


JÁTÉKSZABÁLY

A „Tengeri Utazó” szabályai

Alapvetően a „Catan Telepesei” játék alapszabályai szerint játszunk. Ehhez jönnek a „Tengeri Utazó” kiegészítés új szabályai. Néhány jelenetnél speciális szabályok lépnek a játékba, melyeket az adott jelenetben a szabály be is mutat.

A) A játék alkatrészei és egy jelenet felépítése

Minden jelenethez szükség van a „Catan Telepesei” alapjátékra. A játék tartalma címszó alatt minden esetben pontos áttekintést talál a szükséges részokról. Természetesen szükség van az alapjáték „Catan Telepesei” keretelemeire is.

Megjegyzés: annak érdekében, hogy a különböző Catan szettek megkülönböztethetők legyenek egymástól, a tájmezőket és számszetonokat ezzel a szimbólummal:  jelöltük. Ez a jelölés a tájmezők előlapjain bal oldalon alul, valamint a számszetonok hátlapjain található.

- Állítsa össze a játéktábla keretét, ahogy azt a jelenethez tartozó képen látja.

MEGJEGYZÉS: A „Catan Telepesei” alapjáték 6 keretelemét hátlapjukkal felfelé kell összeállítani, mert a hátlapon nincsenek feltüntetve kikötők.

A keretelemeket könnyedén összekapcsolhatja egymással. A „Catan Telepesei” alapjáték keretelemeinek csatlakozóit felülről nyomja bele a „Tengeri Utazó” keretelemeinek csatlakozóiba. Abban az esetben, ha fordítva próbálja a keretelemeket összeilleszteni, nagyobb erőfeszítésre lesz szüksége, ez azonban a keretelemek megsérüléséhez vezethet.

- Helyezze el a táj- és tengermezőket úgy a keretben, ahogyan az ábrán látja.
- A tájmezőkre helyezze fel az ábra szerint a számszetonokat.
- A tengermezőkhöz használja a „Tengeri Utazó” kis kikötőlapkáit. A szabályok megadják, hogy a kikötőlapkákat az ábrán láthatóan, vagy lefordítva kell letenni.
 - Minden játék előtt lefordítva össze kell keverni a jelenethez előírt kikötőlapkákat.
 - Ezt követően a kikötőlapkákból képezzen egy lefordított paklit, melyről mindig emelje le a legfelsőt és véletlenszerű sorrendben ossza el a játéktáblára erre kijelölt mezőin, végül fordítsa fel a lapkákat.

B) Hajó építése és elhelyezése

1. Hajó építése

- Egy hajó építése 1 egység gyapjú (vitorla) és 1 egység fa (hajótest) nyersanyagkártyába kerül. A hajókat ugyanúgy kell megépíteni, mint az utakat, a hajók nem mozognak, de az utcákkal ellentétben, áthelyezhetőek.
- Hajót két tengermező határára (tengeri út), vagy egy tengermező és egy tájmező határára (vízparti út) lehet állítani. (lásd az A ábrán)
- Aki hajót épít, a következők szerint állíthatja vízre:
 - Egy településéhez, vagy városához (lásd A+B ábrák) és/vagy



- egy saját hajójához (elágazás megengedett) -lásd C ábrán.
- Vízi utanként (tengeri út) maximum 1 hajó,
- a vízparti utakra vagy 1 hajó, vagy 1 út állítható.



Nem megengedett hajót úthoz, vagy az utat hajóhoz folytatólagosan állítani, (lásd D ábra). Egy út csak abban az esetben folytatódhat hajóval (és fordítva), ha a játékos az út végén lévő kereszteződésbe települést, vagy várost épített és ahhoz állít hajót.



2. Hajók szerepe

A hajóknak a tengeren ugyanolyan szerepük van, mint az utaknak a szárazföldön.

- Egy hajó összeköt egymással két szomszédos kereszteződést.
- Több hajó egymást követő sorban hajóutat alkot a szárazföldeket egymástól elválasztó tengeri úton.
- Aki saját településétől/városától kiépített hajóútjával elér egy tájkartont,

ott egy új települést építhet. Onnan kiindulva utat építhet a szárazföld belseje felé, vagy a tengeren további hajóállítással újabb felfedezőút felé indulhat. (lásd E ábra)



A piros hajóútjával elérte a szomszédos szigetet, így lehetősége nyílt ott egy település építésére.

3. Az alapítási szakasz

Aki az alapítási szakaszban egy települést állít a partra, az vagy egy utat, vagy egy hajót építhet településéhez. Ennek akkor lehet jelentősége, ha a játékos azt tervezi, hogy lehetőség szerint mielőbb tengerre száll.

4. Hajók áthelyezése

Több hajó egymást követően hajóutat alkot.

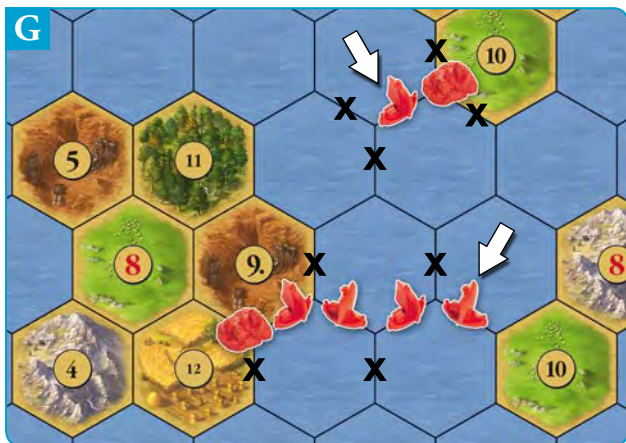


- Egy olyan hajóút, ami két saját településünket/városunkat egymással összeköti lezárt hajóútnak tekinthető. (lásd F ábra)
- Egy olyan hajóút, ami nem két saját településünket/városunkat köti össze egymással, nyitott hajóútnak tekinthető. (lásd E ábra)

Egy nyitott hajóút végén álló hajó eltávolítható és - az általános építési szabályok figyelembevételével- újra felhasználható.

Egy lezárt hajóútból nem lehet hajót áthelyezni. Ez a szabály azután is érvényben marad, ha egy játékosárs egy lezárt hajóút kereszteződésére egy települést épít. Habár megszakadhat a pontot hozó leghosszabb kereskedelmi út, a hajóút által összekötött települések összekapcsolódva maradnak, a hajóút továbbra is lezártnak tekintendő.

Az éppen soron lévő játékos fordulónként 1 hajót helyezhet át. Körében azonban nem helyezhet át olyan hajót, melyet abban a körében szerzett meg. Ha a játékosnak több lehetősége is van (kettő, vagy több nyitott hajóútnál) akkor dönthet, hogy melyiket helyezi át.



Nyitott hajóút: A legelső hajó elmozdítható, - abban az esetben, ha a játékos azt nem abban a körében szerezte - és a szabályok szerint ismét felállítható az „x”-el jelölt vízi/vízparti utakon.

C) Hajók és utak

1. A leghosszabb kereskedelmi út

A leghosszabb kereskedelmi út meghatározásakor az utak mellett a hajókat is beleszámoljuk. Az a játékos, aki a leghosszabb megszakítás nélküli utakból és /vagy hajókból álló „összeköttetéssel” (láncsal) rendelkezik megkapja a „Leghosszabb kereskedelmi út” (→) jutalomkártyát. Figyelem! A hajók csak akkor kerülnek az utakkal együtt beszámolásra, ha közöttük egy település/város áll!



