

CATAN

— JELENETEK A LOVACOK ÉS VÁROSOK KIEGÉSZÍTÉSÉHEZ —

A HÓDÍTÓK LEGENDÁJA



Szerzők és Impresszum



Klaus Teuber,
1952-ben született,
Darmstadt közelében él.
Ő a világon az egyik legsikeresebb játékszerző. Négy általa tervezett játék kapta meg eddig a „Spiel des Jahres” („Év játéka”) szakmai díjat, köztük a legnagyobb siker: Catan



Benjamin Teuber,
1984-ben született,
Frankfurtban él. Egy világhírű játékkfejlesztő fiaként nőtt fel. Attól kezdve játszik társasjátékokkal, hogy meg tudja tartani a kezében a kártyalapokat. Pszichológiai és gazdasági tanulmányai befejeztével különböző cégeknél dolgozott, míg 2010-ben magához vonzotta a társasjátékipar.

2017-ben ünnepeltük az első, nagyon sikeres *CATAN* kiegészítés a *Tengeri Utazó* 20. évfordulóját, a 4 új jelenetből álló, összefüggő történetet elmesélő jubileumi kiegészítéssel, ami *A Kalózok Legendája* címet kapta.

Benjamin fiammal 2016 őszén fejeztük be az első legendánk munkáját, és azonnal elkezdtük fejleszteni a második legendát. Ezt a *Lovagok és Városok* kiegészítéshez szántuk, ami 2018-ban már húsz éve gazdagította a *CATAN* játékcsaládot.

Sem mi, sem a *CATAN* szerkesztőcsapata, sem pedig Arnd Fischer nem gondolkodtunk arról, hogy milyen hatalmas projektbe kezdtünk *A Hódítók Legendája* megalkotásával. Számptalan teszt, a tartalom kidolgozása és a sok hosszú megbeszélés a 3 jelenet felépítéséről sokkal több időt vett igénybe, mint amennyit előre becsültünk. Ez majdnem egy évvel késleltette az ütemezett kiadási dátumot.

De amikor ezeket a sorokat olvassátok, már láthatjátok, hogy végül sikerült megvalósítanunk. *A Hódítók Legendája* arra vár, hogy játsszatok vele és átéljétek.

Élményekben gazdag játékot kívánunk!

Ne hagyjátok, hogy legyőzzenek a hódítók!

Klaus és Benjamin Teuber

Köszönet illet minden játéktesztelőt és szabályolvasót!

Külön köszönet illeti azokat, akik velünk játszottak: Caroline Fischer, Martine Frimpong, Alexandra Kunz, Claudia Teuber, Leif Teuber, Kilian Vosse és minden játéktesztelőt, akik a „*CATAN*-hétvégéken” 2017-ben és 2018-ban tesztelték a játékot!

Különös köszönet illeti a Kosmos-termékfejlesztő csapatát: Michael Höfelmann, Lilli Kirschmann, Alexandra Kunz, Tatyana Momot.

Impresszum

Ötlet és mesélő: Klaus und Benjamin Teuber
Licence: Catan GmbH © 2019, catan.de
Fejlesztőcsapat: Arnd Beenen,
Coleman Charlton, Morgan Dontanville,
Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin,
Martin Pflieger, Guido Teuber

Illusztráció: Michael Menzel
Kivitelezés: Michaela Kienle
Design és a figurák tervezése: Patricia Lieby
3D-Grafika: Andreas Resch
Technikai termékfejlesztés: Monika Schall
Szerkesztő: Arnd Fischer
Termékkód: 803796

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 - 0
Fax: +49 711 2191 - 199
catan@kosmos.de, kosmos.de
Minden jog fenntartva.
Származási hely: Németország

Bevezetés

Körülbelül 570 évvel az első telepesek megérkezése után CATAN szigetét felfedezték az óvilágból érkező tengerészek. CATAN virágzott, a kereskedelem és a tapasztalatcsere az óvilág országaiból érkezőkkel fellendítette a gazdaságot. De sajnos CATAN gazdagsága vonzotta a barbárokat, akik CATAN földjein és városaiban fosztogattak. A lovagoknak köszönhetően a Cataniai meg tudták állítani a barbár támadásokat. Az események a *Catan Lovagok és Városok* idejében játszódnak.

Száz évvel CATAN felfedezése után az óvilág egy nagyhatalmú országa veszélyezteti Catan szabadságát és függetlenségét. A Hódítók Legendája három jelenetben átélethetitek CATAN történelmének ezt a korszakát. CATAN északi területeit megtámadja egy erőteljes hadsereg, azzal a céllal, hogy meghódítsa CATAN szigetét. A Catani haderő parancsnokaiként meg kell akadályoznotok CATAN megszállását, és el kell üznötök a barbár hódítókat CATAN szigetről!

Tartalomjegyzék

Szerzők, Impresszum	02	Különleges szabályok	24
Bevezetés	03	Borostyán és bor	24
Általános előkészületek és szabályok	04	Fejlesztéskártyák	25
1. jelenet – Biztosítsátok az ellenállást!	06	Öntöde és lovas tanya	25
Alkatrészlista, előkészületek	09	A jelenet vége	27
Felépítés	10	3. jelenet – Szabadítsátok fel CATANT!	28
Különleges szabályok	12	Alkatrészlista, előkészületek	31
A hódítók partraszállása	13	Felépítés	32
A hódítók előrenyomulása	14	Különleges szabályok	34
A lovagok mozgósítása	15	Erődök	34
A harc	16	A jelenet vége	36
Egy szárazföldi terület felszabadítása	17	A legenda vége	37
A jelenet vége	18	Epilógus	38
2. jelenet – Állítsátok meg a hódítókat!	19	A fejlesztéskártyák almanach	39
Alkatrészlista, előkészületek	21	Alkatrészek áttekintése	42
Felépítés	22	Krónika	44

Megjegyzések

Mielőtt játszani kezdenétek „A Hódítók Legendája” játékot, azt javasoljuk, hogy játsszatok le néhány játékot a CATAN „Lovagok és Városok” játékkal, mert a „CATAN Telepesei” és a CATAN „Lovagok és Városok” játékok szabályainak ismeretére szükségetek lesz.

„A Hódítók Legendája” nyújtotta játéklélményetek akkor lesz teljes, ha a 3 jelenetet az átvonuló történetnek megfelelő játékkonstellációval játsszatok. Minden jelenet egy részlete CATAN történelmének.

Természetesen dönthettek úgy is, hogy a jeleneteket különböző játékosokkal játsszatok, egymástól teljesen független jelenetekként.

Az első játék előtt matricázzátok fel a 20 hódító figurát a zászlókkal. A zászlók mindkét oldalára azonos számoknak kell kerülniük, így lesz 2, 3, 4, 5 és 6-os számokkal a zászlókon minden esetben 4 hódítótok. Ezen túlmenően fel kell matricáznotok a 16 erőd alját a 16 hatszögletű matricával. Az útmutató végén található „Anyagok áttekintése” szerint szétválogathatjátok a játék alkatrészeit, amiket szétválogatva a zipzáras tasakokban tárolhattok.

A Catan sorozat részeit 1995 óta többször is átdolgozták. Azok a kiadások, amelyek műanyag figurákat tartalmaznak kompatibilisek egymással. A fa alkatrészeket tartalmazó kiadások nem vagy csak külön szabályok alapján használhatók a műanyag figurákat tartalmazó játékokkal. A www.catan.de weblapon angol és német nyelven megtalálja a különböző kiadások közötti eltérések leírását.

Általános előkészületek és szabályok

Alapjaiban az alapjáték és a „Lovagok és Városok” kiegészítés előkészítésére vonatkozó szabályok vannak érvényben. Ez a fejezet tartalmazza azokat a kiegészítő szabályokat, amik „A Hódítók Legendája” játék minden jelenetében érvényben vannak. A mindenkori jelenetekben további különleges szabályokat találtak a jelenet előkészítésére és lejátszására.

Általános előkészületek

- Az alapjátékból az alábbi alkatrészekre **nem** lesz szükségetek: 2 keretelem, minden „Építési költségek” kártya, a különleges győzelmi pont kártya a „Legnagyobb lovagi hatalom”, minden fejlesztéskártya.
- A „Lovagok és Városok” kiegészítésből a következő alkatrésze **nem** lesz szükségetek: a barbár flotta mezői.
- Építsetek fel 3-4 játékos részére a **keretelemeket, tájkartonokat**, valamint helyezzetek fel a **számkorongokat** mindig úgy, ahogy azt a jelenetek megadják.
- Helyezzetek el a **településeket** és **utakat** azokra a kereszteződésekre és utcákra, amiket az adott jelenet „Felépítés” ábráján piros szegélyekkel jelöltünk.
- Fektessétek a kártyatartók rekeszeibe a következő kártyákat: **nyersanyag, kereskedelmi áru, fejlesztés** és a „Catan megmentője” **győzelmi pont** kártyát. Tegyétek a kártyatartók mellé a „Leghosszabb kereskedelmi út” **különleges győzelmi pont** kártyát, valamint a **kereskedő figurát** és a **kockákat**.
- Mindenki vegye magához a „Lovagok és Városok” kiegészítésből az **összes figurát egy színben** és **6 sisakot**.
- Mindenki vegyen magához **1 városépítési táblát** és a megfelelő **kiépítés jelzőket**.
- Fektessétek a megfelelő **fejzettáblát** a játéktér mellé.
- Állítsátok a **barbárhajót** a tengeri út kiinduló mezőjére, és tegyétek mindegyik játékos egy jelölőjét a **hőssávra**.



Változtatások az alapszabályokban

1) A fejezettábla

- A barbárhajó útja

Akkor, amikor hajó szimbólumot dobtok a kockával, 1 mezővel erőre kell lépnetek a nyíl irányában a barbárhajót a tengeri útján.



Kivétel: ha a szimbólumkockával hajót dobhatok, a számkockával pedig 7-est, akkor nem léptek a barbárhajóval.

Akkor, amikor a barbárhajóval olyan mezőre léptek a tengeri útján, amelyiken valamilyen szimbólum van, akkor azonnal le kell játszaniotok a szimbólumhoz tartozó eseményt. Ezek az események jelenetenként változóak, és a leírásuk minden esetben az adott jelenet elején áll.

Csak egy olyan **esemény** van, amelyik mind a három jelenetben **azonos**:



A barbárok támadása

Ez a Lovagok és Városok játékban már megismert „Küzdelem a barbár haddal” esemény. A barbárokkal bekövetkező konfliktus kiegészítéseként A Hódítók Legendájában a hódítóknak is ellen kell állni. A „Küzdelem a barbár haddal” eseményt a Lovagok és Városok játékban már megismert szabályok szerint játsszátok le.

Nyersanyagbevétel

A Lovagok és Városok játékban megszokottak szerint csak egy esemény lebonyolítása után veszitek el a nyersanyagbevételeiteket.

- A hőssáv

Minden fejezettábla bal oldalán van a hőssáv. A játék folyamán ezen a sávon bizonyos akcióért 1 mezővel előretolhatjátok a játékos jelölőit. Minden mező mellett áll egy szám. Egy játékosnak mindig annyi győzelmi pontja van, amennyi az egyébként összegyűjtött győzelmi pontjai + a hőssávon a játékos jelölője mellett győzelmi pont.

2) Egyetemes 3:1 arányú csere

Általánosan 3 egyforma nyersanyagot vagy kereskedelmi árut, 1 tetszések szerint nyersanyagra, vagy 1 bármilyen kereskedelmi árra cserélhettek a bankkal.

További általános érvényű szabályok

1) Pontjelző sáv

Azért, hogy mindig követni tudjátok a győzelmi pontok állását, az egyik játékos jelölőtkkel jelöljétek a pontjelző sávon mindenki számára láthatóan az elért pontokat.



A jelenetek kezdetekor a játékos jelölőket mindig tegyétek a pontjelző sávon arra a mezőre, amit az adott jelenet előkészítése megad. Mindig, amikor több jelölő kerül egy mezőre – ahogy a játék kezdetekor is – úgy azokat egymásra kell tenni egy toronyba. Akkor, amikor egy játékos győzelmi pontot szerez, vagy veszít a megszerzett pontjaiból, a pontjelző sávon jelölőjének áthelyezésével jelöli azt. A győzelmi pontok megállapításakor vegyétek figyelembe a hosszávon elért pontokat is.

2) Krónika

A krónikát az eredmények feljegyzéséhez az útmutató végén találjátok. Amennyiben szeretnétek többször is végigjátszani A Hódítók Legendája jeleneteit, javasoljuk, hogy az első játék megkezdése előtt, sokszorosítsátok az előnyomtatott táblázatot. Ha ezt elmulasztánátok, akkor a catan.de oldalról letölthetitek.

Akkor, amikor egy jelenet végéhez értek, vezessétek fel a krónika világos mezőibe, az adott jelenetben elért eredményeiteket. A következő jelenet megkezdéséhez „Legendapontokat” kaptok, amit a krónika sötétebb mezőibe kell beírnotok. A legendapontok alakulásából mindenki folyamatosan nyomon tudja követni a játék állását. Az egyes jelenetekben eltérő

Elért eredmények Legendapontok

Krónika

1. Jelenet - győzelme				
Legendapontok				
2. Jelenet - győzelme				
Legendapontok				
3. Jelenet - győzelme				
Legendapontok				
4. Jelenet - győzelme				
Legendapontok				
5. Jelenet - győzelme				
Legendapontok				
6. Jelenet - győzelme				
Legendapontok				
7. Jelenet - győzelme				
Legendapontok				
8. Jelenet - győzelme				
Legendapontok				

Legendapontok részösszege

A végző értékelésor a játékot eldöntő legendapontok.

legendapontokat szerezhettek. Erről minden jelenetben a „Jelenet vége” címszó alatt olvashattok.

A krónika kitöltéséről a 37. oldalon találtok egy példát.

3) Végző értékelés

Az összes jelenet lejátszása után összegezzétek a megszerzett pontokat. A „Hódítók Legendáját” az a játékos nyerte, aki a legtöbb legendapontot szerezte.

Egyezőség esetén az a játékos lesz a győztes, aki a leghősiesebb volt. Ennek megállapításához adjátok össze az egyezőségben érintett játékosok hosszávon elért pontjait mind a 3 jelenetben. Aki a 3 jelenetben összesen a legtöbb pontot szerezte a hosszávokon az lett győztes. Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor a játéknak több győztese van.

1. jelenet – Biztosítsátok az ellenállást!

1. jelenet – Biztosítsátok az ellenállást!



