

CATAN

— JELENETEK A TENGERI UTAZÓ KIEGÉSZÍTÉSHEZ —

A KALÓZOK LEGENDÁJA



**Klaus Teuber,**

1952-ben született, napjainkban 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, jelenleg Frankfurtban él. Egy világhírű játékfejlesztő 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.

Köszönet!

A jubileumi jelenetből kialakult egy legenda. Köszönet illet mindenkit, aki ebben segített!

Szívélyes köszönet a tesztjátékosoknak!

Különös köszönet illeti a legendákat lejátszókat: Ian Birdsall, Maria Fischer-Witzmann, Martine Frimpong, Robert T. Carty, Wolfgang Lüdtke, Felicitas Mundel, Irene Mundel, Peter Neugebauer, Martin Pflieger, Markus Potthast, Charlotte Schriener, Jelena Subotin, Zoran Subotin, Claudia Teuber

Különös köszönet illeti a Kosmos-termékfejlesztő csapatát, akik minden változtatás során velünk voltak: Lilli Kirschmann, Tatyana Momot, Ralph Querfurth, Monika Schall, Annette Trinkner.

Impresszum

Ötlet és mesélő: Klaus és Benjamin Teuber
Licence: Catan GmbH © 2017, catan.de
Fejlesztőcsapat: Arnd Beenen,
Coleman Charlton, Morgan Dontanville,
Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin,
Guido Teuber

Illusztráció: Michael Menzel
Kivitelezés: Michaela Kienle
A figurák tervezése: Andreas Klobber
3D-Grafika: Andreas Resch
Kiadó: Arnd Fischer
Termékkód: 751394

© 2017 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

Bevezető

A *Kalózok Legendája* négy jelenetből áll. A 4 jelenet felöleli Catan történetét - mintegy 70 évvel az első telepések partraszállását követően. Catan telepesei hatalmas területeket gyarmatosítottak a szigeten, és hajóikkal megkezdték a közeli szigetek felfedezését.

Mindannyian egy-egy törzs vezetői vagytok. Catan tanácsa az egyes jelenetekben különleges küldetésekkel bíz meg titeket.

Természetesen fontos, hogy a törzs érdekeit szolgáljátok, és utakat nyissatok új területekhez és településekhez. Másrészt, a tanács különleges küldetéseinek teljesítésével Catan jólétét is szem előtt kell tartásotok. Aki megtalálja a megfelelő egyensúlyt a saját érdekeinek megvalósítása és a tanács különleges küldetéseinek teljesítése között, annak jó esélye van arra, hogy megnyerje a *Kalózok Legendája* játékot.

Tartalomjegyzék

Szerzők, Impresszum	02	3. jelenet	22
Bevezetés	03	2. jelenet kiértékelése és záradék.....	23
Általános szabályok	04	Anyagok, előkészületek.....	24
1. jelenet	07	A jelenet felépítése	25
Anyagok, előkészületek.....	09	Különleges szabályok	27
A jelenet felépítése	10	4. jelenet	30
Különleges szabályok	12	3. jelenet kiértékelése és záradék.....	31
2. jelenet	14	Anyagok, előkészületek.....	32
1. jelenet kiértékelése és záradék.....	16	A jelenet felépítése	33
Anyagok, előkészületek.....	17	Különleges szabályok	35
A jelenet felépítése	18	Anyagok áttekintése	38
Különleges szabályok	20	Krónika	40

Megjegyzések

Mielőtt játszani kezdenétek a „*Kalózok Legendája*” játékot, azt javasoljuk, hogy legalább az első jelenetét játsszátok le a *Catan* „*Tengeri Utazó*” játéknak, mert a „*Catan Telepesei*” és a *Catan* „*Tengeri Utazó*” játékok szabályainak ismeretére szükségetek lesz.

A „*Kalózok Legendája*” nyújtotta játékelményetek akkor lesz teljes, ha a 4 jelenetet az átvonuló történetnek megfelelő játékkonstellációval játsszátok. Minden jelenet egy részlete Catan történelmének.

Természetesen dönthettek úgy is, hogy a jeleneteket különböző játékosokkal játsszátok, egymástól teljesen független jelenetekként. Az erre vonatkozó megjegyzéseket a mindenkori jelenetek tartalmazzák.

Az első játék előtt matricázzátok fel a 7 nagy és 4 kis zipzárás táskát a matricaívén található matricákkal.

A zipzárás táskák közül 2-t biztosítunk a „*Tengeri Utazó*” játék alkatrészeinek tárolására. A matricák és az útmutató végén található „Anyagok áttekintése” szerint rendezhetitek a játék alkatrészeit.

A zipzárás táskákban pedig rendezve tárolhatjátok.

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, valamint a játékok együtt játszásának lehetőségeiről szóló tájékoztatást.

Általános szabályok

Alapjaiban az alapjáték és a „Tengeri Utazó” kiegészítés szabályai vannak érvényben. Ez a fejezet tartalmazza azokat a kiegészítő szabályokat, illetve szabálmódosításokat, amiket a „Kalózok Legendája” hoz a játékba. A mindenkorij jelenetekbe további különleges szabályok kerülnek.

A változtatásokkal fennálló alapszabályok

1) 2 hajóút egy tengeri útra

A tengeri utakra (a tengermezők határaitra) két hajó is építhető egymás mellé. A hajók építésekor azonban figyelembe kell venni azt, hogy a két hajónak két különböző játékostól kell származnia. Egy játékos nem építhet 2 hajót egy tengeri útra, így nem blokkolhatja a hajóutat játékosársai elől. Természetesen érvényben marad az a szabály, hogy abban az esetben, ha egy játékos egy hajóút végén egy hajójával egy olyan kereszteződésbe torkollik, amelyikben egy játékosársra települése/városa áll, nem folytathatja hajóútjának építését a település/város után.



2) Általánosan 3:1 arányú kereskedés

Megengedett 3 egyforma nyersanyag 1 tetszőlegesen kiválasztott nyersanyagra történő cseréje a bankkal.

3) Barátságos rabló

A rabló minden jelenet kezdetén a kiinduló-mezőjén kezd, a pontozósáv 4-es győzelmi pontmezője felett.

A rablót 7-es dobás esetén, vagy lovagkártya



kijátszásakor nem szabad arra a tájegységre állítani, amelyeknek a kereszteződésében egy olyan játékos települése áll, akinek csak 3 győzelmi pontja van.

Minden játékos minden jelenetet 3 győzelmi ponttal kezd.

Abban az esetben, ha a fenti szabály figyelembevételével nincsen olyan tájegység, amelyikre a rabló áthelyezhető, akkor a rabló a kiinduló-mezőjén marad, illetve arra vissza kell állítani.

A fenti szabályoktól függetlenül, 7-es dobás esetén minden olyan játékos, akinél 7 darabnál több nyersanyagkártya van, az a kártyáinak a felét kiválasztja és visszateszi a közös készletbe - akkor is, ha csak 3 győzelmi pontja van.

4) Alapítási szakasz

Az alapítási szakasz az alapjáték szabályai szerint történik a következő módosításokkal:

- Minden jelenet felépítésekor 3 illetve 4 településjelzőt kell tenni a megadott tengerparti kereszteződésekre. Minden játékosnak az első települését a településjelzőkkel ellátott kereszteződések egyikén kell megépítenie. Aki egy településjelző helyére épít települést, az elveszi onnan és visszateszi a zípzáras zsákba a településjelzőt.
 - Ezekhez a településekhez út helyett **hajót** kell építeni.
 - Aki utolsóként építette meg az első települését, az építi meg elsőként a második települését úttal. Őt követően az óramutató járásával **ellentétes irányban** építhet a többi játékos. A második település megépítésekor a játékosok **nem kapnak** nyersanyagot.
 - A játékosok megépítik a 3. településüket úttal. Az a játékos, aki utolsóként építette meg a 2. települését, az közvetlenül azután megépíti a 3. települését is úttal. Őt követően az óramutató járásával **megegyező irányban** megépítheti a többi játékos is a 3. települését úttal. Minden játékos megkapja a 3. települése építésekor a 3. települése után járó nyersanyagbevételt. Minden játékos elvesz a bankból a 3. településéhez tartozó mezők után járó 1-1 nyersanyagkártyát.
- Fontos:** A második és a harmadik települést nem szabad tengerpartra építeni. Ez a korlátozás csak az alapítási szakaszra érvényes.



További kiegészítő szabályok

1) Barátságkártya

A játék folyamán, jutalmul barátságkártyát kapnak a játékosok, a Catan tanácsa által kiadott megbízások teljesítéséért. Minden barátságkártyán egy olyan személy van, aki a „*Kalózok Legendája*” végéig elkíséri a játékost – ha a játékos megszerezte őt. A barátságkártyák használatára a következő szabályok érvényesek:



- Minden barátságkártyának van egy „A” és egy „B” oldala. Amikor egy játékos egy jelenetben megszerez egy barátságkártyát, az „A” oldalával felfelé leteszi maga elé, és még ugyanabban a lépésében használhatja.
- A játékos a megszerzett barátságkártya tulajdonságát kétszer használhatja egy jelenetben. Amikor 1x használja a barátságkártyáját, átfordítja azt a „B” oldalára. Egy későbbi lépésében majd még egyszer használhatja.
- A játékos a barátságkártyát a második használat után a színének megfelelő zipzáras zsákra teszi. Minden barátságkártya, amit a játékos korábbi jelenetekben szerzett, új jelenet kezdetekor visszakerül (az „A” oldalával felfelé) és ismét kétszer a rendelkezésére áll.

Fontos: Minden játékos maximum 1 barátságkártyát használhat egy lépésében és alapvetően csak a saját lépésében. Kivételek ez alól a következő személyek: „Oda” és „Reiko”, mert ők használhatóak egy játékos társ „nyersanyagtermelés” dobásakor.

2) Ládák

Az a játékos, aki ládát szerez, megfordítja a lapkát és megnézi a hátlapján látható jutalmat:



A játékos ingyenesen építhet egy utat, vagy egy hajót.



A játékos kap egy általa választott nyersanyagot.



A játékos kap egy fejlesztéskártyát.



A játékos megkapja mind a két nyersanyagot, amelyeket a lapkán lát.

Ládaszerzés

A tengermezők keresztteződésein és a tengerpartoknál lehetnek lefordított ládalapok. Az a játékos, aki a hajójával olyan keresztteződésre ér, amelyiken ládalapka fekszik, elveheti azt. Aki elvesz egy ládalapkát, az megnézi a ládalapka hátlapján lévő jutalmat, majd lefordítva leteszi maga elé.

A ládalapka használata

A ládalapka használatára hasonló szabályok érvényesek, mint a fejlesztéskártyák használatára:

- A játékos a megszerzett ládalapkát csak a következő lépésében használhatja, hogy a rajta lévő jutalmat elvegye.
- Egy játékos egy lépésében maximum 1 ládalapkát használhat.
- Megengedett az, hogy egy játékos egy lépésében kijátsszon egy fejlesztéskártyát és egy ládalapkát is használjon.
- Miután egy játékos használt egy ládalapkát, elvette az érte kapható jutalmat, felfordítja egy lerakó-paklira teszi.

3) Támaszpontok

- Catan Tanácsa megbízást adhat a játékosoknak



arra, hogy hajóutat építsenek ki egy szigetig és ott a sziget partján támaszpontot építsenek. Az a játékos, aki hajójával elér egy sziget partját, az támaszpontot építhet ott.

- Egy támaszpont építéséhez a következő nyersanyagokra van szükség: 2 fa, 1 gyapjú
- 1 támaszpont 1 győzelmi pontot jelent.**
- A támaszpontoknak nincsen nyersanyaghozamuk a tájegységekről, melyek keresztteződésében állnak.
- Nem lehet támaszpontot építeni egy településhez, vagy városhoz.
- A támaszpont lezárja a hajóutat. Lezártnak számít egy olyan hajóút, amit egy település/város és egy támaszpont között épített ki a tulajdonosa.
- A „*Tengeri Utazó*” alapszabályaiból már tudjuk, hogy egy lezárt hajóútból nem szabad egy hajót sem áthelyezni
- Támaszpont építéskor **nem** kell figyelembe venni a távolsági szabályt. Tehát építhető támaszpont egy olyan a keresztteződésre, amelyikkel közvetlenül szomszédos egy olyan keresztteződés, amelyiken egy játékos társ támaszpontja áll.

Általános szabályok

4) Egységek

A játékosok az egységeiket a jelenetekről függően érbányásként, aranymosóként, vagy kereskedőként használják. Az erre vonatkozó szabályokat minden jelenet leírásában elmagyarázzuk.



5) Pontozás



Azért, hogy minden játékos követni tudja a győzelmi pontok állását, a pontozósávon jelölőkkel, mindenki számára láthatóan jelölik azokat.

A jelenetek kezdetekor a játékosok a jelölőiket a pontozósáv „3” mezőjére teszik. 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 pontozósávon jelölőjének áthelyezésével jelöli azt.

A pontértékű kártyákat továbbra is lefordítva tartják maguk mellett a játékosok, és csak a játék legvégén fordítják fel azokat. A játékosok csak a lapok felfordítása után helyezik át a jelölőiket a pontozósávon a kártyáikon látható pontok szerint.

6) Catan korongok



A játékosok különleges dolgok teljesítéséért a jelenetekben Catan korongot kaphatnak. Ahogyan a „Tengeri Utazóban”, itt is 1 Catan korong 1 győzelmi pontot ér.

7) Krónika

A krónika az eredmények feljegyzéséhez az útmutató végén található. Akkor, ha a Kalózok Legendája jeleneteit szeretnék többször is végigjátszani, javasoljuk, hogy az első játék megkezdése előtt, sokszorosítsák az előnyomtatott táblázatot. Ha ezt elmulasztánák, akkor a catan.de oldalról letölthetik.

Akkor, amikor a játékosok egy jelenet végéhez érnek, vezessék fel a krónika világos mezőibe, az adott jelenetben elért eredményeiket. A következő jelenet

megkezdéséhez a játékosok „Legendapontokat” kapnak, amit a krónika sötétebb mezőibe írnak be.

A legendapontok alakulásából mindenki folyamatosan nyomon tudja követni a játék állását.

Elért eredmények Legendapontok

Krónika								
1. Jelenet								
Egyesítő pont								
Legnagyobb pont								
Legendapont								
2. Jelenet								
Egyesítő pont								
Legnagyobb pont								
Legendapont								
3. Jelenet								
Egyesítő pont								
Legnagyobb pont								
Legendapont								
Legendapontok összesen								

Egy játékos egyik jelenetben nyújtott teljesítménye hatással van a következő jelenetre.

8) Végő értékelés

Az összes jelenet lejátszása után a játékosok összegzik a megszerzett pontjaikat. A „Kalózok Legendáját” az a játékos nyerte, aki a legtöbb legendapontot szerezte. Egyezőség esetén az a játékos nyer, aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte a 4 jelenetben. Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor a játéknak több győztese van.

További megjegyzések

1) Variálható játék felépítés

A „Kalózok Legendája” játék jeleneteit az első játék alkalmával úgy építsék fel, ahogy azt a jelenetek megadják. Ha végigjátszották a „Kalózok Legendáját” akkor a következő játékok alkalmával variálhatják a játék felépítését. Ehhez lefordítva keverjék össze a földterületek tájkartonjait, majd véletlenszerűen helyezték le a keretelemek által körülvett területre. A számkorongok elhelyezésén nem szabad változtatni. Azokat úgy kell lehelyezni, ahogyan az egyes jelenetek megadják.

2) Kombináció a „Lovagok és Városok” kiegészítéssel

A Kalózok Legendája játék jól kombinálható a Catan Lovagok és Városok kiegészítéssel. Az erre vonatkozó szabályok a catan.de oldalon német és angol nyelven olvashatóak.

1. jelenet: A hajótöröttek



71-et írunk, az első telepések Catan szigetére érkezése után. A cataniak szorgalmasan terjeszkedtek Catan szigetén; új települések és városok emelkedtek és eltekintve egy csapat rablóbanda támadásaitól, Catan különböző néptörzsei élvezik a békés egymás mellett élést a termékeny szigeten.

Amíg egy reggel idegenek tűntek fel Catan nyugati partjánál. Hajótöröttek! A sziget lakói ellátták a partra vetettek szükségletit és vezetőjüket, egy bizonyos Dever kapitányt Catan tanácsa elé kísérték.

Részlet Catan tanácsának üléséről

Kíváncsian nézett a három tanácsos a nyikorogva feltáruló súlyos tölgyfaajtóra.

Két ór kíséretében egy erős, középtermetű, őszülő fekete hajú férfi lépett a tanácssterembe.

A tanács úrnője Isidora felállt a székéből és homlokát ráncolva szemügyre vette a komor hajlott hátú férfit, az elsüllyedt hajó kapitányát.

1. jelenet - A hajótöröttek

Ez a férfi büzlik. Hát nem éppen most fürdött a tengerben - gondolta Isidora felháborodottan.

„Kapitány Dever, gondolom?”

„Igen, kedves tanácsos úrnő, az vagyok.” Dever kapitány röviden meghajolt Isidora, majd a másik két tanácsos úr irányában, akik szintén felemelkedtek a székükről. Isidora homlokán lassan kisimultak a ráncok, amikor a kapitány megnyerő mosolyával ránézett.

Jóképű férfi, őszinte szemekkel - gondolta Isidora. Lássuk, mi mondanivalója van számunkra!

„Igen tisztelt tanácsos úrnő Isidora és tisztelt tanácsos urak!

Mint ahogy azt már tudják, egy közeli sziget Öden, és Catan nyugati partjai között szörnyű viharba kerültem. A viharban az értékes hajóm a „Sárkányszárny” elsüllyedt Catan partjai mellett. A flottánkhoz két másik hajó is tartozott, amiket a vihar Öden partjai felé sodort. Félek azok Öden partjainál süllyedtek a tenger fenekére. „

Isidora tanácsos úrnő megrendülten nézett a kapitányra.

Hartwig tanácsos úr így szólt: „Ha a hajóid legénységét az ödeniek ki is tudták menteni a tengerből, akkor sincs sok esélyük a túlélésre, mert azon a szigeten alig van víz és állatok is alig vannak. Sajnálatom fejezem ki az embereid miatt Dever kapitány!”

Isidora kezét a csípőjére téve villogó szemmel tanácsos kollégájához fordult. „Az Ön őszinte együttérzése nem segít Dever kapitány emberein, kedves Hartwig.”

„És mi van, Önnel Erik? Ön is szeretné együttérzéséről biztosítani Dever kapitányt?”, kérdezte a tanácsos úrnő ingerülten.

A szikár tanácsos felhúzta a szemöldökét, majd azt kérdezte „Mit gondol rólam kedves tanácsos úrnő,

talán én egy szörnyeteg vagyok? Természetesen segítünk, és keresést indítunk Öden partjaihoz a hajótöröttek felkutatásáért!”

Dever kapitány megköszönte a torkát. „Ha megmentik az embereimet, akkor a hálám nem marad el. Amikor Öden szigeténél táboroztunk, a hegyekben gazdag érclőhelyet fedeztünk fel. Tudniuk kell, hogy néhány emberem nagyon tapasztalt az ércbányászat területén. Catan segítségére lehetnénk az Ödeni érc kitermelésében!”

„Ez a Catan nyugati részén élő törzseknek egy áldás lenne, azon a területen alig van érclőhely. „ – mondta Erik.


„Hogy áldás lenne, az tény ...” motyogta Hartwig fáradtan, és így adta beleegyezését a mentőakcióhoz.

Isidora energikusan félresepert az arcából egy hajtincset, ami a vörös hajzuhatagát összefogó kontyból meglazulva az arcára hullott, és a kapitányhoz fordult.

„Dever kapitány! Ahogy hallotta, segítünk Önöknek. A nyugati törzseket felszereljük hajókkal és a hajótöröttek keresésére indítjuk őket Öden partjaihoz. Talán az embereink találnak még pár ládát az Önök biztosan értékes rakományából. Ön és az emberei vezetik majd a keresőcsapatokat. De előbb irány a fürdő! „

1. jelenet - A hajótöröttek

Az 1. jelenet kiegészítő elemei

- 4 barátságkártya  jelzéssel



Oda a gyógyító




Olaf az építőmester




Dever kapitány





Jerok a kovács


- 12 hajótörött-lapka 




- 16 ladalapka 

- 4 településjelző 


- 4 jelölő (4*1) 

- 1 általános áttekintőkártya 





- 4 személyes áttekintőkártya 




- 4 építési költségek kártya 



- 5 Catan korong 

- 4 támaszpont (4*1) 

- 12 egység (4*3) 

Általános előkészületek

- Három vagy négy játékos esetén állítsák össze a jelenetet a **keretelemekből**, a **tájelemekből** és a **számkorongokból**, a következő oldalakon álló ábrák szerint.
- Tegyék a **településjelzőket** a piros kerettel jelölt keresztződésekre.
- A **nyersanyagkártyák**, a **fejlesztéskártyák** a **pontértékű kártyák** mint „Legnagyobb lovagi hatalom”, és a „Leghosszabb kereskedelmi út” kerüljenek a kártyatartóba fektetve a játéktáblán mellé, a kockákkal együtt.
- Tegyék a Catan korongokat készenlétbe.
- Mindenki vegyen el az általa választott színben **5 települést**, **4 várost** és **15 utat**.
- Mindenki tegye az **egyik jelölőjét** a pontjelző sáv „3” mezőjére, a **rablót** a „4” mező feletti startmezőjére kell állítani.

Kiegészítő előkészületek

- A **ladalapkákat** és a **hajótörött-lapkákat** lefordítva meg kell keverni és a játékosok számától függően a 3 vagy 4 játékosra vonatkozó ábra szerint a jelölt mezőkre kell fektetni. A felesleges lapkákat vissza kell tenni a zsákba.
- Fektessek az **általános áttekintőkártyát** az asztalra „1. jelenet” és az mellé pedig a **4 barátságkártyát** „1. jelenet”.
- Mindenki készítsen elő a színében **1 támaszpontot**, **3 egységet** és **5 hajót**. Ebben a jelenetben senki sem építhet több, mint 5 hajót.
- Mindenki vegyen magához egy **építési költségek kártyát** és egy **személyes áttekintőkártyát** „1. jelenet”. Az áttekintőkártya emlékeztet Catan tanácsának megbízásaira, és megmutatja a megszerezhető jutalmakat, amik a teljesített megbízásokért kaphatók.



Alapítási szakasz

Minden játékos építsen 3 települést Catan nyugati területén. Az építésre vonatkozó szabályok a 4. oldalon olvashatóak.

1. jelenet - A hajótöröttek



Tájegységek								Összesen
	Tenger	Sivatag	Szántóföld	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	
Mennyiség	13	4	5	5	5	5	6	43
Catan Telepesei	0	1	4	3	3	4	4	19
Tengeri Utazó	13	2	1	1	2	1	1	21
Kalózkodó Legendája	0	1	0	1 (keret)	0	0	1	3

Számkorongok											Összesen
Mennyiség	1	2	2	3	2	3	2	3	2	1	21
Catan Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Tengeri Utazó	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	3

1. jelenet - A hajótöröttek



Tájegységek								Összesen
	Tenger	Sivatag	Szántóföld	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	
Mennyiség	15	4	5	4	5	5	5	43
Catan Telepesei	0	1	4	3	3	4	4	19
Tengeri Utazó	15	2	1	0	2	1	1	22
Kalózkodó Legendája	0	1	0	1 (keret)	0	0	0	2

Számkorongok											Összesen
Mennyiség	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	19
Catan Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Tengeri Utazó	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1

1. jelenet - A hajótöröttek

Catan tanácsának megbízása

A **megbízás célja:** Megmenteni a hajótörötteket és az elveszett ládákat kimenteni a tengerből.

1. Támaszpontok építése Öden szigetén

Catan tanácsa: „Megbízunk titeket a következőkkel: Mindenki építsen hajókat, hajózzon el Öden partjaihoz és ott építsen egy támaszpontot a hajótöröttek ellátására. Utatok során halásszátok ki a tengerből a ládákat, amiket találtok. Minden kimentett ládáért megjutalmazunk titeket.

Dever kapitány és legénységének egy része csatlakozik hozzátok, ha már előkészítettétek a mentőakciót.”

Csak az érthetőség kedvéért, a ládák előlapján nem a hajótöröttek tulajdonai vannak, hanem Catan Tanácsa által adott jutalom.

Szabályok:

- Minden játékos Öden szigetének egyik vízparti kereszteződésére építheti **támaszpontját**.
- Öden szigetére nem szabad sem települést, sem pedig utat építeni.
- Az útmutató 5. oldalán olvashatóak a támaszpont építésére, a ládák megszerzésére és a ládákért kapható jutalom megkapására vonatkozó szabályok.
- Az a játékos, aki hajóutat épít ki Öden partjához és ott egy támaszpontot épít, az elvehet egy **barátságkártyát**.
- Az a játékos, aki elsőként épít támaszpontot Öden partján, az választhat a 4 felfordítva fekvő barátságkártyából egyet. A többi játékos a megmaradt lapokból az érkezés – építés sorrendjében választhat.

2. A hajótöröttek megmentése és utána Catanba juttatása

Catan tanácsa: „Ha felépítettétek a támaszpontokat, akkor megmentettétek a hajótörötteket. Gondoskodjatok róluk, majd hozzátok őket Catan szigetére. Mentsetek meg annyi hajótöröttet, amennyit tudtok!”

Szabályok:

Az a játékos, aki egy támaszpontot épített, az elvehet a lépésében egyszer **1 hajótörött-lapkát** és titokban megnézheti a lapka előoldalát.

Ha egy játékos meg szeretne menteni egy hajótöröttet, akkor késedelem nélkül ki kell fizetnie a lapka előoldalán látható nyersanyagot. A **késedelem nélkül** azt jelenti, hogy azonnal fizetnie kell. Nem cserélhet és nem kereskedhet előtte. Ebben az időpontban nem használhat sem fejlesztéskártyát, sem barátságkártyát, sem pedig ládát.

Akkor, ha a játékos **nem fizeti** meg a nyersanyagokat, a lapkát lefordítva vissza kell tennie az eredeti helyére.

Ha megfizeti a nyersanyagokat, ezzel megment egy hajótöröttet és gondoskodik róla. A játékos a lapkát a Catan partján álló települése/városa alá csúsztatja, és költségmentesen felállít mellé egy ércbányászt (egységet).



Fontos: minden játékos maximum 3 hajótöröttet menthet meg, és így nem állíthat több ércbányászt, mint 3 a Catan partján álló települése/városa mellé.

Azok a játékosok, akik 3 hajótöröttet mentettek meg különleges győzelmi pontokat kapnak:

- Az a játékos, aki elsőként ment meg 3 hajótöröttet 2 Catan korongot kap.
- Az összes többi játékos, akik utána mentenek meg 3 hajótöröttet 1 Catan korongot kapnak.



3. Ércbányászat Öden szigetén

Catan tanácsa: „Dever kapitány tájékoztatott minket arról, hogy a hajótöröttek közül egyesek értenek az ércbányászathoz. Ők elkísérnek titeket Öden szigetére és ott útmutatásukkal irányítják az érctermelést.”

Szabályok:

a) Ércbányász áthelyezése támaszponthoz

Az a játékos, aki megfizet 1 gabonát, vagy 1 gyapjút, az áthelyezheti Catan szigetének partján álló települése/városa mellől 1 ércbányászt a támaszpontjához. Megengedett több ércbányász áthelyezése a támaszponthoz, amennyiben minden ércbányász áthelyezéséért kifizetésre kerül 1 gabona vagy 1 gyapjú.



A piros játékos 2 hajótöröttet mentett meg, amikért ingyen 2 ércbányászt állított a parton álló települése mellé. Amikor ismét ő következik, fizet egy gabonát vagy gyapjút és átbelyez 1 ércbányászt a támaszpontjához. Egy további gabona vagy gyapjú megfizetésével mind a két ércbányászt áthelyezhetné a támaszpontjához.

b) Ércbányászat és az ércbányász visszahelyezése

Miután egy játékos egy vagy több ércbányászt a támaszpontjához áthelyezte, következő lépésben, vagy lépései egyikében minden támaszpontja mellett álló ércbányászért elvehet 1 ércet. Amikor egy játékos egy ércbányászért elvesz 1 ércet, visszahelyezi az ércbányászt a Catan szigetének partján álló települése/városa mellé.



A piros játékos következő lépésében elvesz 1 ércet, majd visszahelyezi egyik ércbányászt a támaszpontjától a parton álló települése/városa mellé. Ugyanabban a lépésében áthelyezheti egyik, vagy mindkét ércbányászt a támaszpontjához, amennyiben a költségeket kifizeti.

Egy játékos ugyanabban a lépésében további gabona vagy gyapjú megfizetésével egy vagy több ércbányászt – akár azt, amelyiket éppen visszahelyezte – áthelyezheti a Catan szigetének partján álló települése/városa mellől a támaszpontjához. Ezzel az ércbányással/bányászokkal csak a következő lépéseiben termelhet ércet.

Fontos: ebben a jelenetben egy játékos ércbányásával csak a Catan szigetének partján álló települése/városa és a hajóvonalával összekötött támaszpontja között ingázhat.

A játék vége

A játék abban a lépésben véget ér, amelyikben a soron lévő játékos eléri, vagy meghaladja a **11 győzelmi pontot**, és ezzel megnyeri a jelenetet.

A játékosok eredményinek felvezetése a krónikába

Mindenki vezesse fel a neve alá a győzelmi pontjait és a megmentett hajótöröttek számát (tehát azon hajótörött-lapok darabszámát, amiket a tengerparton álló települései/városai alá csúsztatott). Valamint fel kell vezetni a játékosok által összesen megmentett hajótöröttek számát.

Az eredményeket Catan tanácsa elé kell tární, majd elkezdődik a következő jelenet.

2. jelenet - A rajtaütés

2. jelenet - A rajtaütés

A mentőakció alatt a keleti partoknál ellenséges hajók kötöttek ki. Falvakat égettek porig, feldúlták a földeket, és sok Catani túszt ejtettek, akiket elhurcoltak a hajóikra.



Részlet

Catan tanácsának üléséről

Isidora karcsú magas természetével épp szemmagasságban állt Dever kapitánnyal és metsző tekintete szinte átdöfte az izmos tengerészt, miközben éles szavakkal nekitámadt:

Őseink 71 évvel ezelőtt érkeztek hajóikkal Catan szigetére, és letelepedésük óta nem járt senki idegen a sziget közelében. Azt akarja velem elhítenni Dever kapitány, hogy a második hajóflotta feltűnése az Önök érkezése után csupán véletlen egybeesés lenne?

Ökölbeszorított kezekkel, és felszegett fejjel Erik tanácsos úr lép Isidora mellé. „Ismerje be, maga utolsó gazember! Ismerje be, hogy egy követ fúj ezekkel a kalózzokkal!”

Úgy tűnt, hogy a hórihorgas tanácsos azonnal pusztakézzel megfojtja kapitányt. Csak az tarthatta őt vissza ettől a tettől, hogy a kapitány majd egy fejjel magasabb és sokkal izmosabb volt, mint ő.

Hartwig tanácsos azonban békésen ült a széken és úgy tűnt nyugalommal várja, hogy milyen mentséget hoz fel a megvádolt Dever kapitány a saját védelmében.

Dever kapitány feszülten nézett Isidorára.

„Köszönettel tartozom Önöknek tanácsos urak és úrnő, ezért nem fogok hazudni Önöknek. Igaz, az én három hajóm is ahhoz a flottához tartozott, amelyik a keleti partokon lerohanta a szigetet és jelenleg Fehérszakáll irányítása alatt áll. De két héttel ezelőtt elváltak útjaink Fehérszakállal és az én flottám északkeletre hajózott. Elértük Öden partjait – és ahogyan azt már tudják - kegyetlen viharba kerültünk. Fehérszakáll biztosan követett minket. De az biztos, hogy nekem nincsen semmi közöm a keleti partot ért támadáshoz!”

„Ó, Ön mossa a kezeit kapitány?” horkant fel Isidora. „A fosztogatás és gyilkosság nem a kalózosok fő tevékenysége? Aki egyszer kalóz volt, az mindig kalóz marad, én mondom! Vallja be, hogy az Ön feladata volt a felderítés és a támadás előkészítése!”

Dever kapitány vett egy mély lélegzetet, mielőtt feszült hangon így folytatta: „Azt hiszem, egy kicsit mélyebbre kell ásni a történetben. Több hajótulajdonos, beleértve magamat is, egy évvel ezelőtt csatlakozott Fehérszakállhoz, hogy a flottával egy nagy kereskedelmi hajóútra induljon. A legtöbb kapitány legalábbis kezdetben becsületes kereskedő volt. De egyre gyakrabban, amikor a kereskedő partnerek túl gyengének bizonyultak Fehérszakáll kereskedés helyett fosztogatásba kezdett, és egyre több kapitány vett részt a fosztogatásban.”

„Csak Önök nem”, gúnyolódott Erik. „Önök az ártatlan báránycsapatok farkasok között. Meglep, hogy azok nem falták fel.”

„Az lett volna a vége, mert a végsőkig nem voltam hajlandó részt venni a fosztogatásban és a rablásban. Ez volt az oka annak, hogy a hajóink titokban leváltak Fehérszakáll flottájáról.”

Dever kapitány a dühös Erikre nézett, majd a nem kevésbé mérges Isidorához fordult, és megnyugtatóan felemelte a kezét.

„Higgyenek nekem, megérttem a haragjukat, de én az Önök oldalán állok. Segíteni szeretnék Fehérszakáll és bandája legyőzésében. Az embereim továbbra is a rendelkezésükre állnak az érbányászatban és minden egyéb feladatban, amit csak rájuk bízunk.”

Azért, hogy eloszlassam a gyanú árnyékát, Önökre bízom az öcsémet. Istennek hála, hogy megmentették őt. Ha megszegem az ígéretelem, azt tehetnek velem, amit akarnak. De ha tartom a szavam és segítségünk az elégedettségükre lesz, akkor majd tisztelettel kérem az engedélyüket ahhoz, hogy jómagam az embereimmel együtt letelepedhessünk az Önök csodálatos szigetén.”

Isidora nem látott becstelenséget a kapitány kék szemében. Egy darabig a gondolataiba merült, majd a két tanácsosra nézett. Míg Hartwig bizonytalanul felhúzta a vállát, Erik tétován bólintott.

„Rendben Dever kapitány. Tegyük próbára az együttműködésünket. Talán van is már egy használható tanácsa a számunkra?”

Dever kapitány láthatóan megkönnyebbülve meghajolt: „Szolgálatára, igen tisztelt Isidora tanácsos úrnő.”

„Nos, jól figyeljen: Ma reggel érkezett Fehérszakáll követelése. 50 font aranyat akar az elrabolt túsók szabadon bocsátásáért. Az aranyat 7 hét elteltével kell átadnunk neki. Catan aranybevétele megle-

hetősen szerény. Van ötlete arra, hogy ilyen tetemes mennyiségű aranyat hogyan teremthetünk elő ennyire rövid idő alatt?”

Dever kapitánynak nincs kész válasza a kérdésre.

Váratlanul Hartwig tanácsos úr siet a kapitány segítségére. A testes tanácsos nyögések közepette kihámozza magát a kényelmes karosszékéből.

„Néhány héttel ezelőtt elküldtem az egyik emberem Catan szigetének északi területeire, hogy térképezze fel ott a tájat. Mint önök is tudják, a térképészet a hobbim és szerettem volna egy térképet készíteni a sziget északi területeiről is. Amellett, hogy az északi területeken számos folyó ömlik a hegyvidéki területekről a tengerbe, a sziget sajnos nem sok mindent kínál.”

„Kár Hartwig, akkor a térképe valószínűleg elég unalmas lesz, - szakítja félbe türelmetlenül Isidora. „Egy folyó itt, egy folyó ott ...”

„Bizonyára a térképek egyes emberek számára unalmasak lehetnek. Egészen addig, míg önmaguknak nem lesz szükségük rájuk. Sőt még Önnek is kedves Isidora szüksége lesz a térképeimre, mert az én felfedezőm hatalmas aranyrögöket talált a folyókban.”

Isidora még épp időben elnyomta magában a következő epés megjegyzését, amit az unalmas Hartwig fejéhez akart éppen vágni.

Arany az északi folyókban ... fontolgatta Isidora, Hartwig valóban unalmas és sokszor nehezen hozza meg döntéseit, de mindig lelkiismeretes és őszinte ...

„Ez nagy jó hír kedves Hartwig! Haladéktalanul küldjünk egy felhívást az északi törzsekhez. Szereljük fel hajóikat, verbuváljanak embereket, olyanokat, akik jártasak az aranymosásban!”

2. jelenet - A rajtaütés

Kiegészítés az 1. jelenethez

A legendapontok kiosztása

- Az a játékos, akinek a legtöbb győzelmi pontja van, 4 legendapontot kap.
- A második legtöbb győzelmi pontot szerzett játékos, 3 legendapontot kap.
- A harmadik legtöbb győzelmi pontot szerzett játékos 2 legendapontot kap.
- Ha van negyedik helyezett játékos, ő 1 legendapontot kap.
- Az első helyezett kivételével minden játékos, aki 3 hajótöröttet mentett meg, (3 hajótöröttlapkát a települése/városok alá csúsztatott) még 1 további legendapontot kap.

Minden játékos vezesse fel a legendapontjait a krónikába.

Hatás a 2. jelenetre

A hajótöröttek, akik lelkesen fogadják a segítőszándékot, gyakorlottak a vasérc bányászatban és úgy döntenek, hogy Catan északi területének legelőin segítséget nyújtanak az ércművelésben.

A 2. jelenet előkészítésekor minden legelőre bizonyos számú „Legelő-érc” zsetont kell fektetni. A zsetonok száma, ami függ az 1. jelenetben megmentett hajótöröttek számától (= az összes hajótörött lapka, amit a játékosok a települések/városok alá csúsztattak) a jobb oldali táblázatokban olvasható.

A vasérc bányászatra vonatkozó szabályok:

Ha olyan legelő száma kerül kidobásra, amelyikkel határosan valakinek települése áll, akkor minden érintett település után elvehet 1 ércet, vagy 1 gypjút a bankból. Ha valakinek városa áll itt, akkor 2 gypjút helyett elvehet akár 1 ércet és 1 gypjút a bankból.

Aki elvesz egy ércet, az levesz az adott legelőről 1 legelő-érclapkát és a játékfelület mellé teszi.

A soron lévő játékos választ először, hogy elvesz 1 ércet a bankból 1 legelő-érclapkáért. Őt követi a többi játékos az óramutató járásával megegyezően.

Ha egy legelőről elfogy a legelő-érclapka, akkor az a legelő már nem termel több ércet.

A legelő-érclapkák leosztása a legelőkre 4 játékos esetén:



Megmentett hajótöröttek	Legelő-érclapkák minden legelőre
0 – 8	1
9	2
10	3
11	4
12	5

A legelő-érclapkák leosztása a legelőkre 3 játékos esetén:



Megmentett hajótöröttek	Legelő-érclapkák minden legelőre
0 – 5	1
6	2
7	3
8	4
9	5

A 2. jelenet kiegészítő elemei



- 5 barátságkártya jelzéssel



Isa a hajóépítő Reiko az erős Gerbild a bátor Suna a cseles Nyala a diplomatikus

- 1 pontozótábla „aranymosás”



- 12 aranyfolyó lapka



- 25 legelő-érclapka



- 8 jelölő (4 x 2)



- 1 általános áttekintőkártya



- 4 személyes áttekintőkártya



- 4 építési költségek kártya



- 20 Catan korong



- 16 ladalapka



- 4 támaszpont (4 x 1)



- 4 településjelző



- 12 egység (4 x 3)



Általános előkészületek

- Három vagy négy játékos esetén állítsák össze a jelenetet a **keretelemekből**, a **tájelemekből** és a **számkorongokból**, a következő oldalakon álló ábrák szerint.
- Tegyék a **településjelzőket** a piros kerettel jelölt keresztvezetődeszkákra.
- A **nyersanyagkártyák**, a **fejlesztéskártyák** a **pontértékű kártyák** mint „Legnagyobb lovagi hatalom”, és a „Leghosszabb kereskedelmi út” kerüljenek a kártyatartóba fektetve a játéktáblán mellé, a kockákkal együtt.
- Tegyék a **Catan korongokat** készletbe.
- Mindenki vegyen el az általa választott színben **5 települést**, **4 várost** és **15 utat**.
- Mindenki tegye az **egyik jelölőjét** a pontjelző sáv „3” mezőjére, a **rablót** a „4” mező feletti startmezőjére kell állítani.

Kiegészítő előkészületek

- Az aranymosás pontozótábla kerüljön a játéktáblán mellé. Mindenki tegye az **egyik jelölőjét** az „1” mező mellé.
- Fektesse a „**Nyala a diplomatikus**” barátságkártyát az aranymosás pontozótábla mellé.
- A **ladalapkákat** és az **aranyfolyó-lapkákat**

lefordítva meg kell keverni és a játékosok számától függően a 3 vagy 4 játékosra vonatkozó ábra szerint a jelölt mezőkre kell fektetni. A felesleges lapkákat vissza kell tenni a zsákba. Ügyeljenek arra, hogy a 3-as aranyfolyó-lapkákat az aranysziget legészakabbra fekvő széléire kerüljenek.

• A legelőkre a 16. oldalon álló táblázatok szerint kell lehelyezni a **legelő-érclapkákat**.

• Fektesse az **általános áttekintőkártyát** az asztalra, a megmaradt 4 **barátságkártyát** pedig a „2. jelenet” mellé.

• Mindenki készítsen elő a színében **1 támaszpontot**, **3 egységet** és **5 hajót**. Ebben a jelenetben senki sem építhet több, mint 5 hajót.

• Aki az 1. jelenetben szerzett egy barátságkártyát, az fektesse a kártyát az „A” oldalával maga elé.

• Mindenki vegyen magához egy **építési költségek kártyát** és egy **személyes áttekintőkártyát** „2. jelenet”. Az áttekintőkártya emlékeztet Catan tanácsának megbízásaira, és megmutatja a megszerezhető jutalmakat, amik a teljesített megbízásokért kaphatók.

Alapítási szakasz

Minden játékos építsen 3 települést Catan északi területén. Az építésre vonatkozó szabályok a 4. oldalon olvashatóak.

2. jelenet - A rajtaütés



Tájegységek	Tenger	Sivatag	Aranyfolyó	Szántófield	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	Összesen
Mennyiség	15	4	4	5	5	5	5	6	49
Catan Telepesei	0	1	0	4	3	3	4	4	19
Tengeri Utazó	15	2	2	1	2	2	1	1	26
Kalózok Legendája	0	1	2	0	0	0	0	1	4

Számkorongok	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Összesen
Mennyiség	1	2	2	3	2	3	3	2	2	1	21
Catan Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Tengeri Utazó	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	3

2. jelenet - A rajtaütés



Tájegységek	Tenger	Sivtag	Aranyfolyó	Szántóföld	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	Összesen
Mennyiség	17	4	4	5	5	5	4	5	49
Catan Telepesei	0	1	0	4	3	3	4	4	19
Tengeri Utazó	17	2	2	1	2	2	0	1	27
Kalózok Legendája	0	1	2	0	0	0	0	0	3

Számkorongok	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	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

2. jelenet - A rajtaütés

Megjegyzés:

A hajótörtek segítenek a vasérc kinyerésében. Figyelembe kell venni a szabály 16. oldalán álló bányászatra vonatkozó szabályokat.

Catan tanácsának megbízása

A megbízás célja: Az aranysziget folyóiban a legtöbb aranyat találni.

1. Támaszpontok építése az aranyszigeten

Catan tanácsa: „Megbízunk titeket a következőkkel: Mindenki építsen hajókat és egy támaszpontot az aranysziget partján. Utatok során halásszátok ki a tengerből a ládákat, amikért megjutalmazunk titeket. Dever kapitány legénységéből adott időben csatlakozik hozzátok Gerhild, Reiko, Suna, Isa és Nyala.”

Szabályok:

- Az a játékos, aki hajóutat épít ki az aranyszigethez és ott egy támaszpontot épít, az kap egy **barátságkártyát**.
- Csak az aranysziget vízparti kereszteződésére lehet **támaszpontot** építeni.
- Az aranyszigetre nem szabad sem települést, sem pedig utat építeni.
- Az a játékos, aki elsőként épít támaszpontot az aranysziget partján, az választhat a 4 felfordítva fekvő barátságkártyából egyet (a Nyala kártyát nem). A többi játékos a megmaradt lapokból az érkező – építés sorrendjében választhat (a Nyala kártyát nem). Három játékos esetén megmarad egy barátságkártya. Erre a kártyára sem ebben a jelenetben, sem a későbbiekben nem lesz szükség. Ezért ezt vissza kell tenni a zsákba.

2. Aranymosás

Catan tanácsa: „Ha felépítettétek a támaszpontotokat, akkor verbuváljatok aranymosókat és induljatok az arany keresésére!”

Szabályok:

- a) Egység használata aranymosóként és az egység léptetése. Az a játékos, aki megfizet 1 érc és 1 gyapjú nyersanyagot, az felállíthat egy egységet aranymosóként a támaszpontja mellett. Egy játékos maximum 3 aranymosót állíthat a támaszpontja mellé.

1 gabona megfizetéséért a játékos 1 aranymosóját maximum 3 kereszteződés távolságra léptetheti. Ha a játékosnak több aranymosója van, akkor többel is léphet, ha mindig kifizeti az 1 gabonát az érintett aranymosó léptetéséért. Egy kereszteződésen, és minden aranyfolyó tájkarton kereszteződésén maximum 3 aranymosó állhat – akár több játékosé. Az aranymosók nem hagyhatják el az aranyszigetet.



