A A játék áttekintése és a kezdőállás az első játékokhoz.

Az első játékhoz javasoljuk a nagy ábrán berendezett játékfelület használatát.

Az alsó ábrákon láthatóak a városok új nyersanyag bevételei.

1 Catan veszélyben van – sötét felhők gyülekeznek a békés cataniak szigete felett. Vad barbárokat csábít Catan gazdagsága, akik Catan partjai felé vitorláznak azért, hogy lerohanják földjüket.

2 Még elég idő maradt a veszély elhárítására. A barbár horda ereje megegyezik a Catanon álló városok számával. A barbár horda visszaveréséhez a játékosok lovagjainak együttesen legalább olyan erősnek kell lenniük mint amilyen erősek a barbárok.

3 Ha sikerül a barbárokat visszaverni, akkor egy pillanatra elhárul a veszély. Ha azonban Catan lovagjai túl gyengék, akkor a barbárok kifosztanak egy várost, és településként hagyják maguk mögött.

4 A veszteség a játékosok közül annak a városát éri, aki Catan védelmére a legkevesebb lovagot állította (vagy egyet sem állított). Ne hívja ki maga ellen a sorsot, állítson lovagot!

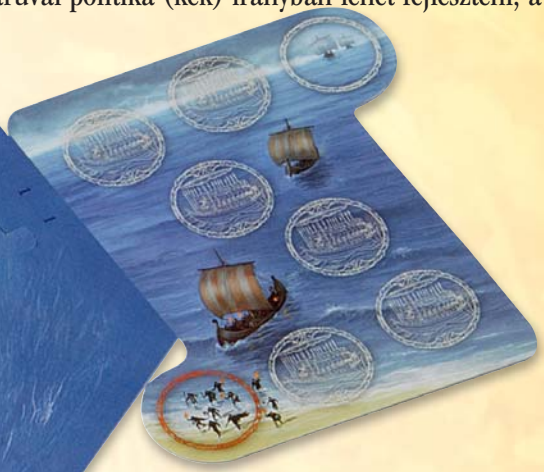
5 A külső támadás elhárítása mellett a játékosok versengenek a három „Nagyváros" megépítéséért is. Egy nagyváros megépítéséhez - ami plusz 2 pont értékű – a játékosoknak ki kell építeniük városaikat.

6 Ez a városkiépítés az új kereskedelmi áru kártyákkal történik. Az új kereskedelmi árukat egy játékos olyan városok után kapja amelyek hegység, erdő vagy legelő tájegységgel határosan állnak.

A Először olvassa el ezt a bevezetőt, amiben megtalálja a legfontosabb változásokat a Catan telepesei játékhoz képest.
B Olvassa el a játékszabály **B** részében 3-9 oldalakon – az új kiegészítő szabályokat.
C A mellékelt kistelepes almanachban (a 10. oldaltól) tippeket talál a fejlesztéskártyákhoz.

7 A játékot mindenki egy településsel és egy várossal kezdi. Ha olyan városa után jut nyersanyaghoz, amelyik hegységgel, erdővel, vagy legelővel határos, akkor csak 1 nyersanyagkártyát kap, de kap 1 kereskedelmi áru kártyát is a megfelelő fajtából.

8 A városkiépítés 3 irányban lehetséges és minden építési irány végén ott áll egy nagyváros. A „pénzérme" kereskedelmi áruval politika (kék) irányban lehet fejleszteni; a



„papír" engedélyezi a tudomány (zöld) irányában történő kiépítést; a „textil" teszi lehetővé a kereskedelem (sárga) irányában a fejlesztést. Egy nagyvárost (+2 pont) akkor kap meg egy játékos, ha a negyedik építési szintet elsőként teljesíti.

9 Városkiépítéssel fokozatosan nő az esély – az eseménykocka és a piros számkocka megfelelő kombinációinak kidobásával – az új fejlesztéskártyák megszerzésére, amikkel jobban belemerülhet a játékba, mint eddig.

10 Ismerje meg Catan szigetén a nehéz életet és a hosszú, kalandokkal teli játék élményét! Akinek elsőként sikerül 13 pontot elérnie, nyer!

1 x Érc
1 x Kereskedelmi áru - Érme

1 x Fa
1 x Kereskedelmi áru - Papír

1 x Gyapjú
1 x Kereskedelmi áru - Textil

Ezeken az oldalakon találja a teljes szabályzatot. Tanulmányozza a szabályokat egy nyugodt órán keresztül az első játék előtt – játékostársai örömmel fogadják majd az így megszerzett játékismeretét. Az Almanach részben az új fejlesztéskártyákról talál információkat.

B Játékleírás

A SZIGET FELÉPÍTÉSE

(az első játékhoz)

A változtatható játékfelület ellenére javasoljuk, az első játékhoz a játékszabály 2. és 3. oldalain ábrázolt játékfelület összeállítását. Így biztosított, a szükséges nyersanyagok elegendő mennyisége, legfőképp a gabonáé.

- Első lépésként illesszék össze a keretet az ábrán láthatóan. Használják a kikötős oldalakat.
- Majd a keret által közrezárt területet töltsék ki a hatszögletű tájmezőkkel pontosan úgy, ahogy az ábrán látható: tájkartonok és rájuk számzseton. Végül helyezzék a játékfelület mellé azt a mezőt, amin a barbár flotta útja van.

Felépítés a további játékokhoz:

Az első játék után használják a változtatható játékfelületet. Felépítést lásd: „Catan Telepesei”, kistelepes almanach (változtatható felépítés).

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A Catan telepesi játék következő elemeire nincs szükség:

- Fejlesztéskártyák
- Építési költség kártyák
- Pontértékű kártyák „Legnagyobb lovagi hatalom”
- 1 Számkocka

A legelső játék előtt:

- **Szint kiépítés - tabló:** A 15 jelzőt és a szint kiépítés – tablót óvatosan emeljük ki a karton keretből. Csak a külső üres kartonkeretet, valamint a szimbólummal jelzett részeket dobjuk hulladékgyűjtőbe.

A következő anyagokat készítsük elő:

- A nyersanyagkártyákat a megszokott módon fajtánként különválogatjuk. Fogjunk két kártyatartót és minden rekeszébe fektessünk felfordítva egy kártyafajtát.
- A „Catan megmentője” pontértékű kártyákat tegyük a kártyatartó utolsó, üres rekeszébe.
- Az új kereskedelmi áru kártyákat fajtánként különválogatjuk és felfordítva a harmadik kártyatartó rekeszeibe osztjuk. Ügyeljünk arra, hogy a „papír” kártyák a ’fa” kártyák alá,- az „érme” kártyák az „érc” kártyák alá,- a „textil” kártyák pedig a „gyapjú” kártyák alá kerüljenek.

- A 3 kártyatartót állítsuk a játékfelület egyik oldalára.
- Válogassuk fajtánként külön az új fejlesztéskártyákat, fogjuk a negyedik kártyatartót és **lefordítva** fektessünk a kártyatartó minden rekeszébe egy kártyafajtát: Kereskedelem (sárga), Politika (kék), Tudomány (zöld). Ezt a kártyatartót állítsuk a játékfelület másik oldalára.

- Tegyük a játéktábla mellé a kereskedő figurát, a fehér és a piros kockát valamint a különleges pontértékű kártyát: „Leghosszabb kereskedelmi út”.

- A barbár sereget jelképező hajót állítsuk a startmezőre.
- A rabló a sivatag mezőn kezd.

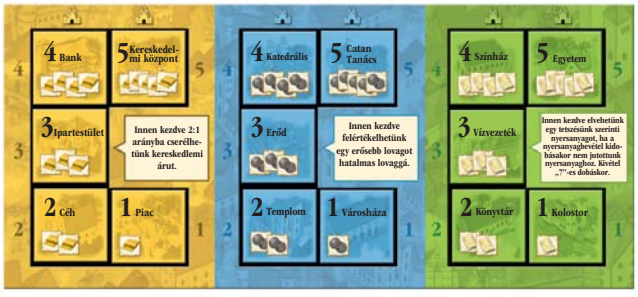
Mindenki válasszon egy színt és a következőket vegye magához:

- 5 település, 4 város, 15 utca
- 6 lovag:
  - 2 egyszerű lovag (zászló egy sarokkal)
  - 2 erős lovag (zászló két sarokkal)
  - 2 hatalmas lovag (zászló három sarokkal)

- 6 sisak
- 3 városfal

- 3 Nagyváros jelző

- 1 tábla a városkiépítéshez plusz 15 kiépítés jelző
  A 15 jelzőt a következő szerint elosztjuk a táblán:



Az alapítási szakasz

- Dobjunk sorban egymás után mind a két (piros és fehér) kockával.
- Aki a legnagyobbat dobta, elhelyez egy települést és egy utcát a Catan telepesei alapjáték szabályai szerint.
- Ezt követően a második szakaszban egy település helyett egy várost és egy utcát helyezünk le. **Figyelem!** Ügyeljünk arra, hogy legyen hozzáférésünk gabonához,

és ne felejtsük el, hogy csak három tájegység után juthatunk az új kereskedelmi árukhoz.

