

# Catan telepesei – 2 személyes kártyajáték

## Kiegészítő szabálykönyv

- **Politika és Intrika** (Politics & Intrics - Politik und Inrige)
- **Tudomány és Fejlődés** (Science & Progress - Wissenschaft und Fortschritt)
- **Lovagok és Kereskedők** (Knights & Merchants - Ritter und Handler)
- **Kereskedelem és Pénz** (Trade & Change - Händel & Wandel)
- **Varázslók és Sárkányok** (Wizards & Dragons - Zauberer und Drachen)
- **Barbárok és Kufárok** (Barbarien & Traders -Barbaren und Handelsherren)

fordította: Balogh Gabriella és Kiss Balázs Kunó  
[kbkuno@gmail.com](mailto:kbkuno@gmail.com)

### Előszó a magyar fordításhoz

Mindenképpen meg kell említenünk, hogy ez az első fordításunk, ezért néhol fordítási következetlenség vagy hiba fordulhat elő a szövegben. Mindenhol törekedtünk a szabályok pontos visszaadására illetve egyértelműsítésére. Ahol észleltünk eltérést a német és az angol szabálykönyv között, ott jeleztük. A fordítás az angol szabálykönyv szerint történt, de a játék a birtokunkban német, ezért minden kártyanévnél megemlítettük mind az angol illetve a német elnevezést – vagy ahol szükség volt még erre.

FONTOS: mindenhol törekedtünk a hangulatos, nem feltétlenül szó szerinti fordításra, így a nem éppen az újkeletű, hanem a régi magyar szavak használatát helyeztük előtérbe. Ezek a mi szájízünk szerint történtek, de néhol nehéz volt röviden visszaadni 1-2 angol illetve német kifejezést. Éppen ezért minden építő jellegű észrevételt szívesen veszünk a következő e-mail címen: [kbkuno@gmail.com](mailto:kbkuno@gmail.com)

0.9 verzió

2007. július 10.

**A fordítás szabadon terjeszthető, másolható. A szerzők kérése, hogy ha megosztanád egy honlapon a fordítást, kérlek előtte tájékoztasd a őket. Ha használod a fordítást, egy email-nek nagyon örülnének a szerzők, hogy tudják, a munkájukat olvassák.**

## **Bevezetés**

Két új lehetősége van a játékosoknak a Kiegészítővel való játék során. Vagy az alap játékhoz nagyon hasonló szabályok szerint valamelyik Kiegészítő pakli(k) használatával játszanak, vagy az ún. Viadal (Tournament) szabályok alapján. Utóbbi esetén ahelyett, hogy közös pakliból húznának a játékosok, a saját előre megépített paklijukból húznak, ennek részletezését később olvashatod.

## **A Kiegészítő szabályai**

Bármelyik kiegészítő használata során az alap Catan Kártyajáték szabályai érvényesek. Ezen kívül a játék előkészületénél és az új kártyák használatánál néhány különleges szabályt kell alkalmazni.

### **A játék előkészítése**

1. A játékosok eldöntik, hogy melyik kiegészítőt használják.
2. Minden játékos előkészíti az Uradalmát, ahogyan az alap játék magyar szabálykönyvének 2. és 3. oldalán le van írva.
3. A játékosok elrendezik a Település kártyákat (utak, városok, stb...) ahogyan az alap szabálykönyv 3. oldalán le van írva.
4. Attól függően, hogy melyik Kiegészítőt választják a játékosok, néhány Fejlesztőkártyát külön kell válogatni és képpel fölfelé a Fejlesztő kártyák mellé helyezni. Ezeket a külön, képpel fölfelé elhelyezett kártyákat a játékosok a játék során bármikor megépíthetik, de játékosonként csak 1-et mindegyikből. (Ha a játék során ezen kártyák valamelyike bármilyen módon is a dobott lapok közé kerülne, akkor ehelyett vissza kell tenni középre, és az a játékos továbbra is bármikor megépíthető, akinek nincs meg az uradalmában)

- Trade & Change (Händel & Wandel)

Az egyetlen Iroda (Counting House / Handelskontor) kártyát az alap csomagból és a másikat a Kiegészítőből felfordítva a paklik mellé kell helyezni.

- Politics & Intrics (Politik und Inrige)

Mindkét Városháza (Town Hall / Rathaus) és mindkét Templom (Churh / Kirche) kártyát az alapsomagból felfordítva a paklik mellé kell helyezni. A kiegészítőből nem kell kártyát kivenni.

- Knights & Merchants (Ritter und Handler)

Ki kell venni a két Inkvizíció (Inquisition) kártyát, és külön helyezni – ezek nem szerepelnek a játék során, csak a Viadal (Tournament) esetében.

- Science & Progress (Wissenschaft und Fortschritt)

Mindkét Egyetem (University / Universitat) kártyát a kiegészítőből felfordítva a paklik mellé kell helyezni.

- Wizards & Dragons (Zauberer und Drachen)

Ki kell keresni mind az 5 Citadella kártyát a kiegészítőből és „Távol a Varázsló” oldalával felfelé kell elhelyezni. (Lásd még a Varázslók és Sárkányok kiegészítő leírásában)

- Barbarien & Traders (Barbaren und Handelsherren)

Egy kikötőt az alappakliból és egyet a kiegészítőből, továbbá a két Diadalívet (Triumphbogen – Triumphal Arch) a kiegészítőből a Fejlesztőkártya paklik mellé kell tenni képpel felfelé. Ezen kívül a Varázsló páholy (Wizard's League) kártyákat ki kell venni a játékból, ezeket rakd át a Varázslók és Sárkányok kiegészítőbe, ha azzal játszotok.

5. A maradék Fejlesztőkártyákat (Uradalom és Akció kártyák) az alapsomagból meg kell keverni és 4 nagyjából egyforma paklira osztjuk. (5 helyett)
6. A kiválasztott kiegészítő kártyáit különválogatjuk a többitől. (A német kiadásban a kiegészítők kezdőbetűi alapján lehet megkülönböztetni egymástól, az angol kiadásban pedig kis hatszögek jelzik a különböző kiegészítőket). A nem használt kiegészítőket külön rakjuk és nem használjuk a játék során.
7. A Esemény kártyákat kivesszük a Kiegészítő pakliból és összekeverjük az alap csomag Esemény kártyáival. (És az alap szabályok szerint helyezük el)
8. Megkeverjük a Kiegészítő maradék kártyáit és két egyenlő részre osztjuk. Megkülönböztethető helyre tesszük a két paklit a másik 4 paklitól, hogy egyértelműen tudni lehessen a játék során, hogy melyik az alapsomag és melyik a kiegészítő csomag.

### **A Kiegészítő új szabályai**

Ha egy játékos kártyát húzna a Fejlesztő kártyák közül, választhat bármelyik 6 pakliból, akár a 4 alap pakliból illetve a 2 kiegészítő pakliból egyaránt. Minden alapszabály érvényes a 2 kiegészítő paklira, mint ami a 4 alap paklira. (2 nyersanyagért bármelyiket át lehet nézni és választani, illetve bármelyikből lehet húzni, ha szükséges).

A Kém akciókártyával nem lehet Épületet, Varázslót és Varázskönyvet lopni az ellenfél kezéből. Ha Kémet játszik ki valamelyik játékos, az ellenfele kezét átnézheti, de csak Egységet (Lovag, Ágyú, Flotta) vagy Akciókártyát lophat el. Ha van Citadella az Uradalmában, akkor ellophat még Sárkányt, Varázslatot, Varázslót illetve Varázskönyvet. (Wizards and Dragons)

A játékos a saját köre alatt választhat, hogy az Uradalmából elvesz egy akármilyen Fejlesztőkártyát ami a saját Falu, Város vagy Citadellájához van csatolva. Ez nem kerül költségbe és a leépítési költséget sem kapja vissza. Az így eltávolított kártya a dobott lapokhoz kerül, nem a játékos kezébe sem valamelyik pakli aljára. Fontos megjegyezni, hogy néhány épület, mint a Követség, nem bontható le ilyen módon. Az Almanach minden kártyánál ezt részletezi.

Mivel több út van arra, hogy a játékos pontot szerezhessen, ezért a játék megnyeréséhez nem 12 hanem 13 pontot kell elérni.

A Kiegészítőkből sok kártya leépítésének van egyedi követelménye, amelynek minden tekintetben meg kell felelni. Ilyen például az Ágyú (Cannon), ha ilyet akar a játékos leépíteni, akkor az Uradalmában legalább egy Egyetemnek kell lennie. Ha a szükséges épület később lerombolják, akkor viszont nem kell a tőle függő kártyát is kivenni az Uradalomból. Tehát, ha az Egyetemet lerombolja a Gyűjtogató, akkor az Ágyút nem kell szintén lerombolni.

Néhány kártya, mint a „Határvillongás” utal a Terepkártya kiegészítésekre. A Terepkártya kiegészítése egy kártya, ami hozzá van kötve egy adott Terepkártyához. Minden Varázsló kártya olyan, mintha Terepkártya kiegészítés lenne. Csak úgy, mint a Kézművespáholy, Pálinkafőzde és a Kelmefestő műhely (Dye Works, Distillery, Artisan's Workshop) a Kereskedelem és Pénz (Trade and Change) Kiegészítőből. A Terepkártyák ezekkel a Terepkártya kiegészítésekkel nem cserélhetők ki ezekkel a különleges Akciókártyákkal. (lásd a kártyák leírásánál)

Szerepelnek a kiegészítőkben Út kiegészítő kártyák is, ezeket

- 0 -

### **Különleges szabályok a Varázslók és Sárkányok kiegészítőhöz (Wizards and Dragons)**

A Varázslók és Sárkányok kiegészítőben sok az új lehetőség, jó néhány eddig nem látott kártyatípus jelenik meg és ezek használatához a következő szabályokat kell megismerni.

#### **Citadellák**

A mágia műveléséhez sok magányra és eldugott helyre van szükség, ezért a Varázslók nem Városokban vagy poros Településekben, hanem misztikus Citadellákban élnek. A Citadellák a városokhoz hasonlatosak, azaz 4 Építési telkük van, ahová a Fejlesztőkártyákat lehet lerakni (2 alatta és 2 fölött), de Városi Fejlesztőkártyát nem lehet hozzájuk építeni, csak Régió fejlesztőkártyákat (zöld) és Mágikus Fejlesztőkártyákat (lila). Felépíteni ugyanúgy kell őket, mint a városokat, azaz egy településre lehet őket felhúzni, az építési költség kifizetése után (2 arany, 2 érc, 1 búza). A felépítés után a „Távol a Varázsló” felével kell fölfelé tenni, ekkor az épület 1 Győzelmi Pontot ér. Mivel a varázslók magányosan szeretnek tevékenykedni, ezért soha nem építhetsz 2 Citadellát egymás mellé, mindig kell köztük lennie legalább egy Városnak vagy Településnek.

#### **Varázslók**

A Varázslók a Citadellákban élnek, de nem ezekhez kell őket csatolni, mint a Fejlesztőkártyákat, hanem a Citadella mellett található 4 Terepkártya valamelyikéhez. Egy Terepkártyához csak egy varázsló csatolható, így egy Citadellában legfeljebb 4 varázsló élhet. A Varázsló kártya lerakásakor ki kell fizetni a kártyán feltüntetett Nyersanyag költséget.

A legtöbb Varázsló csak egy fajta meghatározott Terepkártyához építhető, mégpedig ahhoz, amelyiknek a hátlapja megegyezik a Varázslóéval. Egyedül Ari, a Fővarázsló építhető bármelyik Terepkártyához, és ő az egyedüli az aranyelőhelyhez csatolható.

Ha egy Varázslót egy Citadellához raksz, akkor meg kell fordítanod a „Itthon a Varázsló” oldalára a kártyát, és innentől kezdve 2 Győzelmi Ponton ér. Ha a Varázsló valamilyen okán fogva elhagyja a Citadellát (pl. legyőzik Varázspárbajban) akkor a „Távol a Varázsló” felével kell megint felfelé fordítani a kártyát, és megint csak 2 Győzelmi Pontot ér.

Ha először bérelsz fel varázslót, annak a kezdetekben mindig két Varázserő pontja van, úgy kell forgatni a Varázsló kártyákat, mint a Terepkártyákat. A Varázslók képesek a nyersanyagokat mágikus energiává formálni. Átforgathatod a Terepkártyát, amihez a varázslót csatoltad, hogy 1, 2 vagy 3 nyersanyagért hogy 1, 2 vagy 3 Varázserőt kapjon az adott Varázsló. (Egy Varázslónak természetesen nem lehet 3-nál több varázssereje.) Ha egy varázsló ezen a módon jutott nyersanyaghoz, akkor abban a körben már nem használhatod arra, hogy varázsoljon (azaz Varázserőt használjon).

#### **Varázskönyvek**

A Varázskönyveket a Citadellákhoz kell építeni (mint a Fejlesztőkártyákat), leépítési költségük nincs, csak elfoglalnak egy helyet a Citadella 4 építési telke közül. Bármennyi Varázskönyved lehet, amennyit a Citadelláid megengednek.

Egyszer egy körben a Varázslóid varázsolhatnak a Könyvből - ezt a köröd alatt bármikor megteheted. Ekkor a Varázskönyvben szereplő varázslat árát (Varázserőben) ki kell fizetnie valamelyik varázslódnak vagy varázslóidnak (nem kell azonos Citadellában lenniük, mint a

- 4 -

Varázskönyvnek). Bármelyik varázslatot elvarázsolhatod egy kör alatt, de mindegyiket csak egyszer.

A köröd alatt eldobhatod egy varázskönyvedet a Citadellából, ugyanúgy mint a Fejlesztőkártyákat, és a dobott lapok közé kell tenned őket (ennek a műveletnek sincs költsége).

### **Varázslatok (Varázsakció kártyák)**

A legtöbb Akciókártyának a Varázslók és Sárkányok kiegészítőben van egy kis Villám szimbólum a bal felső sarkában, ezek a Varázslatok, azaz Varázsakció kártyák. Mint a többi Akciókártya, ezek is kézből játszhatók kis, a dobott lapok közé kerülnek, de a kijátszásukhoz a Varázslók által termelt Varázserőt kell kifizetni (egy vagy több Varázsló is fizetheti a kijátszási költséget).

- 0 -

### **A Viadal (Tournament) szabályai**

Ha a Viadal szabályai szerint játszotok, akkor meg kell alkotnod a saját paklidat a Fejlesztőkártyákból. A játék alatt mindig a saját paklidból húzol, ezért lehetőséged van egyedi és stratégia kialakítására.

Ehhez mindkét játékosnak rendelkezni kell az alap játékkal és saját kiegészítővel. Fontos, hogy csak annyi kártyát használhatsz fel, amennyi az alap játékban és a választott kiegészítőben van.

### **Saját pakli megépítése**

Mielőtt elkezded a Viadalt, meg kell építened a saját paklidat a következő szabályok betartásával:

- Nem használhatsz fel olyan kártyát, aminek a hátterén bármilyen szimbólum látható, mint például Eseménykártya, Településkártya vagy Terepkártya. Csak Fejlesztőkártyákat és Akciókártyákat tartalmazhat a paklid.
- A paklidnak pontosan 33 lapból kell állnia, természetesen az ellenfelednek nem kell megmondani, hogy melyik ez a 33 kártya.
- Egy fajta kártyából csak annyit választhatsz, amennyit az alapsomag és a választott kiegészítő tartalmaz. Például, csak 3 kém kártyát rakhatsz a paklidba, mert 3 van az alapsomagban és 0 a kiegészítőben.