Bevezetés

A 670-et írunk, az első telepések Catan szigetére érkezése után. Egy hatalmas flotta, amelyet sok kis hadihajó alkot, a fedélzetükön harcban edzett emberekkel, Catan partjai felé tart.

Thora

Thora gondolataiba mélyedve tekint ki az ablakon. Sötét, esővel terhes felhők sodródtak a táj fölé, komor szürkéségbe borítva mindent. Hirtelen egy villámcsapás éri a földet, a felvillanó fényt hamarosan mély dübörgés követi. A látvány majdnem olyan komor, mint Thora gondolatai, akiben kétségbeesetten kering egy kérdés: *„Hogyan történhet meg az, hogy szeretett otthona Catan a szakadék szélén áll?”*

1. jelenet – Biztosítatok az ellenállást!

Thora a Catan történelmét megőrkítő írásos emlékekre gondol, amiket még ifjúkorában olvasott:

Az őseik megérkezése után a sors – az eltelt évtizedek alatt – még számos tengerészt vezetett az óvilágból Catan szigetére. A legtöbb büszke tengerész az örülten tomboló viharban hajótöröttként tehetetlenül sodródott a partokra, de voltak olyan igazán rátermett tengerészek is, akik a navigációs eszközök hiánya miatt egyszerűen eltévedtek, és csak a szerencséjüknek köszönhették, hogy miután napokon át étlen és szomjan hanykolódtak a tengeren, végül Catan partjainál partot értek.

Az újonnan érkezettek nem mindig voltak barátságosak a szigetlakókkal, nem az volt a céljuk, hogy letelepedjenek, de végül el kellett fogadniuk, a házigazdáik érvelését: nincsen remény arra, hogy túléljék a hosszú viszontagságos utat szeretett hazájukba azzal, ami megmaradt a hajójukból.

Thorában élénken élnek az emlékek gyermekkorának estéről. A tűz nyújtotta bárszonyosan vibráló fényben a nagymamája heves gesztusokkal, izgalmas történeteket mesélt neki és testvéreinek. Az egyik történet egy olyan napról szólt, amikor még a nagymamájuk is gyermek volt: *"Ezen a napon..."*, mondta a nagymama, *"hatalmas hajók érkeztek városunk kikötőjébe. Olyan nagyok voltak, amelyeket addig egy catani sem látott. Erős, vastag hasú hajók voltak. Mindegyiknek négy hatalmas árboc akkora vitorlákat hordozott, amelyekkel könnyen lefedhettek volna egy egész tanyát."*

Thora elmosolyodott. Természetesen tudja, hogy a nagymamája akkoriban erősen túlzott, de a karavellákat - ahogy a külföldi hajósok nevezték a hajóikat – a nyílt tengeri hajózásra teremtették, és sokkal nagyobb biztonságban szállították vissza a legénységet az otthonukba, mint a cataniak által ismert többi hajó.

Akkoriban, majdnem 100 évvel ezelőtt fedezték fel az óvilágból érkezők Catan szigetét, és azóta rendszeresen érkeznek ide tengerészek az óvilágból.

Egy villámcsapás a tanács épületének egy tornyát éri, és a szinte azonnal hallható mennydörgő hangra

Thora megrepeg. Ez vajon egy rossz ómen a jövőre nézve?

Thora mély lélegzetet vett, és hatalmasat sóhajtott.

El kellett ismernie, hogy az óvilággal való állandó kapcsolat a sziget felfedezése után az első évtizedekben sok előny hozott Catannak. Az óvilággal való kereskedelem miatt Catan virágzik. Nemcsak az áruk és a nyersanyagok cseréltek nyereségesen gazdát, hanem élénk tudáscsere is zajlott. Hamarosan kiépült Catan vízvezeték hálózata, ami édesvízzel látta el a városokat. A céhek és a kereskedelmi házak tevékenysége során fellendült a catani gazdaság, és hamarosan felépült Catan első egyeteme.

Catan gazdagsága azonban nemcsak a békés kereskedőket vonzotta, hanem a kapzsi kalandorokat is. Kezdetben feldúlták Catan földjeit, majd zsákmányukkal megrakva visszatértek a hajóikra. Brutálisak és gátlástalanok voltak, ezért Catan lakosaitól a „barbárok” nevet kapták.

A barbárok egyre többen érkeztek, a településeken raboltak és fosztogattak. Egy várost teljesen feldúltak, majd porig égetve hagyták maguk mögött. Catan Tanácsának nem volt más választása, mint az, hogy megvédje a népet és a földet, ezért a Tanács úgy határozott, hogy állandó hadsereget hoz létre és megerősíti a flottát. Ettől kezdve a barbárok támadásai egyre kevésbé voltak sikeresek.

De most minden más, gondolta Thora. Catan történetében új fejezet kezdődött. Egy nagyon nem kedvező fejezet...

Aegis a nővére vállára tette a kezét. „Túl sok volt ez Thora. A hódítók karavelláinak fedélzetén ágyúk voltak. Az első bombázást követően azonnal visszavontam a parancsot. Nem akartam kockáztatni, hogy elveszítsük az összes hajónkat.”

Tudom - fordult Thora Aegishez. Aegis nem csak a testvére volt, hanem a Catan Flotta parancsnoka is. „Nemrég egy hírnök érkezett északról. Arról tájékoztatta a tanácsot, hogy az ellenség flottája az északnyugati partoknál partra szállt. A hódítók már meg is kezdték megerősített táboraik felállítását.”

1. jelenet – Biztosítsátok az ellenállást!

Thora habozott, mielőtt számba vette a fenyegetés által bekövetkehető károkat: "Ezúttal nem barbár hordák akarják feldúlni a földünket, hanem hatalmas ellenség érkezett egy egész hadsereggel." - Suttogta - "Most Aegis, ez nem a barbár csőcselékkel vívott csatákról szól, ma a túlélésünk és a szabadságunk a tét."

Aegis egyetértett nővérével. A két nővér a legjobb éveiben volt. Edzett és hasonlóan erős fizikumuk volt. A Thora barna hajában megjelent első ezüst csikok és az arcát finoman átszelő ráncok még vonzóbbá és tekintélyesebbé tették megjelenését.

Amikor Thorát Catan Tanácsa a katonai erők főparancsnokának és mindenkori uralkodójának választotta, akkor Thora levetette díszes ruháit és nadrágra, csizmára valamint egyszerű tunikára cserélte őket. Úgy akart öltözködni, mint azok a catani harcosok, akik a hódítók elleni harcba vonultak.

Kopogás hallatszott az ajtón, majd Roven hadnagy lépett be a szobába. Roven hatalmas termetének takarásában könnyedén besuhant egy búza-szőke hajú, természetes szép vonásokkal megáldott törekeny asszony és magabiztosan megállt Roven mellett. Annak ellenére, hogy a helyzet komolysága ránehezedett, Thora mégis elmosolyodott az alig összeillő pár láttán. A két fejfel magasabb és vaskos izmos kötésű, sötétbőrű hadnagy mellett Lea Catan gyógyítója olyan látványt nyújtott, mint egy tündér.

Roven megköszöri a torkát, majd öblös hangon jelentette: "A csapatok elindulnak, Thora!" Sóhajtott, majd hozzátette: "Sajnos, Lea maga akarja vezetni a gyógyító csapatát." Bánattal és a szorongással tekintett felesége felé.

„Ugyan, te nagy óriás! Miattam ne aggódj. Tudok vigyázni magamra.” Lea karcsú, törekeny kezét Roven karjára fektette és biztatóan rámosolygott.

Thora hálás volt a gyógyítónak. Szükség lesz majd a segítségére. Azoknak a gyalogos csapatoknak, akiket Roven Catan északnyugati területein vezet majd,

valamint azoknak a férfiaknak és nőknek, akiket Roven északon toboroz majd, szükségük lesz a keserű segítségére, Lea gyógyítására.

"Tartsátok magatokat az utasításaimhoz Roven. Nem az lesz a feladatotok, hogy elűzzétek a hódítókat szigetünk északnyugati részéről, azt én majd véghez viszem a csapatom kiváló harcosaival. A betolakodók majd kudarcot vallanak! A ti feladatotok az, hogy tartsátok őket vissza a lehető leghosszabb ideig, ti pedig vonuljatok keletre, mielőtt a csapataink nagyobb veszteséget szenvednek. Időt kell szerezniük, hogy megszervezzük a védelmünket."

Roven röviden bólintott. "Megpróbáljuk a hódítók kisebb csapatait csapdába csalni és meglepetésszerűen lefegyverezni őket." Majd láthatóan bosszankodva folytatta: "Egyébként jómagam is szívemen viselem szeretett otthonunk Catan földjének biztonságát, és nem kockáztatnám népünk életét."

Roven meghajolt Thora és Aegis felé, majd további szó vesztegetése nélkül, feszes léptekkel Leaval együtt elhagyta a főparancsnoki irodát.

„Azt hiszem, megbántottad őt a becsületében, Thora. Roven néha impulzív, de számíthatsz rá, hogy engedelmeskedik és követi a parancsaidat.”

„Remélem, Aegis” - sóhajtott Thora. „Szívesen állítottam volna Dagurt az oldalára. Dagur óvatos és okos, és hacsak mérsékelten is, de befolyásolni tudja Rovent. De Dagurra és a lovasságára itt van szükségünk, ha a betolakodók a déli partjainknál is támadnának.”

Thora lemondóan nézte az esős tájat. "Nem tudjuk megállítani a szigetünk meghódítására törekvő ellenséget. Hacsak nem történik valami csoda..."

1. jelenet - alkatrészlista, előkészületek

Az 1. jelenet kiegészítő elemei



- 1 fejezettábla



- 4 hódító 2 erősséggel
- 4 hódító 3 erősséggel
- 4 hódító 4 erősséggel
- 4 hódító 5 erősséggel



- 4 település jelölő



- 5 kereskedő-állomás



- 4 útjelző



- 18 „Politika” fejlesztéskártya
(Bővebben lásd az Almanach 39. oldalán a „Fejlesztéskártyák” címszónál.)



- 1 iránylapka



hátlap

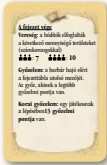
- 4 partraszállás jelző



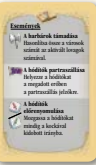
- 1 iránykocka



- 8 áttekintőkártya (személyes)



4x



4x



hátlap

- 8 játékos jelölő (4 x 2)



Általános előkészületek

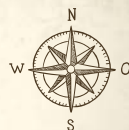
A szabály 4. oldalán találjátok az általános előkészületeket. Állítsátok össze a jelenetet 3 vagy 4 játékos részére a következő oldalakon álló ábrák szerint.

Kiegészítő előkészületek

- Tegyétek a 2:1 kereskedőlapkákat a kereskedőállomás oldalukkal a játéktáblán megadott helyekre.
- Fektessétek a hatszögletű iránylapkát a jelölt keretmezőre. Feltétlenül figyeljetek arra, hogy a lapka helyes irányban álljon: a sárga kard Keletre mutatson.
- Fektessetek minden tengermezőre egy - egy partraszállásjelzőt.

- Mindenki tegye az egyik játékos jelölőjét a pontjelző sáv 4. mezőjére.
- Válogassátok ki és távolítsátok el a játékból a *Lovagok és Városok Politika* kártyáit. Helyettük tegyétek az üresen maradt kártyatartó-rekeszbe a *Hódítók Legendája Politika* kártyáit.
- A rabló nem vesz részt ebben a jelenetben, hagyjátok a játék dobozában.
- Helyezzétek készenlétbe az iránykockát.
- Mindenki vegyen magához egy személyes áttekintőkártyát „1. jelenet”. Az áttekintőkártya megmutatja a győzelem feltételeit, valamint röviden leírja a 3 eseményt.

1. jelenet – felépítés 3 játékos



Tájegységek	Erdő	Dombvidék	Hegység	Szántófold	Legelő	Sivatag	Mocsár	Tenger	Összesen
Mennyiség	4	3	3	4	4	0	9	3	30
Catan Telepesei	4	3	3	4	4	0	0	0	18
A Hódítók Legendája	0	0	0	0	0	0	9	3	12

Számkorongok											Összesen
Mennyiség	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Catan Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
A Hódítók Legendája	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

1. jelenet – felépítés 4 játékos



Tájegységek									Összesen
Mennyiség	5	4	4	6	6	1	13	4	43
Catan Telepesei	4	3	3	4	4	1	0	0	19
A Hódítók Legendája	1	1	1	2	2	0	13	4	24

Számkorongok											Összesen
Mennyiség	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	25
Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
A Hódítók Legendája	2	1	0	1	1	1	0	0	0	1	7

1. jelenet – Különleges szabályok

Alapítási szakasz

Minden játékos épít 2 települést, 1 várost és 1 városfalat, valamint 1 lovagot állít.

Első település alapítása és az első lovag állítása

A kezdőjátékos megépíti az **1. települését** a településjelzőkkel ellátott keresztvezdésék egyikén és eltávolítja onnan a településjelzőt.

Majd a településéhez **1 utat** épít, és eltávolítja onnan az útjelzőt.

Ennek az útnak a keresztvezdésére felállítja **1 nem aktív, egyszerű lovagját** (1-es szintű).



településjelző



útjelző



Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban, sorban építetek ugyanilyen módon.

Második település alapítása

Aki utolsóként építette meg az első települését, az építi meg elsőként a **2. települését** az egyik keresztvezdésre, majd **1 utat** épít hozzá.

Őt követően az **óramutató járásával ellentétes irányban** a többi játékos is megépíti a második települését úttal.

Harmadik település alapítása és nyersanyagbevétel

Aki utolsóként építette meg a második települését, az építi meg elsőként a **3. települését** az egyik keresztvezdésre, majd **1 utat** épít hozzá.

Őt követően ismét az **óramutató járásával megegyező irányban**, sorban építetek ugyanilyen módon, végül elveszitek a 3. településetek után járó **nyersanyagkártyáitokat** a tájegységeknek megfelelően.

Településből városfallal körülvett város építése

Aki utolsóként építette meg a harmadik települését, az kiválasztja az egyik települését, amit levesz a játéktületről és a helyére **1 várost** épít **1 városfallal**.

Őt követően az **óramutató járásával ellentétes irányban** a többi játékos is átépíti egy települését.

A jelenet célja

A hódítók partot értek Catan északkeleti partjainál és Kelet felé nyomulnak. Az 1. fejezetben még gyengék a lovagok, de meg kell akadályozniuk, hogy a hódítók lerohanják a területeket.

A változtatásokkal fennálló alapszabályok

1) „7” dobás

A rabló **nem** vesz részt a játékban. Amikor egy játékos 7-est dob nem húz kártyát egyik játékosársától sem.

