

1
 Ön előtt fekszik Catan szigete, amely 19 területből áll, és tenger veszi körül. A feladat a sziget betelepítése.

2
 Catanon egy sivatag és öt különböző tájegység található: mindegyikük más-más nyersanyagforrást biztosít.

Erdő	= fa	(fatörzsek)
Legelő	= gypajú	(juh)
Szántó föld	= gabona	(kékék)
Dombvidék	= agyagos talaj	(építőkövek)
Hegység	= érc	(ércközet)

(Sivatag = nyersanyaggal nem rendelkezik)

3
 A játékot két településsel és két úttal kell kezdeni. A két településsel máris két pont jár. Aki először ér el tíz pontot, megnyerte a játékot.

4
 A pontok megszerzése érdekében a játékosok új utakat és településeket építenek, valamint a településeket városokká bővítik. Egy város két pontot ér, ám aki építeni akar, annak természetesen nyersanyagra van szüksége.

5
 Hogyan lehet szert tenni a szükséges nyersanyagokra? Egyszerűen: minden körben kiderül, melyik tájegységnek van éppen nyersanyaghozama, mégpedig két dobókocka segítségével – ezért van minden tájegység közepén egy kerek mezőbe írt szám. Ha például valaki hármat dob, minden hármassal ellátott mező nyersanyagot ad – a bemutatott példában az erdő fát, a szántó föld pedig gabonát.

6
 A nyersanyagra azonban csak az a játékos jogosult, akinek települése vagy városa közvetlenül határos az adott tájegységgel. Példánkban a piros (A) település határos a szántófölddel, a narancssárga (B) pedig az erdővel. Ha a dobókockával hármast dobtunk, akkor értelemszerűen a piros játékos gabonát, míg a narancssárga játékos fát kap.

7
 A nagyszerű a dologban az, hogy egy település (vagy város) mindig több (legfeljebb három) tájegységgel lehet határos, ennek következtében – a dobott számnak megfelelően – különböző nyersanyagokhoz juthat. Példánkban a C település három mezővel határos, erdővel, hegyességgel és dombvidékkel, míg a tengerparton lévő D település csak kettőtől, az erdőtől és a szántóföldtől számíthat nyersanyagra.

8
 Ön immár szorgos telessként halmozza bevételeit. Csakhogy mivel nem áll mindenütt települése, bizonyos bevételekről le kell mondania. Ez pedig rosszul jön akkor, ha új épületek emelésekor meghatározott nyersanyagkombinációkra van szüksége.

9
 Éppen ezért akár kereskedhet is játéktársaival, akik csereajánlatokat tesznek Önnek, vagy elfogadják az Ön ajánlatait. Ha szerencsével jár, talán épp azt a kártyát szerzi meg, amely egy új település felépítéséhez hiányzott Önnek.

10
 Új települést csak a szabad kereszteződéseknél lehet építeni. Az építkezés feltétele, hogy egy saját út vezessen ide, és a legközelebbi település legalább két kereszteződéssel arrébb legyen.

11
 Ám jól fontolja meg, hová építi fel települését! A számsetonon lévő számjegyek különböző méretűek és színűek, ezzel is jelzik, hogy mekkora a valószínűséggel számíthat a találatra. A nagyobb számjeggyel írt számokat bárki nagyobb eséllyel dobhatja. A piros hatos és nyolcas a legnagyobb alakú, mert valószínűleg ezek kerülnek ki a legtöbbször „győztesként” a dobásokból. Márpedig minél gyakoribb egy mezőn a találat, annál gyakrabban lehet onnan nyersanyagbevételre szert tenni.

Következik a B rész, kérjük fordítson!



B JÁTÉKSZABÁLY

Ez a játékszabály minden fontos információt tartalmaz, amely a játékhoz szükséges.

Ha a játék közben mégis további információkra van szüksége, lapozza fel a Kis telepés-almanachot a → nyíllal jelölt címszónál

A sziget felépítése

(Startfelállás kezdőknek)

A változtatható játéktábla ellenére azt ajánljuk, hogy az első néhány játék során kövesse a kezdők számára (→) a túloldalon felvázolt startfelállást: ebben az esetben minden játékos közel egyenlő eséllyel indulhat. A játéktáblát pontosan az ábrának megfelelően állítsa fel: a tájakat, rajtuk a számokat és körbe a tengert.

(Startfelállás haladóknak)

Még több örömet okoz a játék, ha kihasználjuk a játéktábla változtathatóságát. Ez azt jelenti, hogy a játéktáblát a mezők megkeverése után, véletlenszerűen építjük fel, s így az játékról játékra változik. Aki máris (vagy később) így szeretne játszani, minden információt megtalál a „Felépítés, változtatható” (→) címszó alatt. Hasznos tippeket pedig az „Alapítási szakasz” (→) és a „Taktika” (→) címszó alatt talál.