### **A játék előkészítése**

1. Az egyik játékos a saját játékból a következő kártyákat adja a Viadal játékhoz:
  - 9-9 kártya mindkét kezdő uradalomhoz.
  - A teljes építőkártya csomag:
    - 7 út
    - 5 Település
    - 7 Város
    - 11 Terepkártya
2. Miután eldöntitek, hogy ki melyik kezdő Uradalmat választja, az adott háttérképű uradalom kártyáit kell felhasználnod.
3. Az építőkártyák a két játékos Uradalma között helyezkednek el. (ne felejtsetd el megkeverni a Terepkártyákat)
4. Ha használasz kártyát a Varázslók és Sárkányok kiegészítőből, akkor ezt be kell jelentened az

- 5 -

ellenfelednek és az 5 Citadella kártyát a többi építőkártya közé kell tenni.

5. Ezek után össze kell rakni az Eseménykártya paklit. Az eseménykártya paklinak pontosan 13 lapból kell állnia. Mindkét játékosnak adni kell egy Polgárháború és Járvány eseménykárttyát a saját paklijukból. Az a játékos, aki adta az építőkárttyákat a játékhoz, ad még egy Új Év eseménykárttyát is a pakliba. Ezek után mindkét játékos kiválaszt 4 Eseménykárttyát a saját paklijából illetve a használt kiegészítőkből, és anélkül, hogy megmutatná egymásnak, össze kell keverni a többi Eseménykárttyával és az Építőkárttyák mellé kell tenni, ahogyan az alap játékban is (fel kell jegyezni, hogy ki melyik eseménykárttyát adta a játékba).
6. Ezek után mindkét játékos választ az összes Fejlesztőkártyái közül 3-at, majd a maradék 30-at 4 paklira bontja (2x7 és 2x8 nagyságúra) és a maga uradalma mellé helyezi.
7. Meg kell határozni egy kockadobással, hogy melyik játékos lesz az első és máris kezdődhet a játék.

### **További szabályok a Viadal esetén.**

1. Minden játékosnak saját dobott lapokat tartalmazó paklija van. Minden kezedből vagy uradalmadból kikerülő kártya ide kerül.
2. Minden esetben ha egy kártya egy Fejlesztőkártya paklira vagy dobott lapokra utal, akkor az alatt mindig a kártyát kijátszó játékos paklijai kell érteni. Ha ez alól kivétel van, azt az Almanac részletezi. (Soha nem húzhatsz vagy nézheted meg az ellenfeled paklijait)
3. Minden változás, ami le volt írva a Kiegészítő játék szabályai közt, az itt is érvényes.
4. Minden Lovag, Varázsló és Sárkány egyedi. Ha az ellenfeled korábban kijátszotta ugyanazt a Lovagot, Varázslót vagy Sárkányt, te már nem rakhatod le, csak akkor ha az már nem lesz benne az Ellenfeled Uradalmában. Az ágyúk nem egyediek.
5. Ha kijátszod a kémeket, fel kell jegyezni, hogy milyen kártyát vettél el az ellenfeledtől. (Emlékezz, hogy a Kémmel épületet nem lehet lopni)
6. Ha köröd végén egy pakli aljára helyezel egy kártyát, akkor csak annak a paklinak a tetéjéről húzhaatsz.

## **Alamanch**

Sárga – Akciókártyák

Kék – Eseménykártyák

Zöld – Régió Fejlesztőkártyák

Piros – Városi Fejlesztőkártyák

Lila - Varázskártyák

## **Politika és Intrika (Politics & Intrigue)**

### **Különleges kártyák**

#### **Metropolisz** (Metropol – Metropolis)

A kártya ingyen az Uradalom bármelyik Városára helyezhető. A Metropolisz 2x2 építési telek helyett 2x4 -et biztosít maga alatt és fölött, tehát összesen nem 4 hanem 8 Fejlesztőkártya csatolható hozzá. Erre a 4 plusz helyre csak és kizárólag Egység (Lovag, Ágyú, Sárkány) vagy Flotta rakható le. (A 2-2 új hely a Metropolisz alatt és fölött helyezhető el). A Metropolisz csak akkor játszható ki, ha van Templom vagy Városháza az Uradalomban. Minden játékosnak csak egy Metropolisza lehet.

### **Akciókártyák**

#### **Levéltáros** (Archivar – Archivist)

Az akciókártya kijátszásakor a játékos felhúzhat maximum 6 kártyát bármelyik (de csak egy) pakliból és megnézheti a felhúzott lapokat, majd bármilyen sorrendbe rendezve azokat visszahelyezheti a választott paklira. A kártya csak akkor játszható ki, ha van Városháza a játékos Uradalmában.

#### **Megvesztegetés** (Besterchung – Brivery)

Három arany befizetés után választhatunk egy Lovagot az ellenfelünk Uradalmából és azt a mi Uradalmunkban helyezhetjük el, de csak akkor, ha van olyan hely, ahova a szabályok betartásával Lovag rakható.

#### **Kancellár** (Kanzler – Chancellor)

A kártya kijátszása után felhúzhatsz 3 kártyát valamelyik Fejlesztőkártya pakliból. A köröd végéig lehet több lap a kezekben a megengedettnél, de a köröd végén le kell dobnod a felesleget, és csak annyi lap lehet a kezekben, amennyit az épületeid megengednek - ha vannak. A kártya csak akkor játszható ki, ha van Városháza a játékos Uradalmában. (Ez utóbbi kikötés a Német szabályok közt szerepel, az Angolban nem)

#### **Városi tanács** (Ratssitzung – Council meeting)

Dobj el pontosan 2 lapot a kezedből, és bármelyik Fejlesztőkártya pakli aljára helyezd el. Ezután kutasd át ezt a paklit, és válassz ki belőle bármelyik 2 kártyát, és vedd a kezembe. A kártya csak akkor játszható ki, ha van Városháza a játékos Uradalmában. (A Német szabályok szerint 1 kártyát kell eldobni és bármelyik Fejlesztőkártya pakliból lehet választani)

#### **Diplomata** (Diplomat – Diploma)

Átnézheted a dobott lapokat és bármelyik kártyát kiválaszthatod és a kezembe veheted. A kártya csak akkor játszható ki, ha van Városháza a játékos Uradalmában.

#### **Medikus** (Medicus – Doctor)

A játékos kijátszhatja ezt a kártyát, ha a Járvány eseménykártyát került kihúzásra. A Járványnak ekkor nincs hatása a Medikust kijátszó játékos városaira, de az ellenfelére továbbra is igen.

#### **Kiátkozás** (Kirchenbann – Excommunication)

Helyezd a kártyát valamelyik Fejlesztőkártya pakli tetejére. Az ellenfél nem fér hozzá ehhez a paklihoz mindaddig, amíg nem fizet 3 aranyat a kártya eltüntetéséért. Te továbbra is a szokásos módon használhatod a kijelölt paklit. A Viadal szabályok esetén az ellenfél paklijára rakható. A kártya csak akkor játszható ki, ha van Templom vagy Katedrális a játékos Uradalmában.

#### **Lakodalom** (Hochzeit – Weeding)

Az ellenfeled annyi aranyat ad neked, amennyit a Hegyekben tárolni tudsz. Ha van hely, ahová az ellenfél aranyait teszed, akkor az összeset neked kell adja. Ha nincs helyed, akkor csak annyit kell adnia, amennyit tárolni tudsz. A kártya csak akkor játszható ki, ha van Templom vagy Katedrális a játékos Uradalmában.