Azonban az eddig megszokottak szerint 7-es dobás esetén elveszítitek a felét a nyersanyag- és kereskedelmi-árúkkártyáitoknak, ha a megengedettnél több kártya van a kezetekben.



Ne felejtsetek el: ha egy játékos 7-est dob a számkockákkal és hajót a szimbólumkockával, akkor **nem** léptek a barbárhajóval.

2) Nincs nagyváros építés

Nem építhettek nagyvárost. A város kiépítése a 3. szinttel befejeződik. A városépítési tábla 4. és 5. szintjét mutató lapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.



Városépítési tábla az 1. jelenetben

Különleges szabályok

1) A hódítók partraszállása

Akkor, amikor a barbárhajó a „Hódítók partraszállása”

lila 2-es zászlós eseménymezőre lép, állítsatok minden mezőre, amelyiken partraszállás jelző van, 1 hódítót 2-es erősséggel.

Partraszállás jelző



Minden alkalommal, amikor a barbárhajó ezután egy „Hódítók partraszállása” eseménymezőre lép állítsatok minden mezőre, amelyiken partraszállás jelző van, egy hódítót olyan erősséggel, amit a mindenkori zászló megad.

2) A hódítók előrenyomulása

Akkor, amikor a barbárhajó „A hódítók előrenyomulása” eseménymezőre lép, mozgassatok minden hódítót 1 mezővel Kelet felé.



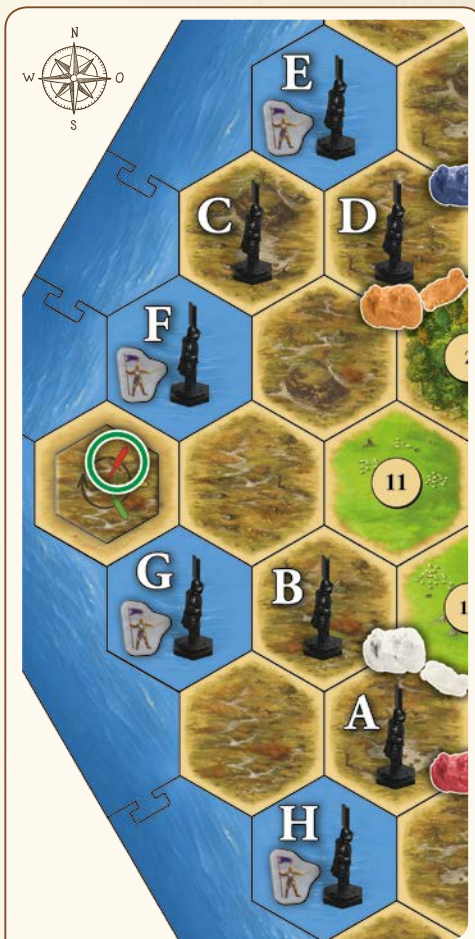
1. A hódítók sorrendje

Minden „A hódítók előrenyomulása” eseménymezőn látható az iránykocka piros, vagy zöld karddal, ez adja meg, hogy a játéktábla melyik oldalán kezdődik az előrenyomulás. A zöld Délre mutat, a piros pedig Északra. Tehát, ha zöld kardot mutat, akkor a legdélebben álló hódító kezd. Őt követi majd a többi hódító Délről Északra.



1. példa: az eseménymező zöld kardot mutat. A legdélebbi ponton álló „A” hódító kezd. Utána lép a „B” hódító, mert északi irányban ő a következő. Sorban egymás után követi majd őket északi irányban mindig a következő hódító.

Ha ugyanabban a sorban több hódító is áll, akkor az a hódító lép elsőként, amelyik a legkeletebben áll a játéktáblán. Őt követi majd sorban a többi hódító.



2. példa: a barbárhajó a piros kardos eseménymezőre lépett. A hódítók sorrendje tehát Északról – Délre. A legészakabban álló „E” hódító kezd. Utána lép a következő sorban álló két hódító közül a „D” hódító, mert az áll keletebbre. Őt követi majd a „C” hódító. Déli irányban a következő hódító az „F”, ő következik. A „G” és a „B” hódítók szintén egyazon sorban állnak. A „B” hódító fog kettejük közül elsőként lépni, mert ő áll keletebbre. A „G” hódító után lép az „A” és végül a „H” hódító.

1. jelenet – Különleges szabályok

2. A hódítók iránya

Fontos! Minden hódító eseményenként „A hódítók előrenyomulása” csak egyszer léptethető. Annak a jelölésére, hogy melyik hódítóval léptettek már, a léptetés előtt minden hódítót úgy állítsatok fel, hogy mind arccal a sárga kard irányában álljon. Amikor egy hódítót léptettek, akkor azt a léptetés után 180°-al fordítsátok el. Így az a hódító, amellyel léptettek, az ellentétes irányba néz. Nem léptethettek az esemény további lefolyásában olyan hódítót, amelyik az ellentétes irányba néz.

3. A lépésirány kidobása és a hódító léptetése

A soron lévő játékos minden egyes hódítóért egyesével dob az iránykockával.

- Minden dobás után lép a megfelelő hódítóval – amennyiben ez lehetséges – 1 mezőt abban az irányban, amit a kidobott kard az iránymezőn megad. Közvetlenül a lépés után átfordítja 180°-al az éppen léptetett hódítót.
- Ugyanígyen módon jár el a következő sorban álló hódítóval, ill. hódítókkal. A már átfordított hódítókkal nem léphet többet.



- Nem léptethettek hódítót a következő területekre:
 - a játéktér kereteire, illetve a keretmezőkre
 - olyan mezőre, amelyiken másik hódító áll
 - tengermezőre
 - partraszállás mezőre (= olyan mező, amin partraszállás jelző van)
- Ha a hódító nem léptethető a számára kidobott kard irányában, akkor az óramutató járásával megegyező irányban következő kard válik rá érvényessé. Például, ha zöld kardot dobhatok, de a hódító nem léptethető a dobott irányban, akkor a piros kard irányában kell léptetnem. Amennyiben a hódító a piros kard irányában sem léptethető, akkor a sárga kard irányába kell léptetni. A kardok az irányokat tehát szükség szerint az óramutató járásával megegyezően, sorrendben adják meg.



- Ha a hódító nem léptethető egyik irányban sem, akkor a helyén marad. Ettől függetlenül 180°-al át kell fordítanotok.

1. jelenet – Különleges szabályok



B5. példa: A hódítók előrenyomulása” eseményezőn az iránykocka piros kardot mutat. Ez megadja, hogy az előrenyomulás a játéktáblán északi oldalán kezdődik. Első a legészakabbra álló „A” hódító. A lépésirányának kidobásakor a kocka zöld kardot mutat, ezért dél-keleti irányba lép egy mezőt. Következésként a „B” hódítónak kellene lépnie, de nem tud, mert délkeleti és keleti irányban is áll egy – egy hódító a következő mezőn, északkeleti irányban pedig partraszállás mező van, amire szintén nem léphet. Tehát a „B” hódító a helyén marad. Ettől függetlenül 180°-al át kell fordítani, mert ebben az „előrenyomulásban” ő már nem léptethető. Ezt követi a „C”, majd pedig a „D” hódítók lépésirányának kidobása, léptetése, forgatása.

4. A területek meghódítása

Amikor a hódító olyan tájkartonra lép, amelyiken számkorong van, akkor elfoglalja azt a területet. Ennek jelzéséül átfordítják a számkorongot a másik oldalára. A tájkarton azután is meghódított terület marad, miután a hódító továbblépett, és elhagyta az adott tájkartont.

A meghódított területekre vonatkozó szabályok:

- Egy meghódított tájkarton nem termel többet.
- A meghódított tájkartonon álló utak, települések, városok az eredeti tulajdonosaik birtokában maradnak. A győzelmpontjaik változatlanul megmaradnak.

- Egy meghódított tájkarton kereszteződésére nem lehet új települést építeni.
- Egy meghódított tájkarton kereszteződésében álló települést nem lehet várossá fejleszteni.
- Csak olyan utcára építhetünk utat, amelyik legalább egy nem meghódított tájkarton mellett vezet.



6. példa: A meghódított területnél a legelő és a mocsár közti utcára nem építhető út. A többi utcára viszont lehet utat építeni. A kék nem építhet a kereszteződésre új települést, és a piros nem fejlesztheti az ott álló települést várossá. A terület nem hoz több bevételt.

3) Lovagok bevetése és léptetése

A lovagok bevetésére és léptetésére alapjaiban a „Lovagok és Városok” szabályai érvényesek. Ez azt jelenti, hogy a lovagjaitokkal az útjaitok mentén léphettek.

A lovagok bevetésére vonatkozó szabályok:

- Aki 2 ércet és 2 gyapjút, illetve 3 ércet és 3 gyapjút bead, az azonnal építhet egy „erős” illetve, ha elérte a 3. politika szintet, akkor egy „hatalmas” lovagot, amiket a szabályok szerint használhat. Így nem kell első lépésként egy „egyszerű” lovagot építenie, és felértékelnie.
- Egy játékos akkor állíthat lovagot egy olyan kereszteződésre, amelyik területén hódító áll, ha
 - egy útja ahhoz a kereszteződéshez vezet
 - ha a kereszteződés nem határos 2 vagy 3 olyan területtel, amelyiken hódító áll (erről később a „Bekerítés” címszó alatt olvashattok), és
 - nem vált ki olyan csatát, amiben elveszítené a lovagját.

1. jelenet – Különleges szabályok

4) A csata

Amikor egy hódító olyan mezőre lép, amelyiken egy vagy több lovagot áll, akkor azonnal megkezdődik a csata. A hódító erősségét össze kell hasonlítani a terület kereszteződésén álló lovag/lovagok összesített erejével. Egy csata során nincsen jelentősége annak, hogy az érintett lovagok aktiváltak-e vagy sem.

- **A hódító az erősebb:** a hódító nyert. A vereséget szenvedett lovagot/lovagokat a tulajdonosaik leveszik a játéktábláról, és visszatesszük a készletükbe.
- **A lovag/lovagok az erősebbek:** a lovag/lovagok nyertek. A legyőzött hódítót leveszik a játéktábláról, és kiteszük a játékból.
- **A hódító és a lovagok egyformán erősek:** patthelyzet. Egyik figurát sem kell levennetek a játéktábláról. A hódító azonban patthelyzetben is elfoglalja azt a területet, amire lépett (számkorongot át kell fordítanotok).

Bekerítés: Minden csata után ellenőrizzék, hogy van-e olyan lovag, amelyiket bekerítették. Egy lovag akkor van bekerítve, ha olyan kereszteződésen áll, amelyikhez tartozó (legalább) két területen hódító áll. A bekerített lovagot le kell venni a játéktábláról. A körülvelt lovag eltávolítása után ellenőrizzék, hogy maradt-e hátra lovag nála erősebb hódítóval egy területen. Ilyen esetben az érintett lovagot is le kell venni a játéktábláról.



8.a példa) Egy 4-es erősségű hódító észak-keleti irányban lép. Patthelyzet van a hódító és az ott álló két lovag között, mert a két lovag együttes ereje is 4.



8.b példa) Utána a 3-as erősségű hódító lép egyenesen keleti irányban. A hódító és az ott álló piros 3-as erejű lovag között patthelyzet van. Azonban a két hódító bekerítette a piros lovagot. Ezért a piros lovagot le kell venni a játéktábláról. Ezt követően a kék lovagot is le kell venni a játéktábláról, mert egyedül gyengébb, mint a 4-es erősségű hódító.



7.a példa) Egy 2-es erősségű hódító egyenesen átlép a piros és a kék lovag közötti területre. A két lovag együttes ereje 4. A hódító alul marad a két lovaggal szemben, ezért le kell venni a játéktábláról.



7.b példa) Végül a 3-as erősségű hódító lép. A kereszteződésen álló kék erős lovag veszít, ezért tulajdonosa leveszi őt a játéktábláról, és visszatesszük a saját készletébe. A hódító a területet meghódította, ezért át kell fordítani a számkorongot.

1. jelenet – Különleges szabályok

Csata egy lovag támadásakor

Egy játékos lovagja akkor támadja meg egy hódító területét, ha:

- a lovagjával a hódító területének kereszteződésére lép
- egy lovagot állít a hódító területének kereszteződésére
- felértékeli egy olyan lovagot, amelyik a hódító területének kereszteződésén áll

Nem szabad lovagot feláldozni: ezért

- **nem** léptethettek és **nem** állíthattok lovagot egy olyan kereszteződésre, amelyikkel szomszédos két területen hódító áll (bekerítés)
- **nem** léptethettek és **nem** állíthattok lovagot egy olyan kereszteződésre, ahol a lovag azonnali vereséget szenvedne az ott álló hódítótól.

Egy pathhelyzet feloldása: ha a hódító és a lovagok egyformán erősek egy területen, de egy játékos egy újabb lovagot állít ennek a területnek egy szabad kereszteződésére, vagy felértékeli az egyik ott álló lovagját, akkor a lovagok győznek, és a hódítót le kell venni a területről.



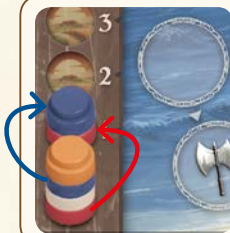
9.b példa) A kék játékos egy egyszerű lovagot állít a legelő kereszteződésre azért, hogy az ott álló 2-es erejű lovagját megvédje, a 3-as erejű hódító esetleges előrenyomulásakor, és ezzel megvédje a legelő területét.

Jutalom egy győzelemért

Mindenki, aki egy vagy több lovagjával részese volt a győzelemnek, 1 mezővel előretolhatja jelölőjét a hátsávon. Minden győzelemért csak 1 mezőt léphetnek előre. Függetlenül attól, hogy mennyi és milyen erősű lovagotok vett részt a csatában.



9.a példa) A 3-as erősségű hódító és az ott álló piros 3-as erejű lovag között pathhelyzet van. A kék játékos 2-es erejű lovagot állít a nyílal jelzett kereszteződésre, a piros körrel jelölt kereszteződésre nem állíthatja lovagját a bekerítés miatt. A felsőbb területen álló 3-as hódítót a két lovag összesített erővel (5-ös) legyőzte. A hódítót le kell venni a területről és a terület számkorongját vissza kell fordítani a számos oldalára, mert a terület felszabadult.



10. példa) A piros és a kék játékos egy sikeres csatában legyőzték a hódítót. Mindketten 1 mezőt előrelépnek a hátsávon a jelölőikkel.

