

✘ Keverjétek össze a **16 Coco kártyát**, és a zöld papagájos felével felfelé rendezzétek egy pakliba a játéktábla mellé.



✘ A **90 árulapkát** fajtánként válogassátok szét és alakítsatok ki **fajtánként** elkülönítve egy-egy halmot a játéktábla mellett, ez lesz a **közös készletetek**.



✘ Mindegyik **árufajtából** tegyetek **egyet-egyét** a játéktáblán a **mentőövekre**.



✘ Vegyetek magatokhoz **egy fa és egy kard árulapkát** a közös készletből és tegyétek magatok mellé.



## A DOBÁS és az ÁRULAPKA BEGYŰJTÉS részletesen



✘ **A kocka 1 és 5 közötti számokat mutat?**

A kapitány dobásának eredménye **minden** játékosra érvényes. **Mindenki megkapja** a dobás után járó **árulapkát/lapkákat!**

A tájakon számokat láthattok 1-től 5-ig. **Minden olyan kalóztanyátok** után, amelyik azzal a **tájjal határosan áll**, amelyiknek a számát kidobta a kapitány, a tájnak megfelelő **1 árulapkát** kaptok a **közös készletből**.

Tehát ha több kalóztanyátok is áll olyan tájjal, határosan, amelyiknek a számát a kapitány kidobta, akkor több árulapkát fogtok kapni. (Akinek nem áll ott kalóztanyája, az nem kap semmit.) A táj határozza meg azt, hogy milyen árulapkát kaptok. (lásd 1. oldalon).



## MIRŐL SZÓL A JÁTÉK?

A célotok az, hogy **elsőként építsétek fel a 7 kalóztanyátokat**. A kalóztanya építéséhez különböző árukra lesz szükségetek. Árut olyan tájról kaptok, amivel határosan kalóztanyátok áll.

## HOGYAN TÖRTÉNIK A JÁTÉK?

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültek sorra.

Aki soron van, az a **kapitány!**

A kapitány **dob** a **kockával**. A dobás eredménye megmutatja, hogy mely tájak után kaptok árut. Ezután a kapitány tetszése szerinti sorrendben kalóztanyát, kalózhajót **épít és/vagy Coco segítségét kéri**. Ha nincs megfelelő áruja az építéshez, akkor lépése során bármikor **cserélhet**. Lépése végén a bal oldali szomszédja folytatja a játékot.

**A mindenkori kapitány lépése a következő akciókból áll:**

**MINDIG:** **1. DOBÁS és ÁRULAPKA BEGYŰJTÉS**

**VÁLASZTHAT:** **2. ÉPÍTÉS**

és/vagy

**SEGÍTSÉGET KÉR COCOTOL**

és/vagy

**CSERÉL**

***Példa:** A „lila játékos” dobása 1. Ezért 1 gyapjút kap a lila játékos, 3 gyapjút pedig a piros játékos, mert a lila játékosnak 1, a piros játékosnak 3 kalóztanyája áll a legelővel határosan. A jobb felső 1-es mező 1 kardhoz juttatja a sárga játékos és 3 kardhoz a kék játékos. Jobb oldalon alul az erdő után a lila játékos 1 fát, a piros játékos 3 fát kap.*

✘ **6-ost dobott a kapitány?**

Hatos dobás esetén a kapitány áthelyezi Klau kapitányt egy másik tájra. Jutalmul két árulapkát vehet el a közös készletből. Abból az árulapkából vehet el kettőt a kapitány, amelyikre áthelyezte Klau kapitányt.



**Vigyázat! Klau hátráltat titeket!**

Zárolva van az a mező, amelyiken Klau áll. Erről a mezőről akkor sem kaptok árulapkát, ha ennek a mezőnek a számát mutatja a kockadobás eredménye. Egészen addig nem kaptok árulapkát, amíg Klau rajta áll.

**Gyűjtsétek az árulapkákat!**

Az árulapkákat magatok mellett gyűjtsétek. Ezekkel tudtok építeni, vagy ezekkel tudjátok Coco segítségét kérni, amikor ti vagytok a soron.