- Mindenki kap egy megfelelő nyersanyagkártyát minden nyersanyag terület után amellyel határosan városa áll.
- Az kezd, aki utolsóként állította fel városát.

ÁTTEKINTÉS A JÁTÉKMENETÉRŐL

Mindenkinek - amikor sorra kerül - lépésében a következő akciólehetőségei vannak:

1. Aki sorra kerül, dob mind a három kockával:

- **Eseménykocka** (szimbólumokkal) a bekövetkező eseményt mutatja.
- **Piros** számkocka megmutatja, hogy van-e lehetőség fejlesztéskártyához jutásra.

- A **két számkocka együtt** mutatja, hogy mely mezők juttatják az összes játékost nyersanyagbevételhez.
- A városstulajdonosok ellenőrzik, hogy áll-e városuk hegységgel, erdővel, vagy legelővel határosan és kapnak-e kereskedelmi árut.

Fontos: Dobás előtt egyedüli akcióként csak „Alkimista" kártyát játszhatunk ki. Dobás előtt sem építeni, sem kereskedni nem szabad!

2. Ezt követően tetszése szerinti sorrendben:

a) kereskedhet - a bankkal, vagy a többi játékossal

b) építhet

- Utcát, települést, várost (mint az eddigiekben is)
- Új: városfalat állíthat
- Új: egyszerű lovagot állíthat és kívánságra aktiválhat
- Új: saját városát kiépítheti – kereskedelmi áru kártyákkal.

c) További akciók:

Aki soron van, lépése során, de csak a dobása után:

- Fejlesztéskártyát játszik ki és/vagy
- Lovagjaival akciót hajt végre:
  Saját lovagját felértékeli
  Saját lovagját áthelyezi
  Idegen lovagot elűz (saját lovagjának áthelyezésével)
  Elűzi a rablót

Ezt követően a soron lévő játékos lépése véget ér. A játékot a bal oldali szomszédja folytatja. Ő újra kockadobással kezd.

A JÁTÉK MENETE RÉSZLETESEN

A dobások eredményei és akciói

Miután a játékos mind a három kockával dobott, az egyes kockák dobásának eredményeit a következő sorrendben végezzük el. Dobás-kombinációnként különböző eredmények lehetségesek:

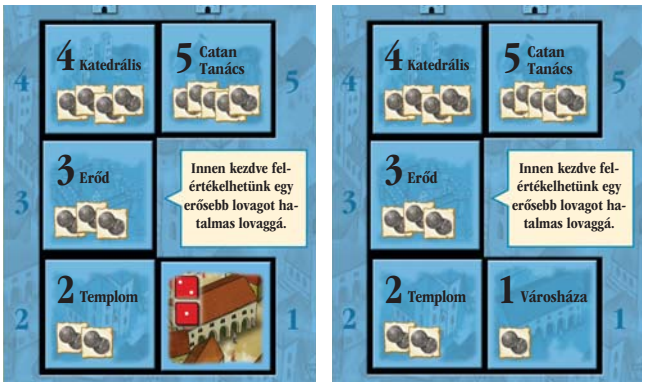
1) Hajót dobott: A barbár flotta közelít!

Ha az eseménykocka hajót mutat, akkor a barbár hajót a nyíl irányában egy mezővel tovább kell léptetni. Akkor, amikor a hajó eléri az utolsó (piros keretes) mezőt, akkor a barbár sereg partra száll Catan szigetén. Aktivált lovagokkal kell rendelkeznünk azért, hogy visszaverhessük a barbárokat. Ennek részleteit a „Küzdelem a barbár sereggel" fejezetben olvashatjuk.

2) Fejlesztéskártya húzás:
városkapu dobás / piros kockával dobott szám

Ha az eseménykocka városkaput mutat, akkor mindenki leellenőrzi, hogy húzhat-e fejlesztéskártyát. Csak akkor húzhatunk fejlesztéskártyát, ha a kidobott városkapu színével (kék, zöld, sárga) megegyező színű városfejlesztéssel rendelkezünk.

- A piros kockával kidobott számnak egy megegyező színű városfejlesztés-jelzőn kell lennie.



Egy piros „2" dobás esetén a bal oldali játékos rendelkezik a szükséges fejlesztéssel, a jobb oldali játékosnak még nincs meg a szükséges fejlesztése.

- Mindenki, aki a szükséges feltételt teljesítette, felhúzhatja – az óramutató járásával megegyező irányban – a kidobott színnel megegyező fejlesztéskártyák legfelső lapját. A felhúzott lapot megnézhetjük és magunk előtt lefordítva megtarthatjuk. Senki előtt sem fekhet több mit 4 fejlesztéskártya. Az idevonatkozó szabályokat bővebben a „Fejlesztéskártya" címszó alatt olvashatjuk.

3) Nyersanyagbevétel: piros és fehér számkockák

Az eddig megszokottak szerint a két kockával kidobott számok összeadása határozza meg azokat a tájegységeket, melyek nyersanyagot termelnek.

- Egy **település** után (ahogy ezt már megszoktuk) 1 nyersanyagkártyát kapunk.
- Egy **város** után 2 kártyát kapunk.

Vagy 2 **nyersanyagkártyát:**
- Dombvidék 2 tégla
- Szántóföld 2 gabona

Vagy:
1 Nyersanyagkártya és 1 kereskedelmi áru kártya:
- Hegység 1 érc + 1 érme kereskedelmi áru
- Erdő 1 fa + 1 papír kereskedelmi áru
- Legelő 1 gyapjú + 1 textil kereskedelmi áru

Nem megengedett az, hogy lemondjunk a két kártyafajta közül az egyikről, és cserében egyfajtából vegyünk el kettőt. A kereskedelmi árukat a kezünkben tartjuk és beszámítjuk a lapjaink darabszáma közé, amikor rabló dobás történik.

4) „7"-es dobás a rabló áthelyezése

A rablót a játék kezdetétől egészen addig nem helyezhetjük át, amíg a barbárok első ízben el nem érik Catant.

- Addig „7"-es dobás esetén csak ellenőrizzük, hogy van-e valakinek a kezében túl sok kártya. A rabló a sivatagon marad és nem rabolunk egymástól sem kártyát.
- A rablót addig fejlesztéskártya kijátszása esetén (Püspök vagy Lovag) sem helyezzük át. A rabló a sivatagon marad, függetlenül attól, hogy mi történik.

Az is előfordulhat, hogy abban a körben, amikor a barbár flotta eléri Catant, „7"-es dobás történik. A barbár támadás a nyersanyaghozam kiértékelése előtt következik, így ebben az esetben áthelyezhetjük a rablót.

KERESKEDÉS

A kereskedésre vonatkozó lehetőségek a Catan telepesei alapjátékból változatlanul érvényben maradnak és érvényesek az új kereskedelmi áru kártyákra is. Tetszésünk szerint kereskedhetünk játékostársainkkal, vagy cserélhetünk a bankkal.

- A bankkal 4:1 arányban cserélhetünk másik kereskedelmi árura vagy nyersanyagra. A cserére felhasznált 4 kereskedelmi áru kártyának ugyanolyan fajtájának kell lennie.
- Akinek van 3:1-kikötője, az cserélhet kereskedelmi árut is 3:1 arányban 1 nyersanyagra, vagy 1 kereskedelmi árura.
- Cserélhetünk fordítva is, nyersanyagot kereskedelmi árura. Például 4 téglát 1 textil kereskedelmi árura, vagy tégla kikötővel 2 téglát 1 papír kereskedelmi árura.
- Minden csereüzletre és kereskedelmi akcióra érvényes: Csak az van előírva, hogy milyen kártyákat kell beadnunk, de ránk van bízva, hogy ezért nyersanyagot, vagy kereskedelmi árut veszünk el.
- A fejlesztéskártyákkal nem kereskedhetünk.