5) Egy terület felszabadítása

Amikor egy játékos egy meghódított területre lép a lovagjával, vagy lovagot állít ott, és ezzel legyőzi az esetlegesen ott álló hódítót, a számkorongot visszafordítja, és ezzel felszabadítja az adott területet. (Lásd a 9.a példában)

1. jelenet – A jelenet vége

A jelenet vége

A jelenet három lehetséges feltétel teljesülésekor érhet véget:

- A hódítók elfoglaltak három játékos esetén 7 területet, négy játékos esetén 10 területet (számkorongokkal). Ebben az esetben **vesztették** a jelenetben.
- A barbárhajó elérte a fejezettáblán az útjának az utolsó mezőjét. Ekkor még lejátszátok „A hódítók előrenyomulása” eseményt. Amennyiben ennek következtében nem szenvedtek vereséget (lásd fent), akkor a **győztetek**. Az a játékos lett az első, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén, a hosszávon elért pozíció dönt. Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor az érintettek megosztottnak az első helyen.
- Egy játékos 13 győzelmpontot szerzett. Ez a játékos lett az első, **korai győzelemmel**.

Vereség

1. A legendapontok kiosztása

Annak ellenére, hogy vesztették a jelenetben, a leghősiesebbek megkapják a legendapontokat. Ezeket a legendapontokat vezessétek fel a „Krónika” „Vereség” mezőibe.

- 2 legendapontot kap az a játékos, aki a jelölőjével a legmagasabb pozícióba jutott a hosszávon. Ez akár több játékost is érinthet.
- 1 legendapontot kap az a játékos, aki a jelölőjével a második legmagasabb pozícióba, és legalább az 1-es mezőre jutott a hosszávon. Ez akár több játékost is érinthet.
- Abban az esetben, ha még minden játékos jelölője a hosszáv startmezőjén áll, akkor egyik játékos sem kap legendapontot.

Fontos: egy játékos összesen a Legenda mind a 3 jelenetében nem tud többet, mint 6 pontot szerezni vereség esetén.

Vezessétek fel a megfelelő számú legendapontokat az egyik szabad „Vereség” mezőbe a táblázatban.

2. Az első jelenet megisméltése

„A sors erői visszaforgatják az idő kerekét és új esélyt nyújtanak számotokra. Vajon kegyes lesz hozzátok a sors a jelenet megisméltésénél?”

Amennyiben a választok „NEM”, akkor játszátok le újra az első jelenetet változtatások nélkül.

Amennyiben a választok „IGEN”, akkor kezdjétek újra az első jelenetet a következőkkel:

- egy nem aktivált erős lovaggal
- az első városkiépítéssel „politika”,
- az első városkiépítéssel „tudomány”
- egy véletlenszerűen húzott fejlesztéskártyával „politika”

Győzelem

1. A legendapontok kiosztása

Vezessétek fel a győzelmpontokat és a hosszávon elért pozíciókat a táblázatba.

A **győzelmpontokért** a következők szerint járnak a legendapontok:

- 6 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki a legtöbb győzelmpontot szerezte.
- 3 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki a második legtöbb győzelmpontot szerezte.
- 2 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki a harmadik legtöbb győzelmpontot szerezte.
- 1 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki a negyedik legtöbb győzelmpontot szerezte.

A **hosszávon elért pozícióért** a következők szerint járnak a legendapontok:

- Távolítsátok el a játékból annak a játékosnak (játékosoknak) a jelölőjét, aki a legtöbb győzelmpontot szerezte.
 - 2 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki most a legmagasabb pozícióban áll a hosszávon.
 - 1 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki most a második legmagasabb pozícióban áll a hosszávon.
 - Az a játékos (játékosok), akinek jelölője még a hosszáv startmezőjén áll, nem kap legendapontot.
- Vezessék fel a legendapontokat az első jelenet táblázatába.

2. A 2. jelenet kezdete

Catan történetének 2. jelenetében új kihívások várnak rátok.

2. jelenet – Állítsátok meg a hódítókat!



Bevezetés

Roven hadnagy parancsnoksága alatt a cataniaknak sikerült késleltetniük az ellenséges hadsereg előrenyomulását. Még időben, mielőtt Catan csapatainak vesztesége túl nagyra nőtt volna, Roven az északnyugati lakosság nagy részével Catan északkeleti részre vonult vissza.

Wylér kapitány

Thora készen állt a kapitány fogadására. Egy ör vezetésével a szikár, idős tengerész belépett a szobába. Arcán nyomot hagytak a tengeren töltött évek.

„Üdvözet, Wylér kapitány. Remélem, könnyű volt az átkelés, és elégedettek a kereskedelmi üzletekkel, amiket kötöttek.” Wylér alaposan szemügyre vette az előtte álló igazságos és büszke uralkodónót, majd arcán megdőbbszent mosollyal így szólt: „Ó, kereskedelmi ügyletek? Nos igen, ezért vagyok itt. De ezúttal valami másról is szó van. A királyom nevében járok el, aki üdvözlí Önt, és egy igen különleges üzletet javasol Önnek.”

Thora hegyezte a füleit. Wylér kapitány az óvilág egy távoli földjéről származott, amellyel Catan régóta jó kereskedelmi kapcsolatot tartott fenn. Ha az ország

királya megállapodást javasolna, az hasznos lehet a hódítók elleni küzdelemben. Úgy tűnt, a kapitány kitalálta Thora gondolatait.

„A királyom segíteni akar az ellenségeid elleni harcban. Barátságának és jóindulatának bizonyítékeként három ágyúval felszerelt karavellát ad neked. A kikötőben horgonyoznak. Az embereid bármikor elfoglalhatják őket. A hajók rakterében további ágyúkat, páncélokot, nyílpuskákat és egyéb fegyvereket találtok majd, amik lehetővé teszik, hogy a harcosaitok megállítsák az ellenséges hódítókat.

Thora alig tudott hinni a szerencsének. Ez volna a csoda, amit remélt?

„Wylér kapitány, ez nagyon nagylelkű az Ön királyától, de Ön egy üzletről beszélt. Szóval hol van a csel? És miért nem küldött a királya katonákat is, hogy támogassanak minket a csatában, amikor annyira nyilvánvalóan a szívén viseli a függetlenségünket?”

2. jelenet – Állítsátok meg a hódítókat!

Wylér egyenesen a szemébe nézett. "A királyunk nem állhat nyíltan melléd, mert nem akarja kockáztatni a háborút azzal az országgal, amelyik megpróbálja meghódítani Catan szigetét. De nem is akarja, hogy Catan az óvilágban az egyik legnagyobb versenytársa kezére kerüljön. A másik kérdésre pedig azt válaszolnám, hogy természetesen a királyunk nem érdektelenül üzletel. Ha így tenne, nem lenne király. Megfelelő értékben követel a hajókért és a fegyverekért borostyánt és bort, ami a gyönyörű szigeted lankás lejtőin érlelődik. A mennyiségeket követveink majd letárgyalják. Ha a következő látogatásomra megtermelnétek az elvárt mennyiséget, akkor további kiváló minőségű fegyverrel és páncéllal látnánk el titeket."

Thora mérlegelni kezdte az ajánlatot. A borostyán sok helyen fellelhető Catan szigetén, és nincs sok értéke a szigeten. Még a kevésbé jómódú családok is megengedhetik maguknak, hogy borostyánból készült ékszereket viseljenek. A jelenlegi körülmények között az emberek minden bizonnyal hajlandóak lesznek feláldozni a borostyán ékszereiket a szabadságukért és készek lesznek egy időre lemondani a catani borok élvezetéről is.

"Ha nem követeltek borzalmasan nagy mennyiségű borostyánt és bort, akkor megegyezhetünk. De mielőtt elmész, válaszolj kérlek még egy kérdésre: Miért került Catan ilyen hirtelen az óvilág középpontjába?"

„Valóban nem sejtet drága Thora? Egyrészt Catan egy gazdag sziget, másrészt pontosan az óvilág és a 20 évvel ezelőtt felfedezett új világ között terül el. Az ellenségednek szüksége van a szigetre, támaszpontként a két világ közötti utazások során. Mellesleg a királyom biztos benne, hogy kedvességért cserébe készséggel lesz Catan az ő támaszpontja.”

Thora megértette a burkolt fenyegetést. Most már biztos, hogy ez a király nem önzetlenül nyújtott segítséget. De mindaddig, amíg meg tudja menteni Catan függetlenségét, minden kompromisszumot elfogad.

A kapitány elköszönt, és Thora hívatta a férjét, aki jelenleg a városban tartózkodott. Dagur nem váratott magára sokáig.

Amikor a lovasság széles vállú parancsnoka köszöntötte Thorát, tekintete tiszteletet és mélységes elismerést tükrözött. Egy szívből jövő rövid ölelés után Thora elmondta a férjének, hogy beszélt Wylér kapitánnyal.

Dagur meglehetősen gyakorlatias ember volt, aki inkább egy lóháton ülve a terepen rendezte az ügyeket, mint egy sötét irodában. Mégis érdeklődéssel hallgatta Thora szavait. „Ez nagyon jó hír, Thora. Akkor is, ha számomra úgy tűnik, hogy az óvilág hatalmát szolgáljuk, talán esélyünk nyílik arra, hogy megvédjük a szabadságunkat.”

Dagur egy széles mosollyal, amit Thora annyira szeretett témát váltott. „Egyébként beszéltem az egyik kémünkkel. Arról tájékoztatott, hogy a hódítók nem délen, hanem az északkeleti területeken akarnak előrenyomulni és ott akarnak majd a csapatainkra támadni. Ezért úgy döntöttem, hogy a lovasság egy részével északra lovagolok, hogy a csapatom kiváló katonáival ott támogassam az embereinket.”

"Remélem, hogy a kém valóban megbízható." Thora egy pillanatig habozott, úgy tűnt, mintha az összes lehetőségét mérlegelné. „Rendben, veled fogok lovagolni, és átadom a déli területek védelmének parancsnokságát a helyettesemnek. Úgy hiszem, hogy a csapataink elvárják, hogy a parancsnokuk a csapat élén állva vezesse őket.”

Néhány nappal később Thora már megtette az összes szükséges lépést. Utasította a helyettesét, hogy hogyan járjon el a jelenlegi államügyekben, és rábízta a déli területek védelmét.

A Wylér kapitány által biztosított három hajó Catan északkeleti irányába haladt, hogy fegyverekkel és páncélokkal lássa el Catan védelmezőit. Dagurral és a lovasság egy részével együtt Thora is északkeletre indult. Ott kellett megállítaniuk az ellenség előrenyomulását.

2. jelenet - alkatrészlista, előkészületek

A 2. jelenet kiegészítő elemei

2

• 1 fejezettábla



• 4 hódító
3 erősséggel



• 4 hódító
4 erősséggel



• 4 hódító
5 erősséggel



• 4 hódító
6 erősséggel



• 4 település-
jelölő



• 4 útjelző



• 5 kikötő



• 32 boros-
tyán



• 32 bor



• 4 partraszállás
jelző



• 1 iránykocka



• 20 „Csata”
fejlesztéskártya



bátlap

• 18 „Politika”
fejlesztéskártya



bátlap

• 8 áttekintőkártya
(személyes)



4x



4x

• 1 iránylapka



• 4 öntöde



• 4 lovas tanya



• 4 ágyú (4 x 1)



• 4 ló (4 x 1)



• 8 játékos jelölő (4 x 2)



Általános előkészületek

A szabály 4. oldalán találjátok az általános előkészületeket. Állítsátok össze a jelenetet 3 vagy 4 játékos részére a következő oldalakon álló ábrák szerint.

Kiegészítő előkészületek

- Tegyétek a 2:1 kereskedőlapkákat a kereskedőállomás oldalukkal a játéktáblán megadott helyekre.
- Fektessétek a hatszögletű iránylapkát a tengermezőre. Feltétlenül figyeljétek arra, hogy a lapka helyes irányban álljon: a sárga kard Keletre mutasson.
- Tegyétek a partraszállásjelzőket a megadott keretmezőkre.
- Tegyétek minden jelölt kereszteszödére borostyánt. A szám mindig megadja, hogy 1 vagy 2 borostyán kerül rá. A maradékból alakítsatok ki egy közös készletet.
- Tegyétek minden jelölt területre bort. A szám mindig megadja, hogy 1 - 5 mennyi bor kerül rá. A maradékból alakítsatok ki egy közös készletet.

2

3

- Válogassátok ki és távolítsátok el a játéktábláról a *Lovagok és Városok Politika* kártyáit. Helyezzétek tegyétek az üresen maradt kártyatartó-rekeszbe a *Hódítók Legendája Politika* kártyáit.



- Keverjétek meg az új „Csata” fejlesztéskártyákat, és lefordítva helyezétek készletbe.



- A rabló nem vesz részt ebben a jelenetben, hagyjátok a játék dobozában.

- Mindenki tegye az egyik játékos jelölőjét a pontjelző sáv 4. mezőjére.

- Mindenki vegyen magához 1 öntöde és 1 lovas tanya lapkát, és fektesse maga elé úgy, hogy az épületek legyenek láthatóak.



- Mindenki állítson a színében egy ágyút az öntödéjére és egy lovat a lovas tanyájára.



- Mindenki vegyen magához egy személyes áttekintőkártyát „2. jelenet”.

2. jelenet – felépítés 3 játékos



Tájegységek	Erdő	Dombvidék	Hegység	Szántóföld	Legelő	Sivatag	Mocsár	Tenger	Összesen
Mennyiség	4	3	4	4	4	1	9	1	30
Catan Telepesei	4	3	3	4	4	1	0	0	19
A Hódítók Legendája	0	0	1	0	0	0	9	1	11

Számkorongok	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Összesen
Mennyiség	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1	19
Catan Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
A Hódítók Legendája	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1

2. jelenet – felépítés 4 játékos



Tájegységek	 Erdő	 Dombvidék	 Hegység	 Szántófield	 Legelő	 Sivatag	 Mocsár	 Tenger	Összesen
Mennyiség	5	4	4	6	6	1	13	4	43
Catan Telepesei	4	3	3	4	4	1	0	0	19
A Hódítók Legendája	1	1	1	2	2	0	13	4	24

Számkorongok	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Összesen
Mennyiség	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	25
Catan Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
A Hódítók Legendája	1	0	0	1	1	1	1	0	0	2	7

2. jelenet – Különleges szabályok

Alapítási szakasz

Építsetek **2 települést**, **1 várost** és **1 városfalat**, valamint állítsatok **1 nem aktivált egyszerű lovagot** olyan módon, ahogyan ezt az 1. jelenetben is csináltátok, a szabály 12. oldalán leírtak alapján.