### **Eseménykártyák**

#### **Kolduló szerzetes** (Bettelmönche – Begging Monk)

Annak a játékosnak, akinél a Szélmalom figura van, 2 nyersanyagot kell adni az ellenfelének. A Szélmalom figura tulajdonosa határozza meg, hogy milyen nyersanyagot ad. Csak olyat adhat, amit az ellenfele tárolni tud. Ha nincs olyan nyersanyag, amit az ellenfél tárolni tudna és a játékos adni, akkor nincs hatása a kártyának.

#### **Jószomszédság** (Gute Nachbarschaft – Good Neighbours)

Minden Fejlesztőkártya pakli felső lapját felfedjük, hacsak nincs az Egyházi Átok hatása alatt. Ezek a kártyák így maradnak, amíg valaki ki nem húzza őket.

#### **Egyházi ünnep** (Kirchenfest – Religious Festival)

Az esemény mindkét játékosra hatással van. Akinek van legalább egy temploma, kap 2 általa választott nyersanyagot. Ha van legalább egy Katedrális, akkor 4 általa választott nyersanyagot. (így összesen kaphat 6 nyersanyagot is az a játékos, aki rendelkezik mindkét épülettel) Akárhány templomért is csak 2 nyersanyag jár.

### **Régió fejlesztőkártyák**

#### **Egyházi birtok** (Vogtei - Church Domain)

Ha Te dobsz a Termelő kockával, akkor választhatsz plusz egy bármilyen nyersanyagot, amit még kapsz az adott körben. Ha az ellenfél az Esemény kockával „?” -et dob, akkor elveszíted az összes Fát és Ércet az Uradalmadból. Emellett ekkor az Egyházi Birtokot az egyik Fejlesztőkártya pakli aljára kell tenni.

#### **Szent Hely** (Heilige Stätte - Holy Place)

A köröd végén egy kártyát a kezedből egy Fejlesztőkártya pakli aljára tehetsz és húzhatsz egy kártyát abból a pakliból. Ez egy plusz csere lehetőség az alap csere lehetőségen kívül. A kártya csak akkor játszható ki, ha van Templom a játékos Uradalmában.

#### **Küldöttség** (Mission - Mission)

Ha van Küldöttség az Uradalmadban, akkor a következő épületeket egy nyersanyaggal olcsóbban



rakhatod le: Kolostor, Érsekség, Templom, Katedrális, Templomos Lovagvár. Te választod, hogy melyik nyersanyagot csökkented.

### **Templomos lovagvár** (Ordensburg - Templar Fortress)

Minden Lovag az Uradalmadban (nem Sárkány vagy Ágyú) akinek a leépítési költsége legalább 3 nyersanyag, (nem számítva bármilyen levonást), azokra nem hatnak a következő Események vagy Akciók: Imelda Várkisasszony, Polgárháború, Megvesztegetés.

## **Városi Fejlesztőkártyák**

### **Érsekség** (Bischofs Sitz - Archdiocese)

Amikor az ellenfeled kijátszik egy Akciókártyát vagy Varázslatot, akkor kapsz egy Aranyat. Ezt azonnal el kell tárolnod valamelyik Terepkártyádon, különben elveszik. (Azokra a varázslatokra is hatással van, amit a Varázskönyvből játszanak ki.). Az ellenfeled nem játszhat ki Gyűjtogatót az Érsekségre. A kártya csak akkor játszható ki, ha van Templom vagy Kolostor a játékos Uradalmában.

### **Bordélyház** (Bordell – Bordello)

A Bordélyházat az ellenfeled egyik városába építheted, ahol legalább van egy üres építhető telek. Az ellenfeled minden Lovagja ezentúl eggyel kevesebb Lovagi Erőt ad. A Bordélyház az ágyúkra és a Sárkányokra nem hat. Az ellenfeled nem bonthatja le a Bordélyházat, de leromboltathatja a Gyűjtogatóval, de csak akkor, ha nincs Tűzőrség abban a városban.

### **Sörfőzde** (Brauerei Brewery)

Ez a kártya adhat 2 Kereskedelmi Pontot vagy 2 Lovagi Erőt. Mindig a bal oldal számít, és attól függően, hogy melyik oldalra forgatod, adja a Kereskedelmi Pontot vagy a Lovagi Erőt. Alap esetben a leépítéskor 2 Kereskedelmi Pontot ad a kártya. Egy arany befizetésével forgathatod a kártyát, egy további arany befizetésével a kártya visszaforgatható, és így tovább.

### **Köztársaság fővárosa** (Haus der Republik - Capital of the Republic)

Mindkét Terepkártya az épület két oldalán ezentúl 3 nyersanyagot termel. Ha nincs elég hely eltárolni a nyersanyagot, akkor a maradék elveszik. A kártya csak akkor játszható ki, ha van Városháza a játékos Uradalmában. Ha van Egyházi Birtok az Uradalmadban, akkor nem építhető le a Köztársaság Fővárosa.

### **Törvényszék** (Gericht – Court of Justice)

Ha a Banditák eseményt dobja valamelyik játékos az Eseménykockán, akkor csak abban az esetben veszíted el a Birka és az Érc nyersanyagodat, ha 10-nél több nyersanyagod van, 7 helyett.

### **Titkos társaság** (Geheimbund – Secret Society)

Ez a kártya egy Város kiegészítést imitál az ellenfél Uradalmában. Ha megépíted a Titkos Társaságot az Uradalmadban, akkor válassz egyet a következő épületek közül: Templom, Könyvtár, Városháza, Egyetem. Bármelyiket választod, annak lennie kell az ellenfeled Uradalmában. Ezentúl a Titkos Társaság megadja minden tulajdonságát a választott Épületnek, kivéve a Győzelmi Pontot. Kiválaszthatod ezt az épületet előfeltételként más épület építésekor. Továbbá minden tekintetben úgy kell kezelni, mintha az az épület a birtokodban lenne, például Eseménykártya vagy Akciókártya kijátszásakor. Ha az épületet eltűnik az ellenfél Uradalmából, akkor neked azonnal új cél-épületet kell választanod.

### **Színház** (Theater – Theater)

Ha van Színház az Uradalomban, akkor plusz 2 lapot tarthatsz a kezvedben. A Színház építésekor birtokolnod kell legalább egy Könyvtárat. A Színház adta plusz lapok összeadódnak a Kolostor, Színház vagy Egyetem által biztosított növekményekkel.

## **Tudomány és Fejlődés (Science & Progress / Wissenschaft und Fortschritt)**

### **Akciókártyák**

#### **Feltaláló** (Inventor – Erfinder)

A kártya akkor játszható ki, ha van Egyetem az Uradalomban. A kijátszásakor az egyik Érc termelő terepkártyádat átforgathatod, hogy 3 nyersanyagot tárolj benne. Ha a körben korábban már használtad ezt a terepkártyát, attól még a Feltaláló kijátszható.

#### **Földformálás** (Land reform – Landreform)

Két terepkártyát megcserélhetsz az uradalomban. A bennük eltárolt nyersanyagok változatlanul maradnak a mozgatás során.

#### **Könyvnyomtatás** (Printing Press – Buchdruck)

A kártya akkor játszható ki, ha van Egyetem az Uradalomban. A kártya kijátszásakor kapsz 2 nyersanyagot, amelyet el is tudsz tárolni a terepkártyáidon.

#### **Felfedező** (Scout – Kundschafter)

Lásd az alap Catan szabálykönyvet.

#### **Alkimista** (Alchemist – Alchimist)

Lásd az alap Catan szabálykönyvet.

#### **Püspök** (Bishop – Bischof)

Lásd az alap Catan szabálykönyvet.

#### **Vetésforgó** (Three-Field System – Dreifelderwirtschaft)

A kártya akkor játszható ki, ha van Egyetem az Uradalomban. A kártya kijátszásakor az egyik búzatermelő földedet átforgathatod, hogy 3 nyersanyagot tárolj benne. Ha a körben korábban már használtad ezt a terepkártyát, attól még a Vetésforgó kijátszható.