ÉPÍTÉS

Az eddig megszokottak szerint építhetünk utat, települést, várost - amikor ránk kerül a sor - ezekben nincsen változás.

Itt olvashatunk az új építésekről:

Városfal

Az alapszabály szerint „7”-es dobás következtében elveszítjük lapjainak felét, ha 7 nyersanyagkártyánál több van a kezünkben.

- Egy városfal kettővel megemeli a kezünkben „biztonságosan” tartható nyersanyagkártyák számát.
- Egy városfal 2 tégla nyersanyagkártyába kerül. A várost megemeljük és a városfal-gyűrűjébe helyezzük. Csak városoknak lehet városfaluk.
- Minden további városunk, amelyik 1 városfallal rendelkezik, kettővel megemeli a kezünkben „biztonságosan” tartható nyersanyagkártyák számát.

__Példa:__ Ha 2 városfallal megtámogatott városunk van, akkor „7”-es dobás esetén 11 nyersanyagkártya lehet a kezünkben. Ha 12 nyersanyagkártya lenne a kezünkben, akkor 6 darabot le kellene adnunk.

- Amikor elveszítünk egy várost, akkor elveszítjük a hozzátartozó városfalat is.

Lovag

A lovagoknak két akció-állapota van, amit sisakkal ábrázolunk.

- A lovagnak nincs sisakja, tehát „passzív”, ez azt jelenti, hogy a lovag nem hajthat végre akciót. =

- A lovag sisakot visel, tehát aktív, ez azt jelenti, hogy támadhat és végrehajthat akciót. =

A lovagok erősségének 3 szintje van, amit a zászlójuk fajtája jelöl. A 3 különböző szint:

- Egysarkos zászló „egyszerű lovag” (1 erőpont)
- Kétsarkos zászló „erősebb lovag” (2 erőpont)
- Háromsarkos zászló „hatalmas lovag” (3 erőpont)

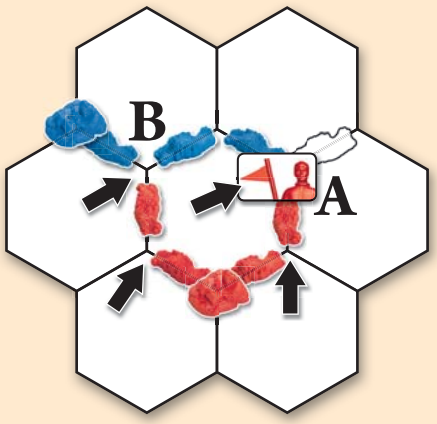
Lovag állítása (építése)

Amikor lovagot akarunk állítani 1 ércet és 1 gyapjút fizetünk. Majd elveszünk egy egyszerű lovagot (egysarkos zászlóval), megbizonyosodunk arról, hogy a lovag n**em visel sisakot** és ezt a **passzív** lovagot a játékfelületre állítjuk.

- Ezt a passzív lovagot saját úthálózatunk egyik szabad kereszteződésére állíthatjuk, ez azt jelenti, hogy a kereszteződésünknek legalább egy saját úttal kell rendelkeznie.
- Az épületekre érvényben lévő „távolságtartási szabály” a lovagokra nem érvényes.
- Ha a lovagunk egy olyan kereszteződésben áll, aminél egy játékostársunk útja fekszik, akkor megtöri játékostársunk útját (passzív állapotban is) és megakadályozza az út továbbépítését abban a kereszteződésben.
- Egy lovagunk megszakíthat „leghosszabb kereskedelmi utat” is, ha az egy játékostársunkhoz tartozik.

Példa:

A piros játékos négy kereszteződés (nyilakkal jelölve) közül választhat, ahová lovagját felállíthatja. Ha az „A” kereszteződésre állítja, akkor blokkolja a kék játékost – ennél a kereszteződésnél már csak a piros építhet utat. Ha a „B” kereszteződésbe állítja, akkor megszakítja a kék kereskedelmi útját.



Lovag aktiválás

A lovag erejétől függetlenül 1 gabona megfizetésével aktiválhatunk egy olyan lovagunkat, amelyik a játékfelületen áll, ez az éppen felállított lovagunkra is érvényes.

- Feltesszük a lovagra a sisakot.
- Azt a lovagunkat, amelyiket aktiváltuk, ugyanabban a lépésünkben nem használhatjuk „lovagi-akcióban”.
- Az aktivált lovagunkat (legkorábban) a következő körünkben használhatjuk „lovagi-akcióban”. Az idevonatkozó szabályokat bővebben a „Lovag-akciók” címszó alatt olvashatjuk.

Lovagok felértékelése

Egy „egyszerű lovagunkat” ugyanabban a lépésünkben amelyikben állítottuk (vagy bármelyik későbbiben) felértékelhetjük.

- Felértékelhetjük 1 érc és 1 gyapjú nyersanyag megfizetésével erősebb lovag szintre (kétsarkos zászló). Levesszük az egyszerű lovagunkat a játékfelületről és helyére erősebb lovagot állítunk.
- Lovagunkat akár passzív akár aktív állapotban is felértékelhetjük. Ha lovagunk az értékelés előtt aktív, akkor az értékelés után is aktív marad. Ha passzív, akkor passzív is marad. Egy lovagunkat egy lépésen belül csak egyszer értékelhetjük fel.
- Az erősebb lovagunkat ugyanilyen úton értékelhetjük fel hatalmas lovaggá. Hatalmas lovagot csak akkor állíthatunk, ha korábban már egy erődöt állítottunk (városkiépítés harmadik szint politika / kék).

Fontos: Mindenkinek erősségi szintenként maximum 2 lovagja lehet. Például, ha valakinek 2 egyszerű lovagja van, akkor először a kettő közül az egyiket fel kell értékelnie, és csak azután állíthat újra egyszerű lovagot.

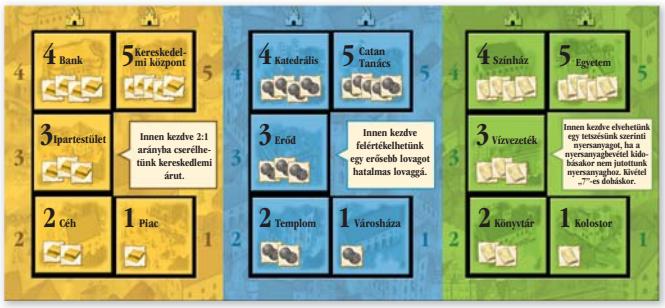
VÁROSOK KIÉPÍTÉSE

Ha rendelkezünk kereskedelmi áru kártyákkal, akkor kiépíthetjük városainkat. Akkor is, ha csak egy várossal rendelkezünk, kiépíthetjük mind a három irányba.

Kereskedelem	= sárga	= textil
Politika	= kék	= érme
Tudomány	= zöld	= papír

A városkiépítéseinket a „városépítési táblázat” segítségével tervezhetjük meg, ebből mindenki előtt fekszik egy. A táblázat három elválasztott mezőn megmutatja a három kiépítési lehetőséget. Minden területben öt építési szint van, amit 5 jelzővel ábrázolunk növekvő szintekkel 1-5-ig. A kezdéskor mind az 5 jelző megfordítva fekszik az asztalon, még senkinek nincsen kiépített városa.

- Egy terület **első** városkiépítéséért minden esetben 1 kereskedelmi áruval fizetünk. A jelzők mindig megmutatják, hogy milyen és mennyi kereskedelmi árut kell beadnunk. Például az, aki egy textillel fizet, egy piacot épít, amiért megfordíthatja ennek a jelzőjét a sárga területen. A jelző hátoldalán látható az éppen felépített épület, valamint a piros számkocka 1 és 2 számmal (pöttyel). Az ábrán lévő koca száma megmutatja, hogy hányas dobáskor jutunk fejlesztéskártyához.