Borostyángyűjtés az alapítási szakaszban

Aki egy olyan kereszteződésben épít egy települést az alapítási szakaszban, amelyiken 1 vagy 2 borostyán van, az elveszi onnan, és a saját készletébe teszi a borostyánt/borostyánokat. Aki a településéhez utat épít, és az út egy olyan kereszteződéshez vezet, amelyiken 1 vagy 2 borostyán van, az szintén elveszi onnan, és a saját készletébe teszi a borostyánt/borostyánokat.

A jelenet célja

Miután a hódítók megszállták Catan északnyugati területeit, Kelet felé nyomulnak, hogy Catan egész északi területét meghódítsák. Akadályozzátok meg, hogy a hódítók elfoglaljanak három játékos esetén 4, négy játékos esetén 5 tájkartont számzsetonokkal.

A változtatásokkal fennálló alapszabályok

1) „7” dobás

A rabló nem vesz részt a játékban. Amikor egy játékos 7-est dob nem húz kártyát egyik játékosársától sem. Azonban az eddig megszokottak szerint 7-es dobás esetén elveszítitek a felét a nyersanyag- és kereskedelmi-árúkkártyáitoknak, ha a megengedtnél több kártya van a kezetekben.

2) Nincs nagyváros építés

Nem építhettek nagyvárost. A város kiépítése a 3. szinttel befejeződik. A városépítési tábla 4. és az 5. szintjét mutató lapkákat vissza kell tennetek a játék dobozába.

3) 5 fejlesztéskártya

Minden játékos előtt maximum 5 fejlesztéskártya fekszik (a felfordított győzelmpont-kártyákon kívül). Aki a hatodik fejlesztéskártyához jut, és nem tud egyet sem kijátszani (mert nem ő van a soron), az azonnal eldob egyet közülük és a hozzátartozó pakli alá csúsztatja azt.

További kiegészítő szabályok

Továbbra is érvényesek azok a kiegészítő szabályok, amiket az 1. jelenetben megismertetek, de kibővülnek a következő szabályokkal.

Borostyán és bor

Erre a két árura a csatarkártyák megvásárláshoz lesz szükségetek.



Általános szabályok

- Ezek a lapkák nem részei a kezeitekben tartott lapoknak, tehát 7-es dobás esetén nem kell figyelembe venniük. Éppen így igaz az is, hogy ezeket a lapkákat nem lophatjátok el egymástól.
- A borostyánt és a bort használhatjátok a „Kereskedés a játékosársakkal” akció során is, természetesen szerint cserélhetitek a nyersanyag- és a kereskedelmi árúkkártyákkal kombinálva.
- Viszont nem használhatjátok a borostyánt és a bort a „Kereskedés a bankkal” akció során. Tehát nem cserélhetek borostyánt vagy bort a bankkal nyersanyagra vagy kereskedelmi árrura.

A borostyán begyűjtése

Amikor utat építetek egy olyan kereszteződéshez, amelyiken 1 vagy 2 borostyán van, akkor elveszitek onnan, és a saját készletébe teszitek a borostyánt/borostyánokat.

Bortermelés

Amikor a „Nyersanyagbevétel” fázisban olyan dombvidéket vagy szántóföldet dobtok, amin bor van, akkor azok a játékosok, akiknek városuk áll az érintett területeknél, **minden városuk után** kapnak 1 téglát és 1 bort, illetve 1 gabonát és 1 bort. A további szabályok betartásával:

- Amennyiben több játékosnak is áll városa az érintett területnél, úgy az a játékos veszi el elsőként a bort, amelyik éppen soron van. Utána vehet el a többi érintett játékos bort, a játékos-sorrendben.
- Abban az esetben, ha nincsen több bor a kidobott dombvidéken illetve a szántóföldön, az érintett játékosok a megszokottak szerint 2 gabonát illetve 2 téglát kapnak az ott álló városaik után.

Délről érkező segítség



Mindenki kap az ábrának megfelelően 1 borostyánt, vagy egy bort, amikor a barbárhajó a „Segítség Délről” eseményezőre lép.

„Csata” fejlesztéskártya

A „Csata” fejlesztéskártyák segítenek nektek a hódítók elleni küzdelem során.



Csatakártya vásárlása

- Akkor, amikor a barbárhajó a „Wylér segítségével” eseménymezőre lép a barbárhajó útján, vásárolhattok maximum 2 csatakártát.
- A vásárolt kártyát/kártyákat a lefordított pakliból húzzátok.
- Egy kártya ára 1 bor és 1 borostyán. A kifizetett árut a közös készletbe kell tennetek.
- Amennyiben több játékos is vásárolna csatakártát/kártyákat, úgy az a játékos húz elsőként, amelyik éppen soron van. Utána húzhat a többi játékos csatakártát/kártyákat a játékos-sorrendben.



A lovag ereje és az ágyú ereje = 3-as erejű tüzér.

- A két figurát, amelyik a tüzért alkotja (lovag és ágyú) egy „Áthelyezés” lovag-akció során csak együtt helyezhetitek át.
- Abban az esetben, ha a soron lévő játékos 1 fát megfizet, áthelyezheti az egyik lovagja mellől az ágyúját egy másik lovagja mellé a játéktáblán, és így tüzérre avanszálja azt.

Általános szabályok

- A csatakárták a fejlesztéskártyák közé tartoznak. Egy csatakártát vásárlásakor ügyelnetek kell a kártyalimit betartására: maximum 5 fejlesztéskártya játékosonként. Akinek például már 4 fejlesztéskártyája van, az maximum 1 csatakártát vásárolhat. Ez a szabály az éppen soron lévő játékosra is érvényes.
- Amennyiben nem áll egyéb meghatározás egy csatakártán, úgy azt csak a saját lépésekben használhatjátok. Ennek a szabályfüzetnek a 39-41 oldalain találjátok az új fejlesztéskártyák részletes leírásait.



Az ágyú 1 erőponttal megnöveli a lovag erejét, és 1 fa megfizetésével áthelyezhető egy másik lovaghoz.

- Az ágyút nem helyezhetitek vissza saját akaratotokból az öntödére.
- Akkor, ha egy játékos tüzérét legyőzi egy előrenyomuló hódító, a játékos visszaveszi a lovagját a készletébe, az ágyúját pedig az öntödelaikjára állítja. Amikor ez a játékos kerül sorra, lépésében az ágyúját ingyen felhelyezheti a játéktáblára az egyik olyan lovagja mellé, amelyik már a játéktáblán áll, tüzérre avanszálva azt.
- Az I. jelenetben leírt lovagokra vonatkozó lépés-és csata szabályok érvényesek tüzérekre is. Az egyedüli különbség egy lovag és egy tüzér között az a +1 erőpont, amit az ágyú ad a tüzérnek.

Öntöde és Lovas tanya

Jó felszerelésekkel tovább erősíthetitek vagy mozgékonyabbá tehetitek a lovagjaitokat. Egy öntöde építése lehetővé teszi egy ágyú használatát, egy lovas tanya építése egy lóhoz juttat.

Öntöde és ágyú

Mindenki 1 öntödét építhet. Egy öntöde ára 1 fa és 1 érc. Amikor megépítetek egy öntödét, fordítsátok át azt a hátoldalára. Aki öntödét épített, az az ágyúját felállítja a játéktáblára az egyik lovagja mellé. Az ágyú tüzérre avanszálja a lovagot és 1 erőponttal megnöveli az erejét. A tüzérre továbbra is érvényben maradnak a lovagra vonatkozó szabályok, a következő kiegészítésekkel:



Lovas tanya és ló

Mindenki 1 lovas tanyát építhet. Egy lovas tanya ára 1 fa és 1 gabona. Amikor megépítetek egy lovas tanyát, fordítsátok át azt a hátoldalára. Aki lovas tanyát épített, az a lovat felállítja a játéktáblára az egyik lovagja mellé. A ló lovasa avanszálja a lovagot. A lovak a saját útjain kívül is mozoghatnak. A lovasra továbbra is érvényben maradnak a lovagra vonatkozó szabályok, a következő kiegészítésekkel:



2. jelenet – Különleges szabályok



Lovag és ló = lovas.

- A két figurát, amelyik a lovasat alkotja (lovag és ló) csak együtt mozgathatjátok.
- Abban az esetben, ha a soron lévő játékos 1 gabonát megfizet, áthelyezheti az egyik lovagja mellől a lovat egy másik lovagja mellé a játéktáblán, és így lovasává avanszálja azt.



A lovas szabad kereszteződésre ugorhat, és a ló 1 gabona megfizetésével áthelyezhető.

- A lovat nem helyezhetitek vissza saját akaratotokból a lovas tanyákra.
- Akkor, ha egy játékos lovasát legyőzi egy előrenyomuló hódító, a játékos visszaveszi a lovasát a készletébe, a lovat pedig a lovas tanya lapkára állítja. Amikor ez a játékos kerül sorra, lépésében a lovat ingyen felhelyezheti a játéktáblára az egyik olyan lovagja mellé, amelyik már a játéktáblán áll, lovasává avanszálva azt.
- Akkor, ha egy játékos lovasát elújí egy játékosra erősebb egysége, a játékos áthelyezheti a lovasát az egyik útjának az egyik szabad kereszteződésére. A lovasat tehát nem kötelező annak az útvonalnak az egyik szabad kereszteződésére állítani, amelyiken éppen áll.
- Az I. jelenetben leírt lovagokra vonatkozó lépés- és csata szabályok érvényesek lovasokra is. Az egyedüli különbség egy lovas és egy lovas között az, hogy a lovas a saját utcáin kívül is mozoghat.

A soron lévő játékos az aktivált lovasával egy **tetszése szerinti kereszteződésre** léphet,

- ha az a kereszteződés egy úttal határos vagy
- ha a kereszteződés olyan területnél van, amelyiken hódító áll, és a hódítót a lovas segítségével legyőzik.

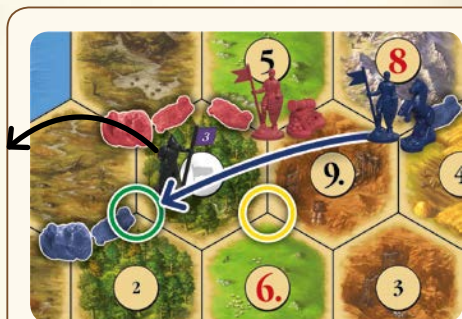
Ezután az akció után a lovasat inaktívvá kell tenni.

Abban az esetben, ha a játékos olyan kereszteződésre léptette a lovasát, amelyik egy úttal határos, dönthet,

- hogy otthagyja a lovasat és deaktiválja,
- vagy visszalépteti (például egy győztes csata után) arra a kereszteződésre, ahonnan elhozta, és ott deaktiválja.

Abban az esetben, ha a játékos olyan kereszteződésre léptette a lovasát, amelyik nem határos az úttal, akkor a győzelem után vissza kell állítania a lovasat arra a kereszteződésre, ahonnan elhozta, és ott deaktiválnia kell.

Vegyétek figyelembe: egy játékos a lovasával így csak akkor szakítja meg egy idegen kereskedelmi útját, ha a lovasát egy olyan kereszteződésre állítja, amihez a saját útja vezet.



11. példa) A kék a 2-es erejű lovasával, a zöld körrel jelölt kereszteződésre lép. A lovasa és a piros lovagja együtt 5-ös erősségű, így le tudják győzni a 3-as erősségű hódítót. A kék az útkapcsolat miatt otthagyhatja a lovasát a kereszteződésen, de akár vissza is léptetheti arra a kereszteződésre, ahonnan elléptette. Viszont, ha a kék a lovasát a sárgával jelölt kereszteződésre állította volna, a hódító legyőzése után azonnal vissza kellene lépnie arra a kereszteződésre, ahonnan elléptette a lovasát.

Fontos! Az ágyúk és a lovak kizárják egymást. Mivel egy lovas ágyúval tüzerre avanszolt, utána már nem lehet lóval lovasává tenni. Ugyanez érvényes fordítva is. Egy lovasat nem lehet ágyúval felszerelni.

A jelenet vége

A jelenet három lehetséges feltétel teljesülésekor érhet véget:

- A hódítók elfoglaltak három játékos esetén 4 területet, négy játékos esetén 5 területet (számkorongokkal). Ebben az esetben **veszítettetek** a jelenetben.
- A barbárhajó elérte a fejezettáblán az útjának az utolsó mezőjét. Ekkor még lejtásszátok „A hódítók előrenyomulása” eseményt. Amennyiben ennek következtében nem szenvedtek vereséget (lásd fent), akkor a **győztetek**. Az a játékos lett az első, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén, a hössávon elért pozíció dönt. Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor az érintettek megosztottnak az első helyen.
- Egy játékos 14 győzelmpontot szerzett. Ez a játékos lett az első, **korai győzelemmel**.

Vereség

1. A legendapontok kiosztása

Annak ellenére, hogy veszítettetek a jelenetben, a leghösiésebbek megkapják a legendapontokat. Ezeket a legendapontokat vezessétek fel a „Kronika” „Vereség” mezőibe.

- 2 legendapontot kap az a játékos, aki a jelölőjével a legmagasabb pozícióba jutott a hössávon. Ez akár több játékost is érinthet.
- 1 legendapontot kap az a játékos, aki a jelölőjével a második legmagasabb pozícióba, és legalább az 1-es mezőre jutott a hössávon. Ez akár több játékost is érinthet.
- Abban az esetben, ha még minden játékos jelölője a hössáv startmezőjén áll, akkor egyik játékos sem kap legendapontot.

Fontos: egy játékos összesen a Legenda mind a 3 jelenetében nem tud többet, mint 6 pontot szerezni vereség esetén.

2. A második jelenet megisméltése

„A sors erői visszaforgatják az idő kerekét és új esélyt nyújtanak számotokra. Vajon kegyes lesz hozzátok a sors a jelenet megisméltésénél?”

Amennyiben a választok **„NEM”**, akkor játsszátok le újra az első jelenetet változtatások nélkül.

Amennyiben a választok **„IGEN”**, akkor kezdjétek újra az első jelenetet a következőkkel:

- egy nem aktivált erős lovaggal (2-es szint)
- az első városkiépítéssel „politika”
- az első városkiépítéssel „tudomány”
- egy véletlenszerűen húzott fejlesztéskártyával „politika”
- egy véletlenszerűen húzott fejlesztéskártyával „csata”

Győzelem

1. A legendapontok kiosztása

Vezessétek fel a győzelmpontokat és a hössávon elért pozíciókat a táblázatba.

A **győzelmpontokért** a következők szerint járnak a legendapontok:

- 7 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki a legtöbb győzelmpontot szerezte.
- 5 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki a második legtöbb győzelmpontot szerezte.
- 3 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki a harmadik legtöbb győzelmpontot szerezte.
- 1 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki a negyedik legtöbb győzelmpontot szerezte.

