

Bevezető játék - Catan első telepesei

ELŐKÉSZÜLETEK

Foglaljatok helyet egymással szemben az asztalnál. Fektessetek az asztal közepére, egymás mellé 3 kártyatartót. A kártyatartók választják el egymástól a két játékos „építési” területét. Készítsétek elő a kártyákat az alábbiak szerint:

A kártyák rendezése

Először válogassátok szét a kártyákat a hátlapjuk alapján. A bevezető játékban használt **alapkészlet** minden kártyája az összes későbbi tematikus játék alapját is képezi.

Ezek a kártyák, amiknek a hátlapján "Az aranyidők" vagy "A zűrzavar ideje" vagy "A fejlődés ideje" felirat áll, a **tematikus készletek** elemei. Tegyétek vissza ezeket a kártyákat és a 4. kártyatartót a játék dobozába. A bevezető játékot a tematikus készletek és a 4. kártyatartó nélkül játsszátok.

Eseménykártyapakli

Fordítsátok át az eseménykártyákat az előoldalukra és válogassátok ki az összes olyan kártyát, amelyiken nem szerepel az alapkészlet szimbóluma, majd ezeket tegyétek vissza a dobozba. A tematikus készletek eseménykártyáit nem használjátok a bevezető játékban.

Válogassátok ki a *Jul ünnep* kártyát. A megmaradt eseménykártyákat lefordítva keverjétek meg, majd tegyetek le egymásra 3 lefordított lapot. Erre a 3 kártyára tegyétek rá lefordítva a *Jul ünnep* kártyát, majd arra helyezétek rá lefordítva a fennmaradó eseménykártyákat is. Végül az így kialakult lefordított paklit rakjátok be a kártyatartó külső rekeszébe (lásd az ábrát a 3. oldalon).

Utak, helységek, tájak rendezése

Fektessetek le a 3 paklit az utakkal, településekkel és városokkal (= helységek) a hátlapjaikkal felfelé a kártyatartókba. Ezek a kártyák mind azonosak, ezért ezeket nem szükséges megkeverni. A települések és a városok paklik között hagyjatok ki egy üres helyet.

Keverjétek össze a tájakat és a hátlapjaikkal felfelé helyezétek be a települések és a városok paklik közötti üres rekeszbe.

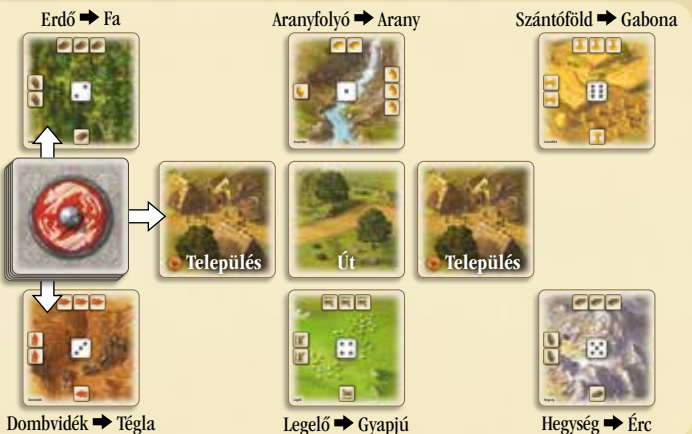
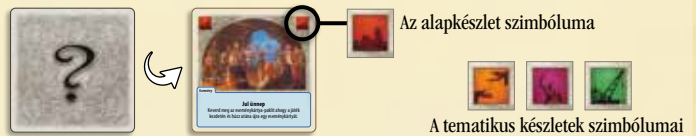
Húzópaklik kialakítása

Keverjétek meg a 36 kártyát az alapkészlet szimbólumával, osszátok el 4 paklira úgy, hogy 9 kártya kerüljön minden pakliba és helyezétek őket a városok mellé. Ezeket a paklikat nevezzük majd "húzópaklinak".

A startkártyák megjelenítése

Fogjátok a "Piros" kezdőkártyát, és helyezétek le az ábra szerint. A fejedelemségetek a játék kezdetén 2 településből, amiket egy út köt össze egymással és 6 különböző tájból áll. A tájak neve mindig a bal alsó sarokban legyen.

Fektessetek a "Kék" kezdőkártyát az ellenkező oldalra, a kártyatartón túlra, a másik játékos elé. A kártyákat mindig úgy tegyétek le, hogy a tulajdonosuk felé nézzenek.



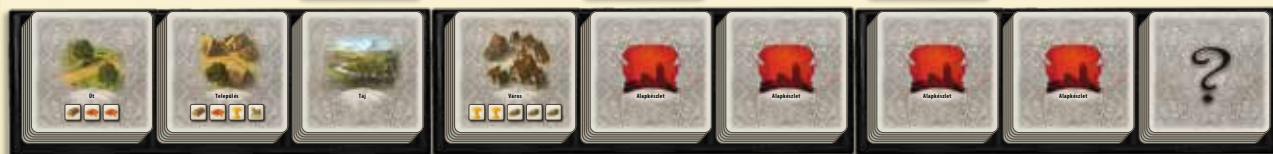
A JÁTÉKTÉR KIALAKÍTÁSA

Ezen az ábrán megadjuk a játék felépítését a játék elején. Te és a játékos-társad egymással szemben ültök. Mindenkinek megvan a saját fejedelemsége és benne a lapok felé néznek.

A kettő között vannak a kártyatartók, bennük az Utak, Települések, Tájak és a Városok, valamint a 4 húzópakli továbbá az eseménykártyapakli.



"Kék" játékos



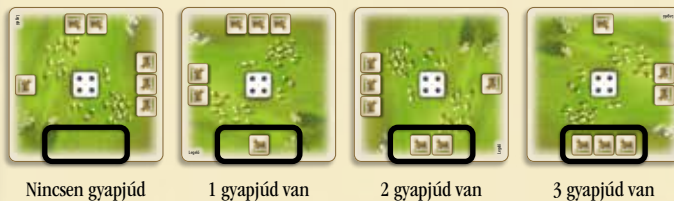
"Piros" játékos



A TE FEJEDELEMSÉG

A nyersanyagtulajdon megjelenítése

A jövedelmedet fejedelmeként nyersanyagok formájában kapod. A tájtól függően fát, gyapjút, aranyat, téglát, ércet vagy gabonát kapsz. Az, hogy mennyid van egy adott nyersanyagból, a megfelelő tájon jelenik meg. Attól függően, hogy mennyi nyersanyagod van, úgy van az egyes kártyák alsó széle feléd igazítva. A játék elején minden tájkártya – az arany kivételével - 1 nyersanyag szimbólummal van feléd igazítva. Ez azt jelenti, hogy minden nyersanyagból pontosan 1 darabbal rendelkezel, kivéve az aranyat.



Nyersanyagok beszerzése

A játék során nyersanyagokat kapsz és használsz fel. Amikor kapsz 1 nyersanyagot, akkor elforgatod a kártyát 90°-kal, hogy a kártyának az az oldala mutasson feléd, amelyiken 1 nyersanyaggal több van.



Nyersanyagok felhasználása

Amikor felhasználasz 1 nyersanyagot, akkor fordítsd el a kártyát 90°-kal a másik irányba. Így 0, 1, 2 vagy 3 nyersanyagot tárolhatsz egy tájon. Ha már van 3 nyersanyagod egy tájon és ez a táj 1 további nyersanyagot termel, akkor azt nem tudod eltárolni – nem kapod meg.



A bevezető játék – Catan első telepesei

Települések

A települések alkotják a fejedelemség központját. Egy település 2 ingyenes építési területet hoz létre a kiépítéskártya számára (épületek vagy egységek), egy a település felett és egy a település alatt. A településeket kiépítheted városokká. Azt, hogy hogyan kell ezt megtenni, később olvasható (lásd a 6. oldalt). A településekről és városokról a "helység" általános címszó alatt olvashatsz.

Utak

Egy út két település között húzódik. A bevezető játékban egy út egyedüli funkciója az, hogy lehetővé teszi további települések megépítését. Ha a játék folyamán bővíteni szeretnéd a fejedelemséged további 1 település felépítésével, akkor először egy bal vagy egy jobb oldalon álló településedhez 1 utat kell építened.



A JÁTÉK CÉLJA

A bevezető játékot „Catan első telepesei” addig játsszátok, míg egyikőtöknek a lépése végén 7 győzelmi pontja (vagy több) lesz. Minden település 1 győzelmi pont, tehát a játék kezdetekor már van 2 győzelmi pontotok. Minden város 2 győzelmi pont. Később olvashattok arról, hogy hogyan szerezhettek további győzelmi pontokat.



A JÁTÉKKEZDÉS

Válasszátok ki, hogy ki kezdi a játékot. Ehhez dobjatok a (pötyös) dobókockával, aki nagyobbat dob, az kezd.

A kezdőjátékos felhúzza a 4 húzópakli egyikéről a felső 3 lapot, ezt követően a másik játékos felhúzza egy másik húzópakli felső 3 lapját. A felhúzott kártyákat **kézkártyáknak** nevezzük. A kézkártyákat alapvetően titokban tartjátok a másik játékos előtt.



EGY LÉPÉS

Felváltva kerültek sorra a játékban és tesztitek meg a lépéseket. Amikor soron vagy, a lépésed a következőkből áll:

- 1. Kockadobás:** Mindkét kockával dobsz, majd kiértékeled a dobásod eredményét.
- 2. Akciófázis:** Bármilyen sorrendben és olyan gyakran, ahogy tetszik: kártyákat használsz, nyersanyagokat cserélsz.
- 3. Kártyahúzás:** Ellenőrizd a kézkártyáid számát, ha szükséges húzz vagy dobj el kártyát (kártyákat).
- 4. Lecseréled a kézkártyákat:** szükség esetén lecseréled a kezekben tartott lapokat.

1. Kockadobás

A játékban van 1 nyersanyagkocka (pötyös) és 1 szimbólumkocka. Minden lépésed kezdetén mindkét kockával dobtok, de itt most csak a nyersanyagkocka dobáseredményének hatását nézzük meg közelebbről, mert azáltal juttok mind a ketten nyersanyagokhoz minden lépésed kezdetekor. Minden olyan táj 1 nyersanyagot termel, amelyeknek a számát a nyersanyagkockával kidobtátok. Az érintett tájkártyát 90°-kal el kell forgatni az óramutató járásával ellentétes irányban.



"Piros" játékos

Példa: A Piros játékos 6-ot dobott a lépése elején. A szántóföldjén a 6-os kocka látható, ezért a piros játékos kap 1 gabonát. Ezt jelzi ezen a szántóföldjén úgy, hogy 90°-kal elforgatja azt. Így most a 2 gabonakévé néz felé.

"Kék" játékos



A kék játékos is kap egy nyersanyagot a 6-os tája után. Mivel a 6-os kockakép a hegységén van, így ő 1 ércet kap, amit ugyanúgy a kártya elforgatásával jelöl, mint ahogy a piros játékos a gabonabevételét jelölte.

A játék elején mindkettőtök fejedelemségében minden szám pontosan 1-szer szerepel a tájkártyákon. Ez a játék előrehaladtával változhat. Akinek több tájkártyája lesz azonos számmal, az mindegyik tájról kap 1 nyersanyagot, amikor azt a számot dobjátok.

A szimbólumkocka funkcióját a 8. oldalon az "Eseménykocka" alatt magyarázzuk el.

2. Akciófázis:

a) A kézkártyák használata

Az akciófázisában használhattok a kezeitekből néhány kártyát vagy akár az összes kártyát is használhatjátok.

Akciókártyák

Az akciókártyákat a bal felső sarokban egy "A" jelzi, és a kártyákon sárga szövegdobozban áll a szöveg. Ezeket mindig a kezetekből játsszátok ki, és azonnali hatásuk van. Aki akciókártyát szeretne kijátszani, az olvassa fel a szöveget játéktársának, hajtsa végre a kártya akcióját, majd helyezze a kártyát a közös dobópaklira. A használt akciókártya így tehát kikerül a játékból.

Helységépítők

A helységépítő kártyákon zöld szövegdobozban áll a szöveg. Az ilyen kártyák bal felső sarkában állnak azokat a nyersanyagok, amiket fizetnetek kell az adott kártya elhelyezéséhez (= építési költségek). A helységépítő kártyákat mindig egy helység (város vagy település) szabad építési területén helyezitek el, és tartós előnyökhöz juttatják a tulajdonosukat. Két különböző típusú helységépítő létezik: Épületek és Egységek. Az Egységeken belül viszont vannak Hősök és Kereskedőhajók.

Aki egy helységépítőt szeretne építeni, az helyezze le a kártyát a kezéből egy szabad építési területére, és fizesse meg a kártyán feltüntetett építési költségeket. Mostantól az épület vagy az adott funkcióval rendelkező egység az ő rendelkezésére áll.

Figyelem, néhány kártyán ez áll: (1x). Ez azt jelenti, hogy ebből a kártyából egy Fejedelemségben csak 1 lehet.

b) Központi kártyák használata

A központi kártyák a két játékos között elhelyezkedő "Utca", "Település" (a kapcsolódó "Tájakkal") és "Város" kártyák. Mindkét játékosnak közvetlen hozzáférése van ezekhez a kártyákhoz. Az aktív játékos közvetlenül építhet, a kártyák hátoldalán feltüntetett építési költségek kifizetésével.

A "kártyafül" a szövegdoboz felett megadja a kártya típusát és segíti az áttekinthetőséget.



Sárga szövegdoboz = Akciókártya, amit a kezükből játszunk ki, majd a dobópaklira dobjuk.

A 2. "kártyafül" a szövegdoboz felett megadja, hogy a kártya hová kerülhet a fejedelemségben belül.



Zöld szövegdoboz = Helységépítő, amit egy helységhez (Városhoz vagy Településhez) teszünk le.



Példa: A játékos kolostort épít. Az építési költségeket úgy fizeti, hogy a következő tájkártyákat: szántóföld, dombvidék és hegység az óramutató járásával megegyező irányban 90°-kal elforgatja. Ezután maradni 1 gabona, 1 fa és 1 gyapjú nyersanyaga és nincs több agyag és érc nyersanyaga.



Bevezető játék - Catan első telepesei

Útépítés

Útakra van szükségetek a fejedelemségetek bővítéséhez. Ha új települést szeretnétek építeni, akkor először utat kell építenetek, mert 2 település között mindig pontosan 1 útnak kell lennie.



A játékos épít egy utat, amiért 1 fát és 2 téglát fizet.

Településepítés

Egy település mindig egy út szabad végén épül. Az új települések előnyökkel járnak:

- minden település 1 győzelmi pont
- minden település 2 új építési területet hoz
- minden település 2 új tájat hoz

(ami által további lehetőségek nyílnak a nyersanyaghozamra)
Aki új települést épít, az megkapja a felső 2 kártyát a "Tájak" pakliról. A tájakat a települése szabad sarkaihoz fekteti – oly módon, hogy a tájkártya nyersanyagszimbólumok nélküli széle mutasson rá.



A játékos épít egy települést, amiért fizet 1 fát, 1 téglát, 1 gabonát és 1 gyapjút. Húz egy hegységet és egy aranyfolyót. Ettől kezdve "4"-es dobás esetén kap 1 gyapjút és 1 ércet, "2"-es dobás esetén pedig 1 fát és 1 aranyat.

Városépítés

A településeket városokká tudjátok fejleszteni. Aki várost épít, az kifizeti az építési költségeket, és a várost egy meglévő település tetejére helyezi. A település a játék végéig a város alatt marad. A város előnyökkel is jár:

- Minden város 2 győzelmi pont. A város alatt fekvő település győzelmi pontja azonban nem számít bele a pontértékelésbe.
- Minden város 2 további építési területet hoz. Tehát egy város alatt és fölött 2-2 helységépítő kártya lehet.

Fontos: A további építési terület kártyáit is átlósan szomszédos helységnek kell tekinteni.

Egyes kiépítéskártyák hatással vannak a bal és jobb oldali tájakra. Ezért fontos lehet, hogy egy kiépítéskártyát egy helység alá vagy fölé építetek. A város felett vagy alatt a két építési területen azonban nem számít, hogy melyik helyet foglalja el a kiépítéskártya: A bal és jobb oldali két táj egyenlően szomszédos mindkét építési területtel.



A játékos fizet 2 gabonát és 3 ércet, majd a várost az egyik településére fekteti.

c) Nyersanyagok cseréje

A játék során előfordulhat, hogy egy típusú nyersanyagból sok van nálatok, de másik nyersanyagra van szükségetek, amiből egyáltalán nincsen. Ilyen esetekben a nyersanyagokat más nyersanyagokra cserélhetitek.

• Normál árfolyam

Aki akar, bármikor cserélhet 3 azonos nyersanyagot 1 másik fajta nyersanyagra. A beadott nyersanyagokat több azonos tájról is kivonhatja.



A játékos bead 3 ércet (2 tájkártyáról) és cserébe elvesz 1 gyapjút.

• Jobb árfolyam

Aki épített egy "Kereskedőhajó" fejlesztést, az kedvezőbb árfolyamon cserélhet bizonyos nyersanyagot. 2 azonos nyersanyagot cserélhet 1 másik típusú nyersanyagra. Az, hogy milyen típusú nyersanyagot(okat) cserélhet, az a szóban forgó kereskedőhajó típusától függ.



