés



”Jöjjenek csak nyugodtan ezek a barbárok!”

Regina W., kereskedő



CATAN - Felfedezők és kalózok

A legújabb kiegészítés a „Felfedezők és kalózok” a nyílt tengerre vezeti a felfedezőket. A felfedezők ténylegesen hajókkal utaznak a tengeren, ismeretlen földeket kutatnak fel és véghezviszik CATAN tanácsának titokzatos megbízását. Ha lakott területekre bukkannak, kereskedelmi egyezményt kötnek a lakosokkal és közben megpróbálják legyőzni a kalózokat.

Felfedezők és kalózok	
A játékosok száma	2 – 4
Ajánlott	12 éves kortól
Játékidő	90-150 perc
Nehézségi fok	3/5
Új szabályok	néhány, de modulonként egymásra épülő szabály
Megjegyzés	A felfedezés öröme mérsékelt összetettséggel - ideális két játékos számára is!



”Oh! Ettől Catan tanácsa biztosan nagyon fellelkesül!”

Franziska B nagykövet asszony



CATAN Junior

Végre a kisebbek is megismerhetik CATAN világát. A 6 éven felüli kalózok belépnék CATAN szigetére azért, hogy kalóztanyákat építsenek, amihez fahordót, szablyát és kincseket használnak. Óvatosnak kell lenniük, mert egy kalózszellem járja a szigetet. Egyszerűsített szabályok izgalmas játék várja az ifjakat.



CATAN – Junior		
A játékosok száma	2 – 4	
Ajánlott	6 éves kortól	
Játékidő	30 perc	
Nehézségi fok	1/5	
Új szabályok	kevés	
Megjegyzés	Egyszerű játékkezdés, rövid játékidő 100% CATAN élmény!	

”Ezt már az öcsémnek is megadtántottam!”

Lisa K., oktató mester

A játék kellékei

19 Hatszögletű mező tájegységekkel

- Erdő (4)
- Legelő (4)
- Szántóföld (4)
- Dombvidék (3)
- Hegység (3)
- Sivatag (1)
- 6 Keret elem 9 kikötővel



95 Nyersanyagkártya (mindegyikből 19)

- Fa = Fatörzsek = Erdőből
- Gyapjú = Juh = Legelőről
- Gabona = Kévek = Szántóföldről
- Építőkövek = Vályogtéglák = Dombvidékből
- Érc = Érckőzet = Hegységből



25 Bónuszkartya

- Lovag (14)
- Fejlesztés (6)
- Pontértékű kártyák (5)



4 Építési költségek kártya



2 Jutalomkártya



Legbösszabb kereskedelmi út



Legnagyobb lovagi hatalom

2 Kártyatartó



Játékgfigurák (négy színben)

- 16 Város
- 20 Település
- 60 Út



Város



Település



Út

1 Rablófigura (fekete)



18 Számszeton



2 Dobókocka



Címszójegyzék:

A játék vége
Alapítási szakasz
Belkereskedelem
Bónuszkártyák
Építkezés
Fejlesztéskártyák
Felépítés, változtatható
Hetes dobás – Aktiválódik a rabló
Kereskedelem és építés – Elválasztás megszüntetése
Kereskedelem
Keresztvezetés
Kikötőhely
Léghosszabb kereskedelmi út
Lovag
Pontértékű kártyák
Pontok
Rabló
Sivatag
Számzsetonok
Taktika
Település
Tengeri kereskedelem
Tengerpart
Út
Útonalak
Város

A

A játék vége

Ha az éppen soron lévő játékos már elérte (vagy az éppen aktuális körében elérte) a 10 pontot, azonnal befejezi a játékot és nyer.

Példa: Egy játékos tulajdonában van 2 település, ez 2 pontot ér. Nála van a legbösszabb kereskedelmi út tulajdonkártya, ez is 2 pontot ér. 2 várost épített 4 pontért, valamint rendelkezik 2 pontértékű kártyával, ami 2 pontot ér. A játékos felfordítja a két pontértékű kártyáját, megmutatva azt, hogy rendelkezik a játék megnyeréséhez szükséges 10 ponttal és nyer!

Alapítási szakasz

Az alapítási szakasz akkor kezdődik, amikor befejeztük a variálható játékelőlelet felépítését.

- Minden játékos választ egy színt és magához veszi a színehez tartozó 5 települést, 4 várost, 15 utcát, valamint egy áttekinthető állapot az építési költségekről.
- A nyersanyagkártyákat fajtánként külön válogatjuk, majd a különválogatott 5 paklit felfordítva beletesszük a kártyatartóba, a kártyatartót pedig a játékelőlelet mellé helyezzük.
- A bónuszkártyákból (→) megkeverés után egy lefordított paklit képezünk a játéktábla mellett a kártyatartóban.
- A rablót a sivatagra állítjuk.

Az alapítási szakasz 2 körön át tart, ami alatt minden játékos 2 utat és 2 települést építhet:

1. Kör

A játékosok sorban dobnak mind a két kockával. Az kezd, aki a legnagyobbat dobta. A játékos települése közül egyet elhelyez az általa választott keresztvezetésre (→). Ehhez a településhez tetszőleges irányban hozzáilleszt egy utcát. A játékot a következő lépés folytatja. Ezt követően a játékosok az óramutatóval megegyező irányban kerülnek sorra úgy, hogy minden játékos 1 települést és 1 utcát épít.

Figyelem! Minden település építése esetén figyelembe kell venni a távolsági szabályt (→).



2. Kör

Ha minden játékos elhelyezte első települését, akkor az a játékos kezd a második kört, aki legutoljára volt soron: Elhelyezheti második települését, majd hozzá illesztheti második utcáját. **Figyelem!** A többi játékos most az óramutató járásával ellenkező irányban folytatja a kört. Tehát a kezdő játékos kerül utoljára sorra. A második települést az elsőől teljesen függetlenül el lehet helyezni egy tetszőleges keresztvezetésben, de a távolsági szabályt (→) be kell tartani. A második utcát a második településhez kell illeszteni, de irányra szintén tetszőleges lehet. Minden játékos azonnal megkapja a második települése megalkapítása után az első nyersanyagbevételeit: Minden olyan tájegység után, amelyik ezzel a második településsel határos elvész egy-egy megfelelő nyersanyagkártyát a készletből.

A játékot az a játékos kezdi, aki az utolsóként tette le a második települését. Dob mind a két kockával az első kör nyersanyagbevételeért. Hasznos tippek az alapítás menetéhez a Taktika (→) címszó alatt olvashatóak.

B

Belkereskedelem (kereskedés a játékoskártyákkal)

A soron lévő játékos (miután dobott a bevételért) játékos-társaival cserélhet nyersanyagkártyát. A cseré feltételeiről – mit, mennyit – a játékosok egymás közt állapodnak meg. Nem megengedett a kártyák elajándékozása, valamint a 0:1-arányban történő cseréje sem.

Példa:

Péter következik. Utálja építéséhez szükséges a egy építőköre. Birtokában van 2 fa és 3 érc. Péter hangosan ezt kérdezi: „Ki ad nekem 1 építőkövet? Adok érte 1 ércet!” Gábor így válaszol: „Ha adsz 3 ércet, adok érte 1 építőkövet!” Klári közbe szól: Adok neked 1 építőkövet, ha adsz érte 1 fát és 1 ércet. Péter Klári ajánlatát fogadja el és elcseréli vele 1 fát és 1 ércet az 1 építőköre.

Fontos! Klári és Gábor nem kereskedtek egymás között, mivel Péter volt a soron.

Bónuszkártyák

A játékban három különböző bónuszkártya van: Lovag (→), Fejlesztés (→) és Pontértékű kártyák (→). Az a játékos, aki bónuszkártyát vásárol, kezébe veszi a lefordított lapokból álló pakli legelső lapját. A játékosok bónuszkártyáikat azok felhasználásáig titokban tartják. Az éppen soron lévő játékos lépésenként 1 lovag vagy 1 fejlesztéskártyát játszhat ki.

A kártya kijátszásának időpontja nincsen meghatározva és a dobás előtt is lehetséges; nem szabad azonban olyan kártyát kijátszani, amit a játékos ebben a körben vásárolt. Kivétel, ha a játékos által megvett kártya egy olyan Pontértékű kártya, amivel a játékos elérte a 10. pontot és ezzel befejezi a játékot.

A Pontértékű kártyákat (egyet vagy többet is) akkor kell letenni, amikor a játékos elérte velük a 10 pontot és megnyeri a játékot.

Javaslat: Amikor egy játékost meglapnak (7-es dobás következtében a rabló aktív lesz), csak a birtokában lévő nyersanyagkártyákból lehet rabolni. A bónuszkártyát a húzás idejére tegye félre.

E

Építkezés

Miután a soron lévő játékos dobással szert tett nyersanyag-bevételekre és kereskedett, megkezdheti az építkezést. Ehhez bizonyos nyersanyag-kombinációkat kell leadnia (visszahelyeznie a bankba). A játékos tetszőleges mennyiségű épületet emelhet, és bármennyi bónuszkártyát vásárolhat, amíg van a vásárláshoz és az építkezéshez elegendő kártya és anyagkészlete. Lásd az építési költségek (→) út, (→) település, (→) város, (→) bónuszkártya címszavakat is. Minden játékos rendelkezésére áll 15 út, 5 település, 4 város. Ha egy játékos egy várost emel, akkor az ezen keresztül felszabaduló települést újra építheti. Ezzel ellentétben az egyszer beépítésre került utak és a városok a játék végéig a helyükön maradnak.

Az „Építés” után a játékos lépése véget ér, a játékot a bal oldali szomszédja folytatja. Szabály variációkat lásd Kereskedelem és építés – Elválasztás megszüntetése címszó alatt.

F

Fejlesztéskártyák

A fejlesztéskártyák a bónuszkártyák egyik csoportja. A játékos egy lépésen belül csak 1 bónuszkártyát játszhat ki. A fejlesztéskártyák mindhárom fajtájából 2-2 van a játékban.

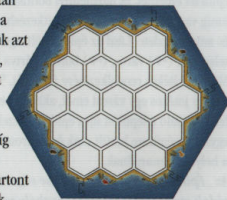
- Útépítés: Az a játékos, aki ilyen lapot játszik ki, nyersanyag megfizetése nélkül építhet 2 új utat a játék alapszabályainak figyelembevételével.
- Találmány: Ezt a lapot kijátszó játékos elvehet a készletből 2 tetszése szerinti nyersanyagot, és amennyiben még az építési szakasz előtt áll, a választott nyersanyagokat már fel is használhatja.
- Monopólium: Az ilyen lapot kijátszó játékos kiválaszt egy tetszése szerinti nyersanyagot, majd minden játékosra oda kell hogy adja neki az összes olyan nyersanyagkártyát, amelyet a kiválasztott nyersanyagból a kezében tart. Akinek nincsen a kiválasztott nyersanyagból a kezében, az nem ad oda semmit.

Felépítés, változtatható

1. Fekteszük le a 6 keretelt alkotó elemet tetszős szerinti sorrendbe. Ügyeljünk arra, hogy a keret elemek egyik oldalán nincsenek kikötők. Csak a kikötővel ellátott oldalát használjuk a keret elemeknek.

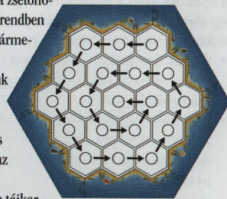


2. Lefordítva keverjük össze a tájegységeket ábrázoló mezőket, majd alakítsunk ki egy lefordított paklit. A lefordított pakliról egymás után vegyük fel mindig a legfelsőt és illesztjük azt a keret egyik belső, általunk választott oldalához. Ezt ismételjük egészen addig, amíg felhasználjuk az összes tájegység kartont és teljesen kitöltjük a keretelemek által körülvelt területet.



3. Számzsetonok elhelyezése:

- Fekteszük a számzsetonokat a játéktábla mellé, a betűs oldalukkal felfelé.
 - Helyezzük ezután a zsetonokat alfabetikus sorrendben a tájkarotokra. Bármelyik sarokmezőtől kiindulva helyezzük fel a számzsetonokat az óramutató járásával ellentétes irányba ahogy az az ábrán is látható.
- Figyelem! A sivatag tájkarotjára nem kerül számzseton, ezt a lehelyezésükre át kell ugrani.
- Miután elosztottuk a korongokat, fordítsuk át őket úgy, hogy a számos oldaluk legyen látható.