A pirosé a leghosszabb kereskedelmi út, útja 4 hajóból és 2 útból áll. Annak érdekében, hogy kereskedelmi útjának értékét 8-ra emelje („8 elemi részből” álljon), egy települést kellene építenie a nyíllal jelzett kereszteződésre (szántófield, 12-es számzsetonnal).

2. Bónuszkártya „Útépítés”

Az a játékos, aki ezt a kártyát kijátssza, költségmentesen építhet 2 utat vagy 2 hajót; vagy 1 utat és 1 hajót.

D) Catan korong

A Catan korongok a jelenetekben különböző feladatokat látnak el. Külön pontként számolhatók, megkülönböztető jelölésként szolgálnak, vagy az eredmény kiszámolásakor nyújtanak segítséget.



E) Kalóz bevetése

Ennek a kiegészítő-készletnek része egy sötét tutaj – egy kalóz! Jelenetenként változóan játszunk vagy csak a kalózzal, vagy a rablóval és a kalózzal.

Kalózzal

A kalóz a játék kezdetekor mindig az adott jelenet leírásában megadott „x”-el jelölt helyen áll. Akkor kerül áthelyezésre, ha egy játékos 7-est dob, vagy lovagkártyát játszik ki. A kalóz mindig a tengermező közepén áll, nem kereszteződésen. A kalózt áthelyező játékos szabadon dönthet arról, hogy melyik tengermezőre helyezi át a kalózt, majd a következőket teheti:



- A kalózt áthelyező játékos elrabol 1 lefordított nyersanyagkártyát annak a játékosársának a kezéből, akinek hajója áll annak a tengermezőnek az útján (keretén), ahová a kalózt állította. Ha több játékosnak is áll ott hajója, akkor kiválaszthatja azt, hogy kit rabol meg.
- Addig, amíg a kalóz egy tengermezőn áll, az adott tengermező útjaira (a mező 6 oldalára) hajó nem állítható, valamint a már ott álló hajók nem helyezhetőek át. Ez a korlátozás az összes többi hajót nem érinti.

Kalózzal és rablóval

A rabló az adott jelenetben megadott helyen kezdi a játékot.

- Akkor, amikor egy játékos 7-est dob, dönthet arról, hogy vagy a rablót, vagy a kalózt helyezi át. A két figura közül az egyiket áthelyezheti!
- A rablót egy bármelyik másik tájmezőre áthelyezheti, akár tengermezőktől távolabbra is. Különböző érvényben maradnak a „Catan Telepesei” szabályai. A kalóz áthelyezésére a fenti bekezdésben leírt szabályok maradnak érvényben.
- A lovagkártyát kijátsszó játékos választhat, hogy vagy a rablót, vagy a kalózt helyezi át – a fent leírt következményekkel.

F) Új terület: ARANYFOLYÓ

Új tájmező a játékban az „Aranyfolyó”.

Itt az új nyersanyagot, az aranyt lehet megnyerni.

- Az arany tisztán csak csereeszközként van jelen a játékban. Arany nyersanyagkártya nincs!
- Akkor, amikor az aranyfolyó száma kerül kidobásra, minden érintett játékos elvehet egy nyersanyagkártyát; a nyersanyagfajta az érintett játékosok maguknak választhatják ki.
- Aki az érintett területen város épített, természetesen 2 nyersanyagkártyát kap. Ezek lehetnek egymástól különbözőek is.



G) A játék vége

A játék abban a lépésben ér véget, amelyikben a soron lévő játékos eléri, vagy meghaladja a jelenetben megadott pontszámot. A nyereshez a játékosnak soron kell lennie és rendelkeznie kell nyereshez szükséges ponttal.



F osszú utazás után a telepések felérték Catan szigetét, ahol felépítik első településeiket. Kikötők épülnek, tengerbíró hajók emelkednek, melyekkel Catan merész telepesi kibajóznak a tengerre. Nem tart soká, míg felütik a fejüket azok a híresztelések, hogy kint a tengeren nem olyan messze....

1. A JELENET ELEMEI

Fősziget:	Hatszögletű mezők									Összesen		
	Mennyiség	9	-	-	3	2	2	4	3	23		
	Számzsetonok											Összesen
	Mennyiség	1	1	1	2	2	2	1	2	2	-	14
Kisebb szigetek:	Hatszögletű mezők									Összesen		
	Mennyiség	4	-	2	1	2	2	1	-	12		
	Számzsetonok											Összesen
	Mennyiség	-	1	2	1	-	1	1	1	-	1	8

Kikötők:
5 x speciális kikötő
3 x 3:1-kikötő

Kiegészítő elemek:
18 Catan korong

2. AZ ELŐKÉSZÍTÉS

Három játékos esetén a jelenetet a fenti ábra szerint kell felépíteni. Négy játékos esetén a következő oldalon látható kép szerint kell a jelenetet felépíteni.

3. A KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Alapítási szakasz

A játékosok megalapítják a főszigeten első két településüket utakkal, a

„Catan Telepesei” játék alapszabályban leírtak szerint. Ha egy játékos első települését partra építi, azon a helyen a településéhez vagy utat vagy hajót állíthat – így ő azonnal tengerre szállhat.

Kalóz/Rabló

Ezt a jelenetet kalózzal és rablóval együtt kell játszani. A rabló a sivatagból indul (3 játékos esetén a 12-es dombvidékről), a kalóz az „x”-el jelölt mezőn kezd.

.... sok kisebb sziget található – és ezen szigetek némelyikén még aranyat is lehet találni. Az aranynak Catan szigetén is nagy az értéke. A telepések felszerelik a hajókat és hamarosan vízre szállnak, hogy felkutassák a szigetek rejtett aranyát!



1. A JELENET ELEMEI

Fősziget:	Hatszögletű mezők									Összesen		
	Mennyiség	10	1	-	4	3	3	4	4	29		
	Számzsetonok											Összesen
	Mennyiség	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Kisebb szigetek:	Hatszögletű mezők									Összesen		
	Mennyiség	4	-	2	1	2	2	1	1	13		
	Számzsetonok											Összesen
	Mennyiség	1	1	1	1	1	1	1	1	-	9	

Kikötők:
5 x speciális kikötő
4 x 3:1-kikötő

Kiegészítő elemek:
24 Catan korong

Bónuszpontok

Minden első települése után amit a játékos az egyik kis szigeten épít 2 bónuszpontot kap (Catan korongot), amit a játékos az érintett sziget mellé tesz. Az ilyen „első településnél” nincsen jelentősége annak, hogy másik játékos építette-e már települést a szigeten, vagy sem.

A játék vége

A játék abban a lépésben ér véget, amelyikben a soron lévő játékos eléri, vagy meghaladja a 14 pontot.

4. VÁLTOZTATHATÓ FELÉPÍTÉS

Fősziget: A játékosok keverjék meg a tájkartonokat, majd véletlenszerű sorrendben fektessék le. A számzsetonokat és a kikötőket is véletlenszerűen kell letenni. Ügyeljenek a számzsetonok lehelyezésekor arra, hogy a piros számos zsetonok ne kerüljenek egymás mellé.

Kis szigetek: A bekeretezett terület tájkartonjait lefordítva keverjék össze, fektessék le, majd fordítsák fel. Ezt követően szintén lefordítva helyezték le a számzsetonokat. Négy játékos esetén ügyeljenek arra, hogy a piros számos zsetonok ne kerüljenek egymás mellé.



*C*atan lakói tapasztalt tengerjárók-ká fejlődnek, és egy napon elérhetővé válik számukra a távoli nyugaton fekvő „A négy sziget” néven ismert szigetscsoport. Itt szintén termékeny mezők, szaftos legelők és gazdag ércbányák találhatóak. Az első településeket gyorsan megalapítják. De...

1. A JELENET ELEMEI

Összes sziget:	Hatszögletű mezők	Tenger	Sivatag	Aranyfolyó	Szántófield	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	Összesen	Kikötők: 5 x speciális kikötő 4 x 3:1-kikötő Kiegészítő elemek: 18 Catan korong		
	Mennyiség	15	-	-	4	4	4	4	4	35			
	Számzsetonok												Összesen
	Mennyiség	1	2	2	3	2	2	3	2	2		1	20

2. ELŐKÉSZÍTÉS

Három játékos esetén a fenti ábra szerint kell a jelenet felépíteni, négy játékos esetén pedig a következő oldalon található ábra szerint.

3. KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Alapítási szakasz

A játékosok első két „kezdő” településüket bármelyik szigeten megalapíthatják. Így a játék kezdetekor egy játékosnak 1 vagy 2 „hazai” szigete is lehet. Az összes többi sziget számára „idegen” sziget.

Figyelem! Aki az alapítási szakaszban a két települése közül az egyiket partra építi, annak ahhoz a településéhez út helyett egy hajót kell állítania! Ez természetesen azokra a partszakaszokra érvényes, melyek nem a játéktábla keretén vannak.

Kalóz/Rabló

Ezt a jelenet kalózzal és rablóval együtt kell játszani. A kalóz az „x”-el jelölt mezőn kezd. A rabló azon a tájkantonon, amelyiken a 12-es számzseton van.

...még alig érkeztek meg, a kíváncsiság máris tovább hajtja a Cataniakat – mi található a többi szigeten? És mert mindenkit hajt a becsvágy lehetőleg mind a négy sziget meghódítására, kitör egy izgalmas verseny az új szigeteken lévő kevés településhelyért.



1. A JELENET ELEMEI

Összes sziget:	Hatszögletű mezők	Tenger	Sivatag	Aranyfolyó	Szántófield	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	Összesen	Kikötők: 5 x speciális kikötő 4 x 3:1-kikötő Kiegészítő elemek: 24 Catan korong		
	Mennyiség	12	-	-	5	4	4	5	5	35			
	Számzsetonok												Összesen
	Mennyiség	1	2	3	3	2	2	3	3	3		1	23

Bónuszpontok

- Minden **első település** után amit a játékos az egyik idegen szigeten épít 2 bónuszpontot (Catan korong) kap és ezzel a település összértéke 3 pont lesz.

Az ilyen „első településnél” nincsen jelentősége annak, hogy másik játékos építette-e már települést a szigeten, vagy sem.

Példa: Egy játékos mind a két települését a bal alsó szigetre építette. Onnan hajójával eléri a bal felső szigetet, ahol felépíti első települését és kap érte 2 Catan korongot. Erről a településről kiindulva eléri a jobb felső szigetet és ott is felépíti első települését, amiért szintén 2 bónuszpontot (Catan korongot) kap.

A játék vége

A játék abban a lépésben ér véget, amelyikben a soron lévő játékos eléri, vagy meghaladja a 13 pontot.

4. VÁLTOZTATHATÓ FELÉPÍTÉS

A játéktábla keretén ne változtassunk. A kereten belül a tájkartonok, kikötők számzsetonok helye tetszés szerint változtatható. De az új felépítéskor ügyeljünk arra, hogy az erdő és a legelő tájkartonokra ne túl rossz számzsetonok kerüljenek.



A többi catani tengeri utazó hajóikkal Észak-keletre vitorlázva új szigeteket fedezett fel, amiket „Óceániának” neveztek el. A szigetek között egy titokzatos tenger terül el, amit a legtöbbször vastag ködtakaró fed be.

1. A JELENET ELEMEI

Kezdő sziget:	Hatszögletű mezők									Összesen		
	Mennyiség	16	-	-	2	2	2	4	4	30		
	Számzsetonok											Összesen
	Mennyiség	-	1	1	2	2	2	2	1	2	1	14
Felfedezettlen föld:	Hatszögletű mezők									Összesen		
	Mennyiség	2	-	2	2	2	2	1	1	12		
	Számzsetonok											Összesen
	Mennyiség	-	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Kikötők:
5 x speciális kikötő
3 x 3:1-kikötő

Kiegészítő elemek:
-

2. ELŐKÉSZÍTÉS

A két nagy „kezdő” szigetet és a tengert (kikötőkkel) a fenti ábra szerint kell felépíteni. A fenti táblázat tartalmazza a kezdő szigethez szükséges játékelemek listáját. A szürkével jelölt terület üresen marad, ezt csak a játék folyamán fedezzük fel. A felfedezetlen terület hatszögletű mezőit lefordítva össze kell keverni, és egy lefordított pakliba rendezve félre kell tenni. Ennek a területnek a számzsetonjait szintén lefordítva összekeverjük és egy pakliba rendezve félretesszük.

3. KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Alapítási szakasz

A játékosok megalapítják első két „kezdő” településüket a két főszigeten. Figyelem! Aki az alapítási szakaszban a két települése közül az egyiket partra építi, annak ahhoz a településéhez út helyett egy hajót kell állítania! Ez természetesen azokra a partszakaszokra érvényes, melyek nem a játékfelület keretén vannak.

Kalóz/Rabló

Ezt a jelenetet kalózzal és rablóval együtt kell játszani. A kalóz az „x”-el

A merész tengerjárók, akik be-
merészkedtek a ködtengerbe
termékeny szigetekről és egy
hihetetlen Arany-orzágról szá-
moltak be. Kalandvágyó
cataniak hajóikat élelemmel és
vetőmaggal megrakva útra kel-
nek a rejtélyes ködfoltszerű
tenger felé.



1. A JELENET ELEMEI

Kezdő sziget:	Hatszögletű mezők									Összesen	
	Mennyiség	13	-	-	3	3	3	4	4	30	
	Számzsetonok										
	Mennyiség	1	2	2	2	2	2	2	1	1	17
Felfedezett föld:	Hatszögletű mezők									Összesen	
	Mennyiség	2	-	2	2	2	2	1	1	12	
	Számzsetonok										
	Mennyiség	-	1	1	1	1	1	1	2	1	10

Kikötők:
5 x speciális kikötő
4 x 3:1-kikötő

Kiegészítő elemek:
-

jelölt mezőn kezd. A rabló azon a tájkartonon, amelyiken a 12-es számzseton van.

Új területek felfedezése

Amint egy játékos egy utat, vagy hajót épít és az azt követő kereszteződésből hiányzik a hatszögletű tájkarton, elveszi a hatszögletű tájkartonok pakli legfelső lapját és felfordítva az üres területre fekteti.

- Ha a felfordított karten egy tájkarton akkor a játékos elveszi a számzseton-pakli legfelső korongját és ráfektet. A játékos azonnal kap egy a tájkartonnak megfelelő nyersanyagkártyát.

A játék vége

A játék abban a lépésben ér véget, amelyikben a soron lévő játékos eléri, vagy meghaladja a 12 pontot. Catan korong bónuszponttal nincs ebben a jelenetben.

4. VÁLTOZTATHATÓ FELÉPÍTÉS

A főszigeteket keretén ne változtassunk. A keretén belül a tájkartonok, kikötők, számzsetonok helye tetszés szerint változtathatóak. Ha az új felépítéskor két piros számkorong kerül egymás mellé, ez kivételesen megengedett.

4. JELENET: KERESZTÜL A SIVATAGON 3 JÁTÉKOS RÉSZÉRE



*M*essze Catantól Nyugatra egy új, nagy szigetet fedeztek fel. A szigetet Észak-nyugaton egy széles sivatagi öv osztja ketté, ezért a szigetet a cataniak „Sivatagsziget”-nek nevezték el. Nem sokkal azután, hogy a nagy szigeten felépülnek az első települések, a felderítők felfedezik, hogy a sivatagi öv túlsó oldalán termékeny területek fekszenek.

1. A JELENET ELEMEI

Fősziget:	Hatszögletű mezők									Összesen		
	Mennyiség	8	3	-	2	3	2	3	4	25		
	Számzsetonok											Összesen
	Mennyiség	1	1	2	1	2	2	2	2	1	-	14
Kisebb szigetek / a sivatagon túl:	Hatszögletű mezők									Összesen		
	Mennyiség	2	-	2	2	-	2	1	1	10		
	Számzsetonok											Összesen
	Mennyiség	-	1	1	2	1	1	-	-	1	8	

Kikötők:
5 x speciális kikötő
3 x 3:1-kikötő

Kiegészítő elemek:
24 Catan korong

2. ELŐKÉSZÍTÉS

A játéktáblát és a keretelemeket a fenti ábra szerint kell felépíteni. A felső táblázat tartalmazza a főszigethez szükséges játékelemek listáját. A kisebb szigetek, valamint a sivataggal elválasztott földcsík felépítéséhez szükséges elemeket az alsó táblázat tartalmazza. Ezeket a területeket vastag sötét kerettel jelöltük. Végül a kikötőket kell az ábra szerint felhelyezni.

3. A KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Alapítási szakasz

A nagy szigetet egy sivatagi öv egy keskenyebb földcsíkra (baloldalon felül sötét kerettel jelölve) és egy nagyobb területre (**főszigetre**) osztja. A játékosoknak a **főszigeten** kell első két településüket megalapítaniuk, jobbra a sivatagmezőktől lefelé. A kisebb szigetek, valamint a földcsík (Észak-nyugaton) idegen szigeteknek számítanak!

Kalóz/Rabló

Ezt a jelenetet kalózzal és rablóval együtt kell játszani. A rabló a három sivatagmező közül az egyikről indul, a kalóz az „x”-el jelölt mezőn kezd.

A hajók ugyanakkor Keleten kisebb szigeteket fedeznek fel, aranylelőhelyekkel és gazdag ércraktárral. Ki, hol tud most új első települést alapítani? A legneresebb telepések a távoli Észak felé választják meg útjukat a környötelen sivatagon át; mások ezzel szemben megpróbálják elsőként elérni a Keleti szigeteket, hogy ott településeket alapítsanak és azokat virágzó városokká fejlesszék.



1. A JELENET ELEMEI

Fősziget:	Hatszögletű mezők	Tenger	Sivatag	Aranyfolyó	Szántó föld	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	Összesen		
	Mennyiség	10	3	-	2	4	2	4	5	30		
	Számzsetonok	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Összesen
	Mennyiség	-	2	2	2	2	2	2	2	2	1	17
Kisebb szigetek / a sivatagon túl:	Hatszögletű mezők	Tenger	Sivatag	Aranyfolyó	Szántó föld	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	Összesen		
	Mennyiség	2	-	2	3	1	3	1	-	12		
	Számzsetonok	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Összesen
	Mennyiség	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Kikötők:
5 x speciális kikötő
4 x 3:1-kikötő

Kiegészítő elemek:
32 Catan korong

Bónuszpontok

Minden **első település** után amit a játékos idegen szigeten (a kis szigetek valamelyikén, vagy az észak-nyugati földsávon) épít **2 bónuszpontot** (Catan korongot) kap amit a játékos az adott település mellé tesz. Az ilyen „első településnél” nincsen jelentősége annak, hogy másik játékos építette-e már települést a szigeten, vagy sem.

A játék vége

A játék abban a lépésben ér véget, amelyikben a soron lévő játékos eléri, vagy meghaladja a 14 pontot.

4. VÁLTOZTATHATÓ FELÉPÍTÉS

A fősziget tájkartonjainak, kikötőinek, számzsetonjainak helye tetszés szerint változtathatóak, kivétel az Észak-nyugati irányba húzódó sivatagi övet. Az idegen szigetek, valamint a bal felső oldalon lévő földsáv tájkartonjai, kikötői és számzsetonjai szintén tetszés szerint változtathatóak. De az új felépítéskor ügyeljünk arra, hogy a piros számzsetonok ne kerüljenek sem egymás mellé, sem pedig aranyfolyóra.

Játsszon a Catan Telepesei játékkal online!




www.playcatan.de

5. JELENET: AZ ELFELEDETT TÖRZS



*M*essze Catantól Délre a telepések egy hosszú, keskeny szigetet értek el. Már épülnek is az első települések, amikor az őket körülvevő viz felderítésekor kisebb, lakott szigetekre bukkannak. Már az első találkozáskor kiderül, hogy az idegenek hasonló nyelvet beszélnek, és ugyanolyan legendákat ismernek. Hamarosan arra is fény derül, hogy az idegenek olyan utazók egy csoportja, akiknek a hajója zátonyra futott a szigetek partjain; az ő flottájuk egyik hajója volt az, amelyik évszázadokkal ezelőtt elsőként érte el Catan partjait. Nagy a viszontlátás öröme a catani testvérek között és a szomszédság kölcsönös segítségével és ajándékokkal halmozza el egymást.

1. A JELENET ELEMEI

Összes sziget:	Hatszögletű mezők	 Tenger	 Sivatag	 Aranyfolyó	 Szántóföld	 Dombvidék	 Hegység	 Legelő	 Erdő	Összesen	Kikötők: 5 x speciális kikötő 1 x 3:1-kikötő Kiegészítő elemek: 4 Bónuszkártya 8 Catan korong (Pont)		
	Mennyiség	19	3	2	5	5	5	5	5	49			
	Számzsetonok	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11		 12	Összesen
	Mennyiség	1	2	2	2	2	2	2	2	2		1	18

2. ELŐKÉSZÍTÉS

A játéktábla keretét a fenti ábra szerint kell felépíteni. A táblázat tartalmazza az építéshez szükséges játékelemeket. A játékosok építsék fel a játéktáblát.

Fontos: a kisebb szigetekre **nem** kerülnek számzsetonok.

- Helyezzék a 8 Catan korongot az ábrán látható partvonalakra.
- Helyezzenek 6 kikötőt lefordítva a megadott helyekre, majd fordítsák fel a kikötőlapkákat.
- Vegyék el a 4 felső lapot a lefordított lapokból álló bónusz-pakliról, és ezeket lefordítva fektessék a megadott helyekre.

3. A KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Alapítási szakasz

A játékosok megalapítják a főszigeten első két településüket utakkal, a „Catan Telepesei” játék alapszabályban leírtak szerint. Ha egy játékos első települését partra építi, azon a helyen a településéhez vagy utat vagy hajót állíthat. A kis szigetekre körben, nem lehet települést állítani, ezek a területek nyersanyagot sem termelnek.

Kalóz/Rabló

Ezt a jelenetet kalózzal és rablóval együtt kell játszani. A rabló az egyik sivatagmezőről indul, a kalóz az „x”-el jelölt tengermezőn kezd. 7-es dobásnál vagy a rablót, vagy a kalózt át kell helyezni. A rablót nem lehet a kis szigetek egyikére sem áthelyezni. Miután a rabló elhagyta a kiinduló sivatagmezőjét, oda nem lehet többet már visszaállítani.

Bónuszpontok

Minden olyan Catan korong, ami a kis szigetekre fekszik, 1 pont értékű. Ha egy játékos hajójával elér egy ilyen szigetet, és egy hajót épít arra a tengerparti útra amelyiken a Catan korong fekszik, elveszi a korongot és felfordítva maga elé teszi. Aki későn érkezik, üres kézzel távozik.

Ajándékok

Az idegen népek ajándékai pontok (Catan korongok), bónuszkártyák és felfordítva fekvő kikötők.

• Fejlődéskártyák

Ha egy játékos hajót épít arra a tengerparti útra amelyiken bónuszkártya fekszik, magához veszi a kártyát. Az így szerzett bónuszkártyát ugyanúgy lehet kijátszani, mint a normál úton szerzett bónuszkártyát. A szokványos korlátozások ez esetben is érvényben maradnak (csak 1 kártya/kör, újonnan szerzett kártya csak a következő körtől játszható ki, a pontot csak akkor felfordítani, ha azzal megnyeri a játékot).

• Kikötők

Akkor, amikor egy játékos hajót épít arra a tengerparti útra amelyiken kikötő fekszik, magához veszi a kikötőt. Ha a játékosnak már áll település parton, akkor a kikötőt azonnal le kell tennie. Abban az esetben, ha a játékos nem rendelkezik parti településsel, a kikötőt egészen addig megtarthatja, míg fel nem épít egyet. Tenger tájkartonként csak egy kikötő állítható, a kikötők nem fedhetik egymást.

Amikor egy játékos felépített egy kikötőt, azonnal használhatja, ugyanabban a körében is.

A játék vége

A játék abban a lépésben ér véget, amelyikben a soron lévő játékos eléri, vagy meghaladja a 13 pontot.

4. VÁLTOZTATHATÓ FELÉPÍTÉS

A főszigetet alkotó tájkartronnok, kikötők számzsetonok helye tetszés szerint változtatható. De az új felépítéskor ügyeljünk arra, hogy a jobb oldali 3 tájkartronnra ne kerüljenek túl jó számzsetonok (tehát ne kerüljenek az 5,6,8 és 9-es zsetonok oda).



The image displays the box art and the game board for the Catan expansion 'Kereskedők és Barbárok'. The box art features a purple background with a golden sun setting over a coastal town, with a caravan of people and animals on a path leading to the sea. The text on the box includes 'CATAN KIEGÉSZÍTÉS KERESKEDŐK ÉS BARBÁROK'. The game board is a hexagonal map with various terrain types, numbers, and icons representing the expansion's mechanics. A small inset shows a card from the expansion.

A harmadik kiegészítés a „Kereskedők és barbárok” címmel még több kalandot hoz Catan világába, különböző jelenetekben elosztva: a tengermezők egy egészen új jelentést kapnak a halászáttal. Folyók szelik át Catan szigetét, melyeken csak hidakon lehet átkelni. Semleges tevekaravánok vonulnak keresztül a szigeten. Bevetésre kerülnek a teherhordó szekerek. A virágzó kereskedelméből származó haszonhoz mindenki szeretne hozzájutni. Visszatérnek az előzőtt Barbárok is azzal a céllal, hogy meghódítsák a szigetet.

6. JELENET: ÚJ RUHÁK CATANNAK



A tengeri utazók tovább haladnak Nyugat felé, ahol a cataniak újabb, az „elfeledett törzs” által lakott szigeteket fedeznek fel. Pompás kelmék és gyönyörű ruházat keltik fel a cataniak figyelmét. A szigetlakók évszázadok alatt nagy ügyességre tettek szert a csodás kelmék készítésében. Az újonnan érkezők ruházata koránt sem olyan értékes, mint a szigetlakóké, ezért hamarosan kezdetét veszi egy izgalmas cserkereskedelem a szép kelmék megszerzéséért.

1. A JELENET ELEMEI

Összes sziget:	Hatszögletű mezők	Tenger	Sivatag	Aranyfolyó	Szántófield	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	Összesen	Kikötők: 5 x speciális kikötő 4 x 3:1-kikötő Kiegészítő elemek: 50 Catan korong mint kelmébála		
	Mennyiség	18	2	2	5	3	4	4	4	42			
	Számzsetonok	2	3	4	5	6	8	9	10	11		12	Összesen
	Mennyiség	2	3	3	3	3	3	3	3	3		2	28

2. ELŐKÉSZÍTÉS

A játéktáblát keretét a fenti ábra szerint kell felépíteni. A táblázat tartalmazza az építéshez szükséges játékelemeket. A játékosok építsék fel a játéktáblát. Állítsák fel a kikötőket. A 4 kisebb sziget mindegyikére 2 számzseton kerüljön, pontosan a kereszteződésekre (minden számzseton egy falut jelképez). A 8 Catan faluhoz 5-5 Catan korongot kell tenni. A maradék 10 Catan korong a „közös készletbe” kerül, amit a játéktáblát mellett tárolunk. Ebben a jelenetben minden Catan korong egy kelmébálát jelképez.

3. A KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Alapítási szakasz

A játékosok megalapítják a két főszigeten első két településüket utakkal, a „Catan Telepesei” játék alapszabályban leírtak szerint. Miután az utolsó játékos is felállította a második települését, tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos állíthat egy 3. települést is. Ez után a 3. település után minden játékos megkapja a kezdő-nyersanyagát.

Ha egy játékos első települését partra építi, azon a helyen a településéhez egy utat vagy hajót állíthat – így ő azonnal tengerre szállhat. A közepén fekvő 4 kisebb szigeten (számzseton=falu) laknak az „elfeledett törzs” tagjai. Ezeken a szigeteken a játékosok nem alapíthatnak települést.

A kelmekereskedelem

Ha egy játékos településétől kiindulva zárt hajóutat épít ki az „elfeledett törzs” egyik falujáig (elér egy számzsetonos kereszteződést) akkor „kereskedelmi kapcsolatot” alakít ki a faluval.

- Azonnal elvehet egy kelmébálát (Catan korongot) **ennek a falunak** a készletéből. Ezt követően, amikor a játék folyamán ennek a falunak a száma kerül kidobásra, további 1 kelmébálát vehet el.
- Ha több játékosnak is fennáll kereskedelmi kapcsolata egy faluval (ugyanazt a falut érte el) és a falu száma kidobásra kerül, akkor minden érintett játékos elvehet 1 kelmébálát (Catan korongot).
- Abban az esetben, ha a falu kelmébála készlete nem elegendő minden érintett játékos kifizetésére, akkor a „közös készletből” kell elvenni a hiányzó korongot.
- Ha olyan falu száma kerül kidobásra, amelyiknek a kelmébála-készlete

már **kifogyott**, akkor egyik játékos sem kap korongot, még a közös készletből sem.