- Egy terület **második** városkiépítése (második jelzés megfordítása) minden esetben 2 kereskedelmi áruba kerül, a harmadikért pedig 3 kereskedelmi áruval fizetünk és így tovább. Minden kiépítéssel nő az esélyünk fejlesztéskártya megszerzésére (több piros kocka látható).
- Amikor elérjük a **harmadik** kiépítési szinteket a játék hátralevő részére egy-egy jelentős előnyhöz jutunk:

Ipartestület (sárga): innen kezdve 2:1 arányba cserélhetünk kereskedlemi árut. Ezt a 2 kereskedelmi árut 1 nyersanyagra vagy 1 másik kereskedelmi árura becserélhetjük. A becserélt kereskedelmi áruknak ugyanolyan fajtájúaknak kell lenniük.
Erőd (kék): innen kezdve felértékelhetünk egy erősebb lovagot hatalmas lovaggá.
Vízvezeték (zöld): innen kezdve elvehetünk egy tetszésünk szerinti nyersanyagot, ha a nyersanyagbevétel kidobásakor nem jutottunk nyersanyaghoz. Kivétel „7”-es dobáskor: ha a nyersanyagbevételünket a rabló megakadályozná, mert azon a mezőn áll ahonnan kaphatnánk, akkor ennek ellenére elvehetjük ezt a nyersanyagot a készletből.

Nagyvárosok

Aki a három terület közül az egyiken elsőként éri el a negyedik építési szintet (Bank, Katedrális, vagy Színház) felhelyezhet egy „Nagyváros-jelzőt” egyik városára. Egy nagyvárossá kiépített város összesen 4 pontot ér (2 pont a városért + 2 pont a nagyvárosért).
A városkiépítési táblázat 4. és 5. szintjein kis „nagyváros szimbólum” látható.

- Összesen három nagyvárost építhetünk: egyet a kereskedelemnek, egyet a tudománynak és egyet a politikának. Egy nagyvárosunkat csak abban az esetben veszíthetjük el, ha egyik játékostársunk előttünk éri el az 5. építési szintet az adott területen. Egy nagyvárost akkor biztosíthatunk magunknak, ha elérjük az 5. építési szintet. Több nagyvárost is építhetünk, ha rendelkezünk elegendő mennyiségű várossal és több esetben elsőként értük el a negyedik szintet.

Példa: *„A” játékos politika nagyvárossal rendelkezik, a politika területén egy katedrálist épített. „B” játékos felépíti Catan tanácsát és ettől kezdve ő rendelkezik politika nagyvárossal, amit a játék hátralevő részében már nem veszíthet el. A nagyváros eddigi tulajdonosának az „A” játékosnak le kell vennie városáról a nagyváros jelzőt.*

- Azért, hogy áttekintésünk legyen arról, hogy ki milyen nagyvárost épített tartsuk szem előtt játékostársaink városépítési-tábláját.
- Ha csak egy városunk van, amit már nagyvárossá építettünk, akkor a másik két területen a városkiépítést csak a harmadik szintig vihetjük véghez. A negyedik szintet csak egy további város felépítése után építhetjük ki.

FEJLESZTÉSKÁRTYÁK

Fejlesztéskártyához jutás

Akkor jutunk fejlesztéskártyákhoz, ha a következő feltételek teljesítettük:

1. Legalább egy **városkiépítésbe** belekezdtünk, tehát jelzőink közül legalább az egyiken látható piros kocka. Az első kiépítéssel két piros kocka válik láthatóvá, a második kiépítéssel három és így tovább.

2. Az eseménykockával kidobott városkapu színének meg kell egyeznie a városkiépítésünk színével. Ha mind a három színben van városkiépítésünk, akkor minden városkapu dobáskor esélyünk van fejlesztéskártya megszerzésére.

3. A piros kockával kidobott szám megegyezik az egyik jelzőnkön látható egyik kocka számával.
   - A fejlesztéskártyát a lefordított pakli tetejéről húzzuk.
   - Ha ezeknek a feltételeknek több játékos is megfelel, akkor az húz elsőként, aki éppen soron van, majd a bal oldali szomszédja és így tovább.

Példa:

„A” játékos „6”-ost dob a fehér kockával, „3”-ast a piros kockával és sárga városkaput az eseménykockával. A „B” játékosnak van már egy piaca és egy céhe és mivel a sárga városkiépítés-jelzőjén látható egy piros 3-as kocka képe, ezért elvehet egy fejlesztéskártyát

Fejlesztéskártya kijátszás

Amikor sorra kerülünk a dobásunk után tetszésünk szerinti mennyiségű fejlesztéskártyát kijátszhatunk. (Kivétel: Alkimista)

Különlegességek:

- A pontértékű kártyákat azonnal, amikor megkapjuk, felfordítjuk; kém nem lophatja el.
- Nem lehet előttünk négy darabnál több fejlesztéskártya (a felfordított pontértékű kártyák nélkül). Ha egy ötödik fejlesztéskártyát húzunk és nem tudunk egyet sem kijátszani (mert például nem rajtunk a sor), egyet azonnal vissza kell adnunk és azt a fejlesztéskártya-pakli alá kell csúsztatni.
- Ha mi vagyunk a soron és fejlesztéskártyához jutunk, akkor azonnal kijátszhatjuk.
- A fejlesztéskártyákkal nem kereskedhetünk.
- A kijátszott fejlesztéskártyákat (felhasználás után) lefordítva a megfelelő pakli aljára kell csúsztatni.

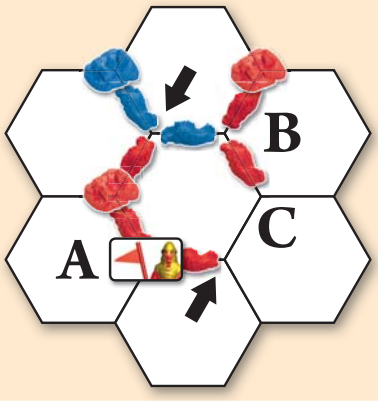
LOVAG-AKCIÓK

Amikor soron vagyunk, - dobásunk után - minden aktivált lovagunkkal minden esetben egy akciót végrehajthatunk. Az akció után a lovagot passzív állapotba kell állítanunk (le kell venni a sisakját). Lovagunkat egy gabona nyersanyag megfizetésével újra aktiválhatjuk – azonban csak olyan lépésünkben, amelyikben az adott lovaggal nem hajtottunk végre akciót.

Áthelyezés

- Amikor mi vagyunk a soron, áthelyezhetünk olyan lovagot, amelyiket valamelyik előző körünkben aktiváltunk. Szabály: a kiinduló kereszteződésnek (ahonnan áthelyezzük a lovagot) és a cél kereszteződésnek (szabad kereszteződés, ahová áthelyezzük a lovagot) saját utunkkal összekötve kell lennie.
- Egy kereszteződésben csak egy lovag állhat.
- Idegen lovag mellett nem lehet elhaladni.
- Egy áthelyezett lovagot deaktiválni (passzív állapotba helyezni) kell.
- Ha olyan kereszteződésbe akarunk építeni, amelyikben lovagunk áll, akkor először a lovagot át kell helyezni az utunk egyik szabad kereszteződésébe. Ha a lovagunkat nem tudjuk áthelyezni (nincs szabad kereszteződés, nem aktivált), akkor nem építhetünk arra a helyre.

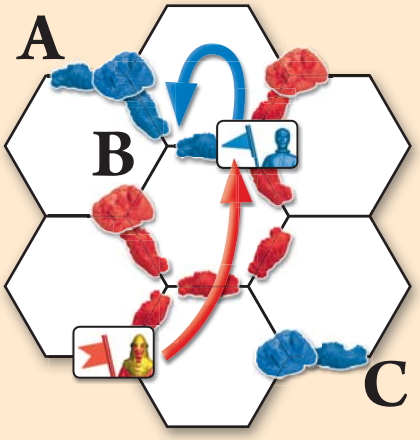
Példa: *Piros játékos éthelyezheti aktivált („A” kereszteződés) lovagját a nyilakkal jelölt kereszteződések valamelyikére. Nem helyezheti át lovagját a „B” vagy a „C” kereszteződésekre, mert azok nincsenek összekötve saját útján keresztül az „A” kereszteződéssel.*



Áthelyezés és elűzés

- Amikor mi vagyunk soron, áthelyezhetjük egyik lovagunkat egy idegen lovag kereszteződésére, elűzve őt onnan. Azonban csak gyengébb lovagot tudunk elűzni.
- Az elűzött lovagot tulajdonosa - ugyanazon kereskedelmi útjának egy szabad kereszteződésére - áthelyezi. Az elűzött lovag állapota változatlan marad – ha aktivált volt, az is marad.
- Amennyiben nincsen szabad kereszteződés (az adott úton) az áthelyezendő lovag számára, akkor azt le kell venni a játékfelületről.
- Amikor egy lovagot áthelyezünk (vagy át kell helyeznünk mert elűzték), nem ugorhatunk át idegen lovagot.
- Saját lovagunkat nem űzhetjük el.
- Áthelyezés és elűzés után a támadó lovagot passzív állapotba kell állítani (le kell venni a sisakját).

Példa: *A piros játékos aktív lovagját áthelyezheti arra a kereszteződésre, ahol a kék lovag áll, mert a kék lovag az ő kereskedelmi útján áll és gyengébb. A kék játékos lovagját a saját útján „A” vagy „B” kereszteződések közül az egyikre állíthatja. Nem teheti át lovagját a „C” kereszteződésre, mert az nem azon az útján van.*

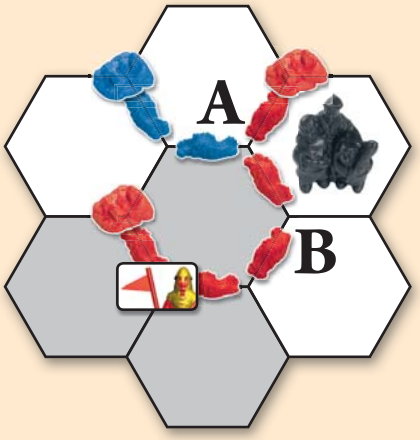


Rabló elűzése

Egy aktivált lovag (erejétől függetlenül) el tudja űzni a rablót, ha az a vele szomszédos három tájkarton valamelyikén áll.

- Az elűzött rablót ugyanúgy kezeljük, mint a Catan telepesei játékban a lovagkártya kijátszásakor.
- Az elűzés után a lovagot passzív állapotra kell állítanunk.
- **Figyelem!** Mielőtt a barbárok elérnék Catant, még lovaggal sem lehet a rablót kiűzni a sivatagból!

Példa: *A piros lovag elűzhetné a rablót a szürkével jelölt tájkartonokról, de sajnos a rabló a „hatáskörén” kívül áll. A rabló elűzéséhez a piros játékosnak a következő lépéseket kell tennie: Áthelyezi lovagját az „A, vagy a „B” kereszteződések egyikére és deaktiválja. Majd fizet egy gabona nyersanyaggal és újra aktiválja lovagját. A következő lépésében már el tudja űzni a rablót.*



KÜZDELEM A BARBÁR HADDAL

Amint a barbárhajó rálép a pirossal keretezett mezőre (a partra szállt barbárok képével), a barbárok partra szálltak és azonnal kezdetét veszi a küzdelem az aktivált lovagokkal.

- Megállapítjuk a barbár sereg erejét: megszámoljuk Catan összes városát (a nagyvárosokat is beleszámolva). Ez az összeg adja meg a barbárok erejét.
- Megállapítjuk a lovagok erejét: megszámoljuk az összes aktivált lovag zászlóinak sarkait.
- A két érték összehasonlítását lásd a következő fejezetben. A küzdelem sikerétől, vagy sikertelenségétől függetlenül minden aktív lovagot deaktiválni (passzív állapotba helyezni) kell.

A barbár sereg nyer

A barbár sereg nyer, ha erősebb Catan lovagjainál. A barbár sereg lerohanja annak a játékosnak a városait, aki a legkevesebb aktivált lovagot állította (vagy egyet sem állított) a védelem érdekében.

- A támadás negatív hatása nem éri azokat, akik csak településsel rendelkeznek, ők nem veszítenek el semmit. A nagyvárosok sem sérülnek, azok mindig védve vannak.
- A támadás negatív hatása csak azokat érinti, akiknek egy vagy több városuk van. Ezek a játékosok megszámolják aktivált lovagjaik zászlóinak sarkait. Az a játékos, aki a legkevesebb zászlósarokkal járult hozzá a küzdelemhez, városai közül az egyiket vissza kell, hogy alakítsa településsé. Ha több játékos is ugyanolyan kevés zászlósarokkal járult hozzá a küzdelemhez, akkor közülük mindenki elveszít egy várost. Szélsőséges esetben (ha senkinek nincs aktív lovagja) mindenki elveszíthet egy várost.
- Ha egy városfallal rendelkező várost minősítünk vissza településsé, akkor a városfal is elveszik.
- Város nélkül is megtartja a játékos a városkiépítés szintjeit és a fejlesztéskártyákhoz jutás lehetőségét. Azonban csak akkor kezdhet új városkiépítésbe vagy folytathatja a kiépítést, ha ismét egy várossal rendelkezik.

Példa:
- A játékosaink: Klaudia, Gabi, Feri és Péter.
- Klaudia, Feri és Péter egy-egy egyszerű lovagot aktivált, Gabi egyet sem. Így Catan lovagjainak erőssége „3”.
- Ferinek és Péternek két-két városa van; Gabinak egy nagyvárosa van (de egyéb városa nincs). Klaudiának csak települése van. Így a barbár sereg erőssége „5” (4 város, 1 nagyváros).
- A barbár sereg győz (3:5).
- Feri és Péter egy-egy várost veszít. Habár Gabi nem aktivált egy lovagot sem, mégsem érinti a veszteség, mivel nagyvárosa védve van. Klaudiát sem érinti veszteség, mivel csak települése van.

Fontos: Ha egy olyan játékos veszít el egy várost, aki mind az 5 települését beépítette, akkor ettől kezdve ezt a városát településként kell kezelni: a várost az oldalára kell fordítania, annak jelzéseként, hogy már csak településnek számít (egy pont, egyszeres nyersanyagbevétel). Ha ez a játékos újból várost akar építeni, akkor először ezt a településsé redukált városát kell normál várossá fejlesztenie. 3 érc és 2 gabona nyersanyagkártya beadása után városát visszaállíthatja normál helyzetébe. Ha a játékosnak csak egy ilyen városa van (azaz nincs másik városa), akkor nem folytathat városkiépítést. Először az őt ért kárt kell helyreállítania, csak azután kezdhet ismét városkiépítésbe.

Catan lovagjai nyernek

Ha Catan lovagjai erősebbek, vagy legalább olyan erősek, mint a barbár sereg, akkor ők győznek.

- Az a játékos, aki a legtöbb zászlósarokkal járult hozzá a győzelemhez, egy pontértékű kártyát „Catan megmentője” kap.
- Ha kettő, vagy több játékos is ugyanolyan sok zászlósarokkal járult a győzelemhez akkor egymás után mindenki elvehet egy lapot a fejlesztéskártyákból kialakított pakli tetejéről, de pontértékű kártya nem kerül kiosztásra.

A támadás után a barbárok hajóját visszaállítjuk a kiinduló mezőjére, ahonnan újra kezdi útját Catan partja felé.

KERESKEDŐ

A kereskedőfigura csak azután kerül a játékba, miután a fejlesztéskártyák közül a „kereskedő”-t valaki kijátssza. A lapot kijátszó játékos a figurát egy városával vagy településével határos tájkartonra állítja. Ez a játékos ezt követően ezt a nyersanyagot 2:1 arányban cserélheti egészen addig, míg a kereskedő azon a tájkartonon áll.

A kereskedő figurát, csak a „kereskedő” kártya kijátszásával lehet áthelyezni. A kereskedővel akkor is lehet cserélni, ha az a rablóval közös mezőn áll.
A kereskedőfigura egy pont értékű.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, amikor a soron lévő játékos elér 13 pontot.

Különleges szabályok gyakorlott játékosoknak

Aki a játékba még több taktikát szeretne belevinni, az próbálja ki ezt a játékváltozatot, amiben csak egy apró, de jelentőségteljes szabálymódosítás van: a barbárok partraszállását követően, kiindulva az éppen soron lévő játékostól a játékosok sorban egymás után döntenek arról, hogy mennyi lovagjukat akarják a barbárokkal szembeni küzdelembe bevetni.
TIPP: Egy játékos dönthet úgy, hogy szándékosan lemond lovagja bevetéséről és ezzel győzelemhez segítheti a barbárokat, csak azért, hogy egy játékostársának kárt okozzon.
Csak a küzdelemben felhasznált lovagokat kell a küzdelem után deaktiválni.