### **Eseménykártyák**

#### **Polgárháború** (Civil War – Bürgerkrieg)

Lásd az alap Catan szabálykönyvet.

#### **Csata** (Conflict – Konflikt)

Lásd az alap Catan szabálykönyvet.

#### **Járvány** (Plague – Seuche)

Lásd az alap Catan szabálykönyvet.

**Fejlesztés** (Progress – Fortschritt)  
Lásd az alap Catan szabálykönyvet.

## Régió fejlesztőkártyák

**Ágyú** (Kanone - Cannon)

A kártya akkor játszható ki, ha van Egyetem az Uradalmadban. A ágyú legtöbb esetben úgy értelmezhető mint egy Lovag, de nem lehet célpontja Imelda Várkisasszonynak vagy a Borbélyháznak, de a Fekete Lovagnak igen. A kastély lecsökkenti az Ágyú építési költségét és a Kovácműhely is megnöveli 1-gyel az erejét. Az Ágyúnak nem lehet Harcértéke (Lovagi Torna során) és nem hat rá a Lovagi Torna Mezeje kártya sem.

**Nagy fal** (Grosse Mauer – Great Wall)

Amikor az ellenfeled kijátszik egy Kém Akciókártyát, elkaphatod őt, ha van Nagy Fal az Uradalmadban. Dobj a Termelő kockával, ha a dobás eredménye nagyobb vagy egyenlő 3-nál, akkor elfogtad a kémét. Ekkor a kém nem kerül kijátszásra, nincs hatása, és a dobott lapok közé kerül.

**Bravúros Ingo** (Ingo der Geschikte – Ingo the Skilfull)

**Kalózflotta** (Kaperflotte – Pirate Fleet)

Amikor megépíted a Kalózflottát, akkor azonnal elpusztíthatasz az ellenfeled flottái közül egyet, ami nem lehet Kalózflotta. Ha nincs az ellenfélnek bármilyen kereskedelmi Flottája a Kalózflotta kijátszásakor, abban az esetben nincs hatása. Az elpusztított Flottát a dobott lapok közé kell helyezni. Ha a Sikeres évet dob bármelyik játékos az Eseménykockán, és birtoklod a Kalózflottát, akkor 1 aranyat kapsz az általad választott nyersanyag mellé. Ha nem tudod eltárolni, akkor az arany elveszik. A Kalózflotta nem ad Kereskedelmi Pontot, és a Kikötő sem hat rá.

## Városi Fejlesztőkártyák

**Nagyterem** (Halle des Volkes – Assembly Hall)

A Nagyterem lecsökkenti a kártyák kiválasztásának költségét a Fejlesztőkártya pakliból. Kiválaszthatasz egy paklit, ingyen átnézheted, de abból a pakliból akkor már választanod kell. A kártya akkor játszható ki, ha van Városháza az Uradalmadban.

**Daru** (Bulding Crane – Baukran)

Bármelyik városi fejlesztőkártya (piros háttérű) amelyiket a városaidban akarsz megépíteni ezentúl egy nyersanyaggal kevesebbe kerül. Te választod meg, hogy melyik nyersanyagot csökkented. A Város megépítését nem csökkenti a Daru. A kártya akkor játszható ki, ha van Egyetem az Uradalmadban.

**Követség** (Embassy – Gesendtschaft)

A kártya az ellenfél Uradalmába játszható ki. Amellett hogy elfoglal egy helyet, ezentúl az ellenfelednek minden húzott kártyáját meg kell mutatnia. A ellenfeled nem bonthatja le az épületet, de elpusztíthatja a Gyújtogatóval ha nincs Tűzörség a városban. A kártya akkor játszható ki, ha van Egyetem az Uradalmadban.

**Katedrális** (Kathedrale – Cathedral)

Minden Lovag és Flotta immúnis a Polgárháború eseménykártya hatására az egész Uradalomban. A kártya akkor játszható ki, ha van Kolostor az Uradalomban

#### **Tűzország** (Fire Brigade – Feuerwache)

Minden város, ami tartalmaz legalább egy Tűzorséget, immúnis a Gyűjtogató Akciókártya hatására. (minden épület a városban beleértve a Tűzorséget is) Tovább a Követség, Bordélyház és a Rablóbaró Kastélya kártyákra sem hat a Gyűjtogató ha van Tűzország a városban.

#### **Kereskedelmi Akadémia** (Handelsakademie – Trade Academy)

Minden arany, amely az Uradalomban van ezentúl adnak ugyanannyi Kereskedelmi Pontot is. A kártya akkor játszható ki, ha van Egyetem az Uradalomban.

#### **Egyetem** (Universitat – University)

Az egyetem eggyel növeli a kezében tartható lapok számát. (Hozzáadódik a Könyvtár és a Kolostor által adott bónuszokhoz) A kártya akkor játszható ki, ha van Könyvtár vagy Kolostor az Uradalomban.

## **Lovagok és Kereskedők (Knights and Merchants / Ritter und Handler)**

### **Akciókártyák**

#### **Határviellongás** (Grenzkonflikt – Border Dispute)

Akkor játszhatod ki ezt a kártyát, ha a Lovagkő a birtokodban van. Kicserélhetsz egy saját terepkártyádat az ellenfél egyik terepkártyájára, olyanra, amiből neki több van, mint egy, a kártyákat ezen felül te választod meg. A nyersanyagok száma, ami tárolva vannak az adott kártyán, nem változnak a csere során. Olyan terepkártyát nem választhatsz, aminek van Terepkártya Kiegészítése. (Pl A Varázslók és Sárkányok kiegészítőben)

#### **Rablótámadás** (Raubzug – Brigands)

Lásd az alap Catan szabálykönyvet.

#### **Karaván** (Karawane – Caravan)

Lásd az alap Catan szabálykönyvet.

#### **Inkvizíció** (Inquisition)

A kártya kijátszásakor az ellenfélnek el kell dobnia minden lapját a kezéből az egyik Fejlesztőkártya Pakli alá. Ezek után mind a 4 Fejlesztőkártya paklit meg kell kevernie és 4 új paklit kell építenie belőle, egyenlő méretben. Ezek után az egyik pakliból húznia kell annyi kártyát, amennyi kártya a kezében lehet. A kártya akkor játszható ki, ha van Kolostor vagy Templom az Uradalomban. A kártyának csak a Viadal (Tournament Game) játéktípus esetén van hatása.

#### **Fűszerkaraván** (Spice Caravan – Gewürzkarawane)

Akkor játszható ki a kártya, ha nálad van a Malomkő. Elvehetsz 2 nyersanyagot választásod szerint az ellenfeledtől.

#### **Imelda Várkisasszony**

Melyik lovag képes ellenállni egy bájos hölgy csábításának? Egyetlen egy sem! A kártya kijátszásakor az ellenfeled kiválasztja egyik lovagját az Uradalomban, és azt a lovagot ki kell venni

a játékból. A ágyúkra hatástalan Imelda Várkisasszony bűvereje, csakúgy mint a sárkányokra.

## Eseménykártyák

**Sikerés év** (Pruductive Year – Ertragreiches Jahr)

Lásd az alap Catan szabálykönyvet.

**Rajtaütés** (Raid – Überfall)

Az a játékos, aki a Lovagkövet birtokolja, rajtaüthet az ellenfél birodalmán. Válassz három épületet az ellenfeled Uradalmában (ha kevesebb van, akkor az összeset). Az ellenfeled a választott épületek közül egyet vissza kell vegyen a kezébe.