Előkészítés

(Startfelállás kezdőknek)

- Minden játékos választ egy színt, és kap 5 települést, 4 várost és 15 utat – nem többet, és nem kevesebbet! Minden játékos felállít 2 utat és 2 települést a játéktáblára (lásd a túloldalon). A többi települést, utat és várost mindenki leteszi maga elé. Ha csak hárman játszanak, az összes piros játékgfigurát félreteszik.
- Minden játékos kap egy Építési költségek kártyát.
- A Leghosszabb kereskedelmi út (→) és a Legnagyobb lovagi hatalom (→) elnevezésű jutalomkártyákat a dobókockákkal együtt a játéktábla mellé helyezzük.
- A nyersanyagkártyákat öt paklira osztjuk, és felfelé fordítva a játéktábla mellé tesszük.
- A bónuszkártyákat (→) összekeverjük, és egy pakliban, lefordítva félretesszük.
- Végül minden játékos megkapja saját, csillaggal jelölt településéhez (lásd a túloldalon) járó első nyersanyagbevételét (→): **minden olyan területegység** után, amely határos ezzel a településsel, jár **egy** megfelelő nyersanyagkártya a pakliból. Példa (lásd a túloldalon): a kék játékos kap a fenti települése után 2 faanyag és 1 gabonakártyát.
- A nyersanyagkártyákat mindig kézben, a játékosársak számára nem látható módon tartjuk.

A játék menetének áttekintése

A legidősebb játékos kezd. A soron lévő játékos az **alábbi sorrend szerint** a következőket teheti:

1. Dobással dönt a **nyersanyagbevételről** (→) (a dobás eredménye minden játékosra vonatkozik).
2. **Kereskedhet** (→); nyersanyagokat cserélhet játékosársával is.
3. **Építkezhet** (→): utakat (→), településeket (→), városokat építhet (→), és/vagy bónuszkártyákat vásárolhat (→).

Fontos: Amíg egy játékos soron van, addig bármikor felhasználhatja egy bónuszkártyáját (→). Utána baloldali szomszédja folytatja a játékot.

A játék menetének részletes leírása

1. Nyersanyagbevételek

- A soron lévő játékos első feladata, hogy dobjon, mégpedig egyszerre mindkét kockával: a dobott számok összege határozza meg azokat a területegységeket, amelyekről bevételt lehet szerezni!
- Minden játékos, akinek a dobás eredménye által meghatározott területegységgel határos kereszteződésnél (→) áll **települése**, ennek a területnek a nyersanyagából vesz **egy** kártyát.

Példa: (→) nyersanyagbevételek

Ha a játékosnak 2 vagy 3 települése van a dobott terület körül, akkor természetesen minden települése után kap egy nyersanyagkártyát.

2. Kereskedés (→)

Ezután a soron következő játékos tetszése szerint kereskedhet (mindkét kereskedési módban), hogy cserével megszerezze a hiányzó nyersanyagkártyákat.

a) Belkereskedelem (→)

A soron következő játékos **minden játékos**al cserélhet nyersanyagkártyát. Közölheti társaival, mely nyersanyagokra van szüksége, és mit hajlandó értük cserébe adni. De meg is hallgathatja a játékosársak javaslatait, és tehet ellenajánlatot. **Fontos:** A játékosok csak a **soron következő játékos**al cserélhetnek. A soron nem lévő játékosok **egymás közt nem kereskedhetnek!**

b) Tengeri kereskedelem (→)

A soron következő játékos partner nélkül is kereskedhet!

- Alapvetően 4:1 arányban cserélhet, azaz **négy azonos** nyersanyagkártyáját visszateszi a pakliba, és cserébe szabadon **választ egy nyersanyagkártyát**.
 - Amennyiben **kikötőnél** (→) létesített települést, **kedvezőbb feltételekkel** kereskedhet: a különleges (nyersanyag-szimbólummal ellátott) kikötőkben 3:1 vagy 2:1 arányban.
- Fontos:** A 4:1 arányú csere mindig lehetséges, akkor is, ha a játékos nem rendelkezik kikötői településsel.

3. Építkezés (→)

A soron következő játékos végül építkezhet is, hogy növelje pontjainak (→) számát!

- Az építkezéshez bizonyos nyersanyagkártya-kombinációkat (lásd az Építési költségek kártyát) kell leadni; cserébe a játékos megfelelő számú utat, települést és várost vehet ki a készletből, melyeket kitesz a játékmezőre.
- Egyetlen játékos sem építhet több épületet, mint amennyit birtokol – tehát legfeljebb 5 települést, 4 várost és 15 utat.

a) Út (→); szükséges alapanyag: építőkö és fa

- Az új út mindig egy **saját** úthoz, településhez vagy városhoz vezet.
- Minden útvonalon csak egy útszakaszt lehet építeni.
- Mihelyt valamelyik játékos egy legalább **öt** útszakaszból álló, folyamatos úttal rendelkezik (a leágazások nem számítanak), megkapja a Leghosszabb kereskedelmi út (→) kártyát. Azonban, ha egy másik játékosnak sikerül hosszabb utat építeni, mint az addigi leghosszabb út, akkor azonnal övé lesz ez a jutalomkártya.

b) Település (→); szükséges alapanyagok: építőkö, fa, gyapjú és gabona

- Az építésnél fontos a távolsági szabály (→) betartása: egy települést csak akkor lehet az adott kereszteződésnél emelni, ha a **három vele szomszédos kereszteződésen** NEM épült még település – (semelyik játékos tulajdonában).
- A településhez legalább **egy** saját útnak kell vezetnie.
- Mindegyik település jogosulttá teszi tulajdonosát bizonyos nyersanyagbevételekre: minden határos terület után **egy kártya** jár, mielőtt a bevételek esedékessé válnak.
- Minden településsel **egy pont jár**.

c) Város (→); szükséges alapanyagok: három érc és két gabona.

Várost csak egy település várossá fejlesztésével lehet létrehozni!

- Ha a soron következő játékos egyik települését várossá fejleszti, településházát visszateszi a készletbe, és helyére egy várost (templomot) állít.
- A város tulajdonosa kétszer annyi nyersanyagbevételre jogosult: a határos területek után két kártyát kap, ha a bevételek esedékessé válnak.
- Minden várossal **két pont jár**.

- d) **Bónuszkártya vásárlása (→)**; szükséges hozzá: érc, gyapjú és gabona
- Aki bónuszkártyát vásárol, a lefordított pakliból elveszi a legfelső bónuszkártyát.
 - Három különböző bónuszkártya van, amelyek mindegyike eltérő hatású: Lovag (→); Fejlesztés (→); Pontértékű kártyák (→).
 - A megvásárolt bónuszkártyákat felhasználásukig titokban (kézben) kell tartani; a lényeg, hogy a játékosársak ne vonhassanak le fontos következtetéseket a kártyából.

4. Különleges esetek

a) Hetes dobás (→) A rabló aktívvá válik

- Ha a soron következő játékos hetest dob, akkor egyik játékos sem jut nyersanyagbevételhez.
- **Minden játékos**, aki hétnél **több** nyersanyagkártyával rendelkezik, kiválasztja összes nyersanyagkártyája **felét**, és visszateszi a megfelelő paklikra. Páratlan számok esetén lefelé kell kerekíteni.
- Ezután a játékosnak **át kell** helyeznie a rablót (→). Járjon el az alábbi két pont leírása alapján.

- 1) A játékos a rablót (→) azonnal egy tetszőlegesen kiválasztott, másik terület számmezejére (→) helyezi.
- 2) Ezután attól a játékostól, akinek **ezzel** a területtel határos települése vagy városa van, húzással elrabol **egy nyersanyagkártyát**, miközben a megrabolt játékos a kezében tartja a nyersanyagkártyáit (úgy, hogy a húzó ne láthassa azokat). Ha több játékos is rendelkezik az adott területtel határos településsel vagy várossal, akkor a rabló szabadon választhat, hogy kitől akar kártyát rabolni.

Fontos: Ha a dobás eredménye éppen az a mező, amelyen a rabló áll, akkor az ezzel a mezővel határos települések és városok tulajdonosai **nem jutnak nyersanyagbevételhez**.

b) Bónuszkártya felhasználása (→)

A soron következő játékos (amíg soron van, bármikor) felhasználhat **egy** bónuszkártyát. Olyan kártyát azonban **NEM** használhat fel, amelyet ebben a menetben vásárolt!

Lovagkártyák: (→)

- Aki felhasznál egy lovagkártyát, az azonnal áthelyezi a rablót. Lásd a fenti 1. és 2. pontot.
- A felhasznált lovagkártyák **felfedve** a tulajdonosa előtt maradnak az asztalon.
- Akinek elsőként gyűlik össze **három** felfedett lovagkártyája, az megkapja a Legnagyobb lovagi hatalom elnevezésű jutalomkártyát, amelynek értéke két pont.
- Mihelyt egy másik játékosnak **több** lovagkártyája van az asztalon, mint a Legnagyobb lovagi hatalom pillanatnyi tulajdonosának, az azonnal átveszi ezt a jutalomkártyát.

Fejlesztés: (→)

Aki ezt a kártyát felhasználja, kövesse a kártyán található szöveg utasításait. A kártyát a játékból vissza kell tenni a dobozba.

Pontértékű kártyák: (→)

A pontokkal járó kártyákat akkor érdemes felfedni, ha a játékos biztos benne, hogy tíz pontot tudhat magáénak, és ezzel győztesként fejezi be a játékot.

A játék vége (→)

A játék akkor végződik, amikor egy soron lévő játékos tíz vagy tíznél több pontot ér el. A győzelem bejelentéséhez csak a soron lévő játékosnak van joga.