A JÁTÉK A „TENGERI UTAZÓ” KIEGÉSZÍTÉSSEL EGYÜTT

Természetesen a „Lovagok és városok” kiegészítést a „Tengeri utazó” kiegészítéssel együtt is játszhatjuk. Tapasztalataink szerint jól játszhatók a Tengeri utazó játék jelenetei közül a „Keresztül a sivatagon”, vagy az „Új kikötők felé”. Alkalmatlanok a felfedező jelenetek, illetve azok a jelenetek, amelyekben több kisebb sziget van. A Tengeri utazóval történő játéknál ügyeljünk arra, hogy minden olyan akció, ami útra érvényes, lehetséges legyen a hajókra is.

Kiegészítő szabályok a „Lovagok és városok” kiegészítésre a „Tengeri utazó” kiegészítéssel együtt

- Olyan jeleneteknél, amelyekben több kisebb sziget van, a barbár sereg támadásakor az alapjátékban leírt szabályok maradnak érvényben.
- Lovagokat a tengeren túlra is át lehet helyezni, ha a start- és célmező úttal és/vagy hajóval egymással össze van kötve.
- Egy játékos aktivált lovagját egy tisztán tengeri kereszteződésre is állíthatja, ha hajói közül az egyik ezzel a kereszteződéssel határos (a lovagja akkor a hajón áll majd).
- Ha egy lovag egy olyan kereszteződésen áll, amelyik az ő egyik hajóútjának a vége, akkor a hajóút lezáródik. Ez az utolsó hajó (amíg a lovag ott áll) nem helyezhető át, ez azt jelenti, hogy nem szabad megszakítani egy lovag és egy ugyanolyan színű település közötti kapcsolatot.
- Amikor egy játékos megszakít egy idegen hajóutat egy lovaggal (vagy egy településsel) akkor ez a „Leghosszabb kereskedelmi út” értelmében is megszakad. A hajóutat birtokló játékos nem oldhatja fel ezt a helyzetet úgy, hogy az idegen lovaggal határosan álló hajóját áthelyezi.
- Ha egy játékos aktivált lovagját olyan mező melletti mezőn deaktiválja, amelyiken a kalóz áll, akkor áthelyezheti a kalózt.
- A jelenetekben megadott nyerséhez szükséges pontszámot 2 ponttal meg kell emelni.
- Egy aranyfolyónál álló város után csak nyersanyagot kaphatunk, kereskedelmi árut nem.
- A kereskedőt nem állíthatjuk az aranyfolyóra.
- A 2. oldalon leírt 8. szabály szerint a rabló nem helyezhető át egészen addig, míg a barbárok először elérik Catant, ez érvénybe lép a kalózzal szemben is (aki természetesen nem a sivatagban áll), a kalóz alternatív módon hol játékban van, hol nem.

C Almanach a fejlesztéskártyákhoz

TUDOMÁNY (ZÖLD)

Alkimista (2x)

Játssza ki ezt a kártyát dobása előtt és határozza meg a két számkocka eredményét. Azután dobjon az eseménykockával és vigye véghez először az eseményt.

Ezzel a kártyával kiválaszthatja a piros és a fehér dobókocka számait. Ez lehet például a „7”-es szám is. Azután azonban először az eseménykockával kell dobni, majd az eseményt végrehajtani. Csak azután kapja meg „dobása” után járó nyersanyagot. Ha már dobott, akkor nem játszhat már ki ilyen kártyát.

Épületdaru (2x)

Egy városkiépítés (kolostor, városháza stb.) egy kereskedelmi áruval kevesebbe kerül.

Egy „épületdaru” csak abban a körében juttatja ehhez a kedvezményhez, amelyikben kijátssza. A kedvezmény csak egy város kiépítésére (piac, városháza stb.) vonatkozik. A kedvezmény tehát építési tábláján csak egy jelző egyszeri alkalommal történő átfordítására érvényes; ez természetesen lehet az első kiépítés is. Magának a városnak az építési költségét hagyományos módon minden nyersanyaggal meg kell fizetni.

Bányászat (2x)

Vegyen el 2 érc nyersanyagkártyát minden olyan hegység (érc) tájkarton után, amivel legalább egy városa vagy települése határos.

Ércmezőnként (hegység) aminél települése, vagy városa áll, két érc nyersanyagkártyát kap. Nincsen jelentőssége annak, hogy városa, vagy települése áll-e ott.

Példa: Önnek két települése áll hegység tájkartonnál. Egy másik hegység tájkartonnál egy városa ál. Ha ön kijátssza a „bányászat” kártyát, akkor 4 érc nyersanyagkártyát kap.

Öntözés (2x)

Vegyen el 2 gabona nyersanyagkártyát minden olyan szántóföld (gabona) tájkarton után, amivel legalább egy városa vagy települése határos.

Gabonamezőnként (szántóföld) aminél települése, vagy városa áll, két gabona nyersanyagkártyát kap. Nincsen jelentőssége annak, hogy városa, vagy települése áll-e ott.

Példa: Önnek két települése áll szántóföld tájkartonnál. Egy másik szántóföld tájkartonnál egy városa áll. Ha ön kijátssza az „öntözés” kártyát, akkor 4 gabona nyersanyagkártyát kap.

Könyvnyomtatás (1x)

1 pont

Ezt a pontértékű kártyát felfordítva kell maga élé fektetni. A pontértékű kártyákat nem lehet rejtve kézben tartani. Úgy, ahogy az összes többi fejlesztéskártyát, ezt sem számoljuk lapjaink közé „7”-es dobás esetén.

Feltaláló (2x)

Cserélje fel egymással két számkorong helyét. Kivétel: 2, 12, 6 és 8-as korongok!

Tegye jövedelmezőbbé nyersanyagforrását! Válasszon ki két számkorongot (kivétel: 2, 12, 6 és 8-as korongok) és cserélje fel egymással azok helyét. Nem kell sem településsel, sem várossal rendelkeznie a kiválasztott korongoknál. Ha ön például egy „9”-est és egy „11”-est választ, akkor vegye fel helyéről a „9”-es korongot és tegye helyére a „11”-es korongot. Ezt követően tegye a „9”-es korongot a „11”-es korong helyére. Ha rabló áll a számkorongon, a korong annak ellenére is felcserélhető.

Mérnök (1x)

Ha ezt a kártyát kijátssza, azonnal építhet ingyen egyik városához egy városfalat.

Nagyobb védelem a rablótól!

Építsen egy városfalat egyik városához. Rabló dobásakor két nyersanyagkártyával többet tarthat a kezében. Városonként csak egy városfal építése engedélyezett. Három városfalnál többet nem építhet. A településeknek nem lehet városfaluk.

Orvostudomány (2x)

Egy települését 2 ércért és 1 gabonáért várossá alakíthatja.

Ennek a kártyának a kijátszásával 1 ércet és 1 gabonát spórolhat. Ebből a kártyából egyszerre nem játszhat ki két darabot (nem kombinálható egymással).

Kovácsművészet (2x)

Ingyen felértékelheti egy szinttel 2 lovagját (figyelembe véve a 3. szinthez szükséges feltételt). Hatalmas lovagot nem lehet tovább felértékelni.

Maximum 2 aktív, vagy passzív lovagját értékelheti fel. Erős lovagot (2. szint) csak akkor értékelhet fel, ha a városkiépítésben az erődöt (politika kék) kiépítette. A lovag állapota (aktív-passzív) a felértékelés során nem változik. Körönként egy lovagot csak egyszer lehet felértékelni.

Útépítés (2x)

Ha ezt a kártyát kijátssza, azonnal építhet 2 utcát ingyen. (Tengeri utazó kiegészítéssel 2 hajót, vagy 1 hajót és 1 utcát.)

Költségmentesen felépíthet két utcát, akár különálló helyeken is. Hajóépítésre csak akkor van lehetőség, ha a Tengeri utazó egyik jelenetét játsszák. Akkor természetesen lehet 1 utcát és 1 hajót is építeni.

POLITIKA (KÉK)

Püspök (2x)

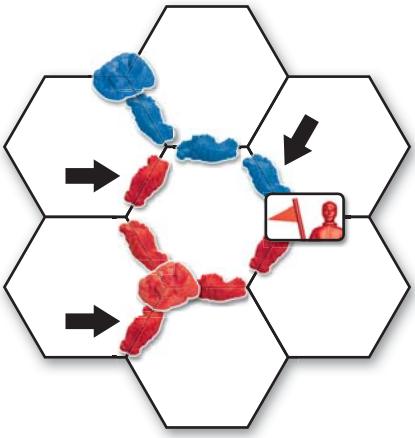
Helyezze át a rablót! Húzzon 1 lapot (nyersanyag-vagy kereskedelmi áru kártyát) minden olyan játékostársának a kezéből, akinek legalább egy települése/városa áll a rabló új helyénél.

