

## A játék kellei:

37 hatszögletű mező tájegységekkel:

Erdő (4)	Hegység (3)
Legelő (4)	Tenger (9 kikötővel, és 9 kikötő nélkül)
Szántóföld (4)	Sivatag (1)
Dombvidék (3)	

95 Nyersanyagkártya (mindegyikből 19):

Fa	• fatörzsek	erdő
Gyapjú Gabona	• juh	legelő
Építőkövek Érc	• kővek	szántóföld
	vályogtéglák	dombvidék
	ércrőzet	hegység

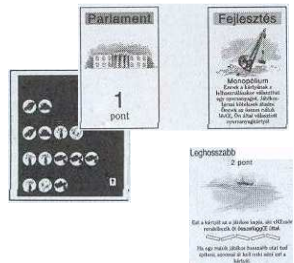
25 Bónuszkártya:

Lovag (14) Fejlesztés  
(6) Pontértékű kártyák  
(5)

4 „Építési költségek” kártya

2 Jutalomkártya

Leghosszabb kereskedelmi út  
Legnagyobb lovagi hatalom



Fajátékfigurák (négy színben) 16 város  
(templomok) 20 település (házak) 60  
út (pálcika)



18 számzseton 2 fa dobókocka 1 fabábu

## Címszójegyzék

A játék menete

A játék vége  
Alapítási szakasz  
Belkereskedelem  
Bónuszkártya felhasználása  
Építési költségek  
Építkezés  
Fejlesztés-kártyák  
Felépítés, változtatható  
Hetes dobás  
Kereskedelem

Kereszteződés

Kikötőhely  
Leghosszabb kereskedelmi út  
Legnagyobb lovagi hatalom  
Lovag  
Nyersanyagbevételek  
Nyersanyagkártyák  
Pontok  
Pontértékű kártyák  
Rabló  
Sivatag

Startfelállás kezdők

számára  
Számzsetonok  
Taktika  
Távolsági szabály  
Település  
Tengeri kereskedelem  
Út  
Útvonalak  
Város

## A játék menete

Felépítés, változtatható (->)

Előkészítés: Alapítási szakasz (-\*)

Az első játékos kezd. Minden soron következő játékosnak három (kötött sorrendben elvégezhető) cselekvési lehetősége van:

- Dob a nyersanyagbevételeért (->)
- Kereskedik (->)
- Építkeznek (->)

Utána a baloldali szomszédja ugyanígy folytatja a játékot,

## A játék vége

Ha a soron következő játékos már elért tíz pontot (vagy ebben a menetben elér tíz pontot), akkor azonnal abbahagyhatja a játékot, mert ő nyert. Példa: egy játékosnak van két települése (két pont), nála van a leghosszabb kereskedelmi út jutalomkártyája (két pont), van két városa (négy pont) és egy pontértékű kártyája. Vásárol egy bónuszkártyát, amiért kap egy további pontértékű kártyát (egy pont). A játékos ekkor felfedi mindkét pontértékű kártyáját, és megnyeri a játékot.

## Alapítási szakasz

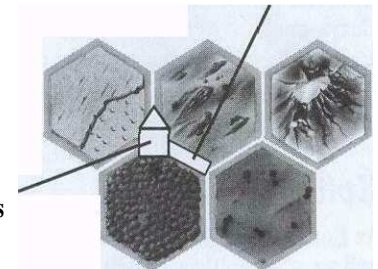
- Miután felépítettük a variálható játéktáblát, minden játékos választ egy-egy színt, és megkapja a megfelelő figurákat: 5 települést (házikót), 4 várost (templomot) és 15 utat (pálcikát), valamint egy áttekintőkártyát az építési költségekről.
- A nyersanyagkártyákat kiválogatjuk, és öt pakliban a játéktábla mellé helyezzük.
- Mindkét jutalomkártyát és a dobókockákat kitesszük.
- A rablót a sivatagra helyezzük.

Az alapítási szakasz két körön át tart, amelyek során minden játékos két utcát és két települést létesít.

### 1. kör

Az kezd, aki a legtöbbet dobja. A játékos választ egy

Település



keresztződést, ahová a települését állítja. A településhez tetszőleges irányban utcát illeszt. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos folytatja.

Figyelem: Minden további település építése esetén figyelembe kell venni a távolsági szabályt (->)!

## 2. kör

Ha minden játékos elhelyezte első települését, akkor az a játékos kezdi a második kört, aki legutoljára volt soron: először elhelyezheti második települését, majd hozzá illesztheti második utcáját. Figyelem: a többi játékos most az óramutató járásával ellenkező irányban folytatja a kört; a kezdő játékos kerül tehát utolsóként sorra.

A második települést az elsőtől teljesen függetlenül el lehet helyezni egy tetszőleges keresztződésