

Klaus Teuber

CATAN

TELEPESEI

Kockajáték



A játék tartalma

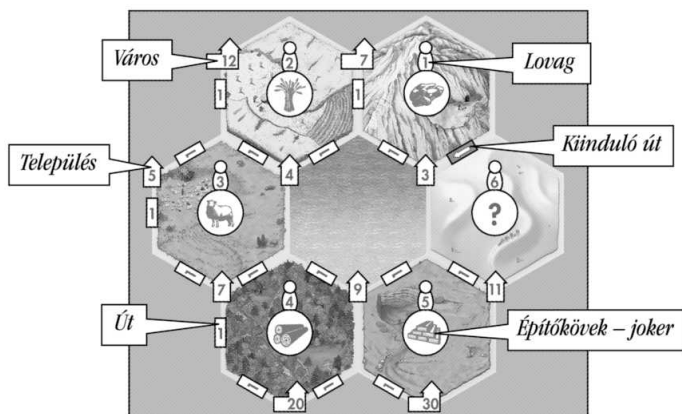
- 6 nyersanyag kocka
- 1 blokk, 60 játékelülettel

A játék előkészítése

Minden játékos magához vesz egy-egy lapot a blokkból. A 6 kockát a játékosok középre teszik. Minden játékos vegyen magához íróeszközt, majd válasszák ki a kezdő játékost.

A játék

A játékelületen Catan szigete látható, utak, települések, városok és lovagok szimbólumaival.



A játékosok feladata a játék folyamán Catan szigetén az utak, települések, városok és lovagok betelepítése.

A **betelepítés** azt jelenti, hogy a megfelelő szimbólumot a játékos ikszel áthúzza, vagy kört rajzol köré esetleg bekeretezi.

A **betelepítésnek nyersanyagköltsége van**. A szükséges nyersanyagot a 6 nyersanyag kockával dobják ki a játékosok. Minden kockán található egy-egy szimbólum a juh, búzakéve, építőkö, ércközet, fatörzs és arany nyersanyaghoz. Egy út építésének nyersanyagköltsége például 1 fatörzs és 1 építőkö. A játékos csak akkor építhet utat, ha ezt a két nyersanyagot sikerül kidobnia.



építőkö

fatörzs

juh

búzakéve

ércőzet

arany

Akkor, amikor egy játékos sikeresen beépít, azaz a megfelelő szimbólumot bejelöli, a szimbólumban feltüntetett számnak megfelelő pontot írhat magának jóvá. A játékot az a játékos nyeri, aki a játék végéig a legtöbb pontot írta magának jóvá.

A játék menete

A kezdő játékos kezdi a játékot úgy, hogy maximum háromszor dob a kockákkal. Beépít a dobott nyersanyagokkal, majd jóváírja magának a pontokat. A játékot az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos folytatja.

1. Dobás

Az éppen soron lévő játékos legfeljebb háromszor dobhat a kockákkal. A játékosnak lehetősége van arra az első és második dobását követően is, hogy újra az összes kockával dobjon, vagy kiválasszon és megtartson néhányat és csak a maradék kockákkal dobjon. A játékos akár az első vagy a második dobásnál is megállhat és megtarthatja dobása eredményét. A harmadik dobás után azonban a dobáseredmény már fix, és nem változtatható. Kivétel a nyersanyag – joker (5. oldal) bevetése, vagy az aranycsere (6. oldal) akció végrehajtása.

2. Beépítés

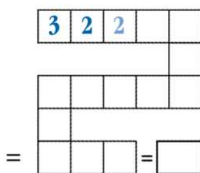
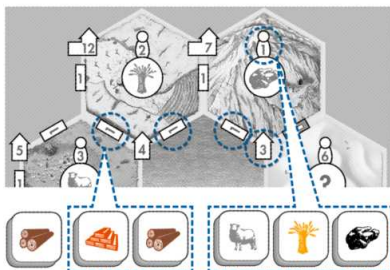
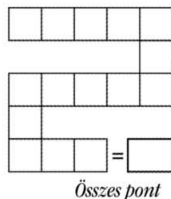
A blokkon a játéktábla felett lévő táblázat megmutatja, a beépítések nyersanyagszükségletét. Jól látható, hogy milyen nyersanyagokra van szükség egy út, település, város, vagy lovag beépítéséhez. Egy lovag beépítéséhez például a következő nyersanyagokból kell egyet-egyet kidobni: ércőzet, juh és búzakéve.