- Két kelmebála (korong) 1 pont értékű, de fél pont nem kerül beszámításra.

Hajók áthelyezése

Amint egy játékos településétől kiindulva zárt hajóutat épít ki az „elfeledett törzs” egyik falujáig a hajóút lezártnak tekintendő. Ez azt jelenti, hogy ebből a hajóútból egyik hajót sem szabad már áthelyezni.

Kalóz/Rabló

Ezt a jelenetet kalózzal és rablóval együtt kell játszani. A rabló a 12-es szántóföldmezőről indul, de nem léphet be az elfeledett törzs szigeteire.

A kalóz az „x”-el jelölt tengermezőn kezd. 7-es dobásnál a játék alapszabályai a következő változtatásokkal maradnak érvényben: Egy játékos csak akkor helyezheti át a kalózt (a rabló helyett) ha legalább egy saját zárt hajóúttal rendelkezik az „elfeledett törzs” egyik falujához kapcsolódóan.

A kalózt áthelyező játékos, egyik olyan játékosársától, akinek hajója áll az érintett területtel határosan választhatóan 1 nyersanyagkártyát húz, vagy 1 Catan korongot vesz el.

Leghosszabb kereskedelmi út

A „leghosszabb kereskedelmi út” kiesik, azonban a „Legnagyobb lovagi hatalom” megmarad.

A játék vége

A játék abban a lépésben ér véget, amelyikben a soron lévő játékos eléri a 14 pontot, vagy ha már csak 3 „elfeledett törzs” faluban van kelmebála (korong). A második esetben az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van. Egyezőség esetén az a játékos nyer, akinek több kelmebálája van.

4. VÁLTOZTATHATÓ FELÉPÍTÉS

A két főszívet alkotó tájkartonok, számzsetonok helye tetszés szerint változtatható. A középen fekvő négy sziget helyzete és számzsetonjai nem változtathatóak.

7. JELENET: A KALÓZSZIGETEK



Észak-nyugaton kalózkok szivárognak be Catan szigetbirodalmába. A harcedzett kalózkok hamar elsüllyeszti a békés catani kereskedőhajókat és meghódítják a nyugati szigeteken álló településeket. A meghódított települések erődítményekké történő átépítése után a kalózkok elindítják rablóhajókat. A keleti szigeteket fenyegetik. Újra és újra lerohanják flottájukkal a tengerparti településeket, és értékes nyersanyagokat rabolnak el a cataniaktól. A kalózkok beáramlásának megállítására és a nyílt tengerre történő visszaparancsolására a cataniak úgy döntenek hogy hadiflottát építenek.

1. A JELENET ELEMEI

Összes sziget:	Hatszögletű mezők	Tenger	Sivatat	Aranyfolyó	Szántóföld	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	Összesen	Kikötők: 5 x speciális kikötő 3 x 3:1-kikötő Kiegészítő elemek: 12 Catan korong		
	Mennyiség	19	3	2	5	5	5	5	5	49			
	Számzsetonok	2	3	4	5	6	8	9	10	11		12	Összesen
	Mennyiség	1	2	3	3	3	3	3	3	2		1	24

2. ELŐKÉSZÍTÉS

A játéktábla keretét a fenti ábra szerint kell felépíteni. A táblázat tartalmazza az építéshez szükséges játékelemeket. A játékosok építsék fel a játéktáblát. Építsék be a kikötőket (egy lefordított összekevert pakliból). Figyelem az alul középen fekvő kettőssziget legelőjére nem kerül számzseton. Ugyanaz érvényes a nyugati szigetek dombság mezőire.

A **keleti sziget** partjainál fel kell állítani minden színből egy települést és egy hajót az ábra szerint. A keleti szigetre hagyományos módon lehet betelepülni. Az összes többi sziget kalózsziget.

A nyugati szigethez az ábra szerint 4 kalózerődöt kell állítani. Minden kalózerődítmény 3 Catan korongból áll, amiket az egyszínű oldalukkal felfelé pakliba kell rendezni. Ezeknek a tetejére minden esetben egy megadott színű települést kell állítani.

Figyelem: Három játékos esetén a fehér színt kivesszük a játékból, az összes fehér figurával együtt, tehát nem kerülnek felépítésre. Továbbá három játékos esetén a bónuszkártyákból ki kell venni a pontértékű kártyákat. Négy játékos esetén a pontértékű kártyák játékban maradnak, de lovagkártyaként számoljuk őket.

Ebben a jelenetben kiesnek a „Leghosszabb kereskedelmi út” és a „Legnagyobb lovagi hatalom” bónuszkártyák.

3. A KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Alapítási szakasz

A játékosok megalapítják a keleti szigeten első két településüket utakkal, a „Catan Telepesei” játék alapszabályban leírtak szerint. Az alapítási szakasz befejezése után minden játékosnak 3 települése áll a keleti szigeten!

Kalóz/Rabló

Ebben a jelenetben a kalózflottát a sötét kalóztutaj jelképezi és az ábrán „x”-el jelölt mezőről indul. Ebben a jelenetben nincs rabló.

Hajóépítés

Minden játékos csak egy hajóutat építhet. Egy hajóút a keleti sziget saját színű tengerparti településeitől indul, és a saját színnel jelölt kereszteződésen keresztül vezet a saját színű kalózerődítményig. A hajóút nem ágazhat el és nem építhető a kalózerődítményen túl tovább. Egy hajóutat úgy kell megépíteni, hogy az célját a legrövidebb úton érje el. Másik játékos hajóútját nem szabad blokkolni.

Hadihajók

Akkor, amikor egy játékos egy lovagkártyát (négy játékos esetén pontértékű kártya is) fordít fel, átváltoztathatja hajóútja leghátsó hajóját egy „normál” hajóból hadihajóvá. Egy hajót hadihajóként úgy jelölünk, hogy az oldalára fordítjuk. A lovag-és pontkártyákat egy lerakó paklira tesszük.

Figyelem: Ha a bónuszkártyákból álló pakli lapjait felhasználtuk, nem lehetséges több bónuszkártya vásárlás. Tehát a lerakó-pakli lapjai nem kerülnek úrra játékba.

A kalózflotta

A kalózflotta az óramutató járásával megegyező irányban körüljárja a két sivatagszigetet. Minden alkalommal, amikor egy játékos dob, elsőként a kalózflottát mozgatjuk. A lépés hosszúságát a két dobókockával kidobott számok közül a kisebbik határozza meg. Ha mindkét kocka ugyanolyan számot mutat, akkor az a szám a meghatározó. A kalózflottát annyi tengermezővel léptetjük előre, amennyi a meghatározó szám. A játékosok csak ezt követően kapják meg nyersanyagbevételüket.

Kalóztámadás

Ha a kalózflotta lépése olyan tengermezőn ér véget, amelyik településsel/várossal határos, akkor ezt a települést/várost azonnal lerohanják a kalózosok – még mielőtt a játékosok megkapják nyersanyagbevételüket illetve egy 7-es dobás figyelembe vételre kerül.