A **hössávon elért pozíciókért** a következők szerint járnak a legendapontok:

- Távolítsátok el a játékból annak a játékosnak (játékosoknak) a jelölőjét, aki a legtöbb győzelmpontot szerezte.
- 2 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki most a legmagasabb pozícióban áll a hössávon.
- 1 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki most a második legmagasabb pozícióban áll a hössávon.
- Az a játékos (játékosok), akinek jelölője még a hössáv startmezőjén áll, nem kap legendapontot. Vezessék fel a legendapontokat az első jelenet táblázatába.

2. A 3. jelenet kezdete

Catan történetének 3. jelenetében új kihívások várnak rátok.

3. jelenet – Szabadítsátok fel CATANT!

3. jelenet: Szabadítsátok fel CATANT!



Bevezetés

A hódítók heves ellenállásba ütköztek miközben északkeleten Catan legnagyobb városa felé törtek. A cataniak előnyére szolgált a jó terepismeret. Tudták a megfelelő helyeket, ahol csapdákkal és akadályok felállításával hatékonyan megállíthatták a betolakodókat, és ezzel egyidejűleg fogságba ejthették őket.

Amikor a hódítókat lefoglalta a blokádok eltávolítása, Catan íjászai előtűntek a közeli erdőből és nyílzáport zúdítottak az ellenségre, majd szinte azonnal visszavonultak az erdő védelmébe.

Dagur és lovassága üldözte a hódítók fosztogató és vadászó csapatait, akik hadseregüket élelemmel látták el. Az üldözés nyomán csak néhány ellenséges csapatnak sikerül sértetlenül visszatérni a seregéhez.

Amikor az ellenség már csak egy napi járóföldre volt a várostól, ahová szándékai szerint be akart törni, Thora cselekedett. Íjászokkal megerősítette a várfalakat, és elrejtette hadseregét egy közeli erdős hegy mögött. Thora remélte, hogy a hódítók az íjások nyílzáporát és Dagur lovascapatának alkalmankénti támadását csak kétségbeesett

3. jelenet – Szabadítsátok fel CATANT!

partizánok próbálkozásainak vélik, és nem gyanítják a közelben megbúvó erős sereget.

Amikor a hódítók megérkeztek a város elé, először felállítottak egy ideiglenes tábornak. Másnap reggel támadtak. Először a város falát bombázták ágyúikkal. Amikor a városfalat félig lerombolták, a fennmaradó falrészekre felálltak Catan íjászaik és hatalmas veszteséget okoztak az ellenség soraiban, de ez nem állította meg a hódítókat. Néhány harcosuk éppen akkor érte el a város belső területét, amikor Thora végül megadta a parancsot a támadásra.

Szinte ugyanakkor kezdték meg a Wyler kapitány által szállított ágyúk a hódítók táborának bombázását. Dagur a lovassággal hátra támadta az ellenséget, miközben Roven gyalogos csapatokkal mozgásba lendült. Az őseik példáját követve egy zárt pajzssorba rendeződtek.

A hódítók összezavarodtak és kezdetben céltalanul futottak előre és vissza. Sokan a város falán álló íjások nyilainak estek áldozatul, a városfal már nem volt a támadók célpontja. Thora támadásai nem hagytak mást választást a támadóknak, mint hogy újra rendezzék csapatukat és Catan védelmezőit visszaszorítsák a városba.

Elkezdődött a Catan elleni csata...

A csata után

Thora kimerültnak érezte magát. Fáradtan vette le a sisakját. Dagur mellé lovagolt, megállította mellette a lovát, és megfogta a kezét.

"Megnyertük Thora! A mocskos kutyák visszavonultak és nyalagaják a sebeiket." Dagur várakozóan nézett felesége szemébe. Meglepődve látta, hogy annak szemei nem tükrözik a megkönnyebbülést és boldogságot, hanem szomorúan néznek rá. Dagur nem értette.

"Thora, nem hallok, megnyertük a csatát! Ez főleg a te érdemed. Catan zászlója amit te vezetsz helyenként térdre kényszerült a csatában, de mindig felállt. Te ösztönözted a férfiakat és a nőket, hogy felemelkedjenek és megvédjék a szabadságukat. Nem vagy boldog a győzelmünk láttán?"

Thora hangja fáradtnak tűnt: „Igen, nyertünk, Dagur. De milyen áron? Sokunkat, túl sok catani embert öltek meg. Láttam annyi ember halálát. Még Roven is, aki a csatateren bátor emberei mellett harcolt, meghalt, amikor elém vetette magát hogy egy nekem szánt lándzsa dőfését a testével fogja fel.”

Dagur megértette Thora érzéseit és bátorítóan megszorította a kezét. „Thora, minden catani tudta, hogy elveszítheti az életét ebben a harcban. Legtöbbjüknek kedvesebb volt a halál, mint az a sors, hogy a jövőben rabszolgaként éljenek, elhurcolva távolra a hazájuktól, az otthonaiktól, a szeretteiktől, akiknek a jövője is bizonytalanná vált volna.

„Igazad van Dagur. De valóban meghagytuk a lehetőséget minden catani számára, hogy maga döntsön a sorsáról?”

Thora a lova oldalába vágta a sarkát, és sebesen a kórházba lovagolt, ahol Lea és gyógyítói a sebesültekről gondoskodtak. Thora lemálháza lovát és Lea felé sietett, aki szakértő kezeivel éppen összekapcsolta egy nő súlyosan sérült karját.

„Nagyon sajnálom Roven-t, Lea! Lea üres tekintettel, könnyes szemekkel nézett Thorára, és röviden bólintott, a munkája megszakitása nélkül.

Dagur Thora után lovagolt. Leereszkedett mellé a nyeregéből. Egy ideig némán álltak egymás mellett. „Thora, most nem szabad haboznunk. A lehető leggyorsabban el kell üznünk a betolakodókat, vissza kell szorítanunk őket a tengerbe, oda, ahonnan jöttek!”

„A harcosok kimerültek, Dagur. Sokan megsérültek. A menekülő ellenség - még mindig sok emberből áll - visszavonultak az erődbe, amit az északi részen fából építettek, és sietve pálmákkal borítottak. Nincs elég harcosunk, hogy kiűzhessük őket. Nem, először is a még szabad földön kell megvédenünk az embereket a hódítók fosztogatásától. Délre lovagolok és új harcosokat fogok toborozni. Vedd át a legfelsőbb parancsnokságot, amíg vissza nem térek az új harcosokkal.”

3. jelenet – Szabadítsátok fel CATANT!

Wylér kapitány titka

Négy héttel később Wylér kapitány ismét a kikötőbe irányította hajóit. A karavellák hatalmas terhük súlya alatt mélyen ültek a tenger vízében, rakományaik új fegyverek, páncélok és ágyúk voltak. Wylér hét újabb karavellát kormányzott szemmel láthatóan nagyon büszkén a kikötőbe, és átadta Aegisnek, hogy megerősítse a flottáját.

Thora üdvözölte a kapitányt. A tekintete megpihent a kikötőben lehorgonyzott új karavellákon: "Úgy tűnik, a királyod igen elégedett volt az utolsó borostyán és bor szállítmánnyal!"

„Valóban, tisztelt Thora. Továbbá örömet fejezte ki az iránt, hogy megállítottad a hódítók előrenyomulását. Tekintsd a hét hajót a királyom ajándékának, amellyel tiszteletét és elismerését akarja kimutatni neked és Catan bátor harcosainak.”

„Add át köszönetemet a királyodnak. De gyanítom, hogy nem minden érdek nélkül ad a királyod ilyen nagylelkű ajándékot, vagy mégis?” Wylér kapitány elmosolyodott. „Ó, úgy tűnik, már nagyon jól ismered a királyomat!”

Wylér arca elkomorult. „Az ellenségeitek új csapatokat fegyvereznek fel, és egyesíteni akarják az erőiket azokkal a honfitársaikkal, akik a szigeted északi részén felállított erődökben bújtak meg. Az ellenfeleid célja továbbra is az egész sziget meghódítása. Ha nem sikerül elpusztítani az ellenségeid erődítményeit, mielőtt az új csapatok megérkeznének, akkor aligha lesz esélyed a néped függetlenségének megőrzésére. Az egyesített erőkkel szemben reménytelenül gyengék lesztek. Akkor a fegyverek és a páncélok, amiket nektek hoztunk, sem segítenek majd.

„Mennyi időnk maradt még?”

„A kémeink azt jelentették, hogy az ellenség flottája valószínűleg négy hét múlva útrakész.”

Thora latolgatta a lehetőségeket. Az újonnan toborzott csapatok kiképzésének idejét le kell

rövidíteni. Legkésőbb egy héten belül északra kell mennie velük, hogy csatlakozzanak a Dagur parancsnoksága alatt álló, ott állomásozó hadsereggel, és együtt elpusztítsák a hódítók erődjét.


Wylér kapitány köhögött és megszakította Thora gondolatait. "Drága Thora, a helyzet komoly, a győzelmetek ellenére, amit én nagyra értékelek, ezért most elmesélek neked egy titkot. A királyom egyik legterheesebb gondolata az, hogy az óvilágban a legnagyobb ellenfele meghódíthatja ezt a gyönyörű szigetet és a birodalmához csatolja. Ez álmatlan éjszakákat okoz neki. A szigeted - ahogy korábban már említettem - fontos stratégiai pont az új világ gazdag nyugati országaiba történő utazások során. Meg vagyok győződve arról, hogy a királyom megpróbálta volna meghódítani a szigetedet, ha az ellenfele nem előzte volna meg. Mivel azonban nem akar nyílt háborút kockáztatni az ellenségével, titokban támogat téged. Nos, biztosan értékeled a nagylelkű ajándékát. Használd bölcsen az időközben tekintélyessé vált flottádat. Ne támadj a nyílt vízen az ellenségre. Azt tanácsolom, hogy várj, amíg az ellenséges flotta az északi partoknál lehorgonyozik, és a legénység nagy része elhagyja a hajókat. Akkor a húgod Aegis könnyedén megcsáklázhatja az ellenséges hajókat."

„Köszönöm a bizalmad, Wylér kapitány. Pontosan tudom, hogyan használjam a királyod ajándékát.”

Két héttel később Thora jól felszerelt csapatokkal visszatért Dagurhoz. Megkezdődött az ellenséges erődök bevétele.

3. jelenet – - alkatrészlista, előkészületek

A 3. jelenet kiegészítő elemei

• 1 fejezettábla 



• 4 hódító
3 erősséggel



• 4 hódító
4 erősséggel



• 4 hódító
5 erősséggel



• 4 hódító
6 erősséggel



• 4 település-
jelölő



• 5 kereskedőállomás



• 16 erőd



• 4 útjelző



• 3 útlezárá-
jelölő



• 20 „Csata”
fejlesztéskártya



hátlap

• 8 áttekintőkártya
(személyes)



4x



4x



hátlap

• 32 borostyán



• 32 bor



• 4 öntöde



• 4 lovas tanya



• 4 ágyú (4 x 1)



• 4 ló (4 x 1)



• 8 játékos jelölő (4 x 2)



Általános előkészületek

A szabály 4. oldalán találjátok az általános előkészületeket. Állítsátok össze a jelenetet 3 vagy 4 játékos részére a következő oldalakon álló ábrák szerint.

Kiegészítő előkészületek

- Tegyétek a 2:1 kereskedőlapkákat a kereskedőállomás oldalukkal a játékelületen megadott helyekre.
- Tegyétek az útlezárá-jelölőket a játékelületen megadott helyekre.
- Tegyetek minden jelölt keresztveződésre borostyánt. A szám mindig megadja, hogy 1 vagy 2 borostyán kerül rá. A maradékból alakítsatok ki egy közös készletet.
- Tegyetek minden jelölt területre bort. A szám mindig megadja, hogy 1 – 5 mennyi bor kerül rá. A maradékból alakítsatok ki egy közös készletet.
- Keverjétek meg az erődöket anélkül, hogy megnéznék az alsó felüket, és véletlenszerűen



- tegyétek le a játékelületen megadott helyekre. Állítsatok hódítókat az erődökre. A szám mindig megadja, hogy milyen erejű (3 – 6) hódító kerül rá.
- Használjátok a *Lovagok és Városok* Politika kártyáit. A *Hódítók Legendája* Politika kártyáira itt nem lesz szükségetek.

- Keverjétek meg az új „Csata” fejlesztéskártyákat, és lefordítva helyezétek készletbe.



- Állítsatok a rablót az egyik keretelemre.
- Mindenki tegye az egyik játékos jelölőjét a pontjelző sáv 3-as mezőjére.
- Mindenki vegyen magához 1 öntöde és 1 lovas tanya lapkát, és fektesse maga elé úgy, hogy az épületek legyenek láthatóak.
- Mindenki állítson a színében egy ágyút az öntödéjére és egy lovat a lovas tanyájára.
- Mindenki vegyen magához egy személyes áttekintőkártyát „3. jelenet”.



3. jelenet – felépítés 3 játékos



Tájegységek	Erdő	Dombvidék	Hegység	Szántófield	Legelő	Sivatag	Mocsár	Tenger	Összesen
Mennyiség	5	4	4	5	5	0	7	0	30
Catan Telepesei	4	3	3	4	4	0	0	0	18
A Hódítók Legendája	1	1	1	1	1	0	7	0	12

Számkorongok	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Összesen
Mennyiség	1	3	2	3	3	3	3	2	2	1	23
Catan Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
A Hódítók Legendája	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	5

3. jelenet – felépítés 4 játékos



Tájegységek	 Erdő	 Dombvidék	 Hegység	 Szántófield	 Legelő	 Sivatag	 Mocsár	 Tenger	Összesen
Mennyiség	7	6	6	7	7	1	9	0	43
Catan Telepesei	4	3	3	4	4	1	0	0	19
A Hódítók Legendája	3	3	3	3	3	0	9	0	24

Számkorongok	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Összesen
Mennyiség	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	33
Catan Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
A Hódítók Legendája	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	15

3. jelenet – Különleges szabályok

Alapítási szakasz

Építsetek **1 települést** és **1 várost**, valamint állítsatok **1 nem aktivált egyszerű lovagot**.

Első település alapítása

A kezdőjátékos megépíti az **1. települését** a településjelzőkkel ellátott kereszteződések egyikén és eltávolítja onnan a településjelzőt. Azután a településéhez **1 utat** épít, és eltávolítja onnan az útjelzőt.

Őt követően az **óramutató járásával megegyező irányban**, sorban építetek ugyanilyen módon.