## Bővebben az ÉPÍTÉSÉRŐL, CSERÉRŐL és a SEGÍTSÉGGÉRŐL COCOTOL

A kapitány építhet egy vagy több hajót és/vagy kalóztanyát és/vagy kérheti Coco segítségét. Ehhez be kell adnia készletéből a közös készletbe a szükséges áru lapkákat. A tájékoztató táblatokon láthatjátok, hogy miért milyen áru lapkákat kell beadni.



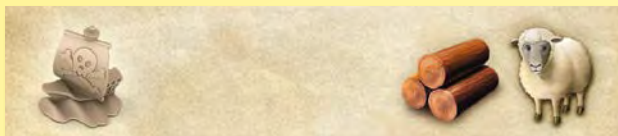
### ÉPÍTÉS

#### ✘ Egy kalóztanya ára:



- 1 **fa** áru lapka
- 1 **gyapjú** áru lapka
- 1 **ananász** áru lapka
- 1 **kard** áru lapka

#### ✘ Egy kalózhajó ára:



- 1 **fa** áru lapka
- 1 **gyapjú** áru lapka

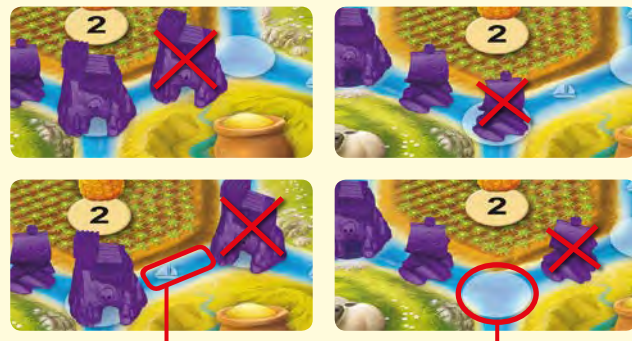
#### Figyelem! Építési szabályok:

- ✘ **Kalóztanyát** csak **szabad építési helyre** építhettek egy **saját kalózhajótok** mellé.
- ✘ **Kalózhajót** csak egy olyan **szabad hajóútra** építhettek, amelyik **egy kalóztanyáttal határos**.
- ✘ **Egy építési helyre** csak **egy kalóztanya** építhető, **egy hajóútra** csak **egy kalózhajó** építhető.

#### Példa a szabályos építésre:



#### Példa a SZABÁLYTALAN építésre:



Itt hiányzik egy kalózhajó!

Itt hiányzik egy kalóztanya!

### KÉRJÉTEK COCO SEGÍTSÉGÉT

Coco sok trükköt tud. Ha azt szeretnétek, hogy segítsen nektek, akkor a következő árukat kell beadnotok a közös készletbe:



- 1 **ananász** áru lapka
- 1 **kard** áru lapka
- 1 **arany** áru lapka

Ezért húzhattok egy Coco kártyát a pakliból. Coco kártyái segítenek nektek elűzni Klau kapitányt, vagy árut ad nektek, vagy lehetőséget ad arra, hogy ingyen építsetek egy kalóztanyát vagy egy kalózhajót.



Egy lépéseken belül többször is kérhetitek Coco segítségét.

Aki Coco kártyát húz, azonnal felfordítja, mindenkinek megmutatja és a kártyán lévő dolgokat azonnal használja.

**3 lehetőség**ből választ:

#### ✘ **Áru lapkát** kap

Kap a közös készletből annyi lapkát, amennyit a Coco kártya mutat, abban a fajtában, ahogyan a kártyán áll. Például 2 ananászt és 2 fát.



#### ✘ **Épít**

Azonnal építhet egy kalóztanyát, vagy kalózhajót és nem kell érte fizetnie.



#### ✘ **Elűzi Klau kapitányt**

Áthelyezheti Klau kapitányt egy általa választott tájra és elvehet 2 darabot a tájnak megfelelő áru lapkából.



**Figyelem:** A felfordított Coco kártyákat a játék végéig felfordítva magatok előtt kell hagynotok.



**Coconak van még egy trükkje:** Eltereli Klau kapitány figyelmét!

A játék ideje alatt Klau kapitány vára melletti szaggatott vonallal jelölt területre ingyen állíthat egy kalóztanyát az a játékos, aki előtt a legtöbb felfordított Coco kártya fekszik. Így aki a játék során elsőként fordít fel Coco kártyát, az építheti fel először a várát.