- A kalózosok erejét szintén a két dobókockával kidobott számok közül a kisebbik határozza meg.
- A megtámadott település/város erejét a hadihajóinak száma adja meg.
- Ha a kalózosok erősebbek, akkor a megtámadott játékos elveszít 1 nyersanyagkártyát, valamint minden városa után további 1 nyersanyagkártyát. A kártyákat a megtámadott játékos kezéből egyik játékosra lefordítva húzza ki, majd visszateszi a készletbe.
- Ha a játékos erősebb, akkor elvehet egy általa választott nyersanyagkártyát a készletből.
- Ha mind a két fél ugyanolyan erős, akkor nem történik semmi.

Település építése kalózszigetre

Amint egy játékos hajóútjával eléri a kalózszigeten a saját színnel jelölt kereszteződését, a szükséges nyersanyagok megfizetésével egy települést építhet. Olyan kereszteződésre építeni, amelyik nincsen színnel jelölve, nem lehet. Természetesen minden település várossá fejleszthető.

Figyelem: Ezeknek a településeknek a felépítése hátrányos is lehet, mert megduplázódik a valószínűsége annak, hogy a kalóz a tengerparti települést megtámadja.

„7”-es dobás

Ebben a jelenetben nincsen rabló, ennek ellenére egy „7”-es dobás esetén - a megszokottak szerint - minden játékos akinél 7 darabnál több nyersanyagkártya van, elveszíti kártyáinak felét. Végül a „7”-est dobó játékos egy általa választott játékosársától 1 nyersanyagkártyát elrabol.

Egy kalózerőd elfoglalása

Ahogy egy játékos hajóútjával eléri a saját színnel jelölt kalózerődöt lezárja hajóútját a kalózsziget és a kiinduló települése között, és megtámadhatja a kalózerődöt.

A játékos egy kockával dobva meghatározza a kalózerőd erejét.

- Ha a hajóútban álló hadihajók száma több, mint a dobott szám, akkor nyert és eltávolíthat egy Catan korongot a kalózerőd alól.
- Abban az esetben, ha a hadihajók száma kevesebb, akkor veszített és el kell távolítani a két első hajóját.
- Egyezőség esetén a játékos elveszíti első hajóját.

Egy támadás után a játékos lépése véget ér, tehát nincsen lehetőség egy lépésen belül egy kalózerőd többszöri megtámadására.

Veszteség, vagy egyenlőség esetén a következő kör(ök)ben a játékosnak újra egy, vagy két hajót kell építenie, hogy újra meg tudja támadni a kalózerődöt.

Ha egy kalózerőd mind a három korongját elveszítette, akkor a játékos elűzte a kalózkodat és visszaszerezte a települést. Ettől kezdve a játékos megkapja a határos területek után járó nyersanyagbevételt (és a település után járó pontot).

A játék vége

Egy játékos nyer, ha:

- a színéhez tartozó kalózerődöt meghódította és
- legalább 10 pontot szerzett.

Ha az összes kalózerődöt meghódították és egyik játékos sem érte még el 10 pontot, akkor a kalózflottát el kell távolítani.

4. VÁLTOZTATHATÓ FELÉPÍTÉS

Ezt a jelenetet csak a megadott felépítéssel lehet játszani és ezért semmin – még a kikötőkön sem – lehet változtatni.

8. JELENET: A CATANI CSODA



M iután a cataniak végleg elűzték a kalózkodat a jólét és béke ideje köszönt be a catani szigetekre. A törzs úgy dönt, hogy ennek dicsőségére az utolsók közt felfedezett északi szigetcsoportot pompás építményekkel megszüpítik. Hamarosan kitör egy versengés. Ki fog elsőként egy catani csodát teljesen felépíteni?

1. A JELENET ELEMEI

Összes sziget:	Hatszögletű mezők									Összesen	Kikötők: 5 x speciális kikötő 4 x 3:1-kikötő	
	Mennyiség	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
	Számzsetonok											Kiegészítő elemek: 5 Csodakártya 10 Catan korong
	Mennyiség	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	

2. ELŐKÉSZÍTÉS

A játéktábla keretét a fenti ábra szerint kell felépíteni. A táblázat tartalmazza az építéshez szükséges játékelemeket. A játékosok építsék fel a játéktáblát. Építsék be a kikötőket (egy lefordított összekevert pakliból). Az 5 „csodakártyát” a szabály 19. oldaláról ki lehet vágni, vagy le lehet fénymásolni.

3. A KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Alapítási szakasz

A kis szigetekre, valamint a színes négyzetekkel jelölt (lila, barna) kereszteződésekre nem lehet az alapítási szakaszban települést állítani. A sárga felkiáltójellel jelölt kereszteződések az alapítási szakaszban szintén tabuk.

- Minden játékos pótlólagosan kap 1 Catan korongot.
- A csodakártyákat a játéktábla mellé kell tenni.

Továbbá: Ha egy játékos a játék folyamán egy települést épít az egyik **kis szigeten**, 1 Catan korongot kap (1 pont értékű). A Catan korongot a megfelelő településhez kell tenni.

A catani csoda építése

Aki elsőként kezd egy csoda megépítésébe, választhat a csodakártyákból. A következő játékosoknak a megmaradt csodakártyákkal kell megelégedniük, azokból vesznek el.

- Egy játékos csak akkor kezdhet egy csoda felépítésébe, ha az adott csoda által meghatározott feltétel teljesült (lásd csodakártyák). Például egy játékos akkor kezdhet egy kolosszus megépítésébe, ha rendelkezik kikötői várossal és egy olyan kereskedelmi úttal, ami legalább 5 egymást követő elágazás

nélküli útból, vagy hajóból áll.

- Akkor, amikor a játékos teljesíti egy csoda feltételét, lehelyez hajói közül egyet a megfelelő csodakártyára (az a legjobb, ha a nyersanyagköltségek alá teszi). Ezután ezt a csodát még fel kell építenie.
- Minden csoda négy szintre tagolódik. Minden szint az adott csodakártyán feltüntetett 5 nyersanyagba kerül.
- Amint egy játékos a csodájának első szintjéért beadta a nyersanyagot, az első szint megépítésének jelzeként egy Catan korongot tesz a csodakártyája „1” mezőjére. Akkor, amikor a második szintet befejezte, a Catan korongot áttolja a „2”-es mezőre és így tovább.
- Abban az esetben, ha egy játékos elegendő nyersanyaggal rendelkezik, egy lépésén belül csodájának több szintjét is felépítheti.

Kalóz/Rabló

Ebben a jelenetben a rabló a 3 sivatag közül az egyikről indul. Kalóz nincsen a játékban.