## Régió fejlesztőkártyák

**Vár** (Castle – Burg)

Ha van Vár az Uradalmadban, akkor minden Lovag és Ágyú építési költsége eggyel csökken. Ha két Vár van, akkor a költség kettővel csökken. (0 alá nem csökkenthet)

**Békeszerető Bodo** (Bodo der Friedfertige – Bodo the Peaceful)

**Kalapács Roland** (Roland der Hammer – Rolad the Hammer)

**Paraszsereg** (Peasents - )

A Paraszsereg lovagereje megegyezik a mellette elhelyezkedő búza nyersanyagok számával. A Parasztseregnek nincs Lovagi Torna erejük, és nem kapnak a Lovagi Torna Mezeje kártyából sem. A Lovagoktól eltérően mindkét játékosnak lehet Paraszserege.

**Dalnok Walter** (Walter der Sanger – Walter the Minstrel)

Walterre nem hat a Fekete Lovag eseménykártya. Nincs Lovagi Ereje, de a Kovácsműhely megnöveli az erejét eggyel.

**Kalózflotta** (Kaperflotte – Pirate Fleet)

Amikor megépíted a Kalózflottát, akkor azonnal elpusztíthatod az ellenfeled flottái közül egyet, ami nem lehet Kalózflotta. Ha nincs az ellenfélnek bármilyen kereskedelmi Flottája a Kalózflotta kijátszásakor, abban az esetben nincs hatása. Az elpusztított Flottát a dobott lapok közé kell helyezni. Ha a Sikerés évet dob bármelyik játékos az Eseménykockán, és birtoklod a Kalózflottát, akkor 1 aranyat kapsz az általad választott nyersanyag mellé. Ha nem tudod eltárolni, akkor az arany elveszik. A Kalózflotta nem ad Kereskedelmi Pontot, és a Kikötő sem hat rá.

**Vám** (Toll Station – Zollstation)

Ha Sikerés Évet dob valamelyik játékos, akkor a Vám tulajdonosa az egy választható nyersanyag mellé 2 aranyat kap, ha el tudja tárolni.

**Lovagi Torna Mezeje** (Tournament Field – Turnierplatz)

Minden Lovagnak az Uradalomban eggyel nő a Lovagi Torna harcértéke. Bár az Ágyú Lovagnak számít, de nem hat rá a Lovagi Torna Mezeje, csakúgy mint a Parasztseregre vagy a Sárkányokra.

**Őrtorony** (Watch Tower – Wachturm)

Ha az ellenfeled kijátssza a Kém Eseménykártyát, akkor megpróbálhatod elfogni a kémet, ha van Örtorony a birodalmodban. Dobj a Termelő Kockával, és a 1, 2 -t dobsz, akkor a kémet elfogtad, nincs hatása a kártyának és a dobott lapok közé kerül.

## Városi Fejlesztőkártyák

**Bankház** (Bank Vault – Bankhaus)

Ha nálad van a Malomkő, és a Malom kerül kidobásra az Eseménykockán, akkor 2 nyersanyagot lophatsz el az ellenfeledtől 1 helyett. Csak olyat vehetsz el, amit el is tudsz tárolni.

**Kereskedelmi Főflotta** (Great Trade Fleet – Grosse Handelsflotte)

A Főflotta mellett található 2 terepkártya nyersanyagát 2:1 -ben tudod cserélni. A Kikötő eggyel növeli a Főflotta által adott Kereskedelmi Pontokat.

**Fő kikötő** (Large Harbor – Grossen Hafen)

A Fő kikötő megduplázza a következő kártyák által adott Kereskedelmi Pontokat az Uradalmodban: Piac, Iroda, Céhház.

**Palota** (Palace – Palast)

Ha valamelyik Játékos a Sikeres Évet dobja ki az Eseménykockán, akkor a Palota tulajdonosa választhat a dobott lapok közül egy lapot ahelyett, hogy egy nyersanyagot kapna. A lap lehet kijátszott Akciókártya, lerombolt Flotta, vagy Lovag. A körében lehet több lap a kezében ezáltal, de a kör végén le kell dobnia a plusz lapot a kezéből.

## Kereskedelem és Pénz (Trade and Change - Händel und Wandel)

### Akciókártyák

**Főpolgármester** (Mayor – Grosser Bürgermeister)

Válassz annyi nyersanyagot (egyformát, vagy különbözőt amit el tudsz tárolni) ahány Város van az Uradalmodban. Ha olyat választasz, amire nincs hely, hogy eltárolod, akkor az elveszik.

**Zálogos** (Pawnbroker – Pfandleiher)

Válassz ki egy saját épületedet az Uradalmodban, fordítsd fejjel lefelé. Amíg az épület lefordítva van, nem használhatod a képességét, nem ad Győzelmi vagy Kereskedelmi pontot és nem használható követelményként más épület leépítéséhez. Annyi nyersanyagot kapsz érte, amennyibe az épület került, mínusz egyet, amit te választasz ki (Azonnal el kell tárolni a nyersanyagokat, és amelyiket nem tudod eltárolni az elveszik) A saját köröd alatt felépítheted az épületet az eredeti áráért.

**Kereskedelmi Monopólium** (Handelsmonopol - Trade Monopoly)

Elvehetsz egyszerre maximum 3 egyforma nyersanyagot az ellenfeledtől, ezek jöhetnek 1 vagy több terepkártyáról is. Cserébe 1 másik típusú nyersanyagot kell adnod, amit az ellenfeled el tud tárolni. A kártya akkor játszható ki, ha van Iroda az Uradalmodban.

### Eseménykártyák

### **Nyugodt Tenger** (Ruige See - Calm Sea)

Az eseménykártya mindkét játékosra hat. Minden játékos a saját Uradalmában lévő flottáért (kivéve kalózflotta) kap egy nyersanyagot, amit azonnal el kell tárolni, és amit nem lehet, ez elveszik.

### **Nagy Lovagi Torna** (Grosser Ritterturnier - Great Tournament)

A játékos, akinek a legnagyobb a Lovagi Viadal ereje, megnyeri a Lovagi Viadalt. Jutalomként a győztes az egyik Aranylelőhelyét 3 aranyra állíthatja. Ha mindegyik Aranylelőhelye tele van, akkor nincs hatása a kártyának.

### **Parasztlázadás** (Bauernaufstand - Peasant Revolt)

Minden Terepkártya, ami határos egy Védett Raktárral, veszít egy nyersanyagot. Amelyik terepkártya két Védett Raktárral határos, az 2 nyersanyagot veszít. Ahol nincs nyersanyag, ott nem történik semmi.

## **Régió fejlesztőkártyák**

### **Késdobáló** (Gabbling Hall – Wirtshaus)

Minden körben fizethetsz egy aranyat szerencsejátékra. Ekkor dobj a Termeléskocka, ha 4, 5, 6 -ot dobsz, akkor kapsz egy bármilyen nyersanyagot, amit el tudsz tárolni valamelyik terepkártyádon. Ha 1, 2, 3 -at dobsz, nem történik semmi.

### **Aranyműves** (Goldsmith – Goldschmiede)

Megduplázza a két szomszédos Arany lelőhely termelését, ha azok kidobásra kerülnek a Termeléskockán.

### **Ménes** (Horse Farm – Getüt)

Minden körben fizethetsz egy búzát, hogy egy lovagodat egyik helyről egy másikra mozgasd. Az új helyet a szabályok betartásával választhatod ki.

### **Iszákos Lothar** (Lothar the Dunkard – Lothar der Saufer)

Lothar Lovagi Viadal ereje véletlenszerűen meghatározott. Amikor ennek meghatározására szükség van, dobj egyet a Termeléskockán, és a dobott érték lesz Lothar Viadal Ereje. Minden ilyen esetben újat kell dobni.

### **Bosszuálló Richard** (Richard the Vengeful – Richard der Racher)

Fizethetsz egy aranyat, hogy Richardot Fekete Lovagként használd fel. Richardnak már az Uradalmában és nem e kezében kell lennie ekkor. Miután a csata (kockadobás megtörtént) Richardot tedd valamelyik Fejlesztőkártya pakli aljára.

### **Bognár** (Livery Stable – Wagner)

Minden kör elején választhatsz egy nyersanyagot. Ezt a nyersanyagot abban a körben mozgathatod az adott terepkártyák között.

### **Rablóbáró Kastélya** (Robber Baron's Castle – Raubritter Burg)

Ezt az épületet az ellenfeled Uradalmába építheted akkor, ha a lovagereje kevesebb mint 4. Ha bármikor nagyobb vagy egyenlő lesz, mint akkor dobd el a Rablóbáró Kastélyát. Abban a városban vagy településben, ahol a Rablóbáró Kastélya van, a Kereskedelmi Pontok nem számítanak egyetlen esemény vagy a Malomkő tulajdonosának meghatározásakor. Az ellenfeled nem rombolhatja le a Rablóbáró Kastélyát csak a Gyűjtogató kijátszásával, ha nincs Tűzország a városban.

### **Kereskedelmi Lerakat** (Trading Post – Handelsposten)

Ezt az épületet az Uradalmad egyik útjára építheted. Ez nem számít a Település vagy Város kiegészítésének. A körödben ezentúl az út alatt és fölött lévő Terepkártyák nyersanyagjait 1:1 -ben cserélheted, de egy körben csak egy nyersanyagot.

### **Városi Fejlesztőkártyák**

#### **Kézműves Páholy** (Artisan Workshop – Kunstmiede)

#### **Pálinkafőzde** (Distillery – Schnapsbrennerei)

#### **Kelmefestőműhely** (Dye Works- Farberei)

Ezek a kártyák ingyen építhetők egy adott típusú Terepkártya alá vagy fölé, de csak város mellett található Terepkártyákhoz (ezek a Terepkártya kiegészítések). Kereskedelmi Pontok tárolhatók el ezeken a kártyákon. Az Kézműves Páholy csak Érclelőhelyhez, a Pálinkafőzde a Búzamezőhöz és a Kelmefestőműhely a Legelőhöz csatolható.

Ezek után 2 adott nyersanyagért a csatolt terepkártyáról vehetsz 1 Kereskedelmi Pontot. Forgasd el az épületet hogy annyit mutasson, ahány eltárolt Kereskedelmi pontod van az adott kártyán. Ez maximum 3 lehet. Továbbá, 1 Kereskedelmi Pontot átválthatsz 1 adott nyersanyagra az adott terepkártyára akkor, ha el tudod tárolni. Ez kártya csak akkor játszható ki, ha van Iroda az Uradalmadban.

#### **Nagyvásár** (Großer Basar - Large Bazaar)

A körödben arra kényszerítheted az Ellenfeled, hogy cseréljen veled. Adj neki 1 bármilyen nyersanyagot, cserébe adnia kell neked egy valamilyen más típusú nyersanyagot. Egyikőtök sem adhat aranyat a cserében. Mind a ketten csak olyan nyersanyagot választhattok, amit az ellenfeletek tárolni tud.

#### **Nagyviadal mezeje** (Large Tournament Field – Grosser Turnierplatz)

Ha van az Uradalmadban Large Tournament Field, akkor ha megnyered a Lovagi Viadal-t (Eseménykocka), 2 nyersanyagot kapsz 1 helyett.

#### **Világítótorony** (Lighthouse – Leuchtturm)

Amikor felépíted a Világítótoronyt, válassz egy Flottát abban a városban. Ezzel a Flottával ezentúl 1:1 -ben cserélhetsz nyersanyagot, továbbá nem lesz rá hatással a Polgárháború Eseménykártya.

#### **Kincseskamra** (Schatzkammer – Treasure Vault)

#### **Terménytároló** (Produce Storehouse - Natur)

Ezeket az épületeket nyersanyagok tárolására lehet használni. Csak pontosan 2 nyersanyagot lehet tárolni az adott kártyával. A Terménytároló Fát, Búzát és Gyapjút tárol, a Kincseskamra pedig Ércet, Téglát és Aranyat. Amikor eltárolod az épületben a 2 nyersanyagot, forgasd arra a kártyát, hogy az adott nyersanyagot mutassa. Ezek védettek a minden eseménytől és akciókártya hatásától védettek, nem számítanak bele a Banditák esemény kidolgozásakor. Csak akkor építhetők meg ezek az épületek, ha van Iroda az Uradalmadban.

#### **Hajóműhely** (Werft – Shipyard)

Bármilyen Flotta építése 1 általad választott nyersanyaggal kevesebbe kerül.

#### **Kereskedelmi Központ** (Handelsmesse – Trade Center)

Az épület leépítéséhez szükséges Kereskedelmi pontokat a bármilyen kombinációban kifizetheted a Kézművespáholy, Pálinkafőzde és a Kelmefestő műhely épületekben tárolt kereskedelmi pontokból.



Csak akkor építhető meg ez az épület, ha van Iroda az Uradalomban.

#### **Kereskedelmi Kamara** (Hansebund – Trade League)

Használható az Ellenfeled Flottáit a saját körödben a nyersanyagok cseréjekor úgy, mintha a sajátod lenne. Csak akkor építhető meg ez az épület, ha van legalább egy Flotta az Uradalomban.

#### **Iroda** (Handelskontor – Counting House)

Lásd az alap Catan szabálykönyvet.

## **Varázslók és Sárkányok (Wizards and Dragons - Zauberer und Drachen)**

### **Különleges Kártyák**

Két fajta különleges kártya van a Varázslók és Sárkányok kiegészítőben:

#### **Varázsló** (Ari, Arsa, Ira, Tali, Hafli, Hor)

A Varázslók csakis egy Citadella mellett található Terepkártyához rakhatók le. A terepkártya típusa (háttere) meg kell, hogy egyezzen a Varázsló típusával (háttérével), ez alól egyedül Ari a kivétel, aki bármilyen terepkártyához lerakható. A Varázslók Varázserőt tárolnak (kis villám ikonok), ha az adott terepkártyáról átváltjuk 1:1 arányban a nyersanyagot.

#### **Citadella**

Öt Citadella van a Kiegészítőben és ugyanúgy leépíthetők az Uradalom kiegészítéseként mint a Városok, ugyanúgy 4 építési telekkel rendelkeznek (4 Fejlesztőkártya csatolható hozzájuk). Azonban a Város Fejlesztőkártyák (piros) nem építhetők a Citadellákhoz, de a Mágikus Kiegészítők (lila) igen. Varázslók csak akkor rakhatók le, ha van Citadella az Uradalomban (lásd a Varázslók leírásában). A Citadellának két oldala van, az egyik amelyik 1 Győzelmi pontot ér a „Távol a Varázsló” oldala, míg ha van Varázsló a Citadellában, akkor másik oldalát kell használni és 2 győzelmi pontot ér.

### **Eseménykártyák**

#### **Üstökös** (Komet - Comet)

Akinek több Győzelmi Pontja van, annak a Játékosnak el kell dobnia az összes lapot a kezéből és egy választott pakli tetejéről újra kell húznia annyi lapot, amennyi a kezében lehet. A pakli nem nézhető át.

#### **Egyszarvúak Tánca** (Tanz der Einhörner – Dance of the Unicorns)

Az Esemény mindkét játékosra hat. Minden varázsló kap egy varázserőt (de természetesen egy varázslónak csak maximum 3 lehet) .

### **Varázslatok (Varázsakció kártyák)**

Minden Varázsakció kártya Varázslatnak (spell) számít. Legalább 1 varázslónak kell lennie az Uradalomban, hogy Varázslatot játszasson ki. Minden Varázslatnak van legalább 1 Varázserő ikon a bal felső sarkában, ezt ki kell fizetni a kártya kijátszásához.

#### **Jobb Világ** (Bessere Welt – Better World)

A kártya kijátszásakor átnézheted az Eseménykártya paklit, és kivehetsz belőle egy Eseményt (ami nem az Új Év) és eldobhatod. A kártyák sorrendjén nem változtathatsz.

#### **Varázskéz** (Zauberhand – By Magic's Hand)

A kártya kijátszásakor választhatsz egy Varázskönyvet az Ellenfeled Uradalmában, és ellophatod azt. A kártya csak akkor játszható ki, ha van hely elhelyezni a Varázskönyvet az Uradalmadban.

#### **Ősök Tudása** (Wissen der Ahnen – Knowledge of the Ancients)

Kutasd át a dobott lapok pakliját és válassz ki egy eldobott Akció vagy Varázslat kártyát és vedd a kezvedbe.

#### **Föld, változtasd tenmagad!** (Land, wandle dich! - Land, change thyself)

Kicsereélhetsz egy olyan Terepkártyát a birodalomból a Terepkártya pakliba, amiből neked legalább kettő van. A tárolt nyersanyagok száma nem változik. A csere után keverd meg a Terepkártya paklit.

#### **Anyag átváltoztatása** (Materialisation – Materialization)

Csak akkor játszható ki, ha legalább 2 Varázsló van az Uradalmadban. A varázslat átváltoztatja egy Településet Várossá. Ingyen tegyél egy város kártyát az egyik Település kártyádra.

#### **Forgószél** (Wirbelsturm – Whirlwind)

A megidézett Forgószél végigsöpör ellenfeled Uradalmában és egy általad kiválasztott Terepkártyáján az összes nyersanyagot elpusztítja.

#### **Boszorkány** (Hexe – Witch)

Egy erős átkot idéz ellenfeled Uradalmára. Tedd ezt a kártyát bármelyik épületre az Ellenfeled Uradalmában. Ez az épület elveszíti minden képességét, amíg a Boszorkányt el nem űzik. (Győzelmi pontot, Kereskedelmi Pontot, speciális képességet). Ha az ellenfeled „?” -et dob az Eseménykockán, akkor elűzte a boszorkányt. Ez a Varázslat csak akkor játszható ki, ha van legalább 2 varázsló az Uradalmadban.

#### **Varázspárbaj** (Duell der Zauberer – Wizard's duell)

A kártya kijátszásával az egyik kiválasztott varázslód megtámadja az ellenfeled egyik általad kiválasztott varázslóját. Dobjatok a Termeléskockával, adjátok össze a dobott eredményt a saját varázsló Varázserejével. Akinek kevesebb lett az eredmény, elveszíti a párbajt, és a vesztes varázslót a nyertes által választott egyik pakli aljára kell dobni.

#### **Varázskönyvek**

A Varázskönyvet használat előtt le kell (ingyen) rakni egy Citadellába, mielőtt a rajta lévő Varázslatot el lehetne varázsolni. A varázsláskor viszont a könyvön látható varázserőt egy vagy több varázslónak ki kell fizetnie.

#### **Uradalom, változtasd Tenmagad!** (Ort, wandle Dich! - Change Places)

A köröd elején varázsolhatsz ebből a könyvből. Cserélj meg 2 bármilyen Fejlesztőkártyát az Uradalmadban a szabályok betartásával.

#### **Ellenvarázs** (Zauberveto – Countermagic)

Az ellenfél körében varázsolhatsz ebből a könyvből, ha az Ellenfeled kijátszik egy Eseménykártyát vagy egy Varázslatot. Az Ellenvarázs miatt nem lesz hatása az ellenfeled kártyájának, és egy

választott pakli aljára kell tenni. (Az Ellenvarázst azonnal ki kell játszani az Ellenfeled kártyajátszása után)

### **Földvarázs** (Landzauber – Earth Magic)

Ezzel a varázslattal az ellenfeled egyik Terepkártyáját kicserélheted egy saját terepkártyádra, ha mindkettőtöknek van legalább kettő az adott típusból. Nem lehetnek a terepkártyákhoz csatolva terepkártya kiegészítések, mint pl. Varázslók. A nyersanyagok a régió megmaradnak, hiába változik meg a tulajdonosuk.

### **A Sors Felvigyázója** (Hüter des Schickals – Guardian of Fate)

A varázslat bepillantást enged a jövőbe. A varázslat hatására átvizsgálhatod az Eseménykártya pakli felső három lapját, és bármennyit ezekből a pakli aljára rakhatsz, a maradékot pedig a tetejére.

### **Ihlet** (Inspiration – Inspiration)

A varázslat hatására válassz ki két Fejlesztőkártya paklit. Mindkettő tetejéről vedd el a felső két lapot és vedd a kezedbe. A köröd végéig a kezekben lehetnek ezek a lapok, és a köröd végén le kell dobnod annyit, hogy a maximum kézben tartható lapok számát ne haladja túl.

### **Bájjital** (Zaubertrank - Magic Potion)

Válassz egy Lovagot vagy egy Sárkányt (ágyút nem választhatsz). A varázslat hatására az egység ereje megkétszereződik az ellenfeled körének végéig.

### **Varázsszem**

Kutasd át az egyik Fejlesztőkártya paklit, válassz ki egy kártyát, vedd a kezedbe majd dobj el egy lapot a kezedből a pakli aljára

### **Jövendölés**

Válassz négy Fejlesztőkártya paklit, megnézheted mindegyiknek a felső lapját, majd tedd vissza a helyükre képpel lefelé a kártyákat.

### **Időugrás**

Miután az Eseménykockát eldobta bármelyik játékos, elvarázsolhatod ezt a varázslatot (akár az ellenfél körében is), hogy újradobasd az Eseménykockát. De ezek után akármilyen is jön, azt el kell fogadnod.

### **Az Idő Kereke**

Ahelyett, hogy dobnál az Eseménykockával, állítsd be egy általad kívánt eseményre, és ezek után dobj a Termeléskockával.

## **Citadella Fejlesztőkártyák**

### **Sárkányok**

Két sárkány szerepel a kiegészítőben, Ismai a Zöld Sárkány és Samsor a Fekete Sárkány. A Sárkányok ugyanúgy szerepelnek a játékban, mintha Lovagok lennének, a következő kivételekkel:

- A Sárkányok lila kiegészítő kártyák, és csak a Citadellákba helyezhetők el
- A Sárkányok immúnisak a Polgárháború eseménykártyára, Imelda Várkisasszonyra és a Bordélyházra.
- A Sárkányoknak nincs Lovagi Torna erejük és nem is kaphatnak semmilyen módon.

### **Boszorkánykonyha**

Elkölthetsz 1 varázserőt bármelyik Varázslódtól, cserébe 3,4,5 és 6 -os dobás esetén kapsz egy bármilyen nyersanyagot. Ha 1-est dobasz, a Boszorkánykonyha felrobban, dobod a dobott lapok közé. (2-es esetén nem történik semmi)

### **Varázsmalom**

Minden körben egyszer egy aranyat átválthatsz egy varázserőre és bármelyik Varázslódnak adhatod.

### **Bölcsek Köve**

Ez a hely mindkét játékosnak nagy mágikus erőt biztosít. Egyik játékos sem játszhat ki Akciókártyát vagy Varázslatot, ami bármilyen nyersanyagra, egységre (Lovag, Ágyú, Sárkány vagy Flotta) vagy épületre hat. Nem számít hogy elpusztítja, ellopja vagy cseréli az adott célpontot. A Bölcsek Köve csak akkor játszható ki ha van két Citadella az Uradalomban.

## Szószedet

Fejlesztőkártya  
Terepkártya  
Uradalom  
Épület  
Város  
Település (Falu)  
Eseménykocka  
Eseménykártya  
Termeléskocka  
Győzelmi pont  
Kereskedelmi pont  
Malomkő  
Lovagkő