A játék az „Alapítási szakasszal” folytatódik. (→)

H

Hetes dobás – a rabló aktívává válik

Amikor egy játékos a nyersanyagbetelek szakaszban 7-est dob, akkor egyik játékos sem jut nyersanyagbetelehez. Ellenkezőleg:

- A játékosok megszámolják a tulajdonukban lévő nyersanyagkártyákat és akinél, 7 darabnál több, tehát 8,9 stb. kártya van az a kártyáinak a felét kiválasztja és visszatesszi a közös készletbe. Páratlan szám esetén a játékos javára, lefelé kerekítve kell a kártyákat visszaadni. Például 9 nyersanyagkártya birtoklása esetén 4 darabot.

Példa: Péter 7-est dob. Kezében 6 kártya van. Gábornak 8 kártyája van, Klárinnak pedig 11. Gábor 4, Klári pedig 5 lapot kell, hogy visszaadjon a készletbe. $(11/2=5,5)$ lefelé kerekítve 5)

- Ezután a soron lévő játékos áthelyezi a rablót (→) egy tetszőlegesen kiválasztott másik tájmezőre. Ezzel blokkolja ennek a mezőnek a nyersanyagbeteleket. Ezenkívül a rablót áthelyező játékos elrabol 1 lefordított nyersanyagkártyát annak a játékoskártyájának a kezéből, akinek települése, vagy városa áll ezen a területen. Abban az esetben, ha kettő, vagy több ilyen játékos is van, akkor a rablót áthelyező játékos kiválasztja az érintett játékosai közül azt az egyet, akit meg akar rabolni. Lásd még Lovagok címszó alatt (→).

A játékos a kereskedési fázissal folytatja a játékot.

K

Kereskedelem és építés – Elváltatás megszüntetése

Újdonság a játékban a kereskedelmi-és építési szakasz különválasztása, ami a kezdők számára átlátható szerkezetet és gyors játékba kapcsolódást biztosít. Tapasztalt játékosoknak javasoljuk a kereskedelmi-és építési szakasz különválasztásának megszüntetését. Amiben a nyersanyag kidobása után tetszős szerinti sorrendben lehet kereskedni és építeni. Természetesen lehet például építeni és kereskedni is, majd ismét kereskedni és újra építeni – egészen addig, míg azt a kezünkben lévő kártyák lehetővé teszik.

Amikor a kereskedés és az építési szakasz nincsen elválasztva egymástól, akkor a játékos azon lépésében, amikor a települést a kikötőben megépítette használhatja a kikötőt cserére.

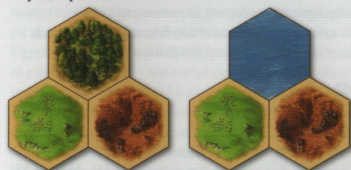
Kereskedelem

Miután a soron lévő játékos kidobta ennek a körnek a nyersanyagbeteleket, kereskedhet. Cserélhet játékosaiával nyersanyagkártyáit (belkereskedelem(→)), de játékosai nélkül is cserélhet (tengeri kereskedelem(→)) ami során saját nyersanyagkártyáiból cserél a készletben lévő nyersanyagkártyákkal. A soron lévő játékos annyiszor és annyi

kártyát cserélhet, amennyit a kezében lévő nyersanyagkártyák lehetővé tesznek.

Keresztveződés

A keresztveződések azok a metszéspontok, ahol három mezőt elválasztó vonal találkozik. Csak keresztveződésre szabad települést építeni.



Kikötőhely

A kikötőknek megvan az az előnyük, hogy ott kedvezőbb feltételekkel lehet a nyersanyagokat cserélni. Ahhoz, hogy egy játékos megszerezze egy kikötő tulajdonjogát, a tengerparton (→) kell települést állítania a két keresztveződés közül az egyik olyanra, amin fel van tüntetve kikötő. Lásd még „Tengeri kereskedelem” címszó alatt.

Fontos:

Egy éppen most beépített kikötőt a játékos csak a következő forduló csere szakaszától használhat.



L

Leghosszabb kereskedelmi út

- Nem értékelhető a „Leghosszabb kereskedelmi út”-ként az az út, aminek az egyik szabad keresztveződésébe egy másik játékos egy települést épít.