A játék vége

Egy játékos nyer,

- ha csodáját teljesen befejezte (4. szint)

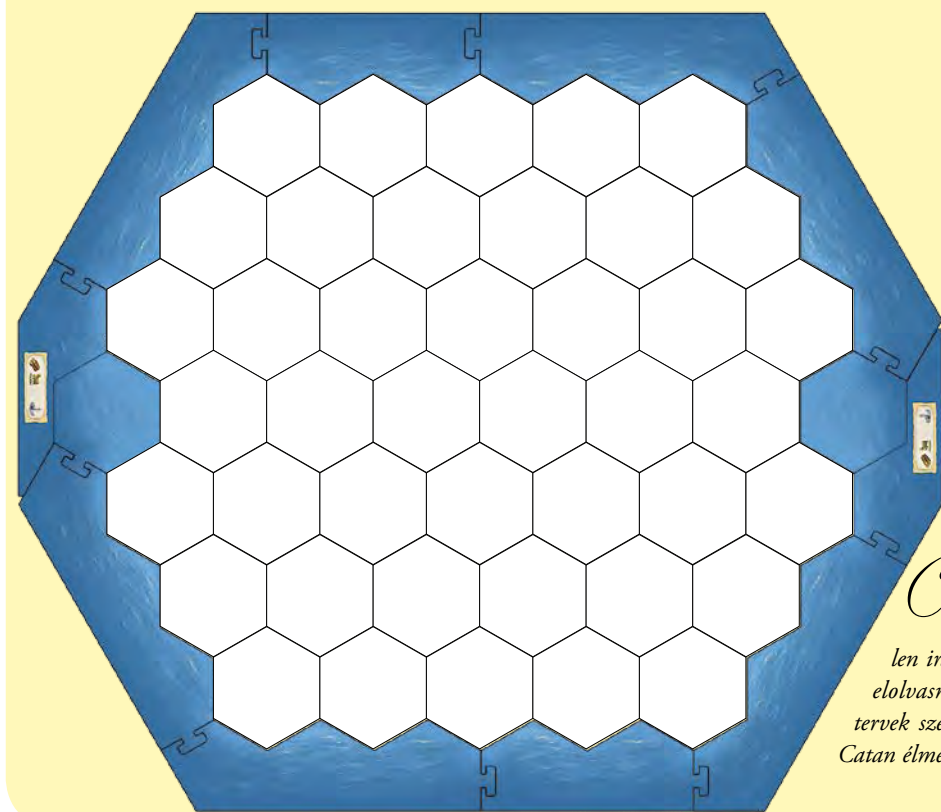
vagy

- 10 pontot szerzett és csodája felépítésében nagyobb szinten van, mint játéktársai.

4. VÁLTOZTATHATÓ FELÉPÍTÉS

A tájkartonok, számzsetonok a nagy szigeten belül a sziget formájának megtartásával tetszés szerint kombinálva felépíthetőek. Ügyeljünk arra, hogy azokra a tájkartonokra tájkantonra, melyek sivataggal határosak, ne kerüljenek túl jó számzsetonok (sem 6-os, sem 8-as).

9. JELENET: ÚJ VILÁG



Új kalandokra vágyik? Nem probléma! Kezden játéka és engedje, hogy a véletlen irányítsa! Ehhez elegendő a következő rövid leírást elolvasnia. Vagy szívesebben játszana meghatározott tervek szerint? Dolgozza ki saját jelenteteit és ossza meg Catan élményét családjával, vagy barátaival

1. A JELENET ELEMEI

Összes sziget:	Hatszögletű mezők	Tenger	Sivatag	Aranyfolyó	Szántóföld	Dombvidék	Hegység	Legelő	Erdő	Összesen	Kikötők: 5 x speciális kikötő 5 x 3:1-kikötő Kiegészítő elemek: 16 Catan korong		
	Mennyiség	19	-	-	5	4	4	5	5	42			
	Számzsetonok	2	3	4	5	6	8	9	10	11		12	Összesen
	Mennyiség	1	3	3	3	2	2	3	3	2		1	23

2. ELŐKÉSZÍTÉS

A játéktábla keretét a fenti ábra szerint kell felépíteni. A táblázat tartalmazza az építéshez szükséges játékelemeket. A játékosok lefordítva keverjék meg a tájkartonokat, majd egymás után véletlenszerűen helyezik le a kereten belülre.

A számzsetonokkal is ugyanígy kell eljárni. Ügyeljünk azonban arra, hogy a piros számzsetonok (6 és 8) ne kerüljenek sem egymás mellé, sem pedig az aranyfolyóra.

A kikötőlapkákból megkeverés után egy lefordított paklit kell kialakítani. A legidősebb játékostól kiindulva, az óramutató-járással megegyező irányban, felváltva mindenki elhelyezhet egy kikötőt az általa választott tájkarton mellett.

3. A KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Alapítási szakasz

A játékosok első két településüket bármelyik helyen megalapíthatják. Így a játék kezdetekor egy játékosnak 1 vagy 2 „hazai” szigete is lehet. Az összes többi sziget számára „idegen” sziget.

Bónuszpontok

Minden első települése után amit a játékos az egyik számára idegen szigeten épít 1 bónuszpontot (Catan korongot) kap.

A játék vége

A játék abban a lépésben ér véget, amelyben a soron lévő játékos eléri, vagy meghaladja a 12 pontot.

4. VÁLTOZTATHATÓ FELÉPÍTÉS

Abban az esetben, ha a játékosok nem elégedettek a tájkartonok kihelyezésével (túl sok kis sziget, vagy éppen túl nagy fősziget) közös megegyezés alapján változtathatnak a játéktábla felépítésén.

Természetesen engedélyezett saját jelenet megépítése és kipróbálása. Mindenki választhat, hogy felhasználja-e ennek a füzetnek a szabályait, vagy mellőzi őket.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

© 1997, 2010 Kosmos Verlag
 Tervezte: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
 Licence: Catan GmbH
 www.catan.com

Grafika: Michaela Kienle/Fine Tuning
 Illusztráció: Michael Menzel
 Figurák tervezése: Andreas Klober
 Kiadó: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
 1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
 email: piatnik@piatnik.hu
 Grafikai adaptáció: Co-Libri Reklámgrafika Bt.
 www.colibrireklam.hu

A 8. Jelenet „A catani csoda” kiegészítő elemei
 Kivágható Csodakártyák

CATAN

KIEGÉSZÍTÉS

LOVAGOK ÉS VÁROSOK



A gyakorlott játékosoknak a legnagyobb élményt Catanon talán a „Lovagok és Városok” kiegészítés nyújtja. Barbár hordák közelednek és Catan szigetét lerohanással fenyegetik. A játékosoknak közösen kell lovagjaikat bevetniük a barbár horda legyőzése érdekében.

CATAN

DAS DUELL





CATAN

KIEGÉSZÍTÉS

TENGERI UTAZÓ

Felfedezőutak Catan szigetén

Élje át a Catanra érkező „Tengeri Utazók” élményeit, ismerje meg a híres Catan sorozat történelmének ezt a fejezetét is! A lejjebb látható térképen 8 színhelyet lát melyekre a felfedezőútja során expedíciókat fog kormányozni. Ismerje meg Ön is Catan történelmét! A kaland 8 jelenetből áll. Az első 4 jelenet forgatókönyve bemutatja a „Tengeri Utazó” játék alapvető szabályait. A jeleneteket az adott sorrendben kell végig játszani, mert 5-től 8-ig a jelenetek forgatókönyvei bonyolultabbak és ezekben további új szabályok lépnek érvénybe. A 9. jelenet forgatókönyve teret nyújt a saját ötletek alapján történő szabad játéknak.



A JÁTÉK TARTALMA

1 stancolt ív a 6 kerettel

4 stancolt ív 30 hatszögletű tájmezővel:

- 19 x Tenger
- 2 x Domság
- 2 x Hegység
- 1 x Szántóföld
- 1 x Erdő
- 1 x Legelő
- 2 x Aranyfolyó
- 2 x Sivatag
- 10 x Kikötőlapka
- 10 x Számzseton
- 57 x Catan korong

60 Hajó 4 színben (színenként 15)

1 Kalózhajó (szürke tutaj)

1 Játékszabály

Információk a különböző fa-és műanyagfigurás Catan kiadásokról

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