Ha áthelyezi a rablót, húzhat 1 lapot minden olyan játékostársának a kezéből, akinek legalább egy települése, vagy egy városa áll annál a tájkartonnál, ahová a rablót helyezte. Ha egy játékostársa kétszer is épített az adott tájkartonnál, akkor is csak 1 lapot húzhat tőle.

Diplomata (2x)

Eltávolíthatja egy nyitott út végső utcáját (nem csatlakozik ugyanolyan színű úthoz, vagy figurához). Ha saját utcáját veszi el, azt azonnal, ismét felépítheti.

A végső utca itt olyan utcát jelent, amelyik egy kereskedelmi út elején, vagy végén áll. Ehhez a nyitott utcához nem csatlakozik ugyanolyan színű lovag, város, település, utca, sem hajó (Tengeri utazónál). Ellenfelünk utcája visszakerül tulajdonosához. Saját utcánkat azonnal ingyen ismét felépíthetjük az építés szabályok betartásával egy utunkhoz, településünkhöz, városunkhoz.



A nyíllal jelzett utcák nyitottak.

Csak az építhet ingyen (építésköltség nélkül) utat, aki a sajátját távolította el. Annak a kombinációja, hogy - eltávolítsuk egy ellenfelünk utcáját, majd építsünk egyet a sajátunkból ingyen - nem engedélyezett.

Hadvezér (2x)

Ha ezt a kártyát kijátssza, azonnal, ingyen aktiválhatja összes lovagját.

Nem kerül egy gabonába sem saját lovagjainak aktiválása.

Esküvő (2x)

Minden olyan játékostársa, akinek több pontja van, mint önnek, 2 kártyát önnek ajándékoz. (Az ajándékozó választása szerint nyersanyagot, vagy kereskedelmi árut.)

Ha egy érintett játékos kezében csak 1 kártya van, akkor azt a kártyát kell önnek ajándékoznia. Az ajándékozás alól csak az mentesül, akinek nincsen a kezében kártya.

Cselszövés (2x)

Elűzheti egyik játékostársa valamelyik lovagját egy olyan kereszteződésből, ahová ön saját hajóval/úttal becsatlakozott.

Ezzel a kártyával elűzhet egy ellenséges lovagot, aki blokkolja az ön építési helyét, vagy megszakítja kereskedelmi útját. Az elűzött lovag helyére később természetesen a két érintett játékos közül bármelyik állíthat lovagot. Ennek a lapnak a kijátszásához nem kell feltétlenül lovaggal rendelkeznie. Egy elűzött lovagot át kell helyezni. Ha nincsen a számára hely, akkor lekerül a játékfelületről (vissza a tulajdonosához).

Szabotáló (2x)

Minden olyan játékostársa, akinek ugyanannyi, vagy több pontja van, mint önnek, elveszíti kezében tartott kártyáinak felét (nyersanyagot/kereskedelmi árut).

Páratlan szám esetén lefelé kerekítünk. Tehát 9 lapnál 4 darabot kell beadni.

Kém (3x)

Nézze meg egyik játékostársa fejlesztéskártyáit és válasszon ki közülük egyet magának.

Lehetőség van Kém lopásra és azonnali bevetésére is. Pontértékű kártyát nem szabad ellopni.

Renegát (2x)

Válasszon egyet játékostársai közül, akinek le kell vennie a játékfelületről az egyik lovagját. Ön állíthat egy ugyanolyan szintű lovagot.

Amikor ön kijátssza ezt a lapot, ellenfele leveszi egyik lovagját a játékfelületről. Ha önnek nincsen egy ugyanolyan erejű lovagja, akit fel tudna állítani a levett lovagért cserébe (ellenfele egy erős lovagját veszi le, de ön már mind a két erős lovagját felállította) akkor felállíthat egyszerű lovagot. Ha ez sem lehetséges, attól még az ellenfelének le kell vennie a lovagját, de ön nem állíthat lovagot. Ha ellenfele egy hatalmas lovagot vesz le, akkor ön egy hatalmas lovagot állíthat, akkor is, ha még nem érte el a politika terén a harmadik szintet. A felállított lovagnak ugyanolyan állapota (aktív/passzív) lesz, mint a levett lovagnak volt.

Alkotmány (1x)

1 pont

Ezt a pontértékű kártyát felfordítva kell maga élé fektetni. A pontértékű kártyákat nem lehet rejtve kézben tartani. Éppen úgy, ahogy az össze többi fejlesztéskártyát, ezt sem számoljuk lapjaink közé „7”-es dobás esetén.

KERESKEDELEM (SÁRGA)

Kereskedő (6x)

Állítsa a kereskedőt egy olyan tájkartonra, amelyik mellett települése, vagy városa áll. Ennek a tájkartonnak a nyersanyagát 2:1 arányban cserélheti egészen addig, míg a kereskedő ott áll.

Állítsa a kereskedőt egy olyan tájkartonra, amelyik mellett települése, vagy városa áll. Egészen addig, míg a kereskedő ott áll (az ön tulajdonában van) 2:1 arányban cserélheti ennek a tájkartonnak a nyersanyagát. Ezt a nyersanyagot természetesen kereskedelmi árura is cserélheti. A kereskedő 1 pontot hoz tulajdonosának. Amikor egy játékostársunk játszik ki kereskedő lapot, átkerül a kereskedő az ő tulajdonába és vele együtt a csereelőny és a pont is.

Kereskedelmi kikötő (2x)

Felkínálhat egyszer minden játékostársának egy nyersanyagkártyát, amiért cserébe egy kereskedelmi árut kell adnia önnek, ha van olyan kártyája.

Ezt az előnyt addig használhatja, míg ön van a soron. Azonban minden játékostársával csak egyszer cserélhet és a cserére hívott játékos maga választja ki azt a kártyát amit a csere folyamán átad. Ha a cserére hívott játékosnak nincs kereskedelmi áru kártyája, akkor a csere nem jön létre. Önnek sem kell átadnia a cserére felkínált nyersanyagkártyát.

Kereskedelmi flotta (2x)

Köre végéig tetszése szerinti alkalommal 2:1 arányban cserélhet egy ön által választott kereskedelmi árut, vagy nyersanyagfajtát.

A lap kijátszásának körében mindig ugyanolyan fajta nyersanyagot, vagy kereskedelmi árut kell cserére felajánlania. A kártyák kombinálása nem megengedett. Lehetősége van például tetszése szerinti alkalommal 2 papír kártyát leadni, amikért cserébe 1 nyersanyagot, vagy 1 kereskedelmi árut választ.

Kereskedőmester (2x)

Válassza ki egyik olyan játékostársát, akinek több pontja van, mint önnek és húzzon ki a kezében tartott lapok közül 2 kártyát (nyersanyagot, vagy kereskedelmi árut). Ezeket ön megtarthatja.

A rablástól az sem mentesül, akinek csak 1 ponttal van több, mint önnek.

Kereskedelmi árumonopólium (2x)

Határozzon meg egy kereskedelmi árut. Minden játékostársa át kell, hogy adjon önek 1 kártyát abból a kereskedelmi áruból, ha van ilyen a birtokában.

Nyersanyag monopólium (4x)

Határozzon meg egy nyersanyagot. Minden játékostársa át kell, hogy adjon önek 2 kártyát abból a nyersanyagból, ha van ilyen a birtokában.