Példa: A narancs játékosé volt a „Leghosszabb kereskedelmi út”, ami 7 szakaszból állt. A piros játékos a fekete körrel jelölt keresztveződésébe becsatlakozott és ott egy települést épített. Ezzel megszakította a narancs játékos kereskedelmi útját és az övé lett a „Leghosszabb kereskedelmi út” jutalomkártya és az abboz tartozó 2 pont.

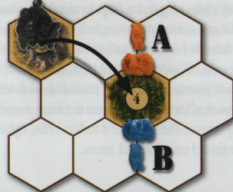
Figyelem! Saját település/város nem szakítja meg a kereskedelmi utat!

- Ha egy kereskedelmi út megszakítása után több játékosnak is egyforma hosszú leghosszabb kereskedelmi útja marad, akkor a következőket kell megvizsgálni:
 - Ha az egyezőségben érintett játékosok közül már az egyik birtokában van a „Leghosszabb kereskedelmi út” jutalomkártya, akkor megtartja azt.
 - Ha nincsen az egyezőségben érintett játékosok között az, akinél a „Leghosszabb kereskedelmi út” jutalomkártya van, akkor a kártyát felre kell tenni addig, míg valamelyik játékos megépíti egy új „Leghosszabb kereskedelmi utat”, ami legalább 5-vagy több megszakítás nélküli szakaszból álló kereskedelmi út.

Lovag

Akkor, amikor egy játékos „Lovag” kártyát fordít fel (ez megtörténhet a dobás előtt is), azonnal át kell helyeznie a „Rabló” (→) figurát.

- A „Lovag” kártyát kijátszó játékosnak át kell helyeznie a rablót egy általa választott tájmezőre.
- Ezt követően a játékos elrabol egy nyersanyagkártyát attól a játékosától, akinek ezen a tájmezőn települése, vagy városa áll. Ha kettő, vagy több játékosnak is áll az érintett tájmezőn épülete, akkor a játékos kiválaszthatja azt, hogy kit akar megrabolni.
- A rablás során a rabló a megrabolt játékos kezében lefordított vagy tartott nyersanyagkártyáiból húz egyet.
- A „Legnagyobb lovagi hatalom” jutalomkártyát, ami 2 pontot ér, az a játékos kapja meg, aki előtt elsőként lesz 3 felfordított „Lovag” kártya.
- Amint valamelyik játékos eggyel több lovagkártyát fed fel annál, amennyi a „Legnagyobb lovagi hatalom” jutalomkártya birtokosa előtt fekszik, megkapja ezt a jutalomkártyát a 2 ponttal együtt.



Példa: Gábor van soron és felfordít egy „lovag” kártyát. Át helyezi a „Rabló” figurát a begység tájkartonról egy erdőn fekvő 4-es számkorongra. Gábor most búzbat 1 felfordított nyersanyagkártyát vagy A, vagy B települést birtokoló játékosársra kezében tartott lapjai közül.

Fontos: Egy „lovag” kártya kijátszásakor nem kerül ellenőrzésre az, hogy az, aki játékosnak 7 lapnál több van-e a kezében. Kártyát csak akkor kell beadni, amikor 7-es dobás történik és a játékos kezében 7 lapnál több van.

P

Pontértékű kártyák

A pontértékű kártyák a bónuszkártyák (→) közé tartoznak, tehát megvásárolhatóak. Ezek a kártyák jelentőségteljes kulturális vívmányokat ábrázolnak. Minden pontértékű kártya 1 pontot ér. Miután a játékos megvett egy pontértékű kártyát lefordítva maga előtt tartja azt. Amikor az éppen soron lévő játékos pontértékű kártyájával együtt eléri a 10 pontot, felfordítja a kártyát (akár többet is) és ezzel megnyeri a játékot.

Tipp: A pontértékű kártyákat úgy kell magunk előtt megőriznünk, hogy a játékosársaink semmilyen következtetésre ne jussanak a kártyával kapcsolatban. Az a játékos, aki mindig tart maga előtt 1-2 lapot lefordítva, az azt az érzetet kelti, hogy azok ott pontértékű kártyák.

