

# CATAN

## TELEPESEI

### KISTELEPES – ALMANACH

Részletes szabálymagyarázat és  
példák a „CATAN TELEPESEI” stratégiai játékhoz



KOSMOS

# Kedves CATAN Rajongók!

Ahogy az a következő oldalakon láthatjátok, a már ismert CATAN alapjáték mellett van több CATAN játék. Ezek egy része kiegészítés az alapjátékhoz, a többi pedig önálló teljes értékű játék. Nehéz kiigazodni a számtalan lehetőség közt és még nehezebb talán megtalálni azt a kiegészítést, amelyik a leginkább megfelel az egyedi elvárásoknak. Ezért röviden bemutatjuk a Magyarországon kapható CATAN játékokat, nagy hangsúlyt fektetve a játékok különleges tulajdonságaira és arra, hogy kinek ajánljuk.

Klaus Teuber



● CATAN – Junior



● CATAN Kockajáték








● CATAN Kártyajáték

  
Előkészületben



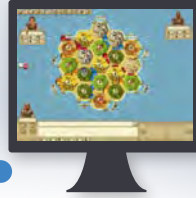
## CATAN – Kiegészítés 5-6 játékos részére

<b>A játékosok száma</b>	5 – 6			
<b>Ajánlott</b>	10 éves kortól			
<b>Játékidő</b>	90 perc			
<b>Nehézségi fok</b>	2/5			
<b>Új szabályok</b>	majdnem semmi			
<b>Megjegyzés</b>	Egyszerűen több játékos!			



 CATAN – Kompakt

Playcatan




 CATAN Fejedelmi

## Önálló variációk



  
Előkészületben

 5-6 játékos




 CATAN – Kereskedők és Barbárok

  
Előkészületben


 5-6 játékos




 CATAN – Lovagok és városok

## Kiegészítések az alapjátékhoz

  
Előkészületben


 5-6 játékos



 Tengeri Utazó

## Alapjáték



 5-6 játékos



 CATAN Telepesei

 5-6 játékos



 CATAN – Felfedezők és kalózok

  
Előkészületben

# CATAN - Tengeri utazó

Azoknak a felfedezőknél ideális a „Tengeri utazó” kiegészítés, akik ki szeretnék tágítani CATAN világát, sok új szabály megtanulása nélkül. Az ismert figurák mellé hajók érkeznek. Ezek éppen olyanok, mint az utak, csak a tengeren. Sok a felfedezni való sziget CATAN körül, amik arra várnak, hogy a telepések hajói megérkezzenek, de a titokzatos ködben ismeretlen területek is rejtőznek.

Tengeri utazó	
<b>A játékosok száma</b>	3-4
<b>Ajánlott</b>	10 éves kortól
<b>Játékidő</b>	75-120 perc
<b>Nehézségi fok</b>	2/5
<b>Új szabályok</b>	kevés
<b>Megjegyzés</b>	kevés szabály, sok játékvariáció



„Már felfedeztem huszonhárom új szigetet!”

Sebastian M., elsőtsz





## CATAN - Lovagok és városok

Azoknak, akiknek CATAN sosem elég, új intenzív játékelményt és hosszabb játékidőt nyújt a Lovagok és városok kiegészítés. A lovagok sereget toboroznak a barbár horda ellen, a városokat metropolisszá fejlesztjük a kereskedelmi árukkal... Az alapjátékra épülő szabályok gazdagítják a játékelményt! Ismerje meg CATAN világát változatosabban, mint valaha.

Lovagok és városok	
<b>A játékosok száma</b>	3 – 4
<b>Ajánlott</b>	12 éves kortól
<b>Játékidő</b>	120 perc
<b>Nehézségi fok</b>	5/5
<b>Új szabályok</b>	sok
<b>Megjegyzés</b>	intenzív játékelményt haladó játékosoknak



” Az én hős lovagjaim megvédtek engem a barbároktól!“

Julia S., bárónő



## CATAN – Kereskedők és barbárok

Elérkezett az ideje egy kis változatosságnak? A harmadik kiegészítés a „Kereskedők és barbárok“ számtalan módot nyújt a CATAN rajongóknak az alapjáték variálására és új kihívások keresésére. Itt minden megtörténhet: a legegyszerűbb játékvariációktól a különböző nehézségi jelenetekig. Fogj halat a partoknál, építs hidakat a folyók felett, vagy küldj karavánokat a szigetre. A „Kereskedők és barbárok“ kétszemélyes játékhoz is tartalmaz szabályokat!