A játékosnak van egy Érc Kereskedőhajója megépítve. Ez miatt csak 2 ércet ad be, amikor cserébe 1 gyapjút vesz el.

3. Kártyahúzás

Amikor már nem akarsz vagy nem tudsz semmit tenni az akciófázisban, akkor fejezd be az akciófázisod. Először ellenőrizd, hogy a megengedett számú kézkártyád vannak:

- 3 kézkártyád lehet a kezekben a köröd végén.
- Minden olyan kártyáért, a fejedelemségben, amelyeknek van egy fejlesztéspontja ("Könyv" szimbólum), 1 kézkártyával többet tarthatsz a kezekben.
- Ha a megengedettnél kevesebb kézkártyád van, töltsd fel a kezdet a megengedett számú lapra. Bármely pakliról húzhatsz fel kártyákat.
- Ha a megengedettnél több kézkártyád van, akkor addig kell kézkártyát beadnod, amíg a kézkártyád száma le nem csökken a megengedett darabszámmá. A beadott kártyákat lefordítva csúsztasd be bármelyik húzópakli alá.

4. Lecseréled a kézkártyákat

Most annyi kártya van a kezében, amennyi számodra jelenleg megengedett. Lecserélheted 1 kézkártyádat, ha akarod. Tegyé le 1 kártyát (amelyikre nincs szükséged) bármelyik húzópakli alá, majd húzd fel a felső kártyát bármelyik húzópakliról.

Vagy válassz célirányosan: tegyé le 1 kártyát az egyik húzópakli alá, fizess 2 bármilyen nyersanyagot, majd fogd meg ezt vagy egy másik húzópaklit, és válassz ki 1 kártyát a pakliból.

Figyelem: A kártya kiválasztása közben nem változtathatod meg a kártyák sorrendjét a pakliban!

Az így húzott vagy cserélt kártyát nem használhatod azonnal, csak a következő körödben használhatod először.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

1. Erő- és Kereskedőfőlény

Egyes kártyákon fejsze vagy mérleg szimbólumok vannak. A fejsze szimbólum az erőpontot jelöli, a mérleg szimbólum pedig a kereskedőpontot jelöli.

- A fejsze mintájú „Hős követ” az a játékos kapja, akinél az erőfőlény van. Akkor van az egyik játékos erőfőlényben, ha a fejedelemségben fekvő kártyákon legalább 3 erőpontja van és több erőpontja van, mint a másik játékosnak.
- A mérleg mintájú „Kereskedő követ” az a játékos kapja, akinél a kereskedőfőlény van. Akkor van az egyik játékos kereskedőfőlényben, ha a fejedelemségben fekvő kártyákon legalább 3 kereskedőpontja van és több kereskedőpontja van, mint a másik játékosnak.

Bárki is birtokolja az egyik vagy mindkét követ, azokat az egyik helységére helyezi. Mind a Kereskedő kő birtoklása, mind a Hős kő birtoklása 1 győzelmi pontnak számít. Amint egy játékos már nem rendelkezik az erő vagy a kereskedőpontok többségével, vissza kell adnia a megfelelő követ (és így a győzelmi pontot), illetve át kell adnia a másik játékosnak, ha most már ő rendelkezik ezeknek a pontoknak a többségével.

2. Ügyesség- és fejlesztéspontok

Ügyességpontok: A hárfaszimbólumok darabszáma jelzi egy hős ügyességét. Az ügyesség előnyt jelent például az "Ünnep" eseményen, amit a következő oldalon ismertetünk.

Fejlesztéspontok: Egyes épületeken megjelenik egy könyv, ami a fejlesztés szimbóluma. Minden fejlesztéspont lehetővé teszi további 1 kézkártya birtoklását (lásd fent a "3. Kártyahúzás" címszónál).



Általában 3 kézkártya megengedett. Aki épít egy kolostort, az 4 lapra növeli az engedélyezett kézkártyaszámát.



Bevezető játék - Catan első telepesei

3. Az eseménykocka

Minden forduló elején dobtok a nyersanyagtermelő kocka mellett a szimbólumkockával is, amit "eseménykockának" nevezünk. A szimbólumkockán 5 különböző szimbólum van, amelyek mindegyike különböző hatással rendelkezik. Ezek közül a szimbólumok közül négy fekete. Ezek által további nyersanyagokhoz juthattok, vagy valamilyen esemény következik be. Az ötödik szimbólum a kockán egy piros husáng. Ez az esemény negatív hatással lehet a rátok, attól függően, hogy mennyi nyersanyag van nálatok. A két kocka kiértékelésének sorrendje a szimbólum színétől függ:

- Nézd meg az eseménykockát. Ha a dobott szimbólum a **piros husáng**, akkor **rablótámadásra** kerül sor, amit azonnal meg kell csinálnotok, tehát (csak ebben az esetben) a nyersanyagtermelés előtt.
- Ha az eseménykocka szimbóluma fekete, először értékeljétek ki a nyersanyagtermelő kockát: mindketten megkapjátok a megfelelő nyersanyagbevételt. Ezután értékeljétek az eseménykocka eredményét.

Ha egy **kérdőjelet** dobhatok, akkor húztok egy eseménykártyát, amit az esemény végrehajtása után az eseménykártyapakli alá kell tennetek. Ha a Jul ünnep kártyát húztátok, akkor az eseménykártyapaklit a 2. oldalon leírtak szerint újra kialakítjátok, majd húztok 1 új eseménykártyát.



Rablótámadás: Akinnek több mint 7 nyersanyaga van, az elveszíti az összes arany- és gyapjúkészletét.



Kereskedés: Akinél van a kereskedőfőlény, az kap a játékostársától 1 általa választott nyersanyagot.



Ünnep: Mind a ketten kaptok 1 kiválasztott nyersanyagot. Ha egyikőtöknek több ügyességpontja van, akkor csak ő kap 1 kiválasztott nyersanyagot a közös készletből.



Gazdag termés: Mind a ketten kaptok 1 kiválasztott nyersanyagot a közös készletből.



Eseménykártya-húzás: Aki dobott a kockákkal, az felhúzza a legfelső eseménykártyát, és hangosan felolvassa a kártyán álló eseményt. Az esemény által érintettek – ez lehet az egyik játékos, vagy mindkét játékos, vagy egyik játékos sem – végrehajtja az esemény következményeit.

A JÁTÉK VÉGE

A "Catan első telepesei" bevezető játékot addig játsszátok, amíg egyikőtök el nem ér 7 (vagy több) győzelmi pontot egy lépés végén. Minden település 1 győzelmi pontot számít, minden város 2 győzelmi pontot számít. Ezenkívül a hős kő vagy a kereskedő kő birtoklása 1 győzelmi pontot számít.



Az itt látható fejedelemség a győztesé. A játékos nyert 2 várossal, 1 településsel és a kereskedő- és erőfőlényvel.

Ha már magabiztosan ismeritek a bevezető játék szabályait és kártyáit, akkor tovább léphetek a tematikus játékokra. A hosszabb játékidő mellett ezek valamivel összetettebb és változatosabb játékot kínálnak, mivel nem csak új kártyákat, hanem teljesen új kártyatípusokat és építési lehetőségeket is hozzáadnak a játékokhoz. Kezdjétek az "aranykorral". Ha még nem vagytok magabiztosak, ami a szabályokat és a kártyákat illeti, akkor játsszátok még 1-2 "Catan első telepesei" bevezető játékot, amíg meg nem ismeritek az összes szabályt és játékmenetet.

Játék a Tematikus készletekkel

Alapvetően az összes szabály, amit már megtanultatok, továbbra is érvényben marad a tematikus játékokban, Azonban néhány új szabályt is bevezettek a játéka. Ezeket a következőkben magyarázzuk el. Először bemutatjuk a tematikus készletekkel kapcsolatos általános szabályokat, majd a három egyedi készletre vonatkozó speciális szabályok következnek.

ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

Eseménykártyapakli

Mindig az alapkészlet eseménykártyáit és az adott tematikuskészlet eseménykártyáit használjátok. Mint a bevezető játékban, először keressétek ki a „Jul ünnep” kártyát. Ezután keverjétek meg az alapkészlet és a tematikuskészlet eseménykártyáit, számoljátok le 3 kártyát, helyezétek rá a „Jul ünnep” kártyát arccal lefelé, majd tegyétek rá lefordítva a fennmaradó kártyákat.