Ha a játékosnak sikerül a szükséges nyersanyagokat a kockákkal kidobnia, akkor a lapján bejelölhet egy lovagot. Ugyanez történik egy út, település, vagy város beépítésekor.

A nyersanyagköltségek

Az éppen soron lévő játékosnak lehetősége van arra, hogy egy lépésén belül több dolgot is beépítsen, abban az esetben, ha sikerül a kockákkal a beépítésekhez szükséges nyersanyagokat hiánytalanul kidobnia. Ezek után a játékos a beépítésért járó pontokat felvezeti a ponttáblázatába a következő üres mezőbe. (Az első pont a táblázat bal felső mezőjébe kell, hogy kerüljön.) Abban az esetben, ha egy játékos egy lépésén belül több dolgot is sikeresen beépít, a beépítésért járó pontokat összeadja, és egy kockába írja be annak az összegét.

Fontos! Abban az esetben, ha egy játékosnak lépése során semmit sem sikerül beépítenie, a következő üres mezőjébe egy „X”-et kell tennie. Ez a játékvégi értékeléskor -2 pontot jelent számára.



Példa: Egy játékos első lépése során 1 települést épített be, amiért 3 pontot írhat be a lapjára. A második lépése során 2 utat épített be, ezért 2 pontot kap. A játékos a lapján egy település és két út szimbólumait jelölte be. A harmadik lépése során a képen látható nyersanyagokat dobta. Az építőkövet és a fatörzset megtartja és bejelölte egy utat a lapján. Majd kiválasztja a juh, búzakéve és ércakózat szimbólumokat és a lapján bejelöl egy lovat. A lovak és az út egy-egy pontot érnek. A játékos a ponttáblázata 3. mezőjébe 2-es számot ír.

Beépítési szabályok: Mit, hol lehet beépíteni?

Út: Beépítéséhez a következő nyersanyagokból kell egyet-egyet a kockákkal kidobni: építőkövet és fatörzset, az utak minden esetben 1-1 pontot érnek. A kiinduló út már be van építve, annak nincs nyersanyagköltsége. Az utak beépítésének folytonosnak kell lenniük. Ez azt jelenti, hogy csak egy már beépített úttal határos utat lehet beépíteni. Akkor, ha egy beépített út városba, vagy településbe fut, az út folytonossága

nem szakad meg, ha a játékos beépíti az érintett várost, vagy települést és a településsel, vagy várossal határos utat épít be a következőkben.

Település: Beépítéséhez építőkőből, fatörzsből, juhból és búzakévéből kell egyet-egyet a kockákkal kidobni. Egy település csak akkor építhető be, ha egy már beépített út vezet hozzá. A további települések beépítési sorrendjét a rajtuk feltüntetett szám határozza meg. A települések beépítésére érvényes szabály szerint a beépítés sorrendje növekvő. Például 3-as, 4-es, majd az 5-ös és így tovább.

Város: Beépítéséhez 3 ércőzet és 2 búzakéve szükséges. A városokra is ugyanazok a beépítési alapszabályok érvényesek, mint a településekre. Tehát egy város is csak akkor építhető be, ha egy már beépített út vezet hozzá. A beépítés sorrendje szintén növekvő.

Lovag: Beépítéséhez a következő nyersanyagokból kell egyet-egyet kidobni: ércőzet, juh és búzakéve. A lovagok beépítése a rajtuk feltüntetett szám szerint növekvő sorrendű, de ezen kívül bármikor beépíthetők, mert függetlenek utak, települések vagy városok beépítésétől. Miután a játékos beépített egy lovagot, ez alatt a lovag alatt feltüntetett nyersanyagot a játék további menetében egyszer jokerként felhasználhatja. (Lásd a következő bekezdésben.)

Nyersanyag-joker

Miután a játékos beépített egy lovagot, a lovag alatt feltüntetett nyersanyagot a játék további menetében egyszer felhasználhatja.