Második település alapítása és nyersanyagbevétel

Aki utolsóként építette meg az első települését, az építi meg elsőként a **2. települését** az egyik kereszteződésre a piros vonaltól délre, majd **1 utat** épít hozzá.

Őt követően az **óramutató járásával ellentétes irányban** a többi játékos is megépíti a második települését úttal. Mindenki vegye el a **2. településének megfelelő nyersanyagot a bankból**.

Településből város építése és lovag állítása

Aki utolsóként építette meg a második települését, az kiválasztja az egyik települését, amit levesz a játéktületről és a helyére **1 várost** épít és egy **egyszerű lovagot** állít a városa útkereszteződésére.

Őt követően az **óramutató járásával megegyező irányban** a többi játékos is átépíti a települését.

A jelenet célja

A hódítók Catan északi területein hatalmas veszteséget szenvedtek. Visszahúzódtak az erődökbe, és az erősítésre várnak, hogy folytathassák hódító útjukat. Az erősítés akkor érkezik meg, amikor a barbárhajó az útján eléri az utolsó mezőt.

Az a feladatotok, hogy a lehető legtöbb erődöt visszafoglaljátok az erősítés megérkezése előtt. Ha az erősítés megérkezésekor 3 játékos esetén több mint 2, négy játékos esetén pedig több mint 3 erőd nincsen visszafoglalva, nyertek a hódítók, és elveszítettétek ezt a jelenetet.

A változtatásokkal fennálló alapszabályok

3) 5 fejlesztéskártya

Minden játékos előtt **maximum 5** fejlesztéskártya feketet (a felfordított győzelmpont-kártyákon kívül). Aki a hatodik fejlesztéskártyához jut, és nem tud egyet sem kijátszani (mert nem ő van a soron), az azonnal eldob egyet közülük és a hozzátartozó pakli alá csúsztatja azt.

Fontos: azok a szabályok, amik az 1. és 2. jelenetben megváltoztak, a 3. jelenetben ismét hatályba lépnek:

- A rabló az első „A barbárok támadása” esemény után kerül játékba.
- Építhettek nagyvárost.
- A *Lovagok és Városok Politika* kártyáit használjátok.

Kiegészítő szabályok

Borostyán és bor

A 2. jelenetben leírt szabályok érvényesek (lásd a 22. oldalon).

Öntöde és lovas tanya

A 2. jelenetben leírt szabályok érvényesek (lásd a 23. és a 24. oldalon).

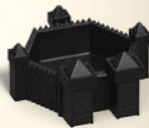
Keletről érkező segítség - útépítés

Amikor a barbárhajóval a „Kelet segítsége” mezőre léptek, mindenki építhet ingyen egy utat. Ennek az útnak északra kell lennie attól a piros vonaltól, amit a „jelenet – felépítés” ábrán láttok. Az utat nem építhetitek a piros vonalra, vagy attól délre.



Erődök

Minden erődre egy hódítót állítottatok. A hódítók erőssége 3-6. A lovagjaitokkal megostromoljátok az erődöket azért, hogy legyőzzétek az ott lévő hódítókat.



Útlezárások

Az útlezárásokkal lezárt utcákra az egész játék alatt nem építhettek utat.

Általános szabályok

- Az erődök alsófelén azokat a jutalmakat látjátok, amiket akkor kaptok meg, amikor sikeresen elfoglaljátok az erődöt.
- Az erődök területénél a települések és utak építésére ugyanazok a szabályok érvényesek, mint amik a hódítók által elfoglalt területeknél történő építésre érvényben voltak az 1. és 2. jelenetben: település csak olyan kereszteződésre építhető, amelyik nem erőd területénél van. Út csak olyan utcára építhető, amelyik legalább egy olyan területtel érintkezik, amelyiken nincsen erőd.



12. példa) A piros játékos a zöld pipával jelölt utcára építhet utat. A két erőd közötti utcára nem építhet utat, az x-el jelölt kereszteződésre pedig nem építhet települést.

Erőd bevétele

A hódítók elleni csatára vonatkozó szabályok különböznek az 1. és 2. jelenetekben írtaktól. Amikor egy játékos lovat állít egy erőd kereszteződésére, még nem következik feltétlenül csata.

Az erődben álló hódítónál gyengébb, vagy azzal megegyező erősségű lovas marad a mező kereszteződésénél. Az erőd bevételére csak akkor kerül sor, amikor a lovas / lovak összesített ereje nagyobb, mint az erődben álló hódító ereje. A lovakoknak nem kell aktiválnak lenniük ahhoz, hogy bevegjenek egy erődöt.

Amennyiben egy játékos lovasa részese volt egy erőd bevételének, és a lovasa nem a saját útja kereszteződésén áll, akkor az erőd bevételénél után a lovasnak vissza kell vonulnia a kiinduló kereszteződésére.



13.a példa) Az erődben álló hódító ereje 4. Az ostromhoz a piros 2-es és a narancssárga 1-es egységek 3-as összesített erővel már ott állnak. A kék játékos kerül sorra, ő a 2-es erejű lovasával, a fehér nyílal jelzett kereszteződésre lép.



13.b példa) A lovak és a lovas összesített ereje 5, és így legyőzik a hódítót. Az ostrommal bevett erődöt a hódítóval együtt le kell venni a játéktábláról. A kék játékosnak pedig vissza kell lépnie a lovasával a kiinduló kereszteződésére.

Jutalom egy erőd bevételéért

- Mindenki, aki egy vagy több lovajával részese volt egy erőd bevételének, 1 mezővel előretolhatja jelölőjét a hőssávon.
- Az erődök alsófelén álló jutalmakat mindenki megkapja, aki részese volt az erőd bevételének. Elsőként az a játékos veszi el a jutalmat, aki soron van. Utána veheti el a többi érintett játékos is a jutalmat a játékos-sorrendben. Ezután a játékosok az erődöt a hódítóval együtt leveszik a játéktábláról, és visszateszik a játék dobozába.

Nézzünk egy példát a jutalomra: mindenki, aki részese volt az erőd bevételének kap 1 búzát és 1 bort a bankból.



3. jelenet – A jelenet vége

A hódítók kirohanása



Amikor a barbárhajóval „A hódítók kirohanása” mezőre léptek, a hódítók (akiket az erődökben álló hódítófigurák szimbolizálnak) kirohannak az erődökből. Ebben az esetben minden lovat le kell venni az erődök területeinek keresztesződéseiről. Az erődök (a rajtuk álló hódítókkal együtt) a területükön maradnak, és továbbra is ostromra várnak.



14. példa Bekövetkezett „A hódítók kirohanása” esemény. A piros és a kék játékosok visszaveszik a készletükbe a lovagjaikat az erődök területeiről. A kék visszaveszi a lovat, és a lovas tanyájára állítja. Csak a narancssárga játékos erős lovagja marad a játéktelületen.

Megjegyzés (kérjük, olvassátok fel az összes játékosnak): a harmadik fejezetben biztonságosan mozgathattok egy egységet egy erőd mező keresztesződésére, még akkor is, ha az egység (önmagában vagy más egységekkel együtt) gyengébb vagy ugyanolyan erős, mint az erődben álló hódító. Azonban amikor a barbárhajóval „A hódítók kirohanása” mezőre léptek, akkor minden egység, amelyik egy erődterület keresztesződésén áll, elveszik. Annak érdekében, hogy megakadályozzátok a veszteséget, egy játékosnak - amikor a kirohanás veszélye fenyeget - egy megfelelően erős egységet kell küldenie egy erődhöz, hogy bevegye az erődöt, vagy meg kell beszélnie egy játékosársával, hogy küldjön oda erősítést egy későbbi lépésben.

A jelenet vége

A jelenet két lehetséges feltétel teljesülésekor érhet véget:

- Egy játékos **18 győzelmpontot** szerzett. Ez a játékos lett az első, **korai győzelemmel**, és függetlenül attól, hogy mennyi erőd áll még a játéktelületen, ő győzött.
- A barbárhajó egy olyan mezőre lépett, amelyiken piros kocka van. Ha a piros kocka dobáseredménye ugyanazt a számot mutatja, mint a mezőn látható egyik kocka, akkor a játéknak **azonnal** vége. Amennyiben nem, úgy folytatjátok tovább a játékot. Legkésőbb a jelenettábla utolsó mezőjén véget ér a jelenet.

A győzelemről és a vereségről a megmaradt erődök darabszáma dönt:

- **győztetek**, ha három játékos esetén már csak 0-2, négy játékos esetén már csak 0-3 erőd áll a játéktelületen. Az a játékos lett az első, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén, a hosszávon elért pozíció dönt. Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor az érintettek megosztottnak az első helyen.
- **veszítettetek**, ha három játékos esetén még 3-13, négy játékos esetén még 4-16 erőd áll a játéktelületen.

Vereség

1. A legendapontok kiosztása

Annak ellenére, hogy veszítettetek a jelenetben, a leghősiesebbek megkapják a legendapontokat. Ezeket a legendapontokat vezessétek fel a „Kronika” „Vereség” mezőibe.

- 2 legendapontot kap az a játékos, aki a jelölőjével a legmagasabb pozícióba jutott a hosszávon. Ez akár több játékost is érinthet.
- 1 legendapontot kap az a játékos, aki a jelölőjével a második legmagasabb pozícióba, és legalább az 1-es mezőre jutott a hosszávon. Ez akár több játékost is érinthet.
- Abban az esetben, ha még minden játékos jelölője a hosszáv startmezőjén áll, akkor egyik játékos sem kap legendapontot.

Fontos: egy játékos sorozatos vereségek esetén nem tud összesen több mint 6 legendapontot szerezni.

2. A harmadik jelenet megismétlése

„A sors erői visszaforgatják az idő kerekét és új esélyt nyújtanak számotokra. Vajon kegyes lesz hozzátok a sors a jelenet megismétlésénél?”

3. jelenet – A jelenet vége

Amennyiben a választók „NEM”, akkor játsszátok le újra az első jelenetet változtatások nélkül. Amennyiben a választók „IGEN”, akkor kezdjétek újra az első jelenetet a következőkkel:

- egy nem aktivált erő lovaggal (2-es szint)
- az első városkiépítéssel „politika”
- az első városkiépítéssel „tudomány”
- egy véletlenszerűen húzott fejlesztéskártyával „politika”
- egy véletlenszerűen húzott fejlesztéskártyával „csata”
- egy városfallal

Győzelem

1. A legendapontok kiosztása

Vezessétek fel a győzelmipontokat és a hössávon elért pozíciókat a táblázatba.

A **győzelmipontokért** a következők szerint járnak a legendapontok:

- 9 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki a legtöbb győzelmipontot szerezte.
- 7 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki a második legtöbb győzelmipontot szerezte.
- 5 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki a harmadik legtöbb győzelmipontot szerezte.
- 2 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki a negyedik legtöbb győzelmipontot szerezte.

A **hössávon elért pozíciókért** a következők szerint járnak a legendapontok:

- Távolítsátok el a játékból annak a játékosnak (játékosoknak) a jelölőjét, aki a legtöbb győzelmipontot szerezte. Azok a játékosok kapnak legendapontokat, akiknek a jelölőjük az első és a második helyen áll.
- 2 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki most a legmagasabb pozícióban áll a hössávon.
- 1 legendapontot kap az a játékos (játékosok), aki most a második legmagasabb pozícióban áll a hössávon.

Vezessék fel a legendapontokat az első jelenet táblázatába.

2. Epilógus

Olvassátok el a következő oldalakon az epilógusban Catan történetének a végét.

A legendák győztese

A részpontokhoz adjátok hozzá a 3. jelenet után a „Vereség” mezőben álló legendapontokat.

Az a játékos a legendák győztese, aki a legtöbb legendapontot szerezte!

Egyezés esetén adjátok össze a „Hössávon” elért pozíciókat. Ha még így is egyezés mutatkozik, akkor az összes győzelmipont dönt.

15. példa András, Béla, Csenge és Dani összesen 5 partit játszottak együtt. Összesen 2 vereséget szenvedtek, de végül minden jelenetet győzelemmel zártak.

Kronika				
1. Jelenet - győzelem	András	Béla	Csenge	Dani
Győzelmipont	13	6	9	2
Hössávon első hely	3	0	2	1
Legendapont	6	3	5	4
2. Jelenet - győzelem	N/a	N/a	N/a	N/a
Győzelmipont	9	3	9	3
Hössávon első hely	2	1	3	2
Legendapont	4	5	7	7
3. Jelenet - vereség	10	8	12	11
4. Jelenet - győzelem	N/a	N/a	N/a	N/a
Győzelmipont	7	2	17	9
Hössávon első hely	3	2	5	0
Legendapont	4	9	7	8
5. Jelenet - vereség	14	17	19	19
- Vereség -	N/a	N/a	N/a	N/a
Legendapont	2	0	2	1
Legendapont	2	1	1	0
Összesen	18	18	22	20

Példa a pontozásra „győzelem” esetén

Példa a pontozásra „vereség” esetén

Példa a pontozásra vereség esetén: Az első játékot elvesztették. András és Csenge érték el a legmagasabb pozíciót a hössávon, amivel mindketten 2 legendapontot szereztek. Dani volt a következő, ő 1 legendapontot szerzett. Béla nem szerzett pontot. Egy későbbi vereségnél ismét András volt a leghősiesebb, és ismét 2 legendapontot szerzett. Béla és Csenge voltak a hössáv 2. helyén, amiért mindketten 1-1 legendapontot kaptak. Dani itt nem szerzett pontot.

Összesített értékelés: az 5 partiban szerzett összes legendapontot össze kell adni. Csenge lett a legenda győztese 22 legendaponttal.



Epilógus

Thora és Dagur csapatainak sikerült időben elpusztítani a hódítók összes erődjét. Ugyanis a hosszú ideje tartó aszály miatt kiszáradtak az erődök falait alkotó fák, és ez nagyon gyúlékonyá, sebezhetővé tette őket a catani tüzes nyílzáppal szemben.

Amikor megérkeztek a betolakodók segítségére küldött csapatok, hiába keresték a fegyvertársaikat, akikhez csatlakozniuk kellett volna, hogy egy nagy hadsereget alkossanak.

Dagur csapdát állított a hódítóknak, ami sok ellenséges harcos életébe került. Az ellenségből a túlélők elbarikádoztak magukat egy félig lerombolt erődben, aminek még néhány cölöpe érintetlenül állt. Ott egy hírnök a következő híreket adta át nekik: *a catani karavelláknak, amiknek létezéséről a hódítók nem tudtak, sikerült elsüllyeszteniük a hódítók hajóit.* Ezzel elvágták az utat vissza a hazához. A hódítók

csapatait nagyrészt fizetett zsoldosok alkották, akiknek nem volt nagy erkölcsi kötődésük a királyhoz.

Aegis felkészítette azokat a hajókat, amik elvették a zsoldosokat és kitétték őket a hazájuk partjainál. Thora üzenetet küldött a zsoldosok vezetőjével a királynak, amiben békeszerződést ajánlott. A békeszerződés megkötésekor Catan lehetővé tenné, hogy a király hajói az Új Világba tartó hajóútjuk során megálljanak Catan kikötőiben, hogy árut és élelmet vegyenek fel, vagy védelmet kérjenek a közeledő viharokban. A király, akinek valószínűleg igen nagy érdekeltsége volt a Nyugati Új Világ országában, aláírta a békeszerződést.

Az ellenséges harcosokat, akiket a cataniak kiszorítottak az erődeikből, három évig tartó fogva tartásra ítélték. Ezek kötelezve voltak arra, hogy a cataniakkal együtt újjáépítsék az elpusztult városokat

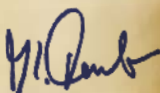
és településeket. Ez idő alatt sok idegen baráti kapcsolatokat alakított ki a cataniakkal. Büntetésük lejárta után a legtöbb egykori ellenség békésen letelepedett Catan szigetén. A cataniak a büntetésüket letöltött embereket maguk közé fogadták.

Wyler kapitány hatalmas hazájának királya Thora engedélyével egy támaszpontot épített ki Catan déli partján, ami a következő években egy igen forgalmas kikötővé nőtte ki magát. Cserébe a király a védelme alá vette a továbbra is független és szabad Catant.

Miután helyreállt a béke, Thora megkapta alkotmányosan Catan Tanácsától a "Minden idők uralkodója" és a "Catan legfelsőbb parancsnoka" címeket. Évekkel később Thora átadta a Catan Tanácsának elnökségét, és a férjével, Dagurral visszavonult a Catan szívében elterülő birtokukra. Lea a gyógyító évekkel később legyőzte a férje, Roven halála miatti bánatát, és a catani egyetem elismert orvostudomány professzora lett.



Itt véget ér Catan története. De amikor játszunk az alapjátékkal és annak kiegészítéseivel, akkor gondoljuk végig, hogy ha Catan nem egy kitalált világ, hanem egy igazi sziget lenne az Azori-szigeteken, az Atlanti-óceán közepén, Írországhoz hasonlóan, akkor megkérdezhetnénk, hogy milyen szerepet játszana ma Catan a világ közösségében. A választ erre a kérdésre, kedves olvasóm rábízom a képzeletedre.



Almanach

a fejlesztéskártyákhoz

Alapjaiban véve a *Lovagok és Városok* szabályai érvényesek. A fejlesztéskártyákat a játékosok a lépésükben a „bevétel” fázisuk után játszhatják ki. Ez alól azok a kártyák kivételek, amelyeken ettől eltérő egyértelmű utasítás áll az adott kártyák leírásának első sorában, és itt az almanachban is.

Politika fejlesztéskártyák

Megvesztegetés (2x)



A bevételi fázisa előtt vagy után:
távolítsa el a (az egyik) leggyengébb hódítót. Állítsa fel ingyen az egyik saját „egyszerű lovagját”.

Ezt a kártyát a játékos a lépésében a bevétel fázisa előtt éppen úgy használhatja, mint a bevétel fázisa után, és azt jelenti, hogy akár a kockadobása előtt is.

Ha a játékos a lépésében ezt a kártyát játssza ki, és nincsen egyszerű lovagja, akkor csak eltávolítja a (az egyik) leggyengébb hódítót. Az eltávolított hódítót kiteszi a játékból. Amikor a játékos saját lovagot állít, azt a szabályok betartásával kell tennie.

Segítség Dél felől (2x)



Vegyen el a készletből 1 kártyát minden nyersanyagfajtából, és lefordítva keverje meg őket. Minden játékosára húzzon 1 lefordított kártyát az összekevert lapokból. 4 játékos esetén Öné a 2 maradék kártya, 3 játékos esetén csak a felső 2 lap.

Amikor a játékos a lépésében ezt a kártyát játssza ki, akkor elvesz a bankból minden nyersanyagfajtából 1 nyersanyagkártyát. Lefordítva megkeveri a lapokat, és egy lefordított paklit alakít ki belőlük. Az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos húzzon egy lapot a pakli tetejéről.

A játékosé a megmaradt 2 lap, négy játékos esetén; három játékos esetén pedig a felső 2 lap a megmaradt 3 lapból. A maradék egy lapot vissza kell tenni a bankba.

Abban az esetben, ha nincsen a bankban minden nyersanyagkártya-fajtából, akkor nem lehet „Segítség Dél felől” lapot kijátszani.

Almanach a fejlesztéskártyákhoz

Roven hadnagy (3x)



Aktiválja azonnal ingyen az összes lovagját.

Amikor a játékos a lépésében ezzel a kártyával aktiválja a lovagjait, nem kell gabonakártyát beadnia.

Lea, a gyógyító (2x)



Közvetlenül egy harc után:
Tegyén le 1 legyőzött lovagot egy szabad keresztződésre. Ha egy játékos társa lovagját választotta, lépjen a hássávon 1 mezővel előre.

A játékos ezt a kártyát közvetlenül egy hódító és egy lovagja között lejátszó harc után játszhatja ki. Ezt a kártyát a játékos a saját lépésében vagy egy játékos társa lépésében, akár a bevétel fázisa előtt is kijátszhatja.

A legyőzött lovagot a szabályok betartásával egy szabad keresztződésre állítja. Ha nincs szabad keresztződés, amire a lovag a szabályok betartásával felállítható, akkor nem lehet „Lea, a gyógyító” lapot kijátszani.

Küldetés: útépités (2x)



Építsen ingyen maximum 2 utat. Minden útnak közvetlenül olyan keresztződésnél kell lennie, amelyiken 1 saját aktivált lovagja áll. Utána deaktiválja a lovagját.

Mind a két útnak az aktivált lovag keresztződéséhez kell vezetnie. Ha csak 1 szabad utca van az aktivált lovagnál, akkor csak 1 út építhető.

Jószomszédi segítség (2x)



Minden játékos társa, akinek Önnél több pontja van, Önnek ajándékozik 2 nyersanyag vagy kereskedelmi áru kártyát.

Az a játékos társa, akinek csak 1 nyersanyag vagy kereskedelmi áru kártyája van, csak 1 kártyát ajándékozik. Ha egy játékos társának nincsen nyersanyag vagy kereskedelmi áru kártyája, akkor rá nem érvényesíthető a „Jószomszédi segítség” kártya.

Kém (3x)



Nézzze meg az egyik játékos társa fejlesztéskártyáit, és válasszon ki közülük 1 lapot magának.

Ilyen esetben az egyik játékos a másiktól ellophat akár egy „Kém” kártyát is, amit azonnal kijátszhat. A felfordítva fekvő kártyákból nem szabad lapot ellopni.

Fegyvertársak (2x)



Értékelje fel ingyen egy játékos társa 1 lovagját 1 (megengedett) szinttel vagy aktiválja ingyen egy játékos társa összes lovagját. Ezért lépjen előre 1 mezőt a hássávon.

Amikor a játékos a lépésében ezt a kártyát játssza ki, akkor felértékelheti egy játékos társa „erős” lovagját is „hatalmas” lovagá, de csak abban az esetben, ha az érintett játékos társa elérte a harmadik kiépítési szintet „Erőd” a „Politikában”.

A lapot kijátszó játékos akkor kapja meg a jutalmat a hássávon, ha 1-et a két lehetséges akció közül megcsinál.

Csata fejlesztéskártyák

Aegis, a tenger hőse (2x)



Közvetlenül a hajó lépésének kidobása után:

nem lép a barbár hajó

Vegyén el 1 „Catan megmentője” kártyát.

A játékosársai vegyének el 1 bort vagy 1 borostyánt.

A játékosnak ezt a lapot azonnal ki kell játszania, amikor a szimbólumkockával egy „hajót” dobunk. Ezt a kártyát a játékos a saját lépésében vagy egy játékosársai lépésében játszhatja ki.

A lapot kijátszó játékos egy „Catan megmentője” győzelmipont kártyát kap, viszont nem kap sem bort, sem pedig borostyánt a bankból.

Számszeríjász (3x)



Egy olyan paththelyzetben, amelyikben az egyik lovagod érintett, veszít a Hódító (2. fejezet), vagy elesik az Erőd (3. fejezet).

Ezt a lapot csak akkor játszhatja ki egy játékos, amikor érintett egy paththelyzetben egy hódítóval szemben (2. jelenet), vagy egy erőddel szemben (3. jelenet).

Íjások (3x)



Közvetlenül egy hódító lépésének kidobása után:
nem lép a hódító.

Közvetlenül a „Kirohanás” esemény után nincs „Kirohanás” 1 általad kiválasztott erődnél.

Ezt a lapot csak az esemény végrehajtása közben játszhatja ki egy játékos. Ezt a kártyát a játékos a saját lépésében vagy egy játékosársai lépésében használhatja.

Abban az esetben, ha a játékos ezt a lapot a 3. jelenetben játssza ki, akkor ki kell választania egy olyan erődményt, amelyiknek a kereszteződésén legalább 1 lovag áll. Ha nincsen olyan erődmény, amelyiknél lovag áll, akkor nem játszhat ki „Íjások” kártyát.

Odo, a szállásadó (4x)



Aktiválja azonnal ingyen minden lovagját. Csinálhat egy akciót 1 olyan lovagjával, amelyekkel ebben a lépésében még nem csinált akciót.

Nem megengedett, hogy egy játékos a lépésében egy lovagjával 2 akciót csináljon. Ez azt jelenti, hogy a játékos egy olyan lovagját aktiválhatja és használhatja azonnal, amelyiket ebben a lépésében nem használt.

Dagur a lovasság vezetője (4x)



A lovasa egy Hódító (2. jelenet) vagy egy Erőd (3. jelenet) megtámadásakor 1 erőpponttal erősebb.

A lapot kijátszó játékos lovasa egy hódító elleni támadáskor (2. jelenet), vagy egy erőd elleni támadáskor (3. jelenet) 1 erőpponttal erősebb. A támadás után a lovas azonnal elveszíti ezt a plusz erőpontot.

Thora (4x)



A jövedelem fázisa előtt vagy után:
fektesse Thorat maga elé. A lovagjai 1 erőpponttal erősebbek. Távolítsa el Thorat a következő jövedelem fázisa előtt. Amíg Thora Ön előtt van, a játékosársai nem használhatnak Thora lapot.

Ezt a kártyát a játékos a lépésében a bevétel fázisa előtt éppen úgy használhatja, mint a bevétel fázisa után, ez azt jelenti, hogy akár a kockadobása előtt is.

A lapot kijátszó játékos lovagjai egy körön át 1 erőpponttal erősebbek. Az előny azonnal véget ér, amikor a lapot kijátszó játékos megkezdi a következő körét. A következő lépésének kezdetekor, még a kockadobás előtt félre kell tennie a „Thora” lapot.

Alkatrészek áttekintése

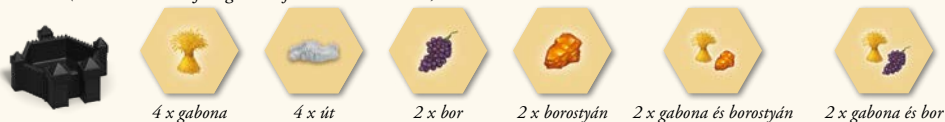
Alapjaiban a „CATAN Telepesi” alapjáték alkatrészeit használjuk, kivéve: 2 keretelem, minden „Építési költségek” kártya, a különleges győzelmi pont kártya a "Legnagyobb lovagi hatalom", minden fejlesztéskártya; és a „Lovagok és Városok” kiegészítés alkatrészeit használjuk, kivéve: a „barbár flotta mező”.

20 hóditó

(mindegyik, mindkét oldalon felmatricázva az erőponi-matricákkal)



16 erőd (az alsóoldalukra felragasztott jutalom-matricákkal)



fejlesztéskártyák
(bővebben lásd az „Almanach a fejlesztéskártyákhoz” címszó alatt)



18 politikakártya



20 csatakartya

32 borostyánlapka



32 borlapka



ágyú és ló

2 játékos jelölő



öntöde és lovas tanya



2 személyes áttekintőkártya jelenetenként



háttoldal

háttoldal

háttoldal

ágyú és ló

2 játékos jelölő



öntöde és lovas tanya



2 személyes áttekintőkártya jelenetenként



háttoldal

háttoldal

háttoldal

ágyú és ló

2 játékos jelölő



öntöde és lovas tanya



2 személyes áttekintőkártya jelenetenként



háttoldal

háttoldal

háttoldal

ágyú és ló

2 játékos jelölő



öntöde és lovas tanya



2 személyes áttekintőkártya jelenetenként



háttoldal

háttoldal

háttoldal

5 kereskedőállomás



gyapjú gabona fa érc téglá



háttoldal: kikötő

1 iránylapka



háttoldal

10 számkorong



háttoldal 2x 1x 2x 2x 1x 1x 1x 2x 1x 2x

4 partraszállás
jelző



4 település
jelző



4 útjelző



3 útlezárás-
jelző



keretelemek



1 x 2-es tenger



2 x 1-es tenger



2 x 3-as szárazföld



4 x 1-es szárazföld

24 tájkarton



9 x mocsár



2 x szántóföld



2 x legelő



1 x erdő



1 x dombvidék



1 x hegység



1x szántóföld/
háttalján tenger



1x legelő/
háttalján mocsár



1x erdő/
háttalján mocsár



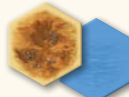
1x dombvidék/
háttalján mocsár



1x hegység/
háttalján mocsár



1x erdő/
háttalján tenger



1x dombvidék/
háttalján tenger



1x hegység/
háttalján tenger

1. jelenettábla



2. jelenettábla



3. jelenettábla



A 2. jelenettábla háttoldala

Krónika

1. Jelenet -
győzelem

	Név	Név	Név	Név
Győzelmipont				
Hóssávon elért hely				
Legendapont				

2. Jelenet -
győzelem

	Név	Név	Név	Név
Győzelmipont				
Hóssávon elért hely				
Legendapont				
A legendapontok részösszege				

3. Jelenet -
győzelem

	Név	Név	Név	Név
Győzelmipont				
Hóssávon elért hely				
Legendapont				
A legendapontok részösszege				

- Vereség -

	Név	Név	Név	Név
Legendapont				
A legendapontok összesen				