Nyitott kiépítéskártyapakli

Minden tematikuskészletben vannak olyan kiépítéskártyák, amiknek mindkét játékos számára hozzáférhetőnek kell lenniük. Ezeket a kártyákat előzetesen válogassátok ki, majd nyitva (felfordítva) tegyétek a húzópakli mellé. A nyitott kiépítéskártyák kártyáit nem veszitek a kezeitekbe. Aki meg akarja építeni az egyik ilyen kártyát, az a szokásos módon megfizeti az építési költségeket, majd közvetlenül a pakliról veszi el a kártyát, amit felépít a fejedelemsége egy szabad építési területére. A nyitott kiépítéskártyapakli minden kártyája (1x) van jelölve, tehát ezek a kártyák minden fejedelemségben csak egyszer helyezhetőek el.

A húzópaklik kialakítása

Keverjétek meg külön-külön az alapkészlet lapjait és az adott tematikuskészlet többi kártyáját. Az alapkészlet lapjaiból alakítsatok ki 3 halom paklit, paklinként 12 kártyával. A tematikuskészlet lapjaiból alakítsatok ki 2 azonos számú kártyával rendelkező paklit. A tematikus játékokban mind a 4 kártyatartót használjátok.

A kezdőkártyák kiválasztása

A bevezető játékkal ellentétben már nem véletlenszerűen húzzátok ki egy pakliból a kezdőkártyáitokat. A kezdőjátékkal kezdve mindkét játékos kiválaszt egy paklit az alapkészletből, és ebből választja ki a 3 lapot, amelyekkel el akarja kezdeni a játékot. A pakliban lévő kártyák sorrendjét nem szabad megváltoztatni.

Tájak átrendezése

Miután felépítettétek a fejedelemségeteket és elvetted a kezdőkártyáidat, átrendezheted a 6 tájadat.

Dobópakli

A tematikuskészletek egyes kártyái hozzáférést biztosítanak a dobópaklihoz. Ez azonban mindig csak a legfelül felfordítva fekvő (látható) kártyát érinti. A dobópakli lapjait nem szabad átnézni.

Ajánlás:

Játsszátok le a tematikus játékokat abban a sorrendben, ahogy azokat a bemutatjuk. Az "Aranyidők" szettel megismerhetitek az új kártyatípusokat és az akciókártyák egyszerű feltételeit. A "Zűrzavar ideje" szettel néhány agresszív kártya érkezik a játéka, amikkel károsíthatjátok egymást. A "Fejlődés ideje" ismét békésebb játék - itt mindkét fejedelemség konstruktív kiépítése kerül előtérbe. Amikor már elsajátítottátok a tematikus játékokat, az egyes tematikus játékok minden stratégiája nyitva áll előttetek a "Fejedelmek Párbaja" játékban.



Az "Aranyidők" játékban az eseménykártyapakli az alapkészlet eseménykártyáiból és a tematikuskészlet 3 eseménykártyájából áll: *Ajándék a hercegnek*, *Vándorkereskedő* és egy másik kártya a *Kereskedőhajó verseny*.



A *Kereskedőhajó* egy nyitott kiépítéskártya az "Aranyidőkben".



Az "Aranyidők" tematikus játékban az alapkészlet 3 húzópaklija mellett a tematikuskészlet két húzópaklija, valamint a két *Kereskedőhajó* nyitott kiépítéskártyái fekszenek.



A játékos az alapkészlet húzópakliból kiválasztja a következő lapokat: *Raktár*, *Közösségi ház* és *Kereskedő karaván*.



Például, ha egy *Fonodát* választasz a startkártyáid közé, akkor érdemes a legelő tájat kívülre helyezni. Ezután elhelyezhetsz egy második legelő tájat (esetleg egy felderítővel kiválasztod) a következő település építésekor. Ha a *Fonodát* a kettő között építed fel, akkor megduplázod mindkét legelő táj hozamát.

Játék a Tematikuskészletekkel

A JÁTÉK CÉLJA

Minden tematikus játékot addig játszottok, amíg egyikőtök el nem ér 12 (vagy több) győzelmi pontot egy lépése végén. Ez a játékos lesz a győztes, függetlenül attól, hogy a másik játékosnak mennyi pontja van az adott pillanatban.

A már ismert győzelmi pontok mellett a város kiépítések minden győzelmi pont szimbóluma 1 győzelmi pontot számít.

Megjegyzés: Ha a játékosnak már 12 győzelmi pontja van a kockadobás előtt, akkor már nem kell dobnia a kockákkal, és azonnal nyer.



Győzelmi pont

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Városkiépítések

A tematikus készletek új kártyatípusa a piros szövegdobozos kiépítéskártyák. Ezek a kiépítéskártyák a "városkiépítések". Ezeket csak a város 4 építési területének egyikén lehet elhelyezni.



Város

A városkiépítéseket mindig a város 4 építési területének egyikén lehet elhelyezni.

Tájkiépítések

Egy másik új típus a barna szövegdobozos kiépítéskártyák. Ezek a kiépítéskártyák a "tájkiépítések". Ezeket soha nem helyezhetitek le a helységek építési területein, hanem fent vagy lent egy tájhoz illesztve építhetitek fel.



A tájkiépítéseket egy táj fölé vagy alá lehet lehelyezni.

Feltételek

A bevezető játéktól eltérően egyes kártyáknak most olyan feltételei vannak, amelyeknek meg kell felelnetek ahhoz, hogy az adott kártyát felépítsétek. Ezek a kártyák a felépítésükhöz nagyon eltérő feltételeket szabnak meg, mint például az erőfölény birtoklása, vagy egy adott épület felépítése a fejedelemségben. Ilyen kártyát csak akkor használhatsz, ha a szövegben szereplő összes feltételnek te is és a játékosársad is megfeleltek. Előfordulhat például, hogy nem játszhat ki egy új kártyát, mert a játékosársad nem rendelkezik legalább 1 erópontos egységgel, és így nem távolíthat el egy ilyen kártyát.



A **Kereskedőmester** és a **Vásárcsarnok** felépítésének feltétele a **Kereskedőcéh**. Aki **Kereskedőmestert** vagy **Vásárcsarnokot** akar kijátszani, annak a fejedelemségben kell, hogy legyen felépítve egy **Kereskedőcéh**.

Egységek és épületek bontása

A játék későbbi szakaszában előfordulhat, hogy nincs szabad építési hely a fejedelemségben. Ezért az akciófázisban ingyenesen eltávolíthatok saját épületet vagy egységet a Hercegségedből, és a dobópaklira teheted azokat. Amikor a nyitott kiépítéspakli egyik lapját távolítod el, akkor azt az épületet nem a dobópaklira teszed, hanem a nyitott kiépítéspaklira.

A paklisorrend

Amikor egy kártyát egy pakli alá csúsztatsz, ki kell választanod egy olyan paklit, amelyiknek a lapjai ugyanolyan hátlapúak, mint az eldobott kártya hátlapja. Egy pakli tetszőleges számú kártyából állhat. Amikor egy paklit teljesen felhasználatok, akkor is elhelyezheted ott a kártyát, és új paklit alkothatsz azzal az 1 kártyával. Az egész játék alatt mindig van lehetőség arra, hogy kártyát dobj el.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

1. Az aranyidők

A tematikuskészlet két húzópaklija egyenként 11 kártyát tartalmaz. A nyitott kiépítéskártyapakli két *Kereskedőcéh* kártyából áll. A készlet tartalmazza a különleges tájkiépítést: *Aranykészlet rejték helye*.



A készlet fokozza a kereskedőfőlényért és az aranyért folytatott küzdelmet. Aranyat szerezhetnek többek között a következő helyeken: *Vámbúd és Pénzverde*, az *Aranykészlet rejték helye* pedig nagyobb jelentőséget kap. Amikor kereskedőhajókkal építész ki kereskedő birodalmat, óvakodj a *Partizánbajtól*.

2. A zűrzavar ideje

A tematikuskészlet két húzópaklija egyenként 11 kártyát tartalmaz. A nyitott kiépítéskártyapakli a két *Fogadó* kártyából áll.



Az *Árulókkal*, *ljaszokkal* és *Gyűjtogatókkal* nehezebb dolgok lesz. Akinél az erőfőlény, az gyakrabban zavarhatja meg játékostársa békéjét. Célszerű mindig elegendő arannyal rendelkezni, hogy megvédjétek az egységeiteket a *Lázadásoktól*.

3. A fejlődés ideje

A tematikuskészlet két húzópaklija egyenként 12 kártyát tartalmaz. A nyitott kiépítéskártyapakli a két *Egyetem* kártyából áll.



Bárki, aki *Egyetemet* épít, *Háromnyomásos gazdálkodással*, *Bányaépítéssel* vagy *Épületdarukkal* arathatja le a fejlődés gyümölcseit. Sajnos egyes *Járványok* nem állnak meg Catan határainál. Szép dolog megvédeni a fejedelemséget a jelentős veszteségektől *Fürdőházak* és *Gyógyszertárak* építésével.

