



CATAN TELEPESEI

Kiegészítés 5-6 játékos részére.

A legelső játék előtt:

A legelső játék megkezdése előtt óvatosan emeljük ki a részeket a kartonokból.

Megjegyzés: A számkorongok hátlapjának mintázata eltér a „Catan Telepesei” alapjáték számkorongjainak hátlapjától, így a két szett számkorongjai könnyen különválaszthatóak egymástól.

Fontos! 5-6 játékos esetén mindkét szett hatszögletű mezőit, de csak ennek a kiegészítésnek a számkorongjait használjuk.

A játék tartalma:

- 11 Hatszögletű játékmező a következő tájakkal: 2 x Erdő, Legelő, Szántóföld, Dombvidék, Hegység és 1 x Sivatag
- 25 Nyersanyagkártya (fajtánként 5)
- 9 Fejlesztéskártya
- 2 Építési költség kártya
- 4 Keret elem
- 2 Készlet a figurákból, barna és zöld színben (készletenként 5 település, 4 város és 15 út)
- 28 Számkorong

Információk a különböző fa- és műanyagfigurás Catan kiadásokról

A „Catan telepesei” sorozatból származó kiegészítések 2003-ban és 2010-ben is átdolgozásra kerültek. Az átdolgozások során a dobozok grafikai megjelenése és a játék alkatrészei is megváltoztak. Azok a kiadások, amelyek műanyag figurákat tartalmaznak kompatibilisek egymással, még ha grafikájukban különbözhetnek is. Azok a kiadások, amik fából készült alkatrészeket tartalmaznak nem használhatók a műanyag figurákat tartalmazó játékokkal. A játékok dobozain figyelmeztetések is felhívják erre a figyelmet! Abban az esetben, ha ön különböző – fa és műanyagfigurákat tartalmazó - játékokkal rendelkezik, akkor a www.catan.de weblapon angol és német nyelven megtalálja a különböző kiadások közötti eltérések leírását.

KIEGÉSZÍTÉS
5-6 JÁTÉKOS
RÉSZE

A játékelület variálható összeállítása

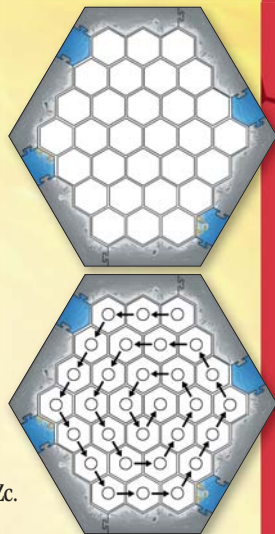
Catan szigetének felépítéséhez először illesszük egymásba a 10 keret elemet: 6 elem az alapjátékból, 4 elem a kiegészítésből. Fektessük le az alapjáték elemeit tetszés szerinti sorrendben, a rajtuk feltüntetett kikötőkkel felfelé, majd illesszük közéjük a kiegészítés keretelemeit, ahogy ez az ábrán látható.

A szigetet összesen 30 tájkartonból (a két szettből) állítjuk össze.

- Lefordítva keverjük meg a tájkartonokat, majd alakítsunk ki belőlük egy lefordított paklit. Mindig a legfelső lefordított tájkartont vegyük el, és felfordítva a következő szisztéma szerint tegyük le: 6 tájkarton kerüljön egymás mellé középre; ezekhez alul és felül illesszünk 1 – 1 sorban 5 – 5 tájkartont; ezekhez alul és felül illesszünk 4 - 4 tájkartont; a széleket 3-3 tájkartonból álló sorok zárják.
- A kiegészítés 28 számkorongját betűs oldallal felfelé, betűrendben helyezzük rá a tájkartonokra. Kezdjük az egyik sarokban az „A” betűtől kiindulva, követve a játékmező spirális alakját, a játékmező közepe felé tartva. A két sivatag tájkartonra ne kerüljön számkorong. Végül fordítsuk át a számkorongokat a számos oldalukra.

Megjegyzés: A három utolsó korongon két-két betű látható – Za, Zb, Zc.

- A rabló tetszés szerint a két sivatagmező egyikéről indul.



A játék menete

A játékban az alapjáték szabályai érvényesek, 1 kivétellel!

A megszokottak szerint a soron lévő játékos (továbbiakban **A** játékos) rendezi a három akcióját:

- 1) kidobja a nyersanyag-bevételeket
- 2) kereskedhet
- 3) építhet

A kivétel:

amikor **A** játékos lépését befejezte, egy különleges építési szakasz veszi kezdetét.

Sorban az összes többi játékos is építhet, fejlesztéskártyát vásárolhat.

Ez így néz ki a gyakorlatban:

A játékos épített. Mielőtt átadná a kockákat baloldali szomszédjának (aki őt követné a játékban), megkérdezi játékosársait, hogy akar-e valaki építeni. Az a játékos, aki jelentkezik, azonnal építhet, vagy fejlesztéskártyát vásárolhat. Ha több játékos is jelentkezik, akkor ülési sorrendben tehetik ezt. Az a játékos kezd, aki balra a legközelebb ül **A** játékoshoz, és így tovább az óramutató járásával megegyező irányban. Ezek után a játékot a következő játékos folytatja.

Fontos! A különleges építési folyamat alatt a játékosok csak településeket, utakat, városokat építhetnek, vagy fejlesztéskártyát vásárolhatnak. A játékosok nem játszhatnak ki kártyákat, nem cserélhetnek kártyákat, és a kereskedelem minden formája (tehát belső és tengeri) tilos!

Tipp: A „Különleges építési folyamat” bevezetésével a játékosok akkor is befolyásolhatják a játék menetét, ha éppen nem ők vannak soron. Soron lévő játékosársukkal érdemes úgy kereskedniük, hogy kezükben lévő készletüket megfelelően alakítsák, mert a külön szabály szerint minden játékos körében építhetünk, ha a megfelelő nyersanyag a rendelkezésünkre áll, vagy akár meg is előzhetjük játékosársainkat, valamint a rabló fenyegetését is könnyebben visszaverhetjük.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.



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