Kereskedők és barbárok	
A játékosok száma	3-4
Ajánlott	10 éves kortól
Játékidő	75-120 perc
Nehézségi fok	2 – 4/5
Új szabályok	a jelenettől függően sok vagy kevés
Megjegyzés:	Minden igényt és ízlést kielégítő kiegészítés



„Jöjjenek csak nyugodtan ezek a barbárok!“




Regina W., kereskedő



## CATAN – Felfedezők és kalózok

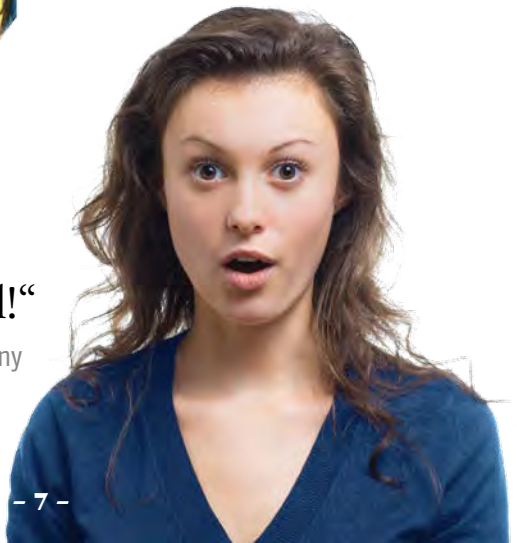
A legújabb kiegészítés a „Felfedezők és kalózok“ a nyílt tengerre vezeti a felfedezőket. A felfedezők ténylegesen hajókkal utaznak a tengeren, ismeretlen földeket kutatnak fel és véghezviszik CATAN tanácsának titokzatos megbízását. Ha lakott területekre bukkannak, kereskedelmi egyezményt kötnek a lakosokkal és közben megpróbálják legyőzni a kalózokat.



Felfedezők és kalózok	
<b>A játékosok száma</b>	2 – 4
<b>Ajánlott</b>	12 éves kortól
<b>Játékidő</b>	90-150 perc 
<b>Nehézségi fok</b>	3/5 
<b>Új szabályok</b>	néhány, de modulonként egymásra épülő szabály 
<b>Megjegyzés</b>	A felfedezés öröme mérsékelt összetettséggel - ideális két játékos számára is!

” Oh! Ettől Catan tanácsa biztosan nagyon fellelkesül!“

Franziska B nagykövet asszony



## CATAN Junior

Végre a kisebbek is megismerhetik CATAN világát. A 6 éven felüli kalózok belépnek CATAN szigetére azért, hogy kalóztanyákat építsenek, amihez fahordót, szablyát és kincseket használnak. Óvatosnak kell lenniük, mert egy kalózszellem járja a szigetet. Egyszerűsített szabályok izgalmas játék várja az ifjakat.



### CATAN – Junior

<b>A játékosok száma</b>	2 – 4
<b>Ajánlott</b>	6 éves kortól
<b>Játékidő</b>	30 perc
<b>Nehézségi fok</b>	1/5
<b>Új szabályok</b>	kevés
<b>Megjegyzés</b>	Egyszerű játékezdés, rövid játékidő 100% CATAN élmény!

” Ezt már az öcsémnek is megatnítottam!“

Lisa K., oktató mester





## A játék kellékei

### 19 Hatszögletű mező tájegységekkel

Erdő (4)  
 Legelő (4)  
 Szántóföld (4)  
 Dombvidék (3)  
 Hegység (3)  
 Sivatag (1)  
 6 Keret elem 9 kikitővel



### 95 Nyersanyagkártya (mindegyikből 19)

Fa = Fatörzsek = Erdőből  
 Gyapjú = Juh = Legelőről  
 Gabona = Kévek = Szántóföldről  
 Építőkövek = Vályogtéglák = Dombvidékből  
 Érc = Ércrőzet = Hegységből



### 25 Bónuszkártya

Lovag (14)  
 Fejlesztés (6)  
 Pontértékű kártyák (5)



### 4 Építési költségek kártya



### 2 Jutalomkártya



*Legbösszabb kereskedelmi út*



*Legnagyobb lovagi batalom*

### 2 Kártyatartó



### Játékfigurák (négy színben)

16 Város  
 20 Település  
 60 Út



Város



Település

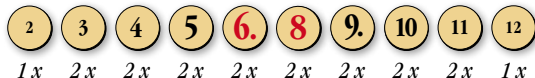


Út

### 1 Rablófigura (fekete)



### 18 Számszeton



### 2 Dobókocka



## Címszójegyzék:

A játék vége  
Alapítási szakasz  
Belkereskedelem  
Bónuszkárták  
Építkezés  
Fejlesztéskártyák  
Felépítés, változtatható  
Hetes dobás – Aktiválódik a rabló  
Kereskedelem és építés – Elvásztás megszüntetése  
Kereskedelem  
Kereszteződés  
Kikötőhely  
Leghosszabb kereskedelmi út  
Lovag  
Pontértékű kártyák  
Pontok  
Rabló  
Sivatag  
Számzsetonok  
Taktika  
Település  
Tengeri kereskedelem  
Tengerpart  
Út  
Útvonalak  
Város

## A

### A játék vége

Ha az éppen soron lévő játékos már elérte (vagy az éppen aktuális körében elérte) a 10 pontot, azonnal befejezi a játékot és nyer.

**Példa:** Egy játékos tulajdonában van 2 település, ez 2 pontot ér. Nála van a leghosszabb kereskedelmi út jutalomkártya, ez is 2 pontot ér. 2 várost épített 4 pontért, valamint rendelkezik 2 pontértékű kártyával, ami 2 pontot ér. A játékos felfordítja a két pontértékű kártyáját, megmutatva azt, hogy rendelkezik a játék megnyeréséhez szükséges 10 ponttal és nyer!

### Alapítási szakasz

Az alapítási szakasz akkor kezdődik, amikor befejeztük a variálható játéktérület felépítését.

- Minden játékos választ egy színt és magához veszi a színéhez tartozó 5 települést, 4 várost, 15 utcát, valamint egy áttekintőlapot az építési költségekről.
- A nyersanyagkártyákat fajtánként külön válogatjuk, majd a különválogatott 5 paklit felfordítva beletesszük a kártyatartóba, a kártyatartót pedig a játéktérület mellé helyezzük.
- A bónuszkártákból (→) megkeverés után egy lefordított paklit képezünk a játéktábla mellett a kártyatartóban.
- A rablót a sivatagra állítjuk.

Az alapítási szakasz 2 körön át tart, ami alatt minden játékos 2 utat és 2 települést építhet:

### 1. Kör

A játékosok sorban dobhatnak mind a két kockával. Az kezd, aki a legnagyobbat dobta. A játékos települései közül egyet elhelyez egy általa választott kereszteződésre (→). Ehhez a településhez tetszőleges irányban hozzáilleszt egy utcát. A játékot a következő játékos folytatja. Ezt követően a játékosok az óramutatóval megegyező irányban kerülnek sorra úgy, hogy minden játékos 1 települést és 1 utcát épít.

**Figyelem! Minden település építése esetén figyelembe kell venni a távolsági szabályt (→).**



## 2. Kör

Ha minden játékos elhelyezte első települését, akkor az a játékos kezd a második kört, aki legutoljára volt soron: Elhelyezheti második települését, majd hozzá illesztheti második utcáját. **Figyelem!** A többi játékos most az óramutató járásával ellenkező irányban folytatja a kört. Tehát a kezdő játékos kerül utoljára sorra. A második települést az elsőtől teljesen függetlenül el lehet helyezni egy tetszőleges kereszteződésben, de a távolsági szabályt (→) be kell tartani. A második utcát a második településhez kell illeszteni, de irányja szintén tetszőleges lehet. Minden játékos azonnal megkapja a második települése megalapítása után az első nyersanyagbevételét: Minden olyan tájegység után, amelyik ezzel a második településsel határos elvesz egy-egy megfelelő nyersanyagkártyát a készletből.

A játékot az a játékos kezd, aki az utolsóként tette le a második települését. Dob mind a két kockával az első kör nyersanyagbevételéért. Hasznos tippek az alapítás menetéhez a Taktika (→) címszó alatt olvashatóak.

## B

### Belkereskedelem (kereskedés a játékos társakkal)

A soron lévő játékos (miután dobott a bevételekért) játékos társaival cserélhet nyersanyagkártyát. A csere feltételeiről – mit, mennyiért – a játékosok egymás közt állapodnak meg. Nem megengedett a kártyák elajándékozása, valamint a 0:1-arányban történő cseréje sem.

#### Példa:

*Péter következik. Utacája építéséhez szüksége van egy építőköre. Birtokában van 2 fa és 3 érc. Péter hangosan ezt kérdezi: „Ki ad nekem 1 építőkövet? Adok érte 1 ércet!” Gábor így válaszol: „Ha adsz 3 ércet, adok érte 1 építőkövet!” Klári közbe szól: Adok neked 1 építőkövet, ha adsz érte 1 fát és 1 ércet. Péter Klári ajánlatát fogadja el és elcserél vele 1 fát és 1 ércet az 1 építőköre.*

**Fontos!** Klári és Gábor nem kereskedhettek egymás között, mivel Péter volt a soron.

## Bónuszkártyák

A játékban három különböző bónuszkártya van: Lovag (→), Fejlesztés (→) és Pontértékű kártyák (→). Az a játékos, aki bónuszkártyát vásárol, kezébe veszi a lefordított lapokból álló pakli legfelső lapját. A játékosok bónuszkártyáikat azok felhasználásáig titokban tartják. Az éppen soron lévő játékos lépésenként 1 lovag vagy 1 fejlesztés kártyát játszhat ki.

A kártya kijátszásának időpontja nincsen meghatározva és a **dobás előtt** is lehetséges; nem szabad azonban olyan kártyát kijátszani, amit a játékos ebben a körben vásárolt. Kivételesen, ha a játékos által megvett kártya egy olyan Pontértékű kártya, amivel a játékos eléri a 10. pontot és ezzel befejezi a játékot.

A Pontértékű kártyákat (egyet vagy többet is) akkor kell letenni, amikor a játékos eléri velük a 10 pontot és megnyeri a játékot.

**Javaslat:** Amikor egy játékost meglopnak (7-es dobás következtében a rabló aktív lesz), csak a birtokában lévő nyersanyagkártyákból lehet rabolni. A bónuszkártyát a húzás idejére tegye félre.

## E

### Építkezés

Miután a soron lévő játékos dobással szert tett nyersanyagbevételekre és kereskedett, megkezdheti az építkezést. Ehhez bizonyos nyersanyag-kombinációkat kell leadnia (visszahelyeznie a bankba). A játékos tetszőleges mennyiségű épületet emelhet, és bármennyi bónuszkártyát vásárolhat, amíg van a vásárláshoz és az építkezéshez elegendő kártya-és anyagkészlete. Lásd az építési költségek (→) út, (→) település, (→) város, (→) bónuszkártya címszavakat is. Minden játékos rendelkezésére áll 15 út, 5 település, 4 város. Ha egy játékos egy várost emel, akkor az ezen keresztül felszabaduló települést újra építheti. Ezzel ellentétben az egyszer beépítésre került utak és a városok a játék végéig a helyükön maradnak.

*Az „Építés” után a játékos lépése véget ér, a játékot a bal oldali szomszédja folytatja. Szabály variációkat lásd Kereskedelem és építés – Elváltatás megszüntetése címszó alatt.*

## F

### Fejlesztés kártyák

A fejlesztés kártyák a bónuszkártyák egyik csoportja. A játékos egy lépésen belül csak 1 bónuszkártyát játszhat ki. A fejlesztés kártyák mindhárom fajtájából 2-2 van a játékban.

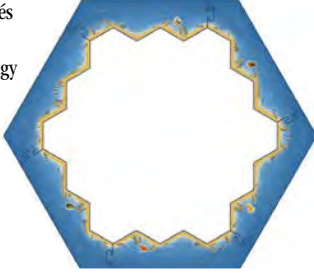
- **Útépítés:** Az a játékos, aki ilyen lapot játszik ki, nyersanyag megfizetése nélkül építhet 2 új utat a játék alapszabályainak figyelembevételével.
- **Találmány:** Ezt a lapot kijátszó játékos elveheti a készletből 2 tetszése szerinti nyersanyagot, és amennyiben még az építési szakasz előtt áll, a választott nyersanyagokat már fel is használhatja.
- **Monopólium:** Az ilyen lapot kijátszó játékos kiválaszt egy tetszése szerinti nyersanyagot, majd minden játékos társa oda kell hogy adja neki az összes olyan nyersanyagkártyát, amelyet a kiválasztott nyersanyagból a kezében tart. Akinek nincsen a kiválasztott nyersanyagból a kezében, az nem ad oda semmit.

## Felépítés, változtatható

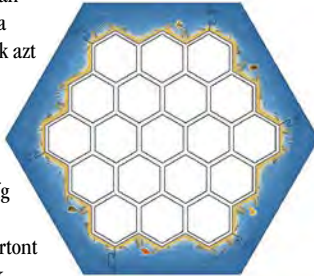
### 1. Fekessük le a 6 keret

alkotó elemet tetszés szerinti sorrendbe.

Ügyeljünk arra, hogy a keret elemek egyik oldalán nincsenek kikötők. Csak a kikötővel ellátott oldalát használjuk a keret elemeknek.

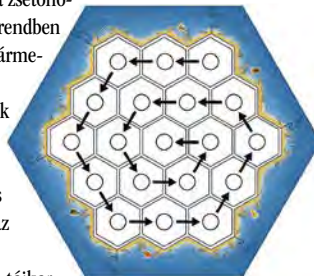


- ### 2. Lefordítva keverjük össze a tájegységeket ábrázoló mezőket, majd alakítsunk ki egy lefordított paklit. A lefordított pakliról egymás után vegyük fel mindig a legfelsőt és illesszük azt a keret egyik belső, általunk választott oldalához. Ezt ismételjük egészen addig, amíg felhasználjuk az összes tájegység karkont és teljesen kitöltjük a keretelemek által körülvetett területet.



### 3. Számzsetonok elhelyezése:

- Fekessük a számzsetonokat a játéktábla mellé, a betűs oldalukkal fölfelé.
- Helyezzük ezután a zsetonokat alfabetikus sorrendben a tájkartonokra. Bármelyik sarokmezőtől kiindulva helyezzük fel a számzsetonokat az óramutató járásával ellentétes irányba ahogy az az ábrán is látható.
- Figyelem! A sivatag tájkartonra nem kerül számzseton, ezt a lehelyezéskor át kell ugrani.
- Miután elosztottuk a korongokat, fordítsuk át őket úgy, hogy a számos oldaluk legyen látható.



*A játék az „Alapítási szakasszal” folytatódik. (→)*

## H

### Hetes dobás – a rabló aktívvá válik

Amikor egy játékos a nyersanyagbevételek szakaszban 7-est dob, akkor egyik játékos sem jut nyersanyagbevételhez.

Ellenkezőleg:

- A játékosok megszámlálják a tulajdonukban lévő nyersanyagkártyákat és akinél, 7 darabnál több, tehát 8,9 stb. kártya van az a kártyának a felét kiválasztja és visszateszi a közös készletbe. Páratlan szám esetén a játékos javára, lefelé kerekítve kell a kártyákat visszaadni. Például 9 nyersanyagkártya birtoklása esetén 4 darabot.

**Példa:** Péter 7-est dob. Kezében 6 kártya van. Gábornak 8 kártyája van, Klárinak pedig 11. Gábor 4, Klári pedig 5 lapot kell, hogy visszaadjon a készletbe. ( $11/2=5,5$ , lefelé kerekítve 5)

- Ezután a soron lévő játékos áthelyezi a rablót (→) egy tetszőlegesen kiválasztott másik tájmezőre. Ezzel blokkolja ennek a mezőnek a nyersanyagbevételét. Ezenkívül a rablót áthelyező játékos elrabol 1 lefordított nyersanyagkártyát annak a játékosársának a kezéből, akinek települése, vagy városa áll ezen a területen. Abban az esetben, ha kettő, vagy több ilyen játékos is van, akkor a rablót áthelyező játékos kiválasztja az érintett játékosársai közül azt az egyet, akit meg akar rabolni. Lásd még Lovagok című alatt (→).

*A játékos a kereskedési fázissal folytatja a játékot.*

## K

### Kereskedelem és építés – Elválasztás megszüntetése

Újdonság a játékban a kereskedelmi-és építési szakasz különválasztása, ami a kezdők számára átlátható szerkezetet és gyors játékba kapcsolódást biztosít. Tapasztalt játékosoknak javasoljuk a kereskedelmi-és építési szakasz különválasztásának megszüntetését. Amiben a nyersanyag kidobása után tetszés szerinti sorrendben lehet kereskedni és építeni. Természetesen lehet például építeni és kereskedni is, majd ismét kereskedni és újra építeni – egészen addig, míg azt a kezünkben lévő kártyák lehetővé teszik.

Amikor a kereskedés és az építési szakasz nincsen elválasztva egymástól, akkor a játékos azon lépésében, amikor a települést a kikötőben megépítette használhatja a kikötőt cserére.

### Kereskedelem

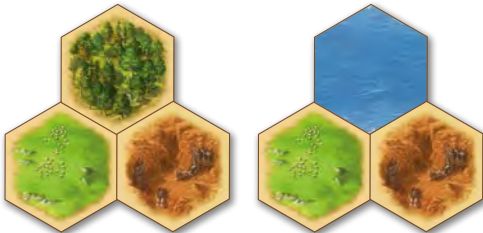
Miután a soron lévő játékos kidobta ennek a körnek a nyersanyagbevételét, kereskedhet. Cserélhet játékosársaival nyersanyagkártyát (belkereskedelem(→)), de játékosársai nélkül is cserélhet (tengeri kereskedelem(→)) ami során saját nyersanyagkártyáiból cserél a készletben lévő nyersanyagkártyákkal. A soron lévő játékos annyiszor és annyi



kártyát cserélhet, amennyit a kezében levő nyersanyagkártyák lehetővé tesznek.

## Kereszteződés

A kereszteződések azok a metszéspontok, ahol három mezőt elválasztó vonal találkozik. Csak kereszteződésre szabad települést építeni.

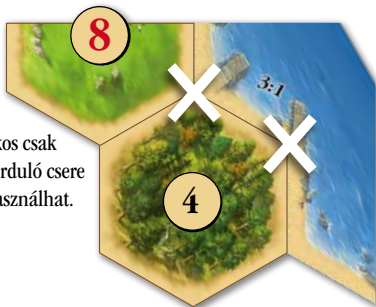


## Kikötőhely

A kikötőknek megvan az az előnyük, hogy ott kedvezőbb feltételekkel lehet a nyersanyagokat cserélni. Ahhoz, hogy egy játékos megszerezze egy kikötő tulajdonjogát, a tengerparton (→) kell települést állítania a két kereszteződés közül az egyik olyanra, amin fel van tüntetve kikötő. Lásd még „Tengeri kereskedelem” címszó alatt.

### Fontos:

Egy éppen most beépített kikötőt a játékos csak a következő forduló csere szakaszától használhatja.



## L

### Leghosszabb kereskedelmi út

- Nem értékelhető a „Leghosszabb kereskedelmi út”-ként az az út, aminek az egyik szabad kereszteződésébe egy másik játékos egy települést épít.



**Példa:** A narancs játékosé volt a „Leghosszabb kereskedelmi út”, ami 7 szakaszból állt. A piros játékos a fekete körrel jelölt kereszteződésébe becsatlakozott és ott egy települést épített. Ezzel megszakította a narancs játékos kereskedelmi útját és az övé lett a „Leghosszabb kereskedelmi út” jutalomkártya és az abhoz tartozó 2 pont.

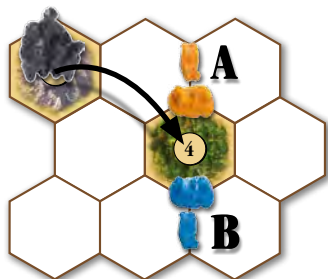
**Figyelem!** Saját település/város nem szakítja meg a kereskedelmi utat!

- Ha egy kereskedelmi út megszakítása után több játékosnak is egyforma hosszú leghosszabb kereskedelmi útja marad, akkor a következőket kell megvizsgálni:
  - Ha az egyezőségben érintett játékosok közül már az egyik birtokában van a „Leghosszabb kereskedelmi út” jutalomkártya, akkor megtartja azt.
  - Ha nincsen az egyezőségben érintett játékosok között az, akinél a „Leghosszabb kereskedelmi út” jutalomkártya van, akkor a kártyát félre kell tenni addig, míg valamelyik játékos megépít egy új „Leghosszabb kereskedelmi utat”, ami legalább 5-vagy több megszakítás nélküli szakaszból álló kereskedelmi út.

## Lovag

Akkor, amikor egy játékos „Lovag” kártyát fordít fel (ez megtörténhet a dobás előtt is), azonnal át kell helyeznie a „Rabló” (→) figurát.

- A „Lovag” kártyát kijátszó játékosnak át kell helyeznie a rablót egy általa választott tájmezőre.
- Ezt követően a játékos elrabol egy nyersanyagkártyát attól a játékostól, akinek ezen a tájmezőn települése, vagy városa áll. Ha kettő, vagy több játékosnak is áll az érintett tájmezőn épülete, akkor a játékos kiválaszthatja azt, hogy kit akar megrabolni.
- A rablás során a rabló a megraboljátékos kezében lefordítva tartott nyersanyagkártyáiból húz egyet.
- A „legnagyobb lovagi hatalom” jutalomkártyát, ami 2 pontot ér, az a játékos kapja meg, aki előtt elsőként lesz 3 felfordított „lovag” kártya.
- Amint valamelyik játékos eggyel több lovagkártyát fed fel annál, amennyi a „legnagyobb lovagi hatalom” jutalomkártya birtokosa előtt fekszik, megkapja ezt a jutalomkártyát a 2 ponttal együtt.



**Példa:** Gábor van soron és felfordít egy „lovag” kártyát. Áthelyezi a „Rabló” figurát a hegység tájkartonról egy erdőn fekvő 4-es számkorongra. Gábor most húzhat 1 lefordított nyersanyagkártyát vagy A, vagy B települést birtokoló játékosársai kezében tartott lapjai közül.

**Pontos:** Egy „lovag” kártya kijátszásakor nem kerül ellenőrzésre az, hogy a játékosnak 7 lapnál több van-e a kezében. Kártyát csak akkor kell beadni, amikor 7-es dobás történik és a játékos kezében 7 lapnál több van.

## P

### Pontértékű kártyák

A pontértékű kártyák a bónuszkártyák (→) közé tartoznak, tehát megvásárolhatóak. Ezek a kártyák jelentőségteljes kulturális vívmányokat ábrázolnak. Minden pontértékű kártya 1 pontot ér. Miután a játékos megvett egy pontértékű kártyát lefordítva maga előtt tartja azt. Amikor az éppen soron lévő játékos pontértékű kártyájával együtt eléri a 10 pontot, felfordítja a kártyát (akár többet is) és ezzel megnyeri a játékot.

**Tipp:** A pontértékű kártyákat úgy kell magunk előtt megőriznünk, hogy a játékosársaink semmilyen következtetésre ne jussanak a kártyával kapcsolatban. Az a játékos, aki mindig tart maga előtt 1-2 lapot lefordítva, az azt az érzetet kelti, hogy azok ott pontértékű kártyák.

### Pontok

Aki elsőként 10 pontot ér el és ő a soron lévő játékos, megnyeri a játékot. A játékosok pontokat kapnak a következők szerint:

Egy településért	1 pont
Egy városért	2 pont
A leghosszabb kereskedelmi útért	2 pont
A legnagyobb lovagi hataloméért	2 pont
Bónuszkártyákért	1 pont

Minden játékos 2 településsel kezd, tehát a játék elejétől 2 ponttal rendelkezik. Ez azt jelenti, hogy már csak 8 további pontot kell megszerezni a győzelemhez.

## R

### Rabló

A „Rabló” (fekete figura) a játék kezdetekor a sivatagon (→) áll. Csak akkor lehet mozgatni, ha egy játékos felfed egy „lovag” kártyát (→), vagy valaki 7-est (→) dob. Ha a rabló egy tájmezőn áll, akkor megakadályozza az adott táj nyersanyagának kitermelését. Azok a játékosok, akik településeket, vagy városokat birtokolnak ezen a területen, nem jutnak nyersanyagbevételhez ez után a terület után, egészen addig, amíg a rabló el nem mozdul innen.