IMPRESSZUM

Szerző: Klaus Teuber

Illusztráció: Michael Menzel

Grafika: Michaela Kienle

3D-Grafika: Andreas Klober

A 2016-os kiadás szerkesztő: Arnd Fischer

Szerkesztés: Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren,

Sebastian Rapp, Klaus Teuber

Szabályok kelte: Januar 2016

© 2016 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7, 70184

Stuttgart, Germany

Copyright © 2022 CATAN GmbH – CATAN,

the CATAN sun and the „CATAN Sun“ mark are

trademark properties of CATAN GmbH (catan.com).

Minden jog fenntartva.

MADE in GERMANY

Termékkód: 808098

Importálja és forgalmazza Piatnik Budapest Kft.,

1034 Budapest, Bécsi út 100.,

Tel.: 388-4122, e-mail: piatnik@piatnik.hu

Származási hely: EU, www.piatnik.hu

Köszönetnyilvánítás

A szerző és a kiadó köszönetet mond minden tesztjátékosnak és szabályolvasónak. Különös köszönet illeti: Peter Gustav Bartschat és Dr. Reiner Düren valamint Barbara Bartschat, Arnd Beenen, Maria Fischer-Witzmann, Sabine Fugmann, Dr. Walther Prinz, Benjamin Teuber, Claudia Teuber, Guido Teuber.

A Fejedelmek Párbaja

Miután mind a 3 tematikus játékot lejátsoztátok, és megismertétek az összes szabályt és kártyát, itt az ideje a "Fejedelmek Párbaja" játéknak. Ebben a játékmódban az alapkészlet kártyái mellett mind a 3 tematikuskészlet kártyáit használjátok. A húzópaklik és az eseménykártyák összeállításában bekövetkezett változásokon kívül nem kerülnek új szabályok a játékba.

ELŐKÉSZÜLETEK

A húzópaklik kialakítása

Az egyes tematikuskészletek lapjainak egy részét félhold jelöli az elején. Válogassátok ki a félholdas kártyákat.

Az alapkészlet lapjait három paklira osztva helyezzétek el úgy, mint a tematikus játékokban. Azok mellé kerüljenek, a tematikuskészletek lapjai három pakliban elrendezve. Minden pakli csak egy tematikuskészlet azon kártyáit tartalmazza, amelyek elején nincsen félhold.

Nincs nyitott kiépítéskártyapakli.

Eseménykártyapakli

Félholddal van jelölve 15 eseménykártya. A 6 úgynevezett standardkártyán, amik a fejedelmek minden párbajában szerepet játszanak, **nincsen** félhold. Minden ilyen kártyából 1 van *Jul ünnep*, *Feltalálás*, *Gazdag esztendő*, *Viszály*, *Vándorkereskedő* és *Pestis*. Keverjétek meg a fennmaradó 15 félholdas kártyát. Húzzátok ki a felső 6 kártyát és adjátok hozzá a standard kártyákhoz. Ezt követően alakítsátok ki az eseménykártyapaklit a 2. oldalon leírtak szerint.

Minden félholddal rendelkező kártyát kiválogattatok (kitettetek). Az alapkészlet 3 húzópaklija mellett van a tematikuskészletek 3 leredukált paklija.



A félholddal jelölt eseménykártyák közül 6 kártyát húztok ki. A 6 standard eseménykártyával együtt (félhold nélkül) alkotják az eseménykártyapaklit.

A JÁTÉK CÉLJA

A *Fejedelmek Párbaja* játékot 13 győzelmi pontig játsozzátok.

A VERSENYJÁTÉK

A versenyjáték egy egyszerű "párbajváltozat", aminek a szabályait **német nyelven** a catan.de oldalon találjátok. A játékhoz minden játékosnak szüksége van a "Catan A Párbaj" egy-egy példányára és (ha lehetséges) az összes kiegészítőre. Ebben a változatban minden játékos összeállítja a saját "pakliját" a kártyáiból. A játék előrehaladtával minden játékos csak a saját kártyapaklijához férhet hozzá. Ezért minden játékos maga dönti el, hogy mely kártyákkal szeretne játszani a játék során.

Kártyaindex

Központi kártyák

(összesen 49 kártya)

A központi kártyákat nem bonthatjátok le és a másik játékos nem támadhatja meg.

Utak



Út (9)

7x a hátlapján út
1x a hátlapján piros pajzs
1x a hátlapján kék pajzs

Helységek



Település (9)

5x a hátlapján út
2x a hátlapján piros pajzs
2x a hátlapján kék pajzs



Város (7)

a hátlapján város

Tájak



Szántóföld (4)

2x a hátlapján táj
1x a hátlapján piros pajzs
1x a hátlapján kék pajzs



Hegység (4)

2x a hátlapján táj
1x a hátlapján piros pajzs
1x a hátlapján kék pajzs



Aranyfolyó (4)

2x a hátlapján táj
1x a hátlapján piros pajzs
1x a hátlapján kék pajzs



Dombvidék (4)

2x a hátlapján táj
1x a hátlapján piros pajzs
1x a hátlapján kék pajzs



Erdő (4)

2x a hátlapján táj
1x a hátlapján piros pajzs
1x a hátlapján kék pajzs



Legelő (4)

2x a hátlapján táj
1x a hátlapján piros pajzs
1x a hátlapján kék pajzs



Alapkészlet

(összesen 45 kártya)

Akciókártyák

(összesen 9)



Brigitta, a bölcs asszony (2)

Játszd ki ezt a kártyát, mielőtt dobod a kockákkal, határozd meg a nyersanyagkocka dobáseredményét és fordítsd át a nyersanyagkockát az általad meghatározott szimbólumra. Ezután dobj az eseménykockával, és értékeld a két kockát a szokásos sorrendben. *Brigittát* nem használhatod visszamenőlegesen, hogy egy nem megfelelő hozamdobást megváltoztass.



Aranyműves (2)

Az aranyat különböző *Aranyfolyókból* és/vagy az *Aranykészlet rejtékéből* veheted ki (lásd a 16. oldalt).



Kereskedő karaván (2)

Adj be 2 egyforma vagy 2 különböző nyersanyagot 1 vagy 2 tájról és vegyél el értük 2 tetszőleges nyersanyagot. Elvehetsz olyan nyersanyagot is, amit beadnál, ha arra van szükséged. De a *Kereskedő karaván* kijátszásához 2 nyersanyaggal rendelkezned kell.



Felfedező (2)

Ezt a kártyát abban a pillanatban játszhatod ki, amikor települést építesz. Játszd ki a Felfedezőt és keres ki magadnak 2 kártyát a tájkártyapakliból.



Vándorlás (1)

Ez a kártya segíthet a hozamfokozók hatékonyabb használatában (lásd az "Épületek" címszó alatt a 14. oldalon).

Helységépítők

(összesen 27 kártya)

Épületek



Hozamfokozók (5):

Öntőde

Malom

Fűrésztelep

Fonoda

Tégláégető

A hozamfokozók csak akkor működnek, ha a megfelelő nyersanyagot a lépés elején a nyersanyagkocka dobáseredményén keresztül kapod meg. Ha nincs hely a további nyersanyag számára az érintett tájon, akkor a nyersanyag elveszik. TIPP: A csata hevében néha előfordul, hogy elfelejtet elvenni a hozamfokozók által elvehető további nyersanyagot/nyersanyagokat. Egy érme elhelyezése a hozamfokozó melletti tájon/tájakon jó emlékeztető lehet.



Közösségi ház (2)

Csak 1 Közösségi házat építhetsz a fejedelemségben. (A "saját") megjegyzés a versenytájkra utal.)



Kolostor (2)

Csak 1 Kolostort építhetsz a fejedelemségben. A Kolostornak 1 fejlesztéspontja van, és így lehetővé teszi egy további kézkártya birtoklását. A lépésd végén húzz ennek megfelelő mennyiségű kézkártyát. Ha elveszítetted a Kolostort, akkor lehet, hogy a következő lépésd végén el kell dobnod 1 kézkártyát, hogy ne legyen több kézkártyád, mint amennyit az új kártyalimit számodra megenged.



Raktár (2)

A **Raktártól** balra és jobbra lévő nyersanyagokat nem számolod bele a nyersanyagkészletedbe **Rablótámadáskor** – ha még így is több mint 7 nyersanyagod van (a védett tájak nyersanyagainak figyelembevétele nélkül), akkor aranyat és/vagy gyapjút is elveszíthetsz a **Raktár** melletti tájon.