Pontok

Aki elsőként 10 pontot ér el és ő a soron lévő játékos, megnyeri a játékot. A játékosok pontokat kapnak a következők szerint:

Egy települést	1 pont
Egy várost	2 pont
A leghosszabb kereskedelmi úttól	2 pont
A legnagyobb lovagi hatalomtól	2 pont
Bónuszkártyáért	1 pont

Minden játékos 2 településsel kezd, tehát a játék elejétől 2 ponttal rendelkezik. Ez azt jelenti, hogy már csak 8 további pontot kell megszerezni a győzelemhez.

R

Rabló

A „Rabló” (fekete figura) a játék kezdetekor a sivatagon (→) áll. Csak akkor lehet mozogni, ha egy játékos felfed egy „lovag” kártyát (→), vagy valaki 7-est (→) dob. Ha a rabló egy tájmezőn áll, akkor megakadályozza az adott táj nyersanyagának kitermelését. Azok a játékosok, akik településeket, vagy városokat birtokolnak ezen a területen, nem jutnak nyersanyagbevételhez ez után a terület után, egészen addig, amíg a rabló el nem mozdul innen.

Példa (Az ábrán láss a Lovag címszó alatt): Gábor van soron és 7-est dobott. Át kell helyeznie a „Rabló” figurát. A rabló egy begység tájkartonon áll. Gábor át helyezi egy erdőn fekvő 4-es számkorongra. Gábor most búzbat 1 lapot vagy az A vagy a B településeket birtokoló játékosársai közül valamelyikről. Ezen kívül érvénybe lép az, ha a következő dobás 4-es, akkor az A és B települések tulajdonosai nem kapnak fa nyersanyagkártyát. Ez egészen addig marad érvényben, míg egy 7-es dobás, vagy egy „lovag” kártya felfordítás nem történik.

S

Sivatag

A sivatag az egyetlen olyan tájmező, ami nem juttatja nyersanyagbevételhez a játékosokat. A sivatag a rabló otthona (→) ott áll, a játék megkezdésekor. Az a játékos, aki sivatagnál emel települést tisztában kell legyen azzal, hogy csak két tájmező után juthat nyersanyagbevételhez.

SZ

Számszetonok

A számszetonokon lévő számok mérete megmutatja hogy milyen valószínűséggel hóg nyersanyagbevétel a hozzá tartozó tájmező. Minél nagyobb méretben van a szám a szetonon feltüntetve, annál nagyobb a valószínűség, hogy kidobásra kerül. Így azok a mezők, melyeken egy „6”-os, vagy egy „8”-as számszeton van lényegesen gyümölcsözőbbek, mint azok a területek, melyeken „2”-es, vagy „12”-es számszeton van.

T

Taktika

Mivel a „Catan telepei” játékot változtatható játékleveleten játszunk, ezért a taktikai megfontolások játékonként változnak. Ettől függetlenül van néhány általános szempont amiket nem árt, ha szem előtt tartunk. A legfontosabb szempontok:

1. Az építők és a fa a játék elején a legfontosabb nyersanyag. Mind a kettőre szükségünk van új, település megépítéséhez. Érdemes a kezdetekkor települést építenünk legalább egy „jó” erdőterülethez, vagy dombrvidékhez.
2. Ne becsüljük le a kikötőhelyek értékét! Akinek például települései, vagy városai egy jól jövedelmező szántóföldnél (gabona) vannak, annak érdemes a játék során egy települést a „gabona” kikötőhelyen létesíteni.
3. Az első két település alapításakor ügyeljünk arra, hogy megfelelő háttérrel rendelkezzünk, hogy a további gyarapodáshoz meglegyen a szükséges helyünk. Mind a két település alapításakor tartsuk szem előtt azt, hogy

a sziget közepe felé fekvő területek veszélyeseek lehetnek, mert utunkat a játékosársak gyorsan blokkolhatják.

4. Aki sokat kereskedik, annak jobb a nyeresí esélyei.

Tegyük nyugodtan magunktól ajánlatot az éppen soron lévő játékosnak.

Település

Minden település 1 pontot ér és tulajdonosának minden határon tájmezőről nyersanyagbevétel biztosít.