A piros játékos 1 érc és 1 gyapjú megfizetéséért felállít egy aranymosót a támaszpontja mellé. Még ugyanebben a lépésében bead 1 gabonát és az aranymosóját ellépteti 3 kereszteződés távolságra, ahol a kék játékoskal közösen aranyat moshat.

b) Aranymosás

Ha egy aranyfolyó kereszteződésben annyi aranymosó áll, amennyi az aranyfolyó-lapkán áll, akkor meg kell fordítani a lapkát. Minden aranymosásban résztvevő aranymosó után a tulajdonosa részesedést kap az aranyból. Az aranymosó tulajdonosa előrehelyezheti a jelölőjét az aranymosás pontozó táblán annyi mezővel, amennyi aranyrög a lapkán van. Ezután az aranyfolyó-lapkára már nem lesz szükség, azt vissza kell tenni a zsákba.

Megengedett, sőt javasolt az, hogy több játékos aranymosójával közösen egy területen mosson aranyat.

c) Az aranymosásért járó jutalom

Amikor egy játékos jelölőjével rálép, vagy áthalad az aranymosás pontozótáblának egy olyan mezőjén, amelyken Catan korong van, az elvesz egy Catan korongot a bankból. Az a játékos, aki elsőként lép rá, vagy halad át az aranymosás pontozótábla „Nyala” mezőjén, az elveheti a „Nyala a diplomatikus” barátságkártyát.

Figyelembe kell venni: Akkor, amikor több játékos közösen vesz részt az aranymosásban, akkor az a játékos lép elsőként az aranymosás pontozótáblán, amelyik soron van. Őt a többi érintett játékos az óramutató járásával megegyező irányban követi majd. Ha több játékos jelölője is egyazon mezőn áll, akkor a jelölőket egymásra kell tenni egy toronyba.



A kék játékos két aranymosóval, a piros pedig egyel lép az aranyfolyó tájkartonra az aranyfolyó-lapkához. A lapkán 3 aranymosó látható. Mivel a játékosok biztosították az aranyfolyó-lapkán elvárt (3 aranymosó) létszámot, így megfordítják a lapkát. Az aranyfolyó-lapka előlapján 3 aranyrög látható.



A kék játékos 6 mezőt (mindegyik aranymosójáért 3-at) léphet előre a jelölőjével az aranymosás pontozótáblán, a piros játékos pedig 3-at. Mivel mind a két játékos jelölőjével áthaladt egy olyan mezőn, amelyken Catan korong van, így mind a ketten elvehetnek egy-egy Catan korongot.

A játék vége

A játék abban a lépésben véget ér, amelyikben a soron lévő játékos eléri, vagy meghaladja a **12 győzelmi pontot**, és ezzel megnyeri a jelenetet.

A játékosok eredményinek felvezetése a krónikába

Mindenki vezesse fel a neve alá a győzelmi pontjait, és az összegyűjtött aranyrögök számát. Fel kell vezetni azt is, hogy a játékosok összesen mennyi aranyat mostak.

Az eredményeket Catan tanácsa elé kell tární, majd elkezdődik a következő jelenet.

Megjegyzés

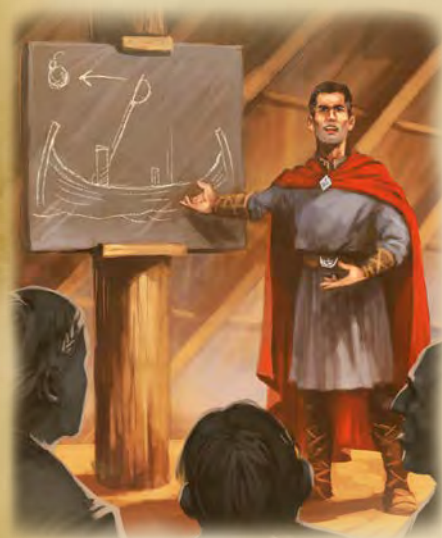
Ha a játékosok úgy játsszák le a 2. jelenetet, hogy előtte nem játszották le az 1. jelenetet, akkor a következőképpen kell eljárni:

- Tegyenek minden lefelőre 4 lefelő-ércclapkát.
- Keverjék meg az 1. jelenethez tartozó barátságkártyákat, majd mindenki húzzon egyet a lefordított lapokból. A maradék lapokat tegyék vissza a zsákba.

3. jelenet – A kalózok ellen vívott küzdelem

3. jelenet – A kalózok ellen vívott küzdelem

Catan északi törzseinek köszönhetően sikerült elegendő aranyat gyűjteni, ám az arany átadásakor a kalózok elrabolták a váltásádjí felét. Egy lelket sem tudtunk kiszabadítani.



Részlet

Catan tanácsának üléséről

Isidora tanácsos úrnő szomorúan kortyolt kupájából. „Az összegyűjtött aranyunk fele oda ... anélkül, hogy egy árva lelket kiszabadítottunk volna! Remek terv volt Hartwig!”

A megszólított tanácsos arcába szökött a vér, miközben fogai közt szűrte a szavakat:

„Nem emlékszem Isidora, hogy Ön jobb tervet javasolt volna. Az arany több részletben történő átadása csökkentette számunkra a kockázatot. Ki gondolta volna, hogy az első átadásakor a küldöttségünkhöz szállított, láncrea vert, szakadt

alakok nem a mi kiszabadított honfitársaink, hanem álruhába öltözött kalózok?”

„Akkik megkörözött foglyoknak látszottak, azok valójában fegyvert viseltek a ruhájuk alatt”, mordult fel Erik. „A hitvány kutyák! A küldöttségünknek vissza kellett vonulnia, az aranyunk egy részét hátrahagyva ezeknek a brigantiknak.”

„Mindamellet csak a felét”, korigálta Hartwig elgondolkodva. „Át kell gondolnunk, hogy a megmaradt aranyat hogyan tudjuk a honfitársaink kiszabadítására használni.”

Isidora Dever kapitányhoz fordult, akit meghívott az ülésre. „Nos kapitány, mit gondol? Mi lesz a régi parancsnokának a következő lépése?”

Dever kapitány egy pillanatig mérlegelte a választát.

„Ahogy én Fehérszakállat ismerem, mohó és kapzsi, az arany többi részét is meg akarja kaparintani. Ezért biztosan a közelben akar maradni. Ha talált egy közeli szigetet, akkor ott ütött tanyát. Valószínű, hogy felkészíti a hajóit a támadásra és már csak a megfelelő pillanatra vár.”

Isidora bólintott. „Keleti irányban valóban van néhány kisebb, lakatlan sziget. Az igaz, hogy nincsen térképünk a tenger azon területéről, de a hajóink biztosan rájuk találnak majd, és jaj nekik, ha megtaláljuk őket!”

Erik csontos tenyerével az asztalra csapott. „Akkor ne vesztessük az időt! Cselekedjünk, míg ezek a gazfickók a túsokkal a közelben tanyáznak!”

„Állj! Ne olyan hevesen, tisztelt tanácsos urak”, vágott közbe Dever kapitány. A hajóitok így a vesztükbe rohannak. Reménytelenül Fehérszakáll és csatlói karjaiba futnak. Készítsétek fel a hajókat az összecsapásra és lássátok el olyan fegyverzettel, amire Fehérszakáll nem számít.”

3. jelenet – A kalózok ellen vívott küzdelem

Isidora szemében egyre szimpatikusabbnak tűnt a fekete hajú tengerész, aki bátran mosolygott rá.

„Milyen fegyverre gondol kedves kapitány?”

„Tűzfegyverre, tisztelt tanácsos úrnő.” Dever kapitány hagyja, hogy a szavai betöltsék a termet.

Isidora a tanácsos urakra, majd a kapitányra veti tekintetét. „Tűzfegyver? Kérem, kapitány magyarázza el ezt nekünk!”

„Örömmel! Mielőtt Fehérszakállhoz csatlakoztam, messzi keleti tájakon élő népekkel kereskedtem. Megismertették velem a folyékony tüzet, amit ők sok ütközetben sikeresen vetettek be ellenségeikkel szemben. Az embereim közt van olyan, amelyik kiismerte a folyékony tűz előállításának módját, és vannak olyanok is, akik eltanulták a katapultépítés fortélyait.”

Erik arca felderült. „Felszerelhetjük a hajóinkat katapult gépezetekkel, és felégethetjük a kalózok hajóit, mielőtt ők megközelíthetnék a flottánkat? Lehetséges ez Dever kapitány? Ez zseniális lenne!”

A hangulat a tanácsteremben egyre bizakodóbbá és reménytelivé vált. A tanácsos urak megveregették Dever kapitány vállát, Isidora pedig egy mosollyal jutalmazta őt, aki ezt egy kacintással viszonzta Isidorának.

Kiegészítés a 2. jelenethez

A legendapontok kiosztása

- Az a játékos, akinek a legtöbb győzelmi pontja van, 5 legendapontot kap.
- A második legtöbb győzelmi pontot szerzett játékos, 4 legendapontot kap.
- A harmadik legtöbb győzelmi pontot szerzett játékos 3 legendapontot kap.
- Ha van negyedik helyezett játékos, ő 1 legendapontot kap.
- Az első helyezett kivételével minden játékos, aki legalább 12 aranyat gyűjtött még 1 további legendapontot kap.

Minden játékos vezesse fel a legendapontjait a krónikába.

Hatás a 3. jelenetre

Akkor, ha


- 4 játékos esetén legalább 40 aranyat
- 3 játékos esetén legalább 30 aranyat sikerült összegyűjteni, Catan tanácsa elegendő eszközzel rendelkezik ahhoz, hogy még több támogatást nyújtson a játékosok számára:

a 3. jelenetben minden játékos az első tengerparti települése megépítésekor elvehet egy 2:1 arányú kikötőlapkát, amit maga elé tehet.

Ha nem sikerült megszerezni a megadott mennyiségű aranyat, akkor kikötő nélkül kell folytatni a játékot. A kikötőlapkák a zsákban maradnak, és nem kerülnek a játékba.

3. jelenet – A kalózok ellen vívott küzdelem

A 3. jelenet kiegészítő elemei

- 4 barátságkártya  jelzéssel



Lias a csibész



Wulf a rablójászó



Lea a játékos



Hakon a kereskedő

- 16 kalózkártya



(8x)



(8x)

- 4 településjelző



- 4 Catan korong
- 16 ladalapka



- 4 hajóábrák

- 1 általános áttekintőkártya



- 4 személyes áttekintőkártya



- 4 építési költségek kártya



- 1 speciális győzelmi pont kártya



- 15 fekete kalózhajó



- 8 jelölő (4*2)



Általános előkészületek

- Három vagy négy játékos esetén állítsák össze a jelenetet a **keretelemekből**, a **tájelemekből** és a **számkorongokból**, a következő oldalakon álló ábrák szerint.
- Tegyék a **településjelzőket** a piros kerettel jelölt keresztretekre.
- A **nyersanyagkártyák**, a **fejlesztéskártyák** a **pontértékű kártyák** mint „Legnagyobb lovagi hatalom”, és a „Leghosszabb kereskedelmi út” kerüljenek a kártyatartóba fektetve a játéktábla mellé, a kockákkal együtt.
- Tegyék a **Catan korongokat** készenlétbe.
- Mindenki vegyen el az általa választott színben **5 települést, 4 várost és 15 utat**.
- Mindenki tegye az **egyik jelölőjét** a pontjelző sáv „3” mezőjére, a **rablót** a „4” mező feletti startmezőjére kell állítani.

Kiegészítő előkészületek

- A **ladalapkákat** lefordítva meg kell keverni és a játékosok számától függően a 3 vagy 4 játékosra vonatkozó ábra szerint a jelölt mezőkre kell fektetni. A felesleges lapkákat vissza kell tenni a zsákba.
- A speciális győzelmi pont kártyát „**A legnagyobb kalózegyőző**” szintén a játéktábla mellé kell fektetni.

- Minden ladalapkára tegyenek **1 fekete kalózhajót**.
- A **kalózkártyákat** szét kell válogatni a hátlapjuk szerint **két paklira**, majd a paklikat külön-külön meg kell keverni, végül a két paklit a játéktábla mellé kell tenni.
- Fektessek az **általános áttekintőkártyát** az asztalra, a **4 barátságkártyát** pedig a „3. jelenet” mellé.
- Helyezzzék a **2:1 kikötőlapkákat** készenlétbe, amennyiben a 2. jelenet kiegészítésében leírtak szerint sikerült hozzájutni.
- Mindenki vegyen magához a színében **15 hajót**, valamint egy hajóábrát. Mindenki tegye a második jelölőjét a hajóábrájára „1 korsó mezője” mellé, balra.
- Mindenki vegyen magához egy **építési költségek kártyát** és egy **személyes áttekintőkártyát** „3. jelenet”.
- Aki az előző jelenetekben szerzett barátságkártyát, az fektesse az „A” oldalával felfelé maga elé.



Alapítási szakasz

Minden játékos építsen 3 települést Catan keleti területén. Az építésre vonatkozó szabályok a 4. oldalon olvashatóak. Csak akkor, ha a 2. jelenetben elég aranyat gyűjtöttek, lerakhat minden játékos egy 2:1 arányú kikötőt. Minden játékos kiválaszt a készletből egy 2:1 arányú kikötőt az első tengerparti települése megépítése után, és lehelyezi azt a településéhez.

3. jelenet – A kalózok ellen vívott küzdelem



Tájegységek	Tenger	Aranyfolyó	Szántófield	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	Összesen
Mennyiség	19	4	4	4	4	4	4	43
Catan Telepesei	0	0	4	3	3	4	4	18
Tengeri Utazó	19	2	0	0	1	0	0	22
Kalózok Legendája	0	2	0	1 (keret)	0	0	0	3

Számkorongok	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Összesen
Mennyiség	1	2	3	4	3	3	3	2	2	1	24
Catan Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Tengeri Utazó	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	5
Kalózok Legendája	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1

3. jelenet – A kalózok ellen vívott küzdelem



Tájegységek								Összesen
Mennyiség	22	4	3	3	3	4	4	43
Catan Telepesei	0	0	3	2	3	4	4	16
Tengeri Utazó	19	2	0	0	0	0	0	21
Kalózok Legendája	3	2	0	1 (keret)	0	0	0	6

Számkorongok	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Összesen
Mennyiség	1	2	2	3	3	3	3	2	1	1	21
Catan Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	17
Tengeri Utazó	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4

3. jelenet – A kalózkodás ellen vívott küzdelem

Catan tanácsának megbízása

A megbízás célja: Elsüllyeszteni a kalózhajókat és kiszabadítani a foglyokat.

1. Kalózhajók elsüllyesztése

Catan tanácsa: „Megbízunk titeket a következőkkel: Szereljétek fel a hajókat katapultokkal és hajózzatok el a keleti partokhoz. Ott süllyesztesek el annyi kalózhajót, amennyit csak tudtok.

Szabályok:

a) Katapultépítés

A játékosok a hajótábláik korszómezőin jelölik azt, hogy hajónként mennyi katapultjuk van. A jelenet kezdetekor minden játékos jelölje balra az „1” mező mellett legyen, mivel a jelenet kezdetén még senkinek sincs katapultja.

Aki 1 ércet és 1 fát fizet, az építhet egy katapultot, amiért a hajótábláján a jelölőjét egy mezővel jobbra helyezheti.



Csak, hogy mindenki értsen: a katapultok számát a hajótábla korszó mezői szimbolizálják. Minél több katapultja van egy játékosnak, annál több korszót (folyékony tűzzel megtöltve) tud kilőni.

b) A küzdelem



Az a játékos, aki hajójával olyan tenger-tájkarton kereszteződéséhez ér, amelyiken egy kalózhajó áll, azonnal megtámadja azt. A kalózhajó erejének meghatározásához a játékos felfordítja az egyik kalózkártya-pakli legfelső lapját.

- Aki eddig 1 kalózhajót győzött le, vagy egyet sem, az ebből a pakliból fordítja fel a legfelső lapot. Ebben a pakliban a lapok hátlapján 0 és egy áthúzott hajó áll.
- Aki már 2 vagy annál több kalózhajót is legyőzött, az ebből a pakliból fordítja fel a legfelső lapot. Ebben a pakliban a lapok hátlapján kettő áthúzott hajó és egy + jel áll.



A lapok előlapján látható korszók megmutatják azt, hogy a támadó játékos hajótábláján mennyi „teli” korszónak kell lennie a kalózhajó legyőzéséhez. A támadó játékos vesse össze a kártyán álló korszók darabszámát a hajótábláján letakart korszó számozásával:

3. jelenet – A kalózok ellen vívott küzdelem

A támadó játékos veszít a küzdelemben

- Ha a támadó játékos hajótábláján letakart korszó száma alacsonyabb, mint a kártyán álló korszók darabszáma, akkor nem tudja elsüllyeszteni a kalózhajót. A játékosnak le kell vennie azt a hajóját, amelyikkel támadást indított. Kárpótlásul elvehet a bankból 1 fát és 1 gypajút.

Azonos állás, kiegyenlített küzdelem

- A támadó játékos hajótábláján letakart korszó száma megegyezik a kártyán álló korszók darabszámával, akkor nem tudja elsüllyeszteni a kalózhajót. A játékosnak a hajóját a „Tengeri Utazó” szabályainak betartásával át kell helyeznie, akkor is, ha korábban ugyanezen lépésén belül áthelyezett egy hajót.

A támadó játékos megnyeri a küzdelmet

- Ha a támadó játékos hajótábláján letakart korszó száma magasabb, mint a kártyán álló korszók darabszáma, akkor sikerül elsüllyeszteni a kalózhajót. A játékos leveszi a kalózhajót és felállítja azt maga elé. Ezenkívül elveszi a kalózhajó alatt megbújó ládalapkát is. A ládát az ismert szabályok szerint használhatja (lásd az 5. oldalon).

c) A küzdelem végét követően

A kalózkártyát a kalózkártya-pakli aljára csúsztatja, majd a pakli lapjait átkeveri.

Függetlenül a küzdelem kimenetelétől, a küzdelem után a játékos lépése véget ér. Ezért érdemes a küzdelmet a lépésünk végén indítani, amikor a tervezett építési-és kereskedési akcióinkat már korábban a lépésünkben véghez vittük.

Példa:



A piros játékos hajójával olyan tenger-tájkarton kereszteszödéséhez ért, amelyiken egy kalózhajó áll, azonnal megtámadja azt. Mivel eddig csak 1 kalózhajót győzött le, ezért ennek a kalózkártya-paklinak a legfelső lapját fordítja fel. Ebben a pakliban a lapok hátlapján 0 és egy áthúzott hajó áll.



A kártyán álló korszók darabszáma 2 A játékos hajótábláján a 3. korszó van letakarva. A piros játékos ezzel megnyeri a küzdelmet és elsüllyeszti a kalózhajót.



A piros játékos leveszi a kalózhajót, és felállítja azt maga elé. Ezenkívül elveszi a kalózhajó alatti ládalapkát is. Végül a kalózkártyát a kalózkártya-pakli aljára csúsztatja, és megkeveri a pakli lapjait. A lépése ezzel véget ért.

3. jelenet – A kalózzok ellen vívott küzdelem

A legnagyobb kalózzlegyőző

Catan tanácsa: aki elsőként süllyesztett el 3 kalózhajót, azt a következő megtisztelő címmel illetjük: „A legnagyobb kalózzlegyőző”.

Szabályok:

Aki elsőként süllyesztett el 3 kalózhajót, az megkapja a speciális győzelmi pont kártyát „A legnagyobb kalózzlegyőző”, ami 1 győzelmi pontot jelent. Ezt a kártyát addig birtokolja, míg valamelyik játékosára a játék folyamán több kalózhajót győz le, és elveszi tőle a speciális győzelmi pont kártyát, a vele járó 1 ponttal együtt.

2. Település építése az aranszigeten

Catan tanácsa: amint elértétek a hajóitokkal az aranszigetet, szabadítsátok ki a foglyokat. Építsetek ott egy települést a foglyok elhelyezésére.

Szabályok:

Minden játékos az első olyan településért, amit egy tetszése szerinti aranyfolyó mezőn épít a következő jutalmakat kapja:

- A játékos kap egy Catan korongot.
- A játékos választ egyet (a rendelkezésre álló) barátságkártyákból. Három játékos esetén marad egy barátságkártya, amit vissza kell tenni a zsákba.



Ha egy játékos egy települést építi egy második aranyfolyó mezőn, akkor azért már nem részesül jutalomban.

A játék vége

A játék abban a lépésben véget ér, amelyikben a soron lévő játékos eléri, vagy meghaladja a **13 győzelmi pontot**, és ezzel megnyeri a jelenetet.

A játékosok eredményinek felvezetése a krónikába

Mindenki vezesse fel a neve alá a győzelmi pontjait és a legyőzött kalózhajók számát. Valamint azt is vezessék fel a krónikába, hogy hány darab kalózhajó maradt a játékfeületlen.

Az eredményeket Catan tanácsa elé kell tární, majd elkezdődik a következő jelenet.

Megjegyzés

Ha a játékosok úgy játsszák a 3. jelenetet, hogy előtte nem játszották le az előző két jelenetet, akkor a következőképpen járjanak el:

- Minden játékos az első települése megépítésekor választhat a készletből egy kikötőlapkát.
- Keverjék meg lefordítva az 1. és a 2. jelenet barátságkártyáit és lefordítva osszanak minden játékosnak 2 barátságkártyát. A megmaradt barátságkártyákat tegyék vissza a zsákba.

4. jelenet: A fűszerszigetek

Dever kapitány stratégiája sikerre vezetett. Majdnem minden kalózhajó a lángok martaléka lett. Fehérszakáll legénységéből több százan vetették magukat a vízbe a lángok előtt, ahonnan Catan legénysége kimentette és őrizetbe vette őket. Fehérszakállnak sikerült ugyan elmenekülnie, de az egyik bizalmasa a Cataniak fogságába került. Tőle tudta meg Dever kapitány, hogy Fehérszakáll eredeti célját a legtöbb kapitány előtt titokban tartotta és csak a bizalmasaival osztotta meg: az eredeti célja a Catan délkeleti partjain húzódó fűszerszigetek lerohanása és kirabolása volt.



Részlet

Catan tanácsának üléséről

Isidora belépett a tanácsterembe. Egyszerű köntöst viselt, szép arcát vörös hajzuhatag keretezte. Megjelenése erőt és magabiztosságot sugárzott. Felszegett álla határozott és tettere kész jellemét tükrözte.

„Köszöntöm Önöket jó urak, foglaljanak helyet, kérem.” A testes Hartwingnak nem kellett kétszer mondani, szuszogva lerogyott a karosszékre, és sóvárgóan pillantott a terített asztalon sorakozó ételekre.

„Dever kapitány! Fehérszakáll támadása arra enged következtetni minket, hogy bármikor számíthatunk hasonló támadásra. Ezért arra gondoltunk, hogy felállítunk egy állandóan bevetésre kész flottát partjaink megfigyelésére és védelmére.”

Isidora felemelte kupáját és Dever kapitányhoz szólt. „Négy héttel a nagy győzelem után, itt az ideje, hogy köszönetet mondjunk Önnek és legénységének a tűzök megmentéséért és a többi nagyszerű szolgálatért, amit értünk tettek. A nagy tanács hozzájárulásával ezennel kinevezük Önt Catan új flottájának parancsnokává! Egyészségére parancsnok!”

Az újonnan kinevezett parancsnok láthatóan meghatódott. Isidora és a két tanácsos Erik és Hartwig boldogan koccintottak Dever parancsnokkal a Fehérszakáll felett aratott győzelemre és a Devert megillető köszönetre. A finom ételeknek köszönhetően hamarosan élénk beszélgetésbe merültek.

„Van egyáltalán kereskedőpartnere Fehérszakállnak?” – kérdezte Erik az asztaltársaságot.

„Hallani szóbeszédeket ...”, mondta Hartwig és megnyalta az ajkát két falat között. „Egy felderítőm azt mesélte, hogy az egyik barátja, egy becsületes tengerész, az egyik útja során, egy tutajon hánykolódó rongyos, fehér szakállú tengerésszel találkozott. Az felmutatta a szablyáját, az örülten csapkodó hullámokon hánykolódva és felkiáltott: „Majd én megmutatom nektek, ti átkozott

Kiegészítés a 3. jelenethez

A legendapontok kiosztása

- Az a játékos, akinek a legtöbb győzelmi pontja van, 6 legendapontot kap.
- A második helyen győzelmi pontot szerzett játékos, 4 legendapontot kap.
- A harmadik helyen győzelmi pontot szerzett játékos 3 legendapontot kap.
- Ha van negyedik helyen győzelmi pontot szerzett játékos, ő 1 legendapontot kap.
- Az első helyezett kivételével, 3 játékos esetén minden játékos, aki legalább 3 kalózhajót elsüllyesztett, 4 játékos esetén minden játékos, aki legalább 2 kalózhajót elsüllyesztett, további 2 legendapontot kap.

Hatás a 4. jelenetre

Sikerült a 3. jelenetben maximum 1 kalózhajó kivételével minden kalózhajót elsüllyesztenetek? Akkor biztonságossá tettétek Catan tengerét és Catan tanácsa ezért megjutalmaz titeket.

Ha nem sikerült - tehát 2 vagy annál több kalózhajó maradt - a kalózok elrejtőztek a szigetek között, hogy megjavítsák a küzdelemben sérült hajóikat. Számíthattok arra, hogy még összefuttok velük, ha a következő jelenetben kimerészkedtek a nyílt tengerre.

Erről bővebben a 35. oldalon olvashattok, a 4. jelenetben, amikor elolvassátok Catan tanácsának 1. megbízását.

bitangok! Azonnal adjatok egy hajót, vagy vigyen el titeket a háborgó tenger Istene!”

„Hát ez Fehérszakállra vall”, mondta mosolyogva Dever parancsnok. „Hagyjuk csak a tutaján hánykolódni! Így legalább egy ideig lesz min nevetnie az embereinknek.”

„Igen, ez igazságos büntetésnek hangzik kedves parancsnok, mondta Isidora derűsen. De ne vesztessünk több szót Fehérszakállra. Nem megy ki a fejemből a délkeleti fűszerszigetek gondolata.”

„Nekem sem”, válaszolja csámcsogva Hartwig. „Egy kicsivel több fűszer elviselhetőbbé tenné az ételünket! Nem igaz kedves Erik?”

„Bizonyára Hartwig. De én inkább azon gondolkodom, hogy a kereskedés más népekkel nem szolgálná a gyarapodásunkat? Milyen gyakran fordult elő, hogy nagyobb mennyiségben termeltünk gabonát, gyapút, mint amennyire szükségünk volt, és nem tudtuk, hogy mit kezdjünk a többlettel?

Ha sikerülne kereskedelmi kapcsolatot kiépítenünk a fűszerszigetekkel, akkor a többlettermelésünket fűszerekre és más különleges árukra cserélhetnénk. Ön mit gondol Isidora?”

„Igen, ez kiváló gondolat. Meg kell győzni a délkeleti törzseket a kereskedés kölcsönös hasznosságáról. Küldjünk egy expedíciót a délkeleti tengerre a fűszerszigetekhez. Dever parancsnok, vállalná a délkeleti út megszervezését és az expedíció vezetését?”


„Számomra a megtiszteltetés, tanácsos úrnő!”

„Nagyszerű, akkor jöjjön később a könyvtárba, hogy megbeszélhessük a további részleteket ... és egyéb dolgokat”

„Boldogan tisztelt tanácsos nő!”


4. jelenet – A fűszerszigetek

A 4. jelenet kiegészítő elemei


- 30 fűszerkártya  jelzéssel




(10 x) (10 x) (10 x)

- 10 Kereskedelmi feltételek kártya 




- 4 településjelző 




- 12 egység (4 x 3) 




- 1 általános áttekintőkártya 



- 16 ládalapka 



- 4 személyes áttekintőkártya 



- 4 építési költségek kártya 



- 30 Catan korong 



Általános előkészületek

- Három vagy négy játékos esetén állítsák össze a jelenetet a **keretelemekből** és a **tájelemekből** a következő oldalakon álló ábrák szerint.
- A két fehér terület kék, valamint piros kerettel a **2 felfedezetlen területnek** felel meg. Alakítsanak 2 paklit: 2 fűszer- és 2 aranyfolyó tájkartonokból, valamint 4 (három játékos esetén 3) tenger tájkartonból. Külön-külön keverjék meg lefordítva a két paklit, majd osszák le lefordítva az egyik paklit a kék, másikat pedig a piros kerettel jelölt felfedezetlen területekre.
- Válogassanak ki a „*Tengeri Utazó*” kiegészítésből **4 számkorongot: 5, 6, 8, 9** (hátlapjukon hajó van), lefordítva keverjék össze őket, majd tegyék egy toronyba rendezve a játéktálcát mellé.
- Tegyék a **településjelzőket** a piros kerettel jelölt kereszteződésekre.
- A **nyersanyagkártyák**, a **fejlesztéskártyák** a **pontértékű kártyák** mint „Legnagyobb lovagi hatalom”, és a „Leghosszabb kereskedelmi út” kerüljenek a kártyatartóba fektetve a játéktálcát mellé, a **kockákkal** együtt.
- Tegyék a **Catan korongokat** készenlébe.
- Mindenki vegyen el az általa választott színben **5 települést, 4 várost és 15 utat**.
- Mindenki tegye az **egyik jelölőjét** a pontjelző sáv „3” mezőjére, a **rablót** a „4” mező feletti startmezőjére kell állítani.

Kiegészítő előkészületek

- Állítsák a **kalózt** a „*Tengeri Utazó*” kiegészítésből az ábrán megadott helyre.
- A **fűszerkártyákat** és a **ládaplakákat** lefordítva meg kell keverni és a játéktálcát mellé kell tenni.
- Fektessek az **általános áttekintőkártyát**, a **10 kereskedelmi feltételek kártyát** és a **4 kalóztábor-lapkát** a „4. jelenet” mellé.
- Mindenki vegyen magához a színében **3 egységet és 15 hajót**.
- Aki az előző jelenetekben szerzett **barátságkártyát**, az fektesse az „A” oldalával felfelé maga elé.
- Mindenki vegyen magához egy **építési költségek kártyát** és egy **személyes áttekintőkártyát** „4. jelenet”.

Alapítási szakasz

Minden játékos építsen 3 települést Catan délkeleti területén. Az építésre vonatkozó szabályok a 4. oldalon olvashatóak.

A kalóz

Fehérszakáll a kalóz csak a tengeri utakat járja. Rá a „*Tengeri Utazó*” kiegészítésben megismert szabályok vonatkoznak, a „Barátságos rabló” címszó alatt leírt változtatásokkal (lásd a 4. oldalon).

4. jelenet – A fűszerszigetek



Tájegységek	Tenger	Aranyfolyó	Szántóföld	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	Fűszer	Összesen
Mennyiség	22	4	4	4	3	4	5	4	50
Catan Telepesei	0	0	4	3	3	4	4	0	18
Tengeri Utazó	19	2	0	0	0	0	1	0	22
Kalózok Legendája	3	2	0	1 (keret)	0	0	0	4	10

Számkorongok	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Összesen
Mennyiség	1	2	2	4	4	3	3	2	2	1	24
Catan Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Tengeri Utazó	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4
Kalózok Legendája	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2

4. jelenet – A fűszerszigetek



Tájegységek	Tenger	Aranyfolyó	Szántóföld	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	Fűszer	Összesen
Mennyiség	18	4	2	3	3	4	4	4	43
Catan Telepesei	0	0	2	2	3	4	4	0	16
Tengeri Utazó	18	2	0	0	0	0	0	0	20
Kalózkodó Legendája	0	2	0	1 (keret)	0	0	0	4	6

Számkorongok	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Összesen
Mennyiség	1	2	2	3	3	3	3	2	2	1	22
Catan Telepesei	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Tengeri Utazó	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4

Catan tanácsának megbízása

A megbízás célja: Minél több fűszert csere útján megszerezni.

1. Az ismeretlen tenger felfedezése

Catan tanácsa: „Fehérszakáll egyik bizalmasa megosztotta velünk, hogy a délkeleti tengeren fekszenek olyan szigetek, amiken aranyfolyó folyik és az ott élő népek egzotikus fűszereket termesztenek. Találjátok meg ezeket a szigeteket!”

Szabályok:

a) Az ismeretlen terület felfedezése

Akkor, amikor egy játékos hajót épít vagy áthelyez egy hajóútra és a hajó orra ekkor egy felfedezetlen terület sarkára (kereszteződésre) mutat, akkor a játékos felfedezheti azt a területet. Megfordítja a tájkartot.



b) A felfedezésért járó jutalom

A felfedezett terület típusától függően a felfedező a következő jutalmat kapja:

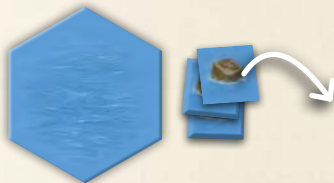
- Aki felfedez egy fűszertájat, az elveheti a fűszerkártyákból kialakított pakli legfelső lapját.



- Amikor egy játékos aranyfolyót fedez fel, akkor elvesz a közös készletből egy általa választott nyersanyagot, valamint elveszi a számkorongokból a legfelsőt, és felfordítva ráteszi az aranyfolyó mezőre.



- A tengermező felfedezéséért a felfedező elveheti a ládalapka-pakliból a legfelsőt.



Fontos: Akkor, ha a 3. jelenetben 2 vagy annál több kalózhajó maradt, akkor a következő szabályok érvényesülnek:

- Tengermező felfedezésekor a felfedező rátesz a tengermező közepére egy kalóztábort.
- Csak az első 4 tengermező felfedezésekor kell kalóztábort állítani.
- A felállított kalóztábor el lehet foglalni: Akkor, amikor azon a tengermezőn, amelyiken kalóztábor áll, 4 hajó van (egy vagy több játékosé), akkor a kalóztábor elfoglalják. A kalóztábort le kell venni a játéktületről és vissza kell tenni a zsákba. Minden játékos, aki részt vett a kalóztábor elfoglalásában, jutalmul 1 ládalapkát kap.



Példa: A piros játékos 1 hajója, a kék játékosnak pedig 2 hajója áll azon a tengermezőn, amelyiken kalóztábor áll. A kék játékos épít ide egy harmadik hajót. A kalóztábor ezzel elfoglalják, és leveszik a játéktületről. A kék és a piros játékos is egyaránt egy-egy ládalapkát vehetnek el jutalmul.

4. jelenet – A fűszerszigetek

2. Kereskedelmi kapcsolatok kiépítése

Catan tanácsa: Örülünk, hogy sikerült rátalálni a híres fűszerszigetekre. Küldjétek kereskedőket a szigetekre és alkudjatok meg a kereskedési feltételeiről. Ha sikerül az értékes fűszerekből mindennapi használatra szereznetek, Catan lakosai hálásak lesznek nektek.

A fűszertájakat egy idegen nép lakja, akik fűszerkereskedelemből élnek. A Cataniak általában nem telepednek le idegen kultúrák területein. Ezért **nem megengedett település vagy út építése** a fűszertájak kereszteződéseiben és útjain. Hajók azonban engedéllyel hajózhatnak a fűszertájakhoz. Mivel a Cataniak nem termelnek a fűszertájakon, ezért azokra nem kerül számkorong.

Szabályok:

a) Kereskedő állítása

- Akkor, amikor egy játékos felfedez egy fűszertájakat,



és elvesz egy fűszerkártyát, még ebben, vagy egy későbbi lépésben felállíthat a fűszertájak kereszteződésére egy kereskedőt, ha megfizeti az építési költségeket.

- Egy játékos egy kereskedőt alapjában véve csak olyan kereszteződésre állíthat, amelyekkel határolt területen áll. Ha a játékos áthelyezi innen a hajóját, akkor elveszíti azt a lehetőséget is, hogy kereskedőt állítson ide.
- Abban a pillanatban, amikor egy játékos felállít egy kereskedőt, a tengerparti települése és a kereskedő között húzódó hajóútja lezáródik. A lezárt hajóútból ettől kezdve már nem lehet egy hajót sem áthelyezni.
- Egy kereszteződésen mindig csak 1 kereskedő állhat.
- A kereskedőt mindig egyértelműen hozzá kell rendelni a fűszertájakhoz. Ezért két fűszertájak közös kereszteződésére nem állítható kereskedő.

b) A kereskedelmi feltételek kialakítása



- Az a játékos, aki elsőként állított kereskedőt, választhat egyet a 10 kereskedelmi feltételek kártyából. A játékos a kiválasztott lapot felfordítva tegye le maga elé. Azok a játékosok, akik ezután állítanak kereskedőt, a kereskedőjük felállításának idejében mindig a megmaradt kereskedelmi feltételek kártyából választanak.
- Összesen 10 kereskedelmi feltételek kártya áll rendelkezésre a játékban. Attól kezdve, hogy ezek a kártyák elfogynak, már nem hoz semmit egy egység kereskedőként történő felállítására.



c) A kereskedelmi feltételek használata

- Aki kereskedelmi feltételek kártyát szerez, az még a lépésében használhatja is azt úgy, hogy a kártyán látható két nyersanyagot becseréli egy fűszerkártyára. A csere a következőképpen zajlik: a játékos beteszi a bankba a két nyersanyagot, és elveszi a fűszerkártya-pakli legfelső lapját.
- A játékos a cserét egy lépésben belül tetszése szerinti gyakorisággal végrehajthatja, amennyiben megfizeti a cseréhez elvárt (a kártyán látható) két nyersanyagot.
- A kereskedelmi feltételek kártyát csak egyirányú cserére lehet használni. Tehát nem lehet egy fűszerkártya beadásával két nyersanyagkártyához jutni.
- Minden játékos minden fűszertájakon maximum egy kereskedelmi feltételek kártyát szerezhet. Ha egy játékos szeretne további kereskedelmi feltételek kártyát szerezni, akkor egy másik fűszertájak kereszteződésére kell egy kereskedőt állítania (olyan fűszertájakhoz, amelyekhez még nem állított kereskedőt).



d) Védelem a rablótamadástól

- Minden egyes kereskedelmi feltételek kártyáért kettővel több kártyát tarthat meg a játékos „7-es” dobás esetén.
- Például az a játékos, aki két fűszertájakhoz is állított kereskedőt, egy „7-es” dobás esetén büntetlenül 11 lapot tarthat a kezében.

e) A fűszerkártyák



A fűszerkártyákból 3 fajta van a játékban: mustár, bors, fahéj. A fűszerkártyákra vonatkozó szabályok:

- A játékosok a fűszerkártyáikat a nyersanyagkártyáikkal együtt a kezükben tartják.
- Egy „7-es” dobás esetén ugyanúgy bele kell számolni a kézben tartott lapokba, mint a nyersanyagkártyákat, és a rabló áthelyezésekor ugyanúgy el lehet rabolni.
- Aki monopóliumkártyát játszik ki, az egyfajta nyersanyagból vagy fűszerből is megkövetelheti az összest.
- A játékosok kereskedhetnek (belkereskedelem) egymás között a fűszerkártyáikkal, vagy elcsereíphetik egymással nyersanyagra.
- A tengeri kereskedelem (kereskedés a bankkal) azonban nem megengedett a fűszerkártyákkal. Tehát egy vagy több fűszerkártya beadásával nem lehet nyersanyaghoz jutni.

Fűszerkártyát a játékosok a következőképpen szerezhetnek.

- fűszersziget felfedezésével,
- játékosársakkal történő cserével,
- kereskedelmi feltételek kártyán megadott nyersanyagok beadásával,
- a rabló vagy a kalóz áthelyezésekor lehet egy játékosárs kezéből elrabolni.

3. Fűszerek becserélése

Catan tanácsa: ha beváltjátok a fűszereket, Catan lakosai hálásak lesznek nektek.

Szabályok:

- Egy játékos egy lépésén belül beadhat 3 azonos, vagy 3 különböző fűszert, amiért 2 Catan korongot kap. A beadott lapokat felfordítva egy lerakópakliban kell gyűjteni.



- Ha a játék folyamán elfogynak a fűszerkártyák a húzópakliból, akkor a lerakópakli lapjaiból megkeverés után egy új lefordított húzópaklit kell kialakítani.

A játék vége

A játék abban a lépésben véget ér, amelyikben a soron lévő játékos eléri, vagy meghaladja a 14 győzelmi pontot, és ezzel megnyeri a jelenetet.

A játékosok eredményeinek felvezetése a krónikába

Mindenki vezesse fel a neve alá a győzelmi pontjait. Valamint azt is vezessék fel a krónikába, hogy ki hány darab Catan korongot szerzett a fűszerkártyák beváltásával.

A legendapontok kiosztása

- Az a játékos, akinek a legtöbb győzelmi pontja van, 7 legendapontot kap.
- A második legtöbb győzelmi pontot szerzett játékos, 5 legendapontot kap.
- A harmadik legtöbb győzelmi pontot szerzett játékos 3 legendapontot kap.
- Ha van negyedik helyezett játékos, ő 1 legendapontot kap.
- Az első helyezett kivételével minden játékos 2 további legendapontot kap, ha egyedül, vagy másokkal együtt a legtöbb Catan korongot szerezte. Ha minden játékos ugyanannyi Catan korongot szerzett, akkor nem kap senki további legendapontot.

A legenda győztese

Az a játékos lett a legenda győztese, aki az utolsó legendapontok kiosztása után, a krónikában összesített ponttáblázat szerint a legtöbb legendapontot szerezte. Egyezőség esetén az a győztes, aki a 4. jelenetben több győzelmi pontot szerzett. Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor a legendának több nyertese van.

Megjegyzés

Ha a játékosok úgy játsszák a 4. jelenetet, hogy előtte nem játszották le az előző jeleneteket, akkor a következőképpen járjanak el:

- 4 kalóztáborat állítsanak
- Keverjék meg az összes barátságkártyát, majd mindenki húzzon 3 lefordított kártyát. A maradék lapokat gyűjék vissza a zsákba.

A 4. jelenetet „A fűszerszigetek” a „Tengeri Utazó” kiegészítés más jeleneteivel is lehet kombinálni. Erről bővebb információk a www.catan.de oldalon német/angol nyelven.

A játékelemek áttekintése

A játékhoz szükség van a „Catan Telepesei” alapjátékra. Javasoljuk a „Tengeri Utazó” és a „Kalózkok Legendája” kiegészítések alkotórészeit a játékelemek áttekintése alapján elrendezni.

1

4 barátságkártya



Oda a gyógyító Olaf az építőmester Dever kapitány Jerok a kovács

12 hajótörött-lapka



4 személyes áttekintőkártya



2

5 barátságkártya



Isa a hajóépítő Reiko az erős Gerhild a bátor Suna a cseles Nyala a diplomatikus

1 pontozótábla „Aranyosás”

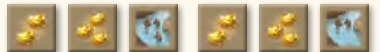


4 személyes áttekintőkártya



12 aranyfolyó lapka

3 aranyosó (6x) 2 aranyosó (6x)



(2 x) (4 x) Hátoldal (4 x) (2 x) Hátoldal

25 legelő-érclapka



3

4 barátságkártya



Lias a csibész Wulf a rablőjesztő Lea a játékos Hakon a kereskedő

1 speciális győzelmi pont kártya „A legnagyobb kalózelegyőző”



15 fekete kalózhajó



4 hajótábla



4 személyes áttekintőkártya

16 kalózkártya



Hátoldal (3 x) (3 x) (2 x) Hátoldal (2 x) (3 x) (2 x) (1 x)

A játékelemek áttekintése

4

10 kereskedelmi feltételek kártya



Hátoldal (2x) (2x) (2x) (2x) (2x)

30 fűszerkártya



(10x) (10x) (10x)

4 személyes áttekintőkártya



4 fűszer tájkarton



2 aranyfolyó tájkarton



4 kalóztábor-lapka



1

2 tájkarton



erdő/tenger sivatag/tenger

1 tengermező



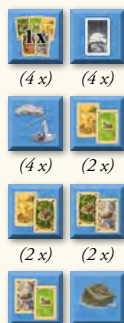
1 áttekintőkártya az 1 és 2 jelenetekhez



1 áttekintőkártya a 3 és 4 jelenetekhez



16 ládalapka



4 településjelző



2 számkorong „5” és „6”



Hátoldal

4 építési költségek kártya az 1 és 2 jelenetekhez



4 építési költségek kártya a 3 és 4 jelenetekhez



19 tengermező 11 tájkarton



Dombvidék (2x) Hegység (2x) Szántóföld (1x) Erdő (1x) Legelő (1x) Aranyfolyó (2x) Sivatag (2x)

10 számkorong

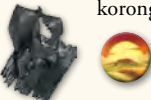


Hátoldal

10 kikötőlapka



1 kalózhajó 57 Catan korong

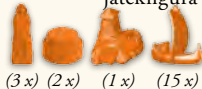


21 piros játékgúra



(3x) (2x) (1x) (15x)

21 narancssárga játékgúra



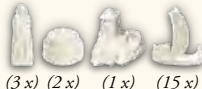
(3x) (2x) (1x) (15x)

21 kék játékgúra



(3x) (2x) (1x) (15x)

21 fehér játékgúra



(3x) (2x) (1x) (15x)

Krónika

1. Jelenet	Név	Név	Név	Név	Összes megmentett hajósőrött
Győzelmi pont					
Megmentett hajósőrött					
Legendapont					

2. Jelenet	Név	Név	Név	Név	Összes megszerzett arany
Győzelmi pont					
Megtalált arany					
Legendapont					
Összes legendapont					

3. Jelenet	Név	Név	Név	Név	Összes megmaradt kalóshajs
Győzelmi pont					
Elszüllyesztett hajs					
Legendapont					
Összes legendapont					

4. Jelenet	Név	Név	Név	Név	
Győzelmi pont					
Megszerzett Catan korong					
Legendapont					
Összes legendapont					