Piac (2)

Csak 1 piacot építhetsz a fejedelemségben. Példa a funkcióra: játéktársad (kék pajzs) megépítette a játék első települését, és lefektette a Szántófield 3 és az Aranyfolyó 3 tájait. Most már két hármassal többje van, mint neked. Amikor 3-ast dobtok a következő nyersanyagdobások egyikében, akkor egy további olyan nyersanyagot kapsz, amelyet játéktársad is kapott ezen a dobáson keresztül: vagy 1 gabona vagy 1 arany vagy 1 fa. Ha játéktársad a nyersanyagkocka által kapott nyersanyagot, de nem tudta elfogadni, mert nincsen hely a tárolására (a megfelelő táj már tele van), akkor is választhatod azt a nyersanyagot.



Vámbí (1)

A kapott aranyat valamelyik Aranyfolyóra (vagy az Aranykészlet rejtekhelyére) el kell tudnod helyezni. Ha csak 1 vagy 0 arany van helyed, a többi elveszik.



Egységek

"Közösleges" kereskedőhajók (6):

Érc kereskedőhajó

Gabona kereskedőhajó

Arany kereskedőhajó

Fa kereskedőhajó

Tégla kereskedőhajó

Gyapjú kereskedőhajó

A **kereskedőhajókkal** a nyersanyagokat jobb „árfolyamon” cserélheted. A "közösleges" **kereskedőhajókkal** mindig 1 adott típusú nyersanyagot cserélhetsz jobb feltételekkel. Az elcsereelt nyersanyagok származhatnak különböző, de megfelelő típusú tájakról. Egy **kereskedőhajót** többször is használhatsz a lépésdben, ha rendelkezel a megfelelő nyersanyagokkal. A **kereskedőhajódnak** nem kell amellet a táj mellett feküdnie, amelynek nyersanyagát cseréled vele.



"Közösleges" bősök (6):

Austin

Candamir

Harald

Inga

Osmund

Siglind

A "**közösleges bősök**" csak az építési költségekben, valamint az ügyesség- és erőpontokban különböznek egymástól.



Nagy kereskedőhajó (1)

A **Nagy Kereskedőhajóval** pontosan azokat a nyersanyagokat cserélheted ki, amik a bal vagy a jobb tájon vannak. Nem kombinálható a bal és a jobb oldal nyersanyagait. Vagy kicseréled a bal vagy a jobb táj nyersanyagait. Egy lépésdben azonban először kicserélheted a bal táj nyersanyagait, majd a jobb táj nyersanyagait.

Eseménykártyák

(összesen 9 kártya)



Testvérharc (1)

Ha nálad van az erőfölény, akkor válassz ki 2 lapot a játékosársad kezében tartott lapjaiból és tedd le a hátlapoknak megfelelően a játékosársad 1 vagy 2 húzópaklija alá. (A "(saját)" megjegyzés a versenyjátékra utal.) A játékosársad csak azt tudja, hogy melyik pakli/paklik alá tettél lapokat. A megmaradt lapokat add vissza a játékosársadnak, aki csak a saját lépése után töltheti majd fel a kézkártyáit.



Feltalálás (1)

Mind a ketten kiválaszthatjátok magatoknak, hogy melyik nyersanyagot / nyersanyagokat kéritek és mely tájakra teszitek le.



Gazdag esztendő (2)

Ha több *Raktár* és *Kolostor* is szomszédos egy tájkártyával, az a tájkártya minden ilyen épület után kap 1 nyersanyagot azzal a feltétellel, hogy van elegendő hely a tájkártyán a nyersanyag számára.



Vándorkereskedő (2)

A nyersanyagért fizethetsz olyan arannyal is, amit a nyersanyagkocka ezen dobása által kaptál.



Viszály (1)

Abban az esetben, ha az érintett játékosnak csak 3 vagy kevesebb épülete van, akkor azok automatikusan érintettek és a játékosnak ezek közül kell egyet kiválasztania, amelyet eltávolít. (A "(saját)" megjegyzés a versenyjátékra utal.)



Jul ünnep (1)

Ha a *Jul ünnep* eseményként fordítjátok fel, akkor alakítsd ki újra az eseménykártyapaklit a 4. oldalon leírtak szerint. Ezután húzz egy új eseménykártyát.



Kereskedőhajók versenye (1)

Abban az esetben, ha még egyikőtök sem épített *kereskedőhajót*, akkor nem kaptok nyersanyagot.



Az Aranyidők

(összesen 27 kártya)

Akciókártyák

(összesen 8 kártya)

Aranyműves (1)

Lásd az Alapkészlet leírását a 13. oldalon.



Gudrun, a tengerek réme (1)

Ha nincsen *Partizánhajód* és / vagy a játékosársadnak nincsen aranya, akkor nem játszhatod ki ezt a kártyát. A játékosársad át kell, hogy adja neked a kért aranyat: maximum annyi aranyat, amennyi van neki – és maximum annyit, amennyit el tudsz helyezni valamelyik *Aranyfolyóra* (vagy az *Aranykészlet rejték helyére*). A játékosársad szabadon dönt arról, hogy melyik tájról veszi le az aranyat.



Kereskedőmester (2)

Ha nincsen nálad felépítve a *Kereskedőcéh*, akkor nem játszhatod ki ezt a lapot. Amikor kijátszod a *Kereskedőmestert*, akkor válassz 1 vagy 2 nyersanyagot a játékosársadtól, amit át kell adnia neked. A játékosársad szabadon dönt arról, hogy melyik tájról veszi le a nyersanyagot. Abban az esetben, ha a játékosársadnak nincsen nyersanyaga, nem játszhatod ki a *Kereskedőmestert*.



Kereskedő (2)

Ha nincsen 3 kereskedőpontod, vagy nincsen nálad felépítve egy város sem, akkor nem játszhatod ki ezt a lapot. Amikor kijátszod a *Kereskedőt*, akkor válassz 1 vagy 2 nyersanyagot a játékosársadtól, amit át kell adnia neked, azután adj vissza neki 1 bármilyen nyersanyagot (ez lehet egy olyan nyersanyag is, amit éppen most kaptál tőle). A játékosársad szabadon dönt arról, hogy melyik tájról veszi le a nyersanyagot. Abban az esetben, ha a játékosársadnak nincsen nyersanyaga, nem játszhatod ki a *Kereskedőt*.



Rabló (1)

Ha nincsen nálad az *Erőfölény*, akkor nem játszhatod ki ezt a lapot. A játékosársadnak át kell adnia neked a kért nyersanyagot/nyersanyagokat. A játékosársad szabadon dönt arról, hogy melyik tájról veszi le a nyersanyagot/nyersanyagokat.



Reiner, a bírnök (1)

Akkor is, ha az *Ünnep* eseményénél nem kapnál a szabályok szerint nyersanyagot, mert a játékosársadnak több ügyességpontja van, akkor is kapsz 1 nyersanyagot *Reiner* által.

Tájképzítések

(összesen 1 kártya)

Különleges helységek



Aranykészlet rejték helye (1)

Az **Aranykészlet rejték helye lapot** 1 tetszőleges táj alá vagy fölé helyezheted. Az arany az **Aranykészlet rejték helyén** biztonságban van a **Rablótámadás** (piros husáng) során. Az aranyat onnan tetszés szerint felhasználhatod építéshez és cseréhez. Ha játékosársad például **Kereskedő** vagy **Rabló** akciókártyát játszik és aranyat követel tőled, akkor az **Aranykészlet rejték helyén lévő** arany is érintett.

Helységépítők

(összesen 5 kártya)

Épületek

Raktár (1)

Lásd az Alapkészlet leírását a 14. oldalon.

Vámház (1)

Lásd az Alapkészlet leírását a 14. oldalon.

Egységek

Nagy kereskedőhajó (1)

Lásd az Alapkészlet leírását a 14. oldalon.



Partizánhajó (2)

A **Partizánhajó** funkciója, hogy elsüllyessze a játékosársad egyik kereskedőhajóját. Ez csak közvetlenül az építéskor történhet meg. (A "(saját)" megjegyzés a versenyjátékokra utal.) Ha a játékosársadnak nincs **Kereskedőhajója**, akkor semmi sem történik. A később épített **Kereskedőhajót** nem érinti egy már felépített **Partizánhajó**. Ettől függetlenül mindig 1 aranyat kapsz a **Bőséges aratás** eseménynél.

Városképzítések

(összesen 10 kártya)



Pénzkölcsönző (1)

A **Pénzkölcsönzőt** akkor is megépítheted, ha nincsen nálad a kereskedő fölény. Ha a játékosársadnak csak 1 nyersanyaga van, akkor azt az 1 nyersanyagot kapod meg tőle. Csak akkor veheted át a nyersanyagot, ha el tudod raktározni. Ha nem tudod elraktározni a nyersanyagot, akkor a játékosársad megtartja azt a nyersanyagot.