Figyelem! Minden település építése esetén figyelembe kell venni a távolsági szabályt – ami szerint egy települést csak akkor szabad egy kereszteződésnél felépíteni, ha a vele szomszédos három kereszteződés egyikén sínes település (egyik játékos sem épített oda sem települést, sem várost). Miután egy játékos az 5. települést felépítette, akkor az egyik települését várossal kell fejlesztenie és csak azután építhet újabb települést. A játékos visszaveszi egyik települését és a helyére egy várost épít. Ez követően a játékos új települést építhet.

Tengeri kereskedelem

A soron lévő játékos a kereskedés szakaszban partner nélkül is cserélhet nyersanyagkártyákat: ezt a tengeri kereskedelem teszi lehetővé számára.

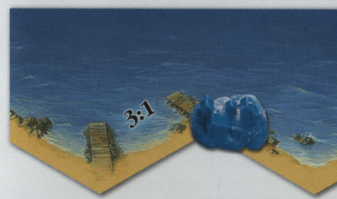
• **Kikötő nélkül:** A legegyszerűbb (és legkedvezőtlenebb) cserelhetőség: 4:1 arányú – ilyenkor a játékos bead a közös készletbe 4 egyforma nyersanyagot, amiért cserébe elveszi a kívánt nyersanyagkártyát (egyet) a megfelelő pakliból.

A 4:1 arányú cseréhez nincs szükség a játékosnak kikötőre (→) (település egy kikötőhelyen).

Példa: Gábor 4 ércet tesz vissza a készletbe és elvesz egy fa kártyát. Természetesen okosabb volna először kedvezőbb cserelhetőségek után kérdezni a játékosársaitól (belkereskedelem (→)).

• **Kikötővel:** Kedvezőbb cserelhetősége van a játékosnak, ha településsel, vagy várossal rendelkezik egy kikötőhelyen (→). Két különböző kikötőhely van a játékban:

1. **Egyszerű kikötő (3:1):** A soron lévő játékos kereskedési szakasza során 3 egyforma nyersanyagkártyát bead a közös készletbe, amiért cserébe elvesz 1 általa választott nyersanyagkártyát.



Példa: A két játékos 3 fa kártyát tesz vissza a készletbe, majd elvesz 1 érc kártyát.

2. **Különleges kikötő (2:1):** Mindegyik nyersanyag-fajtának van egy különleges kikötője. A kedvező 2:1 arányú cserelhetőség csak arra a nyersanyagra vonatkozik, amelyik a különleges kikötőmezőn látható. Figyelem: a különleges kikötő nem jogosít fel egyéb nyersanyagok 3:1 arányú cseréjére!



Példa: A két játékosnak van egy települése (vagy városa) a fa különleges kikötőnél. A két játékosnak így lehetősége van 2 fa kártya beadása után 1 bármilyen nyersanyagkártyát elvételére. Beadhat 2 fa kártyát amiért 2 tetszése szerinti nyersanyagkártyát vehet el a készletből és így tovább.

Fontos! Csak a soron lévő játékos folytathat tengeri kereskedelmet!

Tengerpart

Azt a helyet, ahol a földmező egy tengermezővel találkozik „tengerpart”-nak nevezzük. Azokra a kereszteződésekre is, melyek tengerrel határosak, lehet települést állítani, és azt várossá kiépíteni. Ezek hátránya, hogy a tengermezőknél csak egy, vagy kettő földmező után jutunk nyersanyagbevételhez. Az előnyük az, hogy a tengerparton vannak kikötőhelyek, melyek lehetővé teszik a tengeri kereskedelmet, a nyersanyag előnyös cseréjét. A tengerpart kikötőhely nélkül nem juttat minket cserelőnyhöz.

Ú

Utak kötik össze egymással városainkat és településeinket. Utakat az útszakaszokon (→) lehet építeni. Minden útszakasz (a parton is) csak egy út építhető. Egy út vagy egy olyan kereszteződéshez építhető ahol saját településünk esetleg városunk áll, vagy egy olyan szabad kereszteződéshez építhető, amibe a saját utunk már betorkollik. Új út kiépítése nélkül nem emelhetünk települést. Az utak csak akkor segítenek minket ponthoz, ha sikerül megszerezniünk a „Leghosszabb kereskedelmi út” (→) jutalomkártyát.