Ez azt jelenti, hogy miután a játékos dobott a kockákkal, az egyik kockát átfordíthatja a beépített lovagja alatt feltüntetett nyersanyag szimbólumára. A lovag alatt lévő nyersanyag felhasználását a játékosoknak a lapjukon jelölniük kell.

A 6. lovag beépítését követően a játékos egy tetszése szerinti nyersanyagot használhat fel jokerként.

Az éppen soron lévő játékosnak lehetősége van arra, hogy egy lépésén belül kettő, vagy akár több jokert is felhasználjon.

***Példa:** A játékos dobásának végeredménye 2 érc, 2 búzakéve, egy arany és egy juh. A játékos már beépítette az (1) lovagot, amely alatt az érc szimbólum található. A játékos egy várost szeretne építeni, ezért beveti a lovagját és a juhot átfordítja ércre. A rendelkezésre álló nyersanyagokból (3 érc, 2 búzakéve) így végrehajthatja az építkezést.*

Aranyátváltás

Arannyal nem lehet közvetlenül építkezni, hanem csereeszközként lehet felhasználni. Az aranyat bármilyen nyersanyagra át lehet váltani a következők szerint:

Ha egy játékos dobássorozatának végeredményében 2 arany van, akkor a játékos 1 tetszése szerinti nyersanyagra válthatja az egyiket. Ez azt jelenti, hogy miután a játékos végzett a dobásokkal, az egyik aranyat mutató kockát átfordíthatja egy általa választott nyersanyag szimbólumára. A másik aranyat mutató kockát a játékos ebben a körben nem használhatja. Ha a dobás eredményében csak 1 arany van, akkor az a játékos számára értéktelen.

Példa: A játékos dobásának végeredménye 2 érc, 2 búzakéve, 2 arany. A játékos egy várost szeretne építeni, ezért az egyik aranyat átfordítja ércre, a másik aranyat félretszli. A rendelkezésére álló nyersanyagokból (3 érc, 2 búzakéve) így végrehajtja az építkezést.

A játék vége

Miután minden játékos 15-ször sorra került, azaz a ponttáblázatuk mind a 15 mezőjébe felvezették eredményüket, a játék véget ér. A játékosok ekkor összegzik pontjaikat és megállapítják végeredményüket. Minden olyan mezőért, amit a ponttáblázatban kiikszeltek –2 pont jár. A játékot az a játékos nyeri, akinek az eredménye a legtöbb.

A játékhoz jó szórakozást kívánnak
a **Piatnik Budapest Kft.** munkatársai.

Importálja és forgalmazza
a **Piatnik Budapest Kft.**
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: EU

Tervezte: Klaus Teuber
Web: www.klausteuber.de
Grafika: www.fine-tuning.de
Illusztráció: Tanja Donner
Licence: Catan GmbH © 2007
www.Catan.com

© 2009 **Kosmos Verlag**
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: 49 711-2191-0
Fax: 49 711-2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Próbálja ki a Catan Kockajáték után...

... az évszázad társasjátékát

A „Catan Telepesei”-t!

A nyersanyagok változatlanok...

... csak éppen kártyákon vannak!



A tájkartonokból...



... minden játékban új sziget épül fel!

Utak, települések és városok épülnek...



... háromdimenziós figurákkal.

A Kockajátékban már megismert szabályok szerint az építéshez nyersanyagra van szükség, a fejlesztésért pedig pont jár!

Azt, hogy miben kínál többet a „Catan Telepesei” társasjáték, megtudhatja a lap másikoldalán.

Két kocka dönti el, hogy melyik játékos milyen nyersanyaghoz jut...

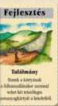


A játékosok a nyersanyagokkal fejlesztésbe kezdhetnek...



cserélhetnek, kereskedhetnek egymással, vagy a bankkal.

Az „Eseménykártyák”...



... a játékosokat előnyökhöz és extra pontokhoz juttatják!

És mindenek előtt:



A játékosok egy játéktáblán játszanak együtt!

Játsszon az eredeti Catan Telepesei társasjátékkal! Már csak egy lépés választja el egy csodálatos játékélménytől!