Kikötő (1)

A kikötőt akkor is megépítheted, ha kevesebb, mint 3 kereskedőhajó van. Ebben az esetben csak a **Kereskedőpont** számít. Ha később 3 kereskedőhajót építesz, akkor a kikötő azonnal 1 pontot ér. Amikor elveszítesz egy **kereskedőhajót** és kevesebb, mint 3 **kereskedőhajód** lesz, akkor elveszíted a győzelmi pontot is. A kereskedőpont változatlanul megmarad.



Kereskedőállomás (1)

A **Kereskedőállomást** akkor is megépítheted, ha nincsen a fejedelemségedben megépítve **Kikötő** vagy **Piac**. Ebben az esetben csak a **Kereskedőállomás kereskedő- és győzelmi pontja** számít. Építsd meg később a **Kikötőt** vagy a **Piacot**, ezek azonnal 2 **kereskedőpontot** hoznak addig, míg a **Kereskedőállomás** a fejedelemségedben áll.



Kereskedőcéh (2)

Csak 1 **Kereskedőcéhet** építhetsz a fejedelemségedben. A **Kereskedőcéh** egy „kiszolgálóépület” más kiépítésekhez és akciókártyákhoz. Amikor eltávolítod a **Kereskedőcéhet** a fejedelemségedből, minden olyan épület, amelyik **Kereskedőcéh feltételhez** kötött a fejedelemségedben marad.



Pénzverde (2)

Pontosan 1 aranyat cserélhetsz a lépésedben 1 másik nyersanyagra 1 **Pénzverde** által. Abban az esetben, ha mindkét **Pénzverdét** megépítetted, akkor minden **Pénzverde** után cserélhetsz 1 arany 1 másik nyersanyagra.



Sóráktár (1)

Akkor is felépítheted a **Sóráktárt**, ha nincsenek kereskedőhajóid. Ebben az esetben csak a **Sóráktár győzelmi pontja** számít. Ha később építesz egy **kereskedőhajót**, az azonnal 2 **kereskedőpontot** hoz, amíg a **Sóráktár** a fejedelemségedben van.



Vásárcsarnok (2)

Ha nincs **Kereskedőcéh** a fejedelemségedben megépítve akkor nem fogod tudni megépíteni a **Vásárcsarnokot**. Először fizess ki a **Vásárcsarnokot** teljes egészében, és csak azután kapsz 2 tetszőleges nyersanyagot. Tehát nem számíthatod bele a **Vásárcsarnok építési költségeibe** az építése után kapott nyersanyagokat.

Eseménykártyák

(összesen 3 kártya)

Vándorkereskedő (1)

Lásd az Alapkészlet leírását a 15. oldalon.



Ajándék a hercegnek (1)

A kapott aranyat valamelyik **Aranyfolyóra** (vagy az **Aranykészlet rejték helyére**) el kell tudnod helyezni. Ha több aranyat kapsz, mint amennyi helyed van, akkor a többi elveszik.

Kereskedőhajók versenye (1)

Lásd az Alapkészlet leírását a 15. oldalon.



Az őrözavar ideje (összesen 28 kártya)

Akciókártyák

(összesen 10 kártya)



Zsákmányszerző út (2)

Ha nincsen nálad az *Erőfölény*, akkor nem játszhatod ki ezt a lapot. Ha a játékosársadnak nincsen olyan nyersanyaga, amit el tudsz tárolni a tájaidon, akkor nem játszhatod ki ezt a kártyát.



Íjász (2)

Ha nincs Fogadó a fejedelemségedben megépítve akkor nem játszhatod ki az *Íjász* lapot. A játékosársad határozza meg azt, hogy melyik egységét távolítja el. (A "(saját)" megjegyzés a versenyjátékra utal.)



Gyűjtogató (2)

Ha nincs Fogadó a fejedelemségedben megépítve akkor nem játszhatod ki a *Gyűjtogató* lapot. Ha a játékosársadnak nincsen védelem nélküli épülete, akkor nem játszhatod ki ezt a kártyát. Ha a játékosársad egy védőkártyát (*Heinrich, az őrző* vagy *Magasles*) használ, akkor kivárható a dobáseredményt mielőtt meghatározod a *Gyűjtogató* célját. (A "(saját)" megjegyzés a versenyjátékra utal.)

Rabló (1)

Lásd az Alapkézlet leírását a 15. oldalon.



Sebastian, a vándorlelkész (1)

Ezt a kártyát csak abban a pillanatban játszhatod ki, amikor egy megfelelő eseményt fordítotok fel. Nem játszhatod ki a kártyát, ha már egy *Kápolna* által védve vagy a *Lázadás* eseménytől. Ha van aranyad, akkor dönthetsz, hogy az aranyat vagy *Sebastian*t használod a *Lázadás* elhárítására.



Áruló (2)

Ha nincs Fogadó a fejedelemségedben megépítve akkor nem játszhatod ki az *Áruló* lapot. Ha a játékosársadnak nincsen kézkártyája, akkor nem játszhatod ki az *Áruló* lapot. Bizonyos ellopott kártyákat szükség esetén azonnal kijátszhat vagy felépíthetsz. A játékosársad csak a következő lépés végén pótolja a kézkártyáiból ellopott kártyát. Ha nem tetszenek játékosársad kézkártyái, akkor tartózkodhatsz attól, hogy elvedd az egyiket - de az *Áruló*t mindenképpen a dobópaklira kell dobnod.

Helységépítők

(összesen 5 kártya)

Épületek



Magasles (1)

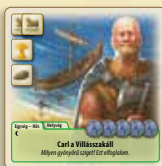
Ha *Heinrich*, az őrző is a fejedelemségedben van, akkor védett vagy a kockadobás hatásától 1-től 5-ig. A *Heinrich*, az őrző-vel való kombinációban is csak 1 alkalommal dobtok a kockával.



Gyakorlótér (1)

Minden hős felállításának költségét lecsökkenti 1 tetszőleges nyersanyaggal. A *Gyakorlótérnek* nincsen hatása olyan egységekre, amik nem hősök.

Egységek



Carl a Villásszakáll (1)

Lásd az Alapkézlet leírását a 14. oldalon ("Közönséges" hősök).



Heinrich, az őrző (1)

Heinrich egy olyan hős, akinek az erőpontjai mellett különleges képessége is van. Ha van egy *Magasles* a fejedelemségedben, akkor védett vagy a kockadobás hatásától 1-től 5-ig. A *Magaslessel* való kombinációban is csak 1 alkalommal dobtok a kockával.



Irmgard, a fény őrzője (1)

Irmgard egy olyan hős, akinek az ügyességpontjai mellett különleges képessége is van. Akkor kapsz meg a nyersanyagot, amikor el kell távolítanod egy kiépítőkártyát a fejedelemségedből játékosársad akciókártyája által vagy egy esemény miatt. Amikor magát az *Irmgard* lapot távolítod el, akkor azért nem kapsz nyersanyagot.

Városkiépítések

(összesen 9 kártya)



Vásártér (1)

Először fizess ki a *Vásártér* építési költségeit teljes egészében, és csak azután kapsz 2 tetszőleges nyersanyagot. Tehát nem számíthatod bele a *Vásártér* építési költségeibe az építése után kapott nyersanyagokat. Akkor is felépítheted a *Vásártér* lapot, ha nem neked van a legtöbb ügyességpontod, de ez esetben nem kapsz nyersanyagot.



Tűzoltóság (2)

A *Tűzoltóság* megvéd minden épületet (város-és helységépítő) abban a városban, amelyikben felépült, beleértve magát a *Tűzoltóságot* is.



Nagy díszterem (1)
2 győzelmi pont értékű.



Kápolna (2)
A nyersanyagkocka aktuális dobásértéke van érvényben, tehát nem dobtok újra. A *Kápolnák* közül az egyik véd az 1-es, 2-es vagy 3-as dobások esetén a *Lázadástól*. A másik *Kápolna* pedig a 4-es, 5-ös és 6-os dobások esetén véd. Ha minkét *Kápolnát* megépítet, akkor mindig védve vagy a *Lázadás* eseménytől.



Fogadó (2)
Csak 1 *Fogadót* építhetsz a fejedelemségben. A *Fogadó* olyan épület, amelyik több támadó-és akciókártya feltétele.



Csűr (1)
Amikor megépítet a *Csűr* épületét, akkor választhatasz 1 gyapjú vagy 1 gabona nyersanyagot, minden egyes hősért, amelyik a fejedelemségben van. Vegyél el 1 nyersanyagot a kiválasztott nyersanyagfajtából minden hősöd után. Tehát, ha 3 hősöd van, akkor 3 gyapjút vagy 3 gabonát vehetsz el. A kapott nyersanyagokat el kell tudnod tárolni. Aminek nincsen helye, az elvesz.