**Példa (Az ábrát lásd a Lovag címszó alatt):** Gábor van soron és 7-est dobott. Át kell helyeznie a „Rabló” figurát. A rabló egy hegység tájkartonon áll. Gábor áthelyezi egy erdőn fekvő 4-es számkorongra. Gábor most húzhat 1 lapot vagy az A vagy a B településeket birtokoló játékosársai közül valamelyikétől. Ezen kívül érvénybe lép az, ha a következő dobás 4-es, akkor az A és B települések tulajdonosai nem kapnak fa nyersanyagkártyát. Ez egészen addig marad érvényben, míg egy 7-es dobás, vagy egy „lovag” kártya felfordítás nem történik.

## S

### Sivatag

A sivatag az egyetlen olyan tájmező, ami nem juttatja nyersanyagbevételhez a játékosokat. A sivatag a rabló otthona (→) ott áll, a játék megkezdésekor. Az a játékos, aki sivatagnál emel települést tisztában kell legyen azzal, hogy csak két tájmező után juthat nyersanyagbevételhez.

## SZ

### Számzsetonok

A számzsetonokon lévő számok mérete megmutatja hogy milyen valószínűséggel hoz nyersanyagbevételt a hozzá tartozó tájmező. Minél nagyobb méretben van a szám a zsetonon feltüntetve, annál nagyobb a valószínűsége, hogy kibabásra kerül. Így azok a mezők, melyeken egy „6”-os, vagy egy „8”-as számzseton van lényegesen gyümölcsözőbbek, mint azok a területek, melyeken „2”-es, vagy „12”-es számzseton van.

## T

### Taktika

Mivel a „Catan telepei” játékot változtatható játékelületen játszunk, ezért a taktikai megfontolások játékonként változóak. Ettől függetlenül van néhány általános szempont amiket nem árt, ha szem előtt tartunk. A legfontosabb szempontok:

1. Az építő és a fa a játék elején a két legfontosabb nyersanyag. Mind a kettőre szükségünk van út, vagy település megépítéséhez. Érdemes a kezdetekkor települést építenünk legalább egy „jó” erdőterülethez, vagy dombvidékhez.
2. Ne becsüljük le a kikötőhelyek értékét! Akinek például települései, vagy városai egy jól jövedelmező szántóföldnél (gabona) vannak, annak érdemes a játék során egy települést a „gabona” kikötőhelyen létesíteni.
3. Az első két település alapításakor ügyeljünk arra, hogy megfelelő háterszággal rendelkezünk, hogy a további gyarapodáshoz meglegyen a szükséges helyünk. Mind a két település alapításakor tartsuk szem előtt azt, hogy

a sziget közepe felé fekvő területek veszélyesek lehetnek, mert utunkat a játékosársak gyorsan blokkolhatják.

4. Aki sokat kereskedik, annak jobb a nyeresési esélyei.

Tegyük nyugodtan magunktól ajánlatot az éppen soron lévő játékosnak.

## Település

Minden település 1 pontot ér és tulajdonosának minden határos tájmezőről nyersanyagbevételt biztosít.

**Figyelem!** Minden település építése esetén figyelembe kell venni a távolsági szabályt – ami szerint egy települést csak akkor szabad egy kereszteződésnél felépíteni, ha a vele szomszédos három kereszteződés egyikén sincs település (egyik játékos sem épített oda sem települést, sem várost). Miután egy játékos az 5. települését felépítette, akkor az egyik települését várossá kell fejlesztenie és csak azután építhet újabb települést. A játékos visszaveszi egyik települését és a helyére egy várost épít. Ezt követően a játékos új települést építhet.

## Tengeri kereskedelem

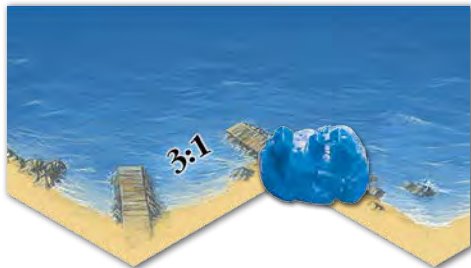
A soron lévő játékos a kereskedés szakaszban partner nélkül is cserélhet nyersanyagkártyákat: ezt a tengeri kereskedelem teszi lehetővé számára.

- **Kikötő nélkül:** A legegyszerűbb (és legkedvezőtlenebb) cserelehetőség: 4:1 arányú – ilyenkor a játékos bead a közös készletbe 4 egyforma nyersanyagot, amiért cserébe elveszi a kívánt nyersanyagkártyát (egyet) a megfelelő pakliból. A 4:1 arányú cseréhez nincs szüksége a játékosnak kikötőre (→) (település egy kikötőhelyen).

*Példa: Gábor 4 ércet tesz vissza a készletbe és elvesz egy fa kártyát. Természetesen okosabb volna először kedvezőbb cserelehetőségek után kérdezni a játékosársaktól (belkereskedelem (→)).*

- **Kikötővel:** Kedvezőbb cserelehetősége van a játékosnak, ha településsel, vagy várossal rendelkezik egy kikötőhelyen (→). Két különböző kikötőhely van a játékban:

1. **Egyszerű kikötő (3:1):** A soron lévő játékos kereskedési szakasza során 3 egyforma nyersanyagkártyát bead a közös készletbe, amiért cserébe elvesz 1 általa választott nyersanyagkártyát.



*Példa: A két játékos 3 fa kártyát tesz vissza a készletbe, majd elvesz 1 érc kártyát.*

2. **Különleges kikötő (2:1):** Mindegyik nyersanyagfajtának van egy különleges kikötője. A kedvező 2:1 arányú cserelehetőség csak arra a nyersanyagra vonatkozik, amelyik a különleges kikötőmezőn látható. Figyelem: a különleges kikötő nem jogosít fel egyéb nyersanyagok 3:1 arányú cseréjére!



*Példa: A két játékosnak van egy települése (vagy városa) a fa különleges kikötőnél. A két játékosnak így lehetősége van 2 fa kártya beadása után 1 bármilyen nyersanyagkártya elvételére. Beadhat 4 fa kártyát amiért 2 tetszése szerinti nyersanyagkártyát vehet el a készletből és így tovább.*

**Fontos!** Csak a soron lévő játékos folytathat tengeri kereskedelmet!

## Tengerpart

Azt a helyet, ahol a földmező egy tengermezővel találkozik „tengerpart”-nak nevezzük. Azokra a kereszteződésekre is, melyek tengerrel határosak, lehet települést állítani, és azt várossá kiépíteni. Ezek hátránya, hogy a tengermezőknél csak egy, vagy kettő földmező után jutunk nyersanyagbevételhez. Az előnyük az, hogy a tengerparton vannak kikötőhelyek, melyek lehetővé teszik a tengeri kereskedelmet, a nyersanyag előnyös cseréjét. A tengerpart kikötőhely nélkül nem juttat minket cserelőnyhöz.

## Út

Utak kötik össze egymással városainkat és településeinket. Utakat az útszakaszokon (→) lehet építeni. Minden útszakaszon (a parton is) csak egy út építhető. Egy út vagy egy olyan kereszteződéshez építhető ahol saját településtünk esetleg városunk áll, vagy egy olyan szabad kereszteződéshez építhető, amibe a saját utunk már betorkollik. Új út kiépítése nélkül nem emelhetünk települést. Az utak csak akkor segítenek minket ponthoz, ha sikertül megszerezünkünk a „Leghosszabb kereskedelmi út” (→) jutalomkártyát.

## Útszakaszok

Útszakasznak azt a szegélyt nevezzük, ami mentén két mező egymással érintkezik. Az útszakaszok tehát két tájmező, vagy tenger és szárazföld mezők között húzódnak. Minden útszakaszra egy út (→) építhető. Az útszakaszok mindig kereszteződésbe (→) torkollnak, ez az a pont, ahol három mező találkozik.



## V

### Város

Csak egy meglévő települést lehet várossá fejleszteni. Minden város 2 pontot ér és tulajdonosa a várossal határos területek után dupla nyersanyagbevételt kap (2 nyersanyagkártyát) abban az esetben, ha a terület száma kerül kidobásra. A felszabadult (várossá fejlesztett) településeket újra fel lehet használni a -település alapítás- szakaszban.



**Példa:** A nyersanyagbevételt hozó dobás 8-as. A kék játékos 3 érc kártyát kap, egyet a településért, kettőt a városért. A narancs játékos 2 fa kártyát kap városáért.

**Tipp:** A játék megnyerése nemigen lehetséges a települések várossá (2 pont) történő fejlesztése nélkül. Mivel minden játékosnak 5 település áll a rendelkezésére, így egyedül a települések építésével csak 5 pont érhető el.



- Szeretne többet megtudni a CATAN világról?
- Szeretné jobban megismerni a játék tervezőjét Klaus Teuber-t és a többi játékát?
- Érdeklődik a CATAN versenyek iránt?
- Pótalkatrészre van szüksége?

## catan.de

A CATAN játékok hivatalos oldalán német és angol nyelven olvashat információkat a CATAN világról.

## CATAN TELEPESEI



Catan világát most magunkkal vihetjük!

Tervezte: Klaus Teuber, Licence: Catan GmbH © 2002, catan.de  
Illusztráció: Michael Menzel, Kivitelezés: Michaela Kienle  
A játékgfigurák tervezője: Andreas Klover, 3D-Grafika: Andreas Resch  
A 2015 kiadás kiadója: Arnd Fischer  
Kiadó: Reiner Müller, Sebastian Rapp  
Szabályok: 2015. Január

© 1995, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: + 49 711 2191 - 199  
info@kosmos.de, kosmos.de

Minden jog fenntartva. MADE in GERMANY  
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.,  
1034 Budapest, Bécsi út 100., Tel.: 388-4122  
email: piatnik@piatnik.hu, Származási hely: EU  
Grafikai adaptáció: Co-Libri Reklámgrafika Bt.  
www.colibrireklam.hu