*Igaz, hogy Klau kapitány várának mezője nem termel áru lapkát, de a játékos ilyen módon egy kalóztanyával többet építhetett. Így gyorsabban felépítheti a 7 kalóztanyáját és könnyebben megnyerheti a játékot.*

**Vigyázat! Csak 1 kalóztanya állhat Klau kapitány vára mellett!**

Ha újabb Coco kártya felfordításával egyenlőség alakul ki az élen és így egyik játékosnak sem lesz több Coco kártyája felfordítva, mint társainak, akkor senki sem követelheti magának a Klau kapitány vára melletti helyet. Ekkor az ott álló kalóztanyát tulajdonosának vissza kell vennie készletébe.

Ha a későbbiekben **egy játékosnak** megint **egyedül** lesz a **legtöbb Coco kártyája felfordítva**, akkor elhelyezheti Klau kapitány vára mellett egyik kalóztanyáját és így tovább.

## CSERE

**A kapitánynak nincsen olyan lapkája, amivel építhet, vagy Coco segítségét kérheti?**

Nem probléma, cserélhet!

**Két lehetőség** áll rendelkezésére:

✘ **1:1 arányban cserél egy lapkát a mentőövről és / vagy**

✘ **2:1 arányban cserél a közös készlettel**

A kapitány a csere során a **sorrendet tetszés szerint** választhatja ki. Cserélhet a mentőövről, majd a közös készletből és fordítva. Mindezek előtt után vagy közben építhet, vagy kérheti Coco segítségét.

✘ **1:1 arányban cserél egy lapkát a mentőövről**

A kapitány lépése során 1 árut elvehet az egyik mentőövről, aminek a helyére letesz egy árut a készletéből. Így mindig 5 áru lesz az 5 mentőövön.



**Figyelem:** Egy lépésen belül csak **EGYSZER** cserélhettek 1:1 arányban a mentőövről.

✘ **2:1 arányban cserél a közös készlettel**

A kapitány lépése során 1 árut elvehet a közös készletben lévő egyik áru fajtából, ami helyett 2 egyforma árut tesz be a közös készletbe.

**Példa:**



*A kapitány 2 saját fa áruját 1 kard árulapkára cseréli a közös készlettel*

Egy lépésen belül **többször is** cserélhettek 2:1 arányban a közös készlettel.

## A JÁTÉK VÉGE

Amint az egyik játékos a **7. kalóztanyáját felépíti** (beleértve a Klau vára melletti kalóztanyát is) azonnal véget ér a játék és ez a játékos lesz a játék nyertese.

## MI TÖRTÉNIK HA...?

✘ **Az 5 mentőövön 5 egyforma áru fekszik.**

Az aktuális kapitány az összes lapkát beteszi a készletbe és 5 új lapkát helyez a mentőövekre (minden áru fajtából egyet).

✘ **Elfogytak a Coco kártyák.**

Akkor már egyik játékos sem tudja Coco segítségét kérni.

✘ **Az egyik áru fajtához tartozó lapkák elfogynak a közös készletből.** Minden játékosnak be kell adnia a közös készletbe az összes lapkáját ebből az áru fajtából. Ebből az áruból csak a következő dobástól kaphatnak a játékosok.

## PROFI JÁTÉKOSOKNAK

A kapitány cserélhet árut a játékos társakkal is - egy vagy akár több lapkát is.

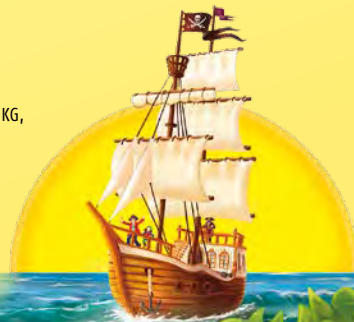
***Példa:** A kapitány kalózhajót szeretne építeni és már van is hozzá egy gyapjúja, de hiányzik még a fa. Van egy kardja, amire nincsen szüksége, ezért megkérdezi a játékos társait, hogy kell-e valakinek egy kard, cserébe egy fáért. Ha van jelentkező, akkor az áruk gazdát cserélnék, a kapitány pedig megépíti a hajóját.*

