

CATAN

AZ INKA BIRODALOM FELEMELKEDÉSE

JÁTÉKSZABÁLY

Üdvözlünk az Inka Birodalomban!

Már 2000 évvel ezelőtt, az Inka nép megjelenése előtt Dél-Amerika északnyugati részén gazdag kultúrával és magas szintű intelligenciával rendelkező őslakos népek éltek. Ezek a birodalmak eltűntek; más törzsek érkeztek, akik átvették és ápolták az eltűnt népek kulturális örökségeit. De ezek a népek is eltűntek, és átadták helyüket az újonnan felemelkedő törzseknek. Végül az Inka nép lépett a történelem színpadára a 15. században. Minden versengő törzset leigáztak, és hatalmas birodalmat alapítottak, ami a mai Ecuador területétől a mai Chile középső területéig húzódott. Az Inka Birodalomról további információkat a mellékelt Almanachban olvashatsz.

Ebben a játékban mindannyian egy - egy korai kultúrájú törzs fejlesztésével kezdünk, amiket sikerre kell vezetnetek. Amikor az első törzseteket sikerre vezettétek, átveszitek a következő közepes kultúrájú törzs vezetését, amit szintén addig fejlesztetek, míg eléritek a legmagasabb szintet, mielőtt megkezditek a harmadik törzs fejlesztését. Aki harmadik törzset elsőként vezet sikerre, az megnyeri a játékot. Ez a törzs uralkodik majd minden más törzs fölött, és a dél-amerikai Inka Birodalom felemelkedését szolgálja!

Bevezetés

A lehető legegyszerűbb játékkezdésért többreszes CATAN szabályrendszert használunk:

Ismered már a CATAN Telepesei alapjáték szabályait? Akkor közvetlenül *A játék felépítése után* (2. oldalon) és az *Előkészületek* (4. oldalon) után olvasd el a „Törzsek” speciális szabályait (7. oldalon). A további fontos újításokat, szabályváltozásokat a CATAN Telepesei játékhöz képest az Almanach 20-21. oldalain találod.

Még nem ismered a CATAN Telepesei alapjáték szabályait? Akkor a játék felépítése után olvasd el a játék rövid áttekintését a 2. és 3. oldalakon. Utána olvasd el a játék alapszabályait a 4 – 6. oldalakon, majd kezd el a játékostársaidal a játékot. Javasoljuk, hogy játsszatok egészen addig, míg az első játékos befejezi az első törzsének fejlesztését. Akkor olvassátok el a törzsek speciális szabályait a 7. oldalon.

Ez a játékszabály minden fontos információt tartalmaz, amire a játékhoz szükség van! Ha a játék közben valamilyen kérdés merül fel, akkor lapozd fel az almanachot. A játékszabályban (→) szimbólummal jelölt fogalmak részletes leírását megtalálod az almanachban a jelölt címszónál.

TARTALOMJEGYZÉK

A játéktér felépítése.....	2
A játék áttekintése	2–3
Előkészületek.....	4
A játék menete.....	4–6
A törzsek	7–8
A játék vége.....	8



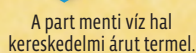
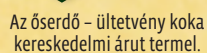
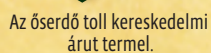
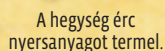
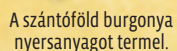
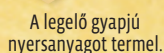
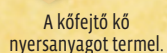
A JÁTÉKFELÜLET FELÉPÍTÉSE

Kezdőknek

Haladóknak

Miután megismerkedél, és pár játékot lejátszottál a „CATAN – Az Inka Birodalom felemelkedése” szokásos felépítésével, különféle felépítéseket alakíthatsz ki, amik leírását az almanachban olvashatod a „Felépítés, változtatható” (→) címszó alatt.

● Ezen a földterületen 8 különböző tájat látsz. Mindegyik táj másfajta nyersanyagot vagy kereskedelmi árut termel. A nyersanyagokat és kereskedelmi árukat kártyák jelképezik. Nézd meg, hogy az egyes tájkartonok milyen nyersanyagokat vagy kereskedelmi árukat termelnek:



● A játékot 2 településsel és 2 úttal kezdték. Ezzel a két településsel már 2 fejlesztéspontotok van, mert minden település 1 fejlesztéspontot jelent. Aki először elér 11 fejlesztéspontot, és így a 3. törzset sikerre vezeti, megnyeri a játékot.



A játéktér felépítése kezdőknek



■ Ahhoz, hogy fejlesztéspontokat szerezz, új utakat és településeket kell építened, és a településeket városokká kell bővítened. Ha építeni akarsz, nyersanyagokra van szükséged.

■ Hogyan jutsz a nyersanyagokhoz? Minden kör elején meghatározzátok, hogy mely tájak termelnek. Ezt a 2 kockával dobjátok ki. Például, ha a két kocka dobáseredménye összesen 11, akkor minden olyan tájkarton termel, amelyiken 11-es számkorong fekszik. A bal oldali képen tehát a hegy (ércet), kőfejtő (követ) és az őserdő – ültetvény (kokát).

■ Csak akkor kapsz jövedelmet, ha települést vagy várost építettél egy olyan tájkarton kereszteződésére, amelyik nyersanyagot vagy kereskedelmi árut termel. A képen egy piros település (A) áll a 11-es hegy egyik kereszteződésén, és egy narancssárga település (B) a 11-es őserdő – ültetvény kereszteződésén. Mivel a példánkban a kidobott szám a 11-es, ezért a piros 1 ércet, a narancssárga pedig 1 kokát kap.

■ A legtöbb település és város több különböző fajta táj (legfeljebb 3) közös kereszteződésén áll, és a dobott számtól függően legfeljebb 3 különböző nyersanyagot termel. A példánkban a kék település (C) három tájkarton közös kereszteződésén áll: hegy, kőbánya és őserdő.

■ Mivel nem tudsz az összes tájkartonra és számkoronghoz települést építeni, előfordulhat, hogy egyes nyersanyagokat csak ritkán kapsz, vagy egyáltalán nem jutsz hozzá. Az építésekhez azonban speciális nyersanyag-kombinációkat kell beadnod.

■ Ezért cserélhetsz a közös készlettel, vagy kereskedhetsz a játékos társaiddal. Tegyel kereskedelmi ajánlatot, vagy fogadd el egy játékos társad ajánlatát. A kereskedésed akkor eredményes, ha sikerül megszerezned azt a nyersanyagot, ami az építéshez hiányzott a készletedből.

■ Egy új települést csak egy szabad kereszteződésre építhetsz. Az építés feltételei:
- az egyik saját utad abba a kereszteződésbe vezet,
- a következő település 2 kereszteződés távolságban áll.

■ Gondold végig alaposan, hogy hol építed fel a településeidet! A számkorongokon különböző méretű számok vannak. A számok méretei a korongokon azt jelzik, hogy mekkora a valószínűsége annak, hogy a hozzájuk tartozó tájkarton termelni fog a „Nyersanyagbevétel” fázisban a kockadobáskor. Minél nagyobb a korongon álló szám, annál nagyobb az esélye annak, hogy a szám kidobásra kerül. Például a 6-os és a 8-as számok a legnagyobb méretűek, és nagyobb valószínűséggel kerülnek kidobásra, mint a többi szám. Minél többször dobtok ki egy számot, annál többször termel a hozzá tartozó táj.

ELŐKÉSZÜLETEK

A JÁTÉKELEMELKEDÉS FELÁLLÍTÁSA

A figurák

A játékosok figurái: Vegyetek magatokhoz a következő figurákat az állatok választott színben (3 játékos esetén a szürke figurák a dobozban maradnak): 8 település (→), 2 város (→), 7 út (→).

Bozótok: Mindenki vegyen magához 4 bozót (→).

Rabló: Állítsátok a rablót (→) az egyik őserdő keret részére.



Áttekintőkártyák

Kereskedés és építés: Mindenki vegyen el egy áttekintőkártyát (→).



Törzstáblák: Fektesse magatok elé egy-egy törzstáblát (→) és tegyetek a törzstáblák mellé 11 fejlesztésjelző korongot.



Jutalomkártyák és dobókockák:

A 2 jutalomkártyát: „Leghosszabb kereskedelmi út” (→) és „Legnagyobb harcművész” (→) tegyék a játéktábla mellé a 2 dobókockával együtt.



Nyersanyag- és kereskedelmi áru kártyák

Válogasd szét a nyersanyag- és a kereskedelmi áru kártyákat, majd felfordítva tedd őket fajtánként elkülönítve a kártyatartók rekeszeibe.



Fejlesztéskártyák

Fejlesztéskártyák 1-es hátlappal: Keverd meg az 1-es hátlapú fejlesztéskártyákat (→), majd tedd a paklit lefordítva a kártyatartó utolsó, üres kártyahelyére.



Fejlesztéskártyák 2-es hátlappal: Keverd meg a 2-es hátlapú fejlesztéskártyákat (→), majd tedd a paklit lefordítva a kártyatartó mellé. Ezek a lapok csak később kerülnek a játékba.



A JÁTÉKTÉR FELÉPÍTÉSE

Kezdőknek:

Az első települések: Állítsátok egymás után 2 települést és 2 utat a játéktáblára, ahogy azt a szabály 2. és 3. oldalain látjátok.

Három játékos esetén a szürke figurákat ne használjátok.

A fejlesztéspontok: Minden felépített település 1 fejlesztéspontot (→) ér. Tehát mindenki tegyen a törzstáblájára 2 fejlesztésjelző korongot az 1. törzse alsó két helyére.

Az első bevételek: Mindenki vegyen el a közös készletből a nagy nyomtatott betűvel jelölt (lásd a 2./3. oldalakon) településével szomszédos tájegység után egy megfelelő nyersanyagkártyát vagy kereskedelmi árut. Például a kék elvehet a „C” településéért 1 ércet, 1 követ és 1 tollat.

Fontos: A nyersanyag és kereskedelmi áru kártyákat úgy tartsátok a kezeitekben, hogy a kártyáitok darabszáma mindenki által látható legyen, a fajtája (előoldala) maradjon titokban.

Kezdőjátékos: Egymás után dobjatok a két kockával. Aki a legnagyobbat dobja, az lesz a kezdőjátékos.

Haladóknak:

Miután pár játékot lejátszottatok „Az Inka Birodalom felemelkedése” szokásos felépítésével, javasoljuk, hogy szabadon válasszátok meg az első településeitek helyét az „Alapítási fázisban” (→).

A JÁTÉK MENETE RÖVID ÁTTEKINTÉS

Amikor te vagy a soron, akkor a megadott sorrendben a következő akciólehetőségeid vannak:

1.) Nyersanyagbevétel fázis

A két kockával ki kell dobnod a lépésed nyersanyagtermelését.

A dobásod eredménye mindenkire érvényes.

2.) Kereskedés és építés fázis

Kereskedhetsz (→) és építhetsz (→).

Ezeket kívül bármikor a lépésedben (akár a Nyersanyagbevétel fázisod előtt) kijátszhatod 1 fejlesztéskártyát.

Miután befejeztél a fenti műveleteket, add oda a kockákat bal oldali szomszédodnak. Most az ő lépése következik, amit ő is az 1. akcióval (Nyersanyagbevétel fázis) kezd.

A JÁTÉK MENETE RÉSZLETESEN

NYERSANYAGBEVÉTEL FÁZIS

Dobás

A soron lévő játékos dob mindkét kockával: A kockákkal dobott számok összeadásával meghatározza a hozamot termelő tájegzőket!

Nyersanyagbevétel

Minden olyan játékos, akinek épülete (települése vagy városa) áll az egyik olyan tájegységen, amelynek a számát kidobták, elveszi a megfelelő nyersanyag és/vagy kereskedelmi áru kártyát/kártyákat a közös készletből.

Település

Az a játékos, akinek települése áll az egyik olyan tájegységen, amelynek a számát kidobták, elveszi a megfelelő nyersanyag és/vagy kereskedelmi áru kártyát/kártyákat a közös készletből. Ha a játékosnak 2 vagy 3 települése áll egy kidobott tájegységen, akkor mindegyik települése után elvehet 1 nyersanyag és/vagy kereskedelmi áru kártyát.

Város

Az a játékos, akinek városa áll az egyik olyan tájegységen, amelynek a számát kidobták, az városonként 2 nyersanyag vagy kereskedelmi áru kártyát vehet el a közös készletből.

Példa: A 6-os számot dobjátok. A piros 2 x fát kap a két településéért, a kék pedig 1 x fát kap. 4-es dobás esetén a kék 1 x tollat kapna. Ha a kék települése város lenne, akkor 4-es dobás esetén 2 tollat kapna.



KERESKEDÉS ÉS ÉPÍTÉS FÁZIS

Amikor te vagy a soron – és túl vagy a „Nyersanyagbevétel” fázison, kereskedhetsz és építhetsz. A két akciót tetszésed szerinti sorrendben csinálhatod. Például lehetőség van arra, hogy kereskedj, építs, majd újra kereskedj, és újra építs.

Kereskedés

A kereskedés azt jelenti, hogy cserélhetsz nyersanyagot vagy kereskedelmi árut. Addig cserélhetsz a körödben, amíg a nyersanyag vagy kereskedelmi árukészleted ezt lehetővé teszi, illetve szükségesnek tartod. A következő 2 kereskedéstípust tetszésed szerinti sorrendben kihasználhatod:

Kereskedés a játékosársakkal (→):

Amikor te vagy a soron, cserélhetsz nyersanyagokat vagy kereskedelmi árukat a játékosársaidal. Mond ki hangosan, hogy milyen nyersanyagra, vagy kereskedelmi árura van szükséged, és mit adnál érte. Érdemes meghallgatnod a játékosársaid esetleges ellenajánlatait.

Fontos: Csak az a játékos kereskedhet a többiekkel, aki éppen soron van. A többi játékos nem kereskedhet egymás közt.

Kereskedés a közös készlettel (→):

Amikor te vagy a soron kereskedhetsz a közös készlettel.

3:1 arányú csere a közös készlettel - nyersanyagok: Tegyél 3 azonos nyersanyagkártyát a közös készletbe, és vegyél el érte 1 tetszésed szerinti nyersanyagkártyát. **Példa:** András 3 fát tesz

vissza a közös készletbe, majd elvesz érte

1 gyapjút. Kereskedés a közös készlettel –

kereskedelmi áruk: Lehetőség van arra, hogy kereskedelmi árukat nyersanyagokra, vagy kereskedelmi árukra cserélj a közös készlettel.

- Ha van 2 azonos kereskedelmi árud, akkor tedd

a közös készletbe, és vegyél el érte 1 tetszésed szerinti nyersanyagot vagy kereskedelmi árut.

- Ha 3 különböző kereskedelmi árud

van, akkor azokat becsereélheted 2 tetszésed szerinti nyersanyagra és/vagy kereskedelmi árura.

Megjegyzés: Az itt látható kártyakombinációk csak példák, természetesen más kártyakombinációkat is használhattok a kereskedés során

Építés

Az épületek építésével jutsz hozzá a szükséges fejlesztéspontokhoz (→), és magasabb nyersanyagbevételhez is juttatnak. Az építéshez hasznos fejlesztéskártyákat (→) vásárolhatsz.

Az építéshez bizonyos nyersanyagkártya-kombinációt (lásd az áttekintőkártyádon (→) „Kereskedés és építés”) kell beadnod a közös készletbe. Amikor felépítesz egy utat, települést vagy várost, akkor a saját készletedből a játéktáblára helyezed azt.

Út (→): az építésért be kell adnod 1 x fa + 1 x kő nyersanyagokat



Az utcákon: Az útjaidat az utcákra építed. Minden utcán mindig csak 1 út állhat.

Fontos: Az őserdő és a tenger tájkartonok keretén nincsenek utcák. Ezért nem építhetsz például 2 őserdő tájkarton közös oldalára utat. Ez ennek megfelelően értendő a keretrészekre is.

Egy kereszteződésnél: Egy utat vagy olyan kereszteződéshez építhetsz, ahol saját településed / városod áll, vagy olyan kereszteződéshez, ahová a saját utad vezet. Ha az utad olyan kereszteződéshez ér, ahol egy játékosársad települése / városa (aktív vagy megsemmisült) áll, nem folytathatod az utad építését a kereszteződésen túl.

Példa: A kék a zölddel bekeretezett utcák valamelyikére építhet utat, és nem építhet a pirossal bekeretezett helyekre.



A leghosszabb kereskedelmi út:

- Ha neked van elsőként megszakítás nélkül 3 összefüggő (elágazások nem számítanak), utad felépítve, akkor megkapod „A leghosszabb kereskedelmi út” (→) jutalomkártyát. Amikor egy másik játékos hosszabb utat épít, ezt a kártyát azonnal át kell adnod neki.
- „A leghosszabb kereskedelmi út” kártya tulajdonosa a lépése során 1 alkalommal a „Kereskedés és építés” fázisban beadhat 2 tetszése szerinti nyersanyagot és/vagy kereskedelmi árut a közös készletbe, és elvehet cserébe 1 tetszése szerinti.



Példa: A piros 4 útból álló (elágazások nem számítanak) útvonalat épített, amiért megkapta „A leghosszabb kereskedelmi út” jutalomkártyát. A kék játékos útvonalát ugyanis a piros települése megszakítja, és egy 2-es és egy 3-as útvonalra bontja.

Település (→): az építésért be kell adnod 1 x fa + 1 x kő + 1 x burgonya + 1 x gyapjú nyersanyagokat



Kereszteződésen: A településedet olyan kereszteződésre kell építened, amelyhez legalább egy utad vezet. A településed építésekor be kell tartanod a „Távolsági szabályt”.

Távolsági szabály: Egy települést csak akkor építhetsz fel egy kereszteződésre, ha a vele szomszédos 3 kereszteződés egyikén sem áll sem település sem város. A szabályt be kell tartani függetlenül attól, hogy kié a település/város, és aktív vagy lerombolt törzshöz tartozik.



Példa: A piros a zölddel bekarikázott kereszteződésre építhet. A piros X-el jelölt kereszteződésekre a távolsági szabály betartásával nem építhet.

Nyersanyagbevétel: Minden település után kapsz 1 kártyát (nyersanyag,

vagy kereskedelmi áru), amikor az adott tájegység számát kidobjátok.

Fejlesztéspont: Egy település 1 Fejlesztéspontot (→) ér. Minden településért, amit felépítesz 1 fejlesztésjelző korongot teszel az aktív törzsed következő üres helyére a törzstábládon.

Város (→): az építésért be kell adnod 2 x burgonya + 3 x érc nyersanyagokat



Kiépítés: Amikor egy településed kiépítéd, akkor leveszed azt a játéktábláról, visszatessz a saját készletedbe, majd a településed helyére egy városodat állítod.

Fontos: Várost kizárólag csak egy településed kiépítésével építhetsz.

Nyersanyagbevétel: Minden városod után dupla bevételt kapsz, azaz 2 kártyát (nyersanyag, vagy kereskedelmi áru), amikor az adott tájegység számát kidobjátok.

Fejlesztéspont: Egy város 2 fejlesztéspontot ér. Mivel 1 települést építesz ki 1 várossá, így minden városért, amit felépítesz 1 fejlesztésjelző korongot teszel a törzstábládra.

Fontos: Törzsenként (→) maximum 1 várost építhetsz.

Fejlesztéskártya (→): az építésért be kell adnod 1 x burgonya + 1 x gyapjú + 1 x érc nyersanyagokat



Vásárlás: Amikor fejlesztéskártyát vásárolsz, vedd el a legelső kártyát a lefordított pakliról.

Tartsd titokban: A fejlesztéskártyáidat tartsd titokban egészen addig, amíg fel nem használod.

A 2-es fejlesztéskártyák: A 2-es számú lapokat tartalmazó pakli csak akkor kerül a játékba, amikor minden játékos teljes egészében felfejlesztette az első törzsét. Amikor ez a feltétel teljesül, csúsztasd a kártyatartó rekeszébe az 1-es lapok alá (ha van még) a 2-es lapokat.

KÜLÖNLEGES ESETEK

Hetes dobás, a rabló aktiválása

Nincs bevétel: Ha a „Nyersanyagbevétel” fázisodban 7-est dobtál, akkor egyikőtök sem jut bevételhez.

A kártyák beadása: Mindenki számolja meg a kezében tartott nyersanyag- és kereskedelmi áru kártyáit. Akinek a kezében 7 lapnál több van, annak be kell tennie a közös készletbe a lapjai felét. Páratlan kártyaszám esetén lefelé kerekítve kell beadnotok a kártyákat (például: 9 kártya esetén 4 kártyát kell beadni).

A rabló áthelyezése:

- Át kell helyezned a rablót (→) egy tetszésed szerinti tájkartonra vagy őserdő keretrészre. **Fontos:** Nem állíthatod a rablót olyan tájkartonra, amelyik kereskedelmi árut termel. Tehát sem őserdőre, sem tengerre.
- A rabló ezután elrabol az egyik játékostól egy kártyát: Húznod kell 1 nyersanyag vagy kereskedelmi áru kártyát egy olyan játékosársad kezéből, akinek települése vagy városa áll annál a tájegységnél ahová a rablót állítottad. A megrabolt játékos kezéből „vakon” húzol ki 1 kártyát.
- Lépésedet a „Kereskedés és építés” fázissal folytatod.

Fontos: Amikor annak a tájkartonnak a számát dobjátok, amelyiken a rabló áll, akkor nem jutnak bevételhez azok, akinek települése / városa áll azon a tájkartonon, egészen addig, amíg a rabló ott áll.

Fejlesztéskártya kijátszása:

tetszésed szerinti időpontban kijátszhatod, akár a „Nyersanyagbevétel” fázis előtt, de nem játszatsz ki a körödben olyan fejlesztéskártyát, amit abban a körödben szereztl.

Harcművészet (→):

A rabló áthelyezése: Amikor „Harcművészet” fejlesztéskártyát játszol ki, akkor áthelyezheted a rablót, épp úgy, mint 7-es dobás esetén és 1 kártyát is rabolhatsz.



A lap lerakása: A kijátszott „Harcművészet” fejlesztéskártyát mindig felfordítva magad elé kell tenned. : Minden ilyen kártyáért, amit kijátszottál magad elé, 1 lappal megemelkedik a kezében tartható lapok száma.

Példa: Aki 3 „Harcművészet” kártyát játszott ki, tehát 3 ilyen kártya fekszik előtte, az 7-es dobás esetén 10 lapot tarthat a kezében. Csak akkor kell beadnia a lapjai felét, ha 10 lapnál több van a kezében.

A legnagyobb harcművész:

- Ezt a kártyát akkor kapod meg, amikor elsőként előtted fekszik 2 „Harcművészet” (→) kijátszott kártyád. Amikor egy másik játékos több „Harcművészet” kártyát játszik ki, ezt a kártyát azonnal át kell adnod neki.
- Mindaddig, amíg nálad van „A legnagyobb harcművész” kártya, áthelyezheted a rablót egy őserdő keretrészre 1 alkalommal minden lépésedben. Ennek a feltétele azonban az, hogy csak akkor helyezheted át a rablót, ha egy olyan tájkartonon áll, amelyiken egyik településed vagy városod áll. Miután áthelyezted a rablót, elveszel a közös készletből egy olyan nyersanyagkártyát, amelyiken a rabló előtte állt.

Fontos: A kártya által nyújtott előnyt lépésed során bármikor kihasználhatod, akár a „Nyersanyagbevétel” fázisod kezdete előtt, mielőtt dobtál a nyersanyagtermelésért.



Fejlesztés (→):

Végrehajtás: Amikor fejlesztéskártyát játszol ki, kövesd a kártyán álló szöveg utasításait.

Eltávolítás: Azután tedd ki a kártyát a játékból.

JAVASLATOK KEZDŐKNEK

Javasoljuk, hogy alkalmazzátok az eddig megismert szabályokat és kezdjétek el a játékot. Amint az első játékos elért 4 fejlesztéspontot, ez azt jelenti, hogy a törzstábláján az 1. törzsénél 4 fejlesztésjelző korong fekszik, vegyétek hozzá az eddig megismertekhez a 7. oldalon kezdődő további szabályokat.

A TÖRZSEK

ÁTTEKINTÉS

Az a célod, hogy 3 törzsed sikerre vezessed.

A fejlesztés épületek építése által történik: Minden településért / várossért, amit felépítesz 1 fejlesztésjelző korongot teszel a törzstábládra.

Amikor egy törzsed elérte a legmagasabb fejlesztési szintet, akkor következik a megsemmisülése. A megsemmisülés jelölésére egy bozótot teszel az épületre. Ugyanakkor elkezded a következő törzsed

1. településének megalapítását.

Az első és a második törzs fejlesztési céljai

Egy fejlesztést akkor zársz le, amikor eléred a 4. fejlesztési szintet.

Vagy 4 településsel, vagy 2 településsel és 1 várossal kell rendelkezned.

A harmadik törzs fejlesztési céljai

A játékot az a játékos nyeri, aki a harmadik törzsével elsőként eléri

a 3. fejlesztési szintet, vagy 3 településsel, vagy 1 településsel

és 1 várossal kell rendelkeznie.

A törzstáblák

Fejlesztési célok: Minden törzsed fejlesztési célját látod a törzstábládon.

Fejlesztési szintek

a törzstábládon: Minden alkalommal, amikor települést vagy várost építesz 1 fejlesztésjelző korongot teszel a törzstábládra az aktív törzsed következő üres helyére. A fejlesztésjelző korongokat alulról felfelé, sorban egymás után teszed le.



A megsemmisülés: A törzstábládon látod, az átmenetet, azt hogy az egyik törzsed fejlesztésének befejezése után milyen lépéseket kell tenned a következő törzsedhez.

EGY TÖRZS MEGSEMMISÜLÉSE

Egy törzs megsemmisülése azt jelenti, hogy azt a törzset nem fejlesztheted, illetve nem építheted tovább. Egy megsemmisült törzs épületét átépítheted.

Az első törzs megsemmisülése

Amikor az első törzsed elérte a legmagasabb (4.) fejlesztési célt, akkor meg kell semmisítened

Utak: Amikor egy törzsed megsemmisül, leveszed a játéktábláról a törzsed útjait és visszateszed a készletbe.

A leghosszabb kereskedelmi út kártya: Ha nálad volt „A leghosszabb kereskedelmi út” kártya, akkor azt át kell adnod annak a játékos társadnak, akinek a leghosszabb kereskedelmi útja van abban a pillanatban (legalább 3 útból áll). Ha ebben a pillanatban két vagy több játékos között is egyezőség van, akkor a kártyát félre kell tenned. A kártya majd akkor kerül vissza a játékba, amikor egy játékosnak egyedül lesz a leghosszabb kereskedelmi útja.

Települések és városok: A megsemmisülés jelölésére egy-egy bozótot teszel az épületekre.



Példa: (A) A kék játékos 2 települést és 1 várost épített, és ezzel elérte a törzse fejlesztési célját.

(B) A kék játékos eltávolítja az útjait a játéktábláról, és minden településére és városára rátesz egy bozótot.

A második törzs megsemmisülése

Amikor a második törzsed is elérte a legmagasabb (4.) fejlesztési célt, akkor azt is meg kell semmisítened.

Az első törzs települései és városai: Először is az első törzsedhez tartozó minden, még esetlegesen a játéktáblán álló épületet (bozótokkal együtt) le kell vened a játéktábláról és vissza kell tenned a saját készletbe.

Települések, városok, utak, leghosszabb kereskedelmi út: A fentiek után semmisítsd meg a második törzsed ugyanolyan módon, ahogyan az első törzsedet megsemmisítetted.

Egy törzs megsemmisülésének következményei

Egy megsemmisült törzsrre a következő szabályok érvényesek:

Nem építheted tovább: Nem építheted ki azt a településet várossá, amelyik megsemmisült, továbbá nem építhetsz utat olyan épületedhez, amelyik bozót alatt áll.

A becsatlakozó utak: Nem építhetsz további utat egy olyan úthoz, amelyik egy megsemmisült törzs épületéhez vezet. Miután a megsemmisült épület helyére egy új saját települést építettél, csak azután folytathatod a hozzá vezető szabad utad építését (lásd alul az A ábrán).

Átéptetés: Átéptíthetsz saját, vagy idegen települést / várost, amelyik bozót alatt áll. Ha úthálózatodat olyan kereszteződéshez építtetted ki, amelyikben egy megsemmisült törzs épülete (települése / városa) áll, akkor leveheted az ott álló megsemmisült törzs épületét és az építési költségek megfizetése után építhetsz a helyére egy saját települést. A kereszteződésről levett épületet add vissza a tulajdonosának, vagy tedd vissza a saját készletbe, ha a tiéd.



Példa: (A) A piros játékos még az első törzsét fejleszti. Nem folytathatja útját a kék megsemmisült törzsének településén túl. (B) A piros játékos átépíti a kék jobb oldali (megsemmisült törzsének) települését: leveszi a kereszteződésről a kék települését a bozótval együtt, majd az építési költségek befizetése után felépíti arra a kereszteződésre a saját települését. Ezek után már onnan folytathatja az útja kiépítését.

Nyersanyagbevétel: Egy megsemmisült törzs minden települése / városa a megsemmisülés után továbbra is termel nyersanyagot vagy kereskedelmi árut, ha olyan tájegységen áll, amelyiknek a számát kidobjátok.

Rabló: Amikor olyan tájkartonra helyezed át a rablót, amelyiken egy megsemmisült törzs települése vagy városa áll, továbbra is rabolhatsz egy kártyát a megsemmisült épület tulajdonosától.

Aktív törzs: Minden törzs a megsemmisüléséig aktív törzsnek számít. A megsemmisült és az aktív törzseket úgy különbözteted meg, hogy a megsemmisült törzs épületein bozót van.

ÚJ TÖRZS ALAPÍTÁSA

Az első törzs megalapítása

Az első törzsed 2 településsel és 2 úttal alapítod meg, ahogy ez „A játéktér felépítése kezdőknek” bekezdésben áll. Már az első települések felépítés után is megkapjátok az 1 - 1 fejlesztéspontot. Tehát mindenki rátesz a törzstáblájára 2 fejlesztésjelző korongot az 1. törzs első két helyére.

A második törzs megalapítása

Amikor az első törzsed elérte a legmagasabb fejlesztési szintet, akkor ingyenesen megalapíthatod a második törzsed első települését.

Település építése: Az ingyenes települést egy szabad kereszteződésre építheted. Az építés során „A távolságszabályt” a megsemmisült törzsek épületével szemben is be kell tartanod. Legalább egy utcának ehhez a kereszteződéshez kell vezetnie. Ellentétben a játék kezdetekor felépített településsel, ehhez a településhez most nem építesz utat és ez a település nem termel azonnal.

Fontos: A települést nem építheted aktív törzs épületének építési helyére. Aktív törzs építési helyének olyan kereszteződést nevezünk, amelyikhez egy játékosársad aktív törzsének úthálózata vezet és a játékosársad oda épületet építhet. Azonban az megengedett, hogy a játékosársad építési helyével szomszédos kereszteződésre építsd a településed. Így a játékosársad a távolsági szabály betartásával oda már fog tudni települést építeni.

Példa: A narancssárga játékos megépíti a második törzse első települését (zöld nyíl). Nem építheti a települését arra a kereszteződésre, amit piros X-el jelöltünk, mivel az a szürke játékos aktív építési területe. Azonban a zöld körrel jelölt kereszteződésre lehetősége lenne települését felépíteni.



A lépés vége: Miután felépítetted a településed és elhelyezted a törzstábládán a fejlesztésjelző korongot, a lépésed véget ér. Már nem kereskedhetsz, nem építhetsz, nem játszatsz ki fejlesztéskártyát és nem használhatsz jutalomkártyát.

A harmadik törzs megalapítása

Amikor a második törzsed elérte a legmagasabb fejlesztési szintet, akkor ingyenesen megalapíthatod a harmadik törzsed első települését.

A szabályok megegyeznek a második törzs alapítására vonatkozóakkal.

Nagyon fontos megjegyzés: A harmadik törzsed első településének építési helye döntő lehet. Alaposan gondold meg, hogy hová építed. Ez különösen akkor fontos, ha az első, vagy a második olyan játékos vagy, aki a harmadik törzse első települését építi. Ugyanis az utánad következők építhetik úgy a településüket, hogy **körbezárjanak**. Ilyen esetben nem tudod megépíteni a második településed és nem lesz lehetőség megnyerni a játékot. Hasznos lehet, ha a településed egy megsemmisült törzs épületének közelében építed fel – így nem építhetnek körbe a játékosársaid.

A JÁTÉK VÉGE

Amint a harmadik törzsed elérte a legmagasabb fejlesztési szintet, és ezzel felkerült a törzstáblára a 11. fejlesztésjelző korong megnyerted a játékot. A te 3. törzsed uralkodik majd minden más törzs fölött, és a dél-amerikai Inka Birodalom felemelkedését szolgálja – 100 évvel a Spanyolok eljövetele előtt -!

Impresszum

Szerzők: Klaus és Benjamin Teuber
Licence: Catan GmbH © 2018, catan.de
Fejlesztőcsapat: Arnd Beenen,
Coleman Charlton, Morgan Dontanville,
Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin,
Martin Pflieger, Guido Teuber

Illusztráció: Claus Stephan, Martin Hoffmann
Kivitelezés: Michaela Kienle
A figurák tervezése: Martin Hoffmann, Claus Stephan
3D-Grafika: Andreas Resch
Technikai termékfejlesztés: Monika Schall
Szerkesztés: Arnd Fischer, Martin Pflieger

© 2018 KOSMOS Verlag,
Stuttgart, Germany
www.kosmos.de
Minden jog fenntartva.
Szarmazási hely: Németország
Termékkód: 802294

Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.,
1034 Budapest, Bécsi út 100.,
www.piatnik.hu
email: piatnik@piatnik.hu,
Szarmazási hely: EU