Ha egy játékostársának csak 1 ilyen nyersanyag van a kezében, akkor azt kell átadnia.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

© 1998, 2010 Kosmos Verlag
Tervezte:: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Licence: Catan GmbH, www.catan.com
Grafika:: Michaela Kienle/Fine Tuning
Illusztráció: Michael Menzel, Tanja Donner
Figura forma: Andreas Klober
Szerkesztőség: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu

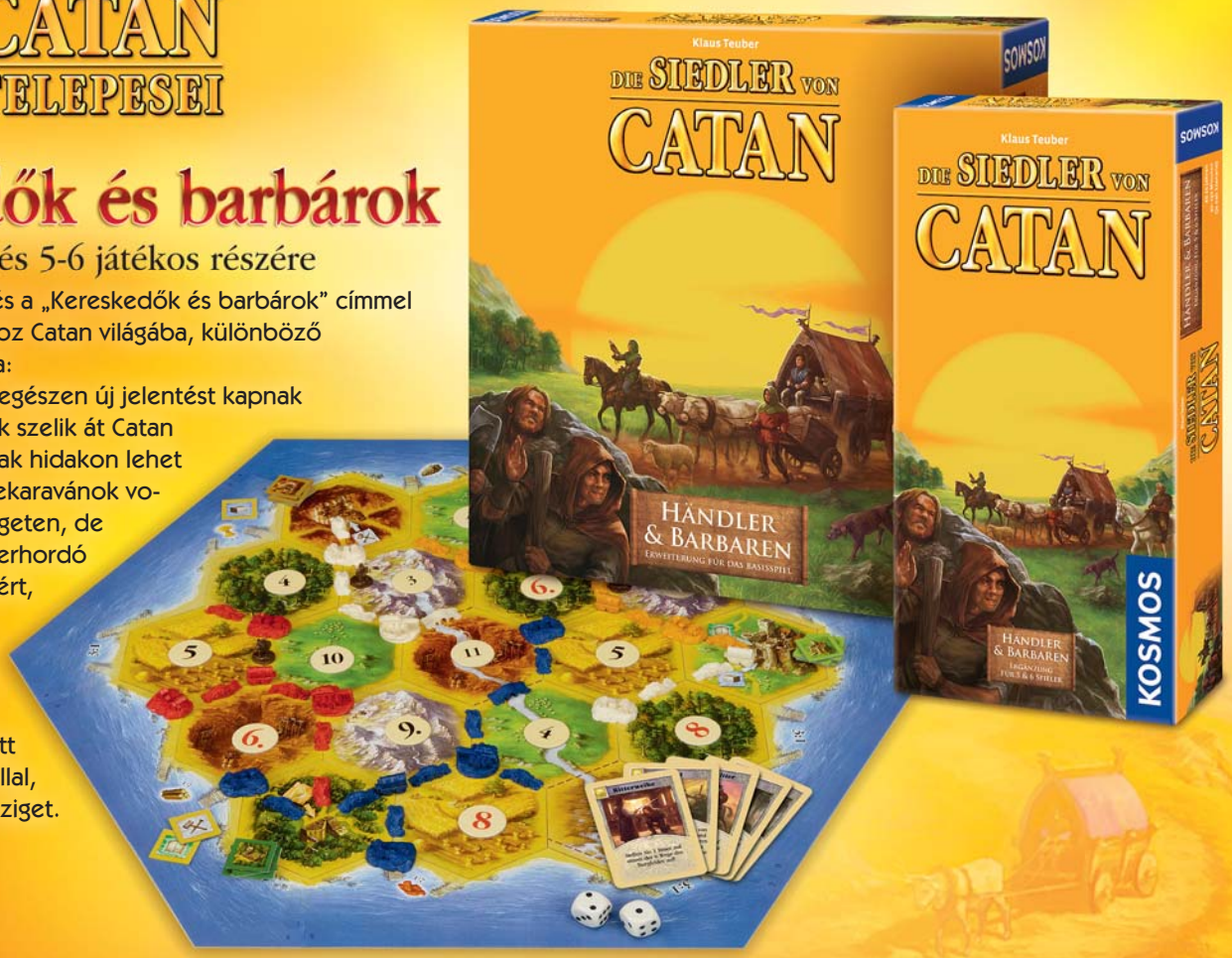
Grafikai adaptáció: Co-Libri Reklámgrafika Bt.
www.colibrireklam.hu

CATAN TELEPESEI

Kereskedők és barbárok

Kiegészítés 5-6 játékos részére

A harmadik kiegészítés a „Kereskedők és barbárok” címmel még több kalandot hoz Catan világába, különböző jelenetekben elosztva:
A tengeri mezők egy egészen új jelentést kapnak a halászattal, és folyók szelik át Catan szigetét, melyeken csak hidakon lehet átkelni. Semleges tevekaravánok vonulnak keresztül a szigeten, de bevetésre kerül a teherhordó szekerük serege is azért, hogy a növekvő kereskedelmeből származó haszonhoz hozzájussunk.
Visszatérnek az elűzött Barbárok is azzal a céllal, hogy meghódítsák a sziget.



CATAN TELEPESEI

TENGERI UTAZÓ

A **Tengeri utazó** kiegészítéssel még változatosabban játszhatja a Catan telepesei játékot. Catan történelmének 8 új fejezetét ismerhetjük meg! Hajókat építünk és elhagyjuk a biztonságos Catan szigetet. Új kikötők várnak, felfedezzük Óceániát vagy Sivatagon kelünk át, egy Elfeledett törzs tagjaival kereskedünk, meg kell védenünk Catant a Kalózszigetekről fenyegető támadástól, kalandokkal teli utazásunkon egy Új világ felé hajózunk, végül megismerhetjük a Catani csodát! Az izgalmas kalandok után saját jeleneteinket megalkotva új élményeket élhetünk át.

Klaus Teuber

CATAN TELEPESEI

A JÁTÉK TARTALMA

3 Stancolt kartontábla a következőkkel:
- 4 városépítési tábla
- 4 x 15 kiépítés jelző
- 1 karton a barbár flotta mezőivel
- 4 építési költségek kártya

1 Kártyakészlet a következő kártyákkal:
- 3 x 12 kereskedelmi áru
- 6 pontértékű
- 3 x 18 fejlesztés

4 figurakészlet a következőkkel:
- 6 lovag
- 6 sisak
- 3 városfal
- 3 nagyváros jelző

További figurák:
- 1 kereskedő
- 1 piros számkocka
- 1 szimbólumkocka
- 1 barbárflotta

Játékleírás

TARTALOMJEGYZÉK

A játék áttekintése és a kezdőállás az első játékokhoz	2+3 oldal
A sziget felépítése: Az első játékhoz	4 oldal
További játékokhoz	4 oldal
A játék előkészítése	4 oldal
Alapítási szakasz	4 oldal
Áttekintés a játékmenetéről	5 oldal
A játék menete részletesen	5 oldal
A dobások eredményei és akciói	5 oldal
Kereskedés	6 oldal
Építés (városfal, lovag + aktiválás + felértékelés)	6 oldal
Városok kiépítése	7 oldal
Nagyvárosok	7 oldal
Fejlesztéskártyák	7 oldal
Lovag akciók	8 oldal
Áthelyezés	8 oldal
Áthelyezés + Elűzés	8 oldal
Rabló elűzése	8 oldal
Küzdelem a barbár hordával	8 oldal
Barbárok győzelme	9 oldal
Catan lovagjai nyernek	9 oldal
A kereskedő	9 oldal
A játék vége	9 oldal
Játék a „Tengeri Utazó” kiegészítéssel együtt	9 oldal
Almanach a fejlesztéskártyákhoz	10 oldal
Tudomány (zöld)	10 oldal
Politika (kék)	10 oldal
Kereskedelem (sárga)	11 oldal
Impresszum	11 oldal

Információk a különböző fa-és műanyagfigurás Catan kiadásokról

A „Catan telepesei” sorozatból származó kiegészítések 2003-ban és 2010-ben is átdolgozásra kerültek. Az átdolgozások során a dobozok grafikai megjelenése és a játék alkatrészei is változtak. Azok a kiadások, amelyek műanyag figurákat tartalmaznak kompatibilisek egymással, még ha grafikájukban különbözhetnek is. Azok a kiadások azonban amik fából készült alkatrészeket tartalmaznak nem vagy csak külön szabályok alapján használhatók a műanyag figurákat tartalmazó játékokkal. A játékok dobozain az erre vonatkozó figyelmeztetések is felhívják erre a figyelmet! Abban az esetben, ha ön különböző – fa és műanyagfigurákat tartalmazó - játékokkal rendelkezik, akkor a www.catan.de weblapon angol és német nyelven megtalálja a különböző kiadások közötti eltérések leírását, valamint a játékok együtt játszásának lehetőségeiről szóló tájékoztatást.
Természetesen lehetősége van arra is, hogy e-mailen forduljon hozzánk, és mi örömmel segítünk a megoldások keresésében.

LOVAGOK ÉS VÁROSOK

KIEGÉSZÍTÉS A CATAN TELEPESEI JÁTÉKHOZ

KOSMOS