



CATAN TELEPESEI

JÁTÉKLEÍRÁS

Ez a játékszabály minden fontos információt tartalmaz, amely a játékhoz szükséges! Ha a játék közben mégis további információra van szüksége, lapozza fel a Kis telepes-almanachot a nyíllal (→) jelölt címszónál.

Kiinduló állás kezdőknek

Az első játékhoz javasoljuk a példában ábrázolt játéktáblát összeállítását. Első lépésként illesszük össze a keretet alkotó 6 keretmezőt a tengerekkel, majd a keret által közrezárt területet töltsük ki a hatszögletű tájmezőkkel. Ezekre helyezzük el az ábrának megfelelően a számzsetonokat. Ügyeljünk a kikötők (példában megadott) pontos helyzetére!

Kiinduló állás haladóknak

Néhány forduló után használjuk ki a játéktáblát variálhatóságát! Ehhez minden információ megtalálható a Felépítés, változtatható (→) címszónál.

ELŐKÉSZÍTÉS

Kiinduló állás kezdőknek

- Minden játékos magához vesz egy „Építési költségek” kártyát, valamint egy színben: 5 települést (→), 4 várost (→) és 15 útszakaszt (→). Minden játékos elhelyez 2 települést a játéktáblán, majd a maradék játékkiegészítőket maga elé teszi. Három játékos esetén a piros alkatrészeket félre kell tenni.
- A „Leghosszabb kereskedelmi út” (→) és a „Legnagyobb lovagi hatalom” jutalmakártyákat tegyük a játéktábla mellé.



- A nyersanyagkártyákat fajtánként különválogatva, 5 paklira osztva, felfordítva tegyük a kártyatartó rekeszeibe.



- A „Bónuszkártyákat” (→) megkeverés után lefordítva tegyük a kártyatartó üres rekeszébe.



- Végül minden játékos megkapja a betűvel jelölt (lásd 1. oldalon) települése után járó nyersanyagkártyákat. Minden olyan tájegység után, ami a településsel határos, jár egy megfelelő nyersanyagkártya.
Példa: A kék játékos a fenti települése után 1-1 fa, érc és építőkö kártyát kap.
- A játékosok nyersanyagkártyáikat egymás elől takarva a kezükben tartják.

ÁTTEKINTÉS A JÁTÉK MENETÉRŐL

A játékot a legidősebb játékos kezdi. Az éppen soron lévő játékosnak az alábbiakban leírt sorrendben a következő akció lehetőségei vannak:

- Ki kell dobnia a kör nyersanyagbevételét (az eredmény minden játékosra érvényes).
- Kereskedhet (→): nyersanyag cseréje – a játékosársakkal is.
- Építhet (→): Útszakaszt (→), települést (→), várost (→) és/vagy bónuszkártyát vásárolhat.

Továbbá: Egy általa választott tetszése szerinti időpontban (akár a dobása előtt is) kijátszhat egy a már a tulajdonában lévő bónuszkártyát (→).

Ezt követően a bal oldali szomszédja kerül sorra, aki lépését az 1. akció végrehajtásával kezdi.

A JÁTÉK MENETE RÉSZLETESEN

1. Nyersanyagbevétel

A soron lévő játékos egyszerre dob mind a két kockával: a két kocka által mutatott számokat összeadva meghatározásra kerül az, hogy mely tájmezők „termelnek” nyersanyagot.

- Minden játékos, akinek a települése egy olyan tájmezőn áll, amit a dobás eredménye meghatároz, elvesz egy, a tájkartonnak megfelelő nyersanyagkártyát. Abban az esetben, ha egy játékosnak 2, vagy 3 települése is áll az érintett tájegységen, akkor minden települése után elvehet 1 nyersanyagkártyát. Ha a játékosnak városa áll a meghatározott tájegységen, akkor városa után 2 nyersanyagkártyát vehet magához.

Példa: A dobott szám: 8.
Piros 2 ércet kap a két települése után. Fehér 1 ércet kap. Egy 10-es dobás esetén a fehér 1 gyapjút kapna. Ha a fehér települését már várossá fejlesztette volna, akkor egy 10-es dobás esetén 2 gyapjút kaphatna.



2. Kereskedés

Ezek után a játékos kereskedhet annak érdekében, hogy megszerezze a számára szükséges, hiányzó nyersanyagot! A kereskedésnek kétféle módja van:

a) Belkereskedelem (kereskedés a játékosársakkal) (→):

A soron lévő játékos nyersanyagot cserélhet játékosársaival. A játékos kinyilvánítja azt, hogy milyen nyersanyagra van szüksége és azt, hogy mit adna érte. De meghallgathatja játékosársai ajánlatait is, és ellenajánlatot tehet.

Fontos: Csak az éppen soron lévő játékosal szabad cserélni. A többi játékos egymás között nem cserélgethet.

b) Tengeri kereskedelem (kereskedés a bankkal) (→):

A soron lévő játékos a kereskedés szakaszban partner nélkül is cserélhet!

- Bármikor cserélhet 4:1 arányban – ilyenkor bead a készletbe 4 egyforma nyersanyagot, amiért cserébe elvesz 1 általa választott nyersanyagkártyát.
- Ha a játékos egy kikötőhelyen (→) településsel rendelkezik, kedvezőbben cserélhet. Egyszerű (3:1) kikötőben: 3 egyforma nyersanyagkártyát bead a készletbe, amiért cserébe elvesz 1 általa választott nyersanyagkártyát. Különleges (2:1) kikötőhelyen: bead a készletbe 2 a különleges kikötőmezőn látható nyersanyagot, amiért cserébe elvesz 1 általa választott nyersanyagkártyát.



Tengeri kereskedelem 4:1 kikötő nélkül



Tengeri kereskedelem 3:1, egyszerű 3:1 kikötővel



Tengeri kereskedelem 2:1, különleges fa kikötővel

3. Építkezés

Végül a játékos megkezdheti az építkezést azért, hogy nyersanyagbevételét és pontjait (→) növelje.

- Az építkezéshez bizonyos nyersanyag-kombinációkat (lásd az építési költségek kártyán) kell beadnia, majd ennek megfelelően a készletéből a játéktáblán elhelyeznie egy útszakaszt, települést, vagy várost. A beadott nyersanyagkártyák visszakerülnek a közös készletbe.

a) Út (→): szükséges: építőkö + fa



- Minden útszakaszra egy út (→) építhető.
- Egy út egy olyan kereszteződéshez építhető, ahol saját

településünk esetleg városunk áll, vagy amibe a saját utunk már betorkollik és nem áll ott idegen település vagy város.

A narancs játékos a késsel jelölt útszakaszokon építhet utat, a pirossal jelölt szakaszokon pedig nem építhet.



- Amint egy játékos egy olyan útvonalra rendelkezik (az elágazásokat nem számoljuk) ami legalább 5-vagy több megszakítás nélküli útszakaszból áll, tehát sem idegen település, sem idegen város nem szakítja meg, megkapja a „Leghosszabb kereskedelmi út” (→) jutalomkártyát. Amikor egy másik játékosnak sikerül hosszabb utat építenie, azonnal hozzá kerül a jutalomkártya. A jutalomkártya 2 pont értékű.



Leghosszabb kereskedelmi út



A piros játékosnak egy 6 útszakaszból álló útja van (az elágazás nem számít bele), és ezzel az övé a leghosszabb út. A narancs játékos 7 szakaszból álló útját a piros játékos települése felépítésével 2-es 5 útszakaszból álló utakra szakította.

b) Település (→): szükséges: építőkö + fa + gyapjú + gabona



- Települést olyan szabad kereszteződésbe lehet építeni, ahová legalább egy utunk vezet. Egy település építése során figyelembe kell venni a távolsági szabályt.
- A távolsági szabály szerint egy települést csak olyan kereszteződésbe lehet felépíteni, ahol a három határos kereszteződésben nem áll sem település, sem város - függetlenül a tulajdonostól.



A narancs játékos a késsel jelölt kereszteződésbe építhet települést, a pirossal jelöltekbe pedig a távolsági szabály miatt nem építhet.

- Minden egyes település után tulajdonosa nyersanyagbevételhez jut a határos tájegységről: 1 nyersanyagkártya, ha a településhez tartozó tájmező száma kidobásra kerül.
- Minden település **1 pontot ér.**

c) **Város (→):** szükséges: 3 x érc + 2 x gabona
Csak meglévő település fejleszthető várossá!

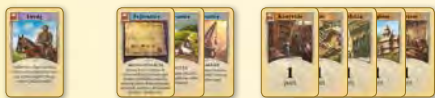


- Akkor, amikor egy játékos egyik települését várossá fejleszti, visszateszi készletébe a települést és a helyébe egy várost állít.
- Egy város után tulajdonosa kétszer annyi nyersanyagbevételhez jut, mint egy település után: 2 nyersanyagkártya, ha a városhoz tartozó tájmező száma kidobásra kerül.
- Minden város **2 pontot ér.**

d) **Bónuszkártya vásárlás (→):**
szükséges: érc + gyapjú + gabona



- Akkor, amikor egy játékos bónuszkártyát vásárol, elveszi a bónuszkártyákból kialakított pakli legfelső lapját.
- A játékban három típusú bónuszkártya van, melyeknek eltérőek a hatásai:



Lovag (→); Fejlesztés (→); Pontértékű kártya (→)

- A megvásárolt bónuszkártyákat felhasználásukig titokban tartjuk.

4. Különleges esetek

a) **Hetes dobás (→) a rabló aktívvá válik**

- Amikor egy játékos 7-est dob, akkor egyik játékos sem jut nyersanyagbevételhez.
- Minden olyan játékos, akinél 7 darabnál több nyersanyagkártya van, az a kártyáinak a felét kiválasztja és visszateszi a közös készletbe. Szükség esetén a játékos javára, lefelé kerekítve kell a kártyákat visszaadni. Például 9 nyersanyagkártya birtoklása esetén 4 darabot.
- Ezt követően át kell helyezni a rablót (→):
 1. A játékos a rablót egy másik tájmezőre helyezi.
 2. Ezután a rablót áthelyező játékos elrabol 1 lefordított nyersanyagkártyát az egyik olyan (ha van olyan) játékos társának a kezéből, akinek települése, vagy városa áll azon a területen, ahová a rablót állította. A megrabolt játékos társ a rablás alatt nyersanyagkártyáit lefordítva tartja a kezében.

3. A játékos körét a kereskedési szakasszal folytatja.

Fontos: Ha annak a területnek a száma kerül kidobásra, amelyiken a rabló áll, akkor az érintett területen álló települések, városok után tulajdonosaik nem jutnak nyersanyagbevételhez.

b) **bónuszkártya kijátszása (→)**

A soron lévő játékos egy általa választott, tetszése szerinti időpontban (akár a dobása előtt is) kijátszhat egy a már a tulajdonában lévő bónuszkártyát. Nem játszhat ki olyan kártyát, amit ebben a körében vásárolt.

Lovag kártyák (→):



- Az a játékos, aki kijátszik egy lovag kártyát áthelyezi a rablót egy általa választott tájmezőre, lásd fent 1. + 2. pontok.
- A kijátszott lovag kártyák felfordítva a játékosok előtt maradnak.

- Az a játékos, aki előtt elsőként lesz 3 felfordított lovag kártya, megkapja a „Legnagyobb lovagi hatalom” jutalmokártyát, ami 2 pontot ér.



Legnagyobb lovagi hatalom

- Amint egy másik játékos eggyel több lovagkártyát fed fel, megkapja addigi tulajdonosától ezt a jutalmokártyát és a hozzá tartozó 2 pontot.

Fejlesztés kártyák (→):



Az, aki ilyen kártyát játszik ki, végrehajtja a kártyán lévő utasításokat. Ezt követően a kártya kikerül a játékból.

Pontértékű kártyák (→):



A pontértékű kártyáikat a játékosok a játék folyamán titokban tartják. Ezeket a lapokat csak akkor érdemes felfordítani, ha egy játékosnak sikerül a 10 pontot elérnie.

A JÁTÉK VÉGE (→)

A játék abban a lépésben ér véget, amelyikben egy soron lévő játékos eléri, vagy meghaladja a 10 pontot. A nyeréshez a játékosnak soron kell lennie és legalább 10 ponttal kell rendelkeznie.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

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

© 1995, 2015
Franck-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
Art.-Nr.: 794995

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

JÁTÉKLEÍRÁS

Azért, hogy megkönnyítsük a játékkezdést, több részből álló CATAN-szabályrendszert alkalmazunk: Kérjük olvassa el elsőként a bevezető áttekintést ezen az oldalon. Ezután olvassa el a játékszabályt a 2-4 oldalon és kezdjék el a játékot. Minél jobban elmerülnek a játékban, annál több kérdés merül fel, ezek megválaszolásához vegye segítségül az almanachot.

Áttekintés

1 Előttünk terül el Catan szigete, amely tengerrel körülvev 19 tájmezőből áll. Az a feladatunk, hogy a szigetet betelepítsük.

2 Catan szigetén egy sivatag és öt különböző tájegység található, melyek mindegyike más-más nyersanyagot biztosít a telepéseknek.



3 A játékot 2 településsel és 2 útszakasszal kezdjük. A két településsel máris szereztünk 2 pontot. Az nyer, aki elsőként ér el 10 pontot!

4 Azért, hogy pontokat kapjunk, új utakat, településeket kell építenünk, a településeket pedig városá kell fejlesztenünk. Egy város 2 pontot ér. Az építéshez természetesen szükségünk lesz nyersanyagokra is.

5 Hogyan juthatunk nyersanyaghoz? Minden körben kiderül, hogy melyik tájegységnek van nyersanyaghozama. Azt, hogy melyik körben melyik tájegységnek van nyersanyaghozama, azt a két dobókockával kidobott szám és a tájegységeken fekvő számszetonok (1-12-ig számokkal) határozzák meg. Például „3”-as dobás esetén minden olyan mező termel, amelyiken „3”-as számszeton fekszik. Az ábrán látható példa szerint az erdő fát, a hegység pedig ércet.

CATAN

TELEPESEI



Szívesebben fogadna egy szabálymagyarázatot, a szabály elolvasása helyett? Professzor Easy a következőket javasolja Önnek:

Rendelkezik okostelefonnal, tablettel iOS vagy androiddal? Akkor ingyenesen letöltheti német nyelven a „Catan Brettspiel Assistent” (Catan játékkasszisztens) alkalmazást. A „játékkasszisztens” bevezeti önt és játéktostársait a játékter kialakításával kezdődően a játékba.

Vagy látogasson el a **profeasy** weboldalra, ahol Marlene, Vicky és Siegfried játékát követheti nyomon, német, vagy angol nyelven.



Kiindulóállás kezdőknek



6 Nyersanyagbevitelünk csak akkor van, ha településünk, vagy városunk olyan tájegységgel határosan áll, amelyiknek a számát kidobták. Az ábrán látható példában 3-as dobás esetén a fehér fát kap, a kék és a sárga pedig ércet kap.

7 A legtöbb település több tájegységgel (maximum 3-al) is határos és a dobott számnak megfelelően különböző nyersanyagot „termel”. A példánkban a „D” település erdővel, legelővel és hegységgel határos, ezért a „D” település három tájegység után juthat nyersanyaghoz.

8 Mivel nincsen lehetőségünk arra, hogy mindenfajta (különböző számszetonokat tartalmazó) tájegységen települést építsünk, így némely nyersanyaghoz csak ritkán, vagy egyáltalán nem tudunk hozzájutni. Az új építésekhez viszont szükségünk lesz bizonyos nyersanyag-kombinációkra.

9 Éppen ezért kereskedjünk játéktostársainkkal, akik csereajánlatokat tesznek nekünk, vagy elfogadják csereajánlatunkat. Ha sikerül jó cserét lebonyolítanunk, megszerezhetjük az építéshez - fejlesztéshez szükséges (hiányzó) nyersanyagokat.

10 Új települést csak szabad kereszteződésben építhetünk.

Az építkezés feltételei:

- Saját utunk vezet a kereszteződésbe.
- A következő település legalább két kereszteződéssel távolabb áll.

11 Jól fontoljuk meg, hogy hány órá építünk települést!

A számszetonokon lévő számok különböző mérettel jelzik, hogy milyen gyakorisággal kerülhetnek kidobásra. A nagyobb mértékben feltüntetett számok kidobása gyakrabban fordul elő.

A legnagyobb mértékben, pirossal jelzett számok 6 és 8 nagy valószínűséggel gyakrabban kerülnek kidobásra. Összegzés: Minél gyakrabban kerül egy szám kidobásra, annál gyakrabban juttat nyersanyaghoz.



KOSMOS