Eseménykártyák (összesen 4 kártya)

Testvérharc (1)
Lásd az Alapkészlet leírását a 15. oldalon.

Viszály (1)
Lásd az Alapkészlet leírását a 15. oldalon.



Lázadás (2)
Ha rendelkezel elegendő arannyal, de nem akarsz fizetni, akkor dönthetsz úgy, hogy 1 egységet eltávolítsz. Az eltávolított egységet a megfelelő dobópakli alá kell tenned. (A "(saját)" megjegyzés a versenyjátékra utal.)

A Fejlődés ideje (összesen 31 kártya)

Akciókártyák (összesen 11 kártya)



Benjamin, az utazó tudós (1)
Ha *Benjamin*t a kezvedben tartod, akkor jól jegyezd meg a nyersanyagkocka dobáseredményét. Amikor építesz egy új települést, és azután kijátszod *Benjamin*t, akkor az új tájról is kapsz nyersanyagot *Benjamin* által, ha a táj passzol a kockadobáshoz. A kiépítéskártyák – mint például a hozamfokozók – növelik a tájak hozamát, ezeket *Benjamin* kijátszása során nem veszitek figyelembe.

Brigitta, a bölcs asszony (1)
Lásd az Alapkészlet leírását a 13. oldalon.



Háromnyomásos gazdálkodás (2)
Ha nincsen *Egyetem* felépítve a fejedelemségben, akkor nem játszhatod ki a *Háromnyomásos gazdálkodás* lapot. A gabonákat, amiket kaptál tetszésed szerint eloszthatod a szántóföldjeid között. Ha nincs elegendő hely a szántóföldjeiden, akkor a megmaradt gabona elveszik.



Bányaépítés (2)
Ha nincsen *Egyetem* felépítve a fejedelemségben, akkor nem játszhatod ki a *Bányaépítés* lapot. Az érceket, amiket kaptál tetszésed szerint eloszthatod a hegységeid között. Ha nincs elegendő hely a hegységeiden, akkor a megmaradt érc elveszik.



Guido, a követ (1)
Ha nincsen *Városháza* felépítve a fejedelemségben, akkor csak abban az esetben játszhatod ki a *Guido, a követ* lapot, ha kevesebb győzelmi pontod van, mint a másik játékosnak. Azt a lapot, amit a lerakópakliról veszel el, akár azonnal ki is játszhatod – ha lehetséges. (A "(játékosársad)" megjegyzés a versenyjátékra utal.)



Gustav a könyvtáros (1)
Ha nincsen *Könyvtár* felépítve a fejedelemségben, akkor csak akkor játszhatod ki a *Gustav a könyvtáros* lapot, ha kevesebb győzelmi pontod van, mint a másik játékosnak. Azt a lapot, amit a lerakópakliról veszel el, akár azonnal ki is játszhatod – ha lehetséges. A "(saját)" megjegyzés a versenyjátékra utal.)



Gyógyító (2)
Ha nincsen *Fürdőház* felépítve a fejedelemségben, akkor nem játszhatod ki a *Gyógyítót*.

Vándorlás (1)
Lásd az Alapkészlet leírását a 13. oldalon.

Helységépítők

(összesen 2 kártya)

Egységek



Fegyvermester (2)

Ha nincsen *Egyetem* felépítve a fejedelemségben, akkor nem játszhatod ki a *Fegyvermester* lapot. A *Fegyvermester* egy egység, de nem hős, ezért a fejedelemségben akár 2 *Fegyvermester* is lehet. A hősökre vonatkozó kártyák nem vonatkoznak a *Fegyvermesterre*. Ezzel szemben az egységekre vonatkozó kártyák vonatkoznak a *Fegyvermesterre*.

Városkiépítések

(összesen 13 kártya)



Gyógyszertár (2)

Függetlenül attól, hogy egy *Pestis* esemény során elvesztettél-e nyersanyagot vagy sem, mindenképpen kapsz 1 tetszőleges nyersanyagot egy tetszőesed szerinti tájon. Ha több, mint 1 *Gyógyszertárad* van, akkor minden *Gyógyszertárad* után megkapod az 1 nyersanyagot. Kérhetsz akár egy olyan nyersanyagot is, amint éppen most vesztettél el a *Pestis* során.



Fürdőház (3)

Az a 4 táj, amelyik körülvesz egy *Fürdőházat*, védve van a *Pestis* eseménytől.



Épületdaru (1)

Ha nincsen *Egyetem* felépítve a fejedelemségben, akkor nem építheted fel az *Épületdarut*. Csak azok a *Városkiépítések* lesznek az *Épületdaru* miatt olcsóbbak, amik több mint 4 nyersanyagba kerülnek. Rád van bízva, hogy melyik nyersanyagot spórolod meg.



Könyvtár (2)

A kiválasztott kártyát akár azonnal kijátszhatod, illetve felépítheted. (A "(saját)" megjegyzés a versenytájkra utal.)



Parlament (1)

Ha nincsen legalább 2 *Fejlesztéspont* a fejedelemség kiépítéseiben, akkor nem építheted meg a *Parlamentet*.



Városháza (2)

A *Városháza* megépítéséhez kell lennie *Közösségi ház*nak a fejedelemségben. Amikor *Városházát* építesz a *Közösségi ház* ott marad alatta. Ha le kell venned a *Városházát*, a *Közösségi ház* akkor is ott marad. Amikor áthelyezed a *Városházát* a *Vándorlás* miatt, a *Közösségi ház*at is áthelyezed vele együtt. Miután felépítetted a *Városháza* épületét, nem építhetsz egy második *Közösségi ház*at, mert az továbbra is ott marad a fejedelemségben.



Egyetem (2)

Ha nincsen sem egy *Kolostor*, sem egy *Könyvtár* felépítve a fejedelemségben, akkor nem építhetsz *Egyetemet*. Csak 1 *Egyetem* állhat a fejedelemségben. Az *Egyetem* több kiépítésnek és akciókártyának is a feltétele. Amikor eltávolított az *Egyetemet* a fejedelemségből, az *Egyetem* feltétellel rendelkező egységek és épületek továbbra is megmaradnak a fejedelemségben.

Eseménykártyák

(összesen 5 kártya)

Feltalálás (2)

Lásd az Alapkészlet leírását a 15. oldalon.



Pestis (3)

Azok a tájak, amelyek 2 várossal határosak, szintén csak 1 nyersanyagot veszítenek el. A *Tájkiépítéseket*, mint például az *Aranykészlet rejtékelye* nem sújtja a *Pestis*.

A lépések áttekintése



CATAN

A PÁRBAJ

Játsz a szabályok elolvasás nélkül a KOSMOS "Erklär-App" német nyelvű alkalmazás segítségével.



Szeretnéd, ha a szabályok elolvasása helyett elmagyaráznák a játékot? Akkor töltsd le az ingyenes „Erklär-App” német nyelvű alkalmazást.



Üdvözlünk a "CATAN - A párbaj" világában, A játék - kártyákkal két személyre!

A *Párbaj* játékban Catan egyik fejedelme leszel és az a feladatod, hogy minél gazdagabb fejedelemséget építs és megvéd a fejedelemséged. Ugyanakkor tartsd szemmel játéktársad, mert a játék végére csak egyikőtök szerzi meg a győzelemhez szükséges pontokat, ő lesz az, akit győztessé koronáztok!

Az útmutató és a játék úgy vannak felépítve, hogy egy rövid bevezető játék során megismerkedtek a fejedelemséggel és az alapvető játékmechanikával, ami során nagyjából csak a kártyák fele kerül be a játékba. Az első játék további támogatását és a játékmenet áttekintését segíti az *Útmutató* hátoldalán álló *Áttekintés* a játék menetéről. Amikor már nagy tapasztalattal vezetitek a fejedelemségeket, akkor rátérhettek a *Tematikus készletekre*. Ezekkel lépésről lépésre további kártyatípusokat és játékmechanizmusokat vezettek be a játékba.

A tematikus játékok során megismeritek Catan történetét. A bevezető játékban "Catan első telepesei" vagytok és Catan történelmének első napjait élitek át, a további tematikus játékokban Catan különböző későbbi korszakaiba utaztok.

ALKATRÉSZEK

- 1 hős kő



- 1 kereskedő kő



- 1 pöttyös
nyersanyagkocka
(=nyersanyagtermelő)



- 1 szimbólumkocka
(eseménykocka)



- 4 kártyatartó



- 180 kártya (a 13. oldaltól olvashatsz részletesen a kártyákról)

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezető játék (= alapvető szabályok)	2
A játék a Tematikus készletekkel	9
Impresszum	11
A hercegek párbaja	12
Kártyaindex	13
A lépések áttekintése	20

