

# CATAN TELEPESEI

## JÁTÉKLEÍRÁS

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

### Startfelállítás kezdőknek

Az első játékhoz javasoljuk a példában ábrázolt játéktábla összeállítását. Első lépésként illesszék össze a keretet alkotó 6 keretmezőt a tengerekkel, majd a keret által közrezárt területet töltsék ki a hatszögletű tájmezőkkel. Ezekre helyezték el az ábrának megfelelően a számzsetonokat. Ügyeljenek a kikötők példában megadott, pontos helyzetére!

### Startfelállítás haladóknak

Egy-két játékot követően kihasználhatjuk a játéktábla változtathatóságát. Ehhez minden információt megtalál a Felépítés, változtatható (→) címszónál.

## ELŐKÉSZÍTÉS

### Startfelállítás 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 alkiegészítőket 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 „Bónusz kártyákat” (→) megkeverés után lefordítva tegyük a kártyatartó üres rekeszébe.



- Végül minden játékos megkapja a csillaggal 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 gyapjú 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:

1. Ki kell dobnia a kör nyersanyagbevételét (az eredmény minden játékosra érvényes).
2. Kereskedhet (→): nyersanyag cseréje – a játékos társakkal is.
3. Építhet (→): Útszakaszt (→), települést (→), várost (→) építhet és/ vagy bónusz kártyát vásárolhat.

Továbbá: Egy általa választott tetszése szerinti időpontban (akár a dobása előtt is) kijátszhat egy a már a tulajdonában lévő bónusz kártyát (→). 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 településnek 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 játékosársáival. 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, kedvezőbbben 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



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 szakaszon pedig nem építhet.



- Amint egy játékos egy olyan útvonallal 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 útunk vezet. Egy település építése során figyelembe kell venni a távolsági szabályt.
- A távolsági szabály szerint egy települést csak olyan kereszteződésben 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 új 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 települése 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 rablót aktívvá válik**

- Amikor egy játékos a nyersanyagbevételek fázisban 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) játékosársának

a kezéből, akinek települése, vagy városa áll azon a területen, ahová a rablót állította. A megrabolt játékosárs a rablás alatt nyersanyagkártyáit lefordítva tartja a kezében.

3. A játékos körét a kereskedési szakasszal folytatja.

**Fontos:** Ha az a település kerül kidobásra, amelyiken a rablót áll, 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, amelyet ebben a körében vásárolt.



**Lovag kártyák (→):**

- Az a játékos, aki kijátszik egy lovag kártyát áthelyezheti 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.

© 1995, 2010 Kosmos Verlag  
Tervezte: Klaus Teuber  
www.klausteuber.de  
Licence: Catan GmbH  
www.catan.com

Grafika: Michaela Kienle/Fine Tuning  
Illusztráció: Michael Menzel  
Játékfigurák tervezése: Andreas Klobler  
Kiadó: Reiner Müller, Sebastian Rapp  
Minden jog fenntartva!

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



# CATAN TELEPESEI

## JÁTÉKLEÍRÁS

### A A játék áttekintése és a startfelállítás kezdőknek

**1** Előtűnik terül el Catan szigete, amely tengerrel körülvevett 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 már szerezünk 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 fejlesztünk. Egy város 2 pontot ér. Az építéshez természetesen szükségünk lesz nyersanyagokra is.

**5** Hogyan juthatunk nyersanyaghoz? Egészen egyszerűen: Minden körben kiderül, hogy melyik tájegységnek van nyersanyaghozama. Ezt két dobókockával kidobott szám határozza meg számunkra. Ezért van minden tájegységen egy számszertot 2-12-ig számokkal. Például egy „3”-as dobás esetén minden olyan mező termel, amelyiken „3”-as számszertot fekszik. Az ábrán látható példa szerint tehát az erdő fát, a legelő pedig gyapjút.

Kérjük használja a Catan játékszabályrendszer 3 elemét, hogy könnyedén játékba kezdhesen! Először olvassa el az **A** bevezetőt, hogy megfelelő áttekintést nyerjen a játékról, majd olvassa végig a **B** rövid játékszabályt és kezdjen bele a játékba! Végül a játék során válaszokat találhat a felmerülő kérdésekre a **C** Kis teles-almanachban. Ebben példákkal, ábrákkal és a hozzájuk tartozó leírásokkal segítjük az első Catan partik lejátszását.



A „Catan telepesei” játékhoz interaktív bemutatót talál a [www.profeasy.de](http://www.profeasy.de) oldalon német/angol nyelven.

Kísérje figyelemmel Marlene, Vicky és Siegfried játékát. **Ihr Prof. Easy**

**6** Nyersanyagbevételre csak az a játékos jogosult, akinek települése, vagy városa az adott tájegységgel határosan áll. Az ábrán látható példában egy piros (A) határos az erdővel, egy kék (B) pedig a legelővel. Egy 3-as dobás esetén tehát a piros fát kap, a kék pedig gyapjút.

**7** A legtöbb település több tájegységgel (maximum 3-al) is határos és a dobott számmal megfelelően különböző nyersanyagot „termel”. A példánkban a „C” település 3 mezővel határos: erdő, szántóföld és legelő; amíg a „D” település a parttal és két tájmezővel: dombvidékkel és legelővel határos, ezért csak két tájegység után juthat nyersanyaghoz.

**8** Mivel nincsen lehetősége arra, hogy a különböző számszertokkal ellátott minden fajta tájegységen települést építsen, így némely nyersanyaghoz csak ritkán, vagy egyáltalán nem fog hozzájutni. Az új építmények építéséhez viszont bizonyos nyersanyagkombinációkra szüksége lesz.

**9** Éppen ezért kereskedhet játékos társaival, akik csereajánlatokat tesznek önnek, vagy elfogadják az ön csereajánlatát. Ha sikerül jó cserét lebonyolítania, megszerezheti azt a nyersanyagkártyát, amire szüksége van egy-egy építéshez, fejlesztéshez.

**10** Új települést csak szabad kereszteződésben lehet építeni. Az építés feltételei, hogy saját útja vezet a kereszteződésbe és a következő település legalább két kereszteződés távolságra áll.

**11** Jól fontolja meg, hogy hová épít települést! A számszertokokon lévő számok különböző méretűekkel jelzik, hogy milyen gyakorisággal kerülhetnek kidobásra. A nagyobb méretben feltüntetett számok gyakoribbak. A legnagyobb méretben, pirossal jelzett számok 6 és 8 a legnagyobb valószínűségi dobások. Összegzés: Minél gyakrabban kerül egy szám kidobásra, annál gyakrabban juttat nyersanyaghoz.