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)  
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



© 2014 Franch-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG,  
Pflzerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart,  
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199,  
[info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de), [kosmos.de](http://kosmos.de)  
Tervezte: Klaus Teuber, [catan.com](http://catan.com)  
Licence: Catan GmbH © 2014  
Kiadó: Sandra Dochtermann  
Illusztráció: Annette Nora Kara  
Grafika: Fine Tuning, Michaela Kienle  
3-D-Grafika: Claus Rayhle, Andreas Klobner



# CATAN

## Junior

Föld a láthatáron! Miközben kalózhajókkal átkeltek a tengeren egy lakatlan szigetre bukkantok. Ideális bűvöhelye lesz itt a kalózkodnak! A kalóztanyák építéséhez azonban szükségetek lesz néhány dologra, például fára, szablyára, aranyra. Aki az első kalóztanyáit ügyesen használja ki, az könnyedén hozzájuthat a következő tanya építéséhez szükséges anyagokhoz.



### TARTALOM

1 kétdoldalas játéktábla, 1 kocka, 28 kalóztanya (színenként 7), 28 hajó (színenként 7), 1 „Klau” kapitány talppal, 16 Coco-kártya, 90 áru Lapka (fajtánként 18 a következőkből: gyapjú, fa, ananász, szablya és arany), 4 tájékoztatótábla a játékosoknak.

### AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT...

✘ Emeljétek ki a kartonlapokból az alkatrészeket.

✘ Állítsátok **Klau kapitányt** a talpába.



✘ Nézzétek meg együtt a játékelületet és a lapkákat: **5 különböző táj** és **5 különböző áru fajta** található a játékban.



Az erdőben fát kaphattok



A legelőről gyapjút szerezhetek.



Az ültetvényeken ananászt szüretelhetek.



A hegyekben a szablya készítéséhez vasat találtok.



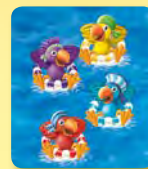
A folyón aranyat moshattok.

✘ A tájak között **hajóutak** vezetnek a **hajók számára** és **építési területek** állnak a **kalóztanyák** számára.



### MINDEN JÁTÉK ELŐTT...

✘ Fektesseék a **játéktáblát** az asztal közepére. Ha **hármán**, vagy **négyen** játszatok, akkor a **játéktáblának** az az oldala legyen felül, amelyiken **4 papagájt** láttok.



Ha **ketten** játszatok, akkor a **játéktáblának** az az oldala legyen felül, amelyiken **2 papagáj** látható.

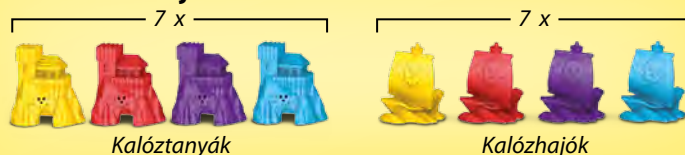
✘ Válasszatok egy színt és vegyétek magatokhoz a papagájos tájékoztatótáblát az általatok választott színben.



✘ Készítsétek elő a **dobókockát**.



✘ Vegyétek magatokhoz a színetekben a **7 kalóztanyát** és a **7 kalózhajót**.



Kalóztanyák

Kalózhajók

Ha **ketten** játszatok, akkor **csak a piros és a lila színű kalóztanyákat** és **kalózhajókat** használjátok – a sárga és a kék alkatrészeket tegyétek vissza a játék dobozába.

Ha megnézik a játéktáblát, akkor láthatjátok, hogy egyes hajók és építési területek helye színes. Ezek a kalózhajók **startmezői** és a kalóztanyák **kezdő építési területei**.



Állítsátok a színeteknek megfelelő területekre **2 kalóztanyát** és **2 kalózhajót**, a megmaradt 5 kalózhajót és 5 kalóztanyát tegyétek magatok mellé. Ez lesz a készletetek.

✘ **Klau kapitány** figuráját állítsátok a játékelületen a **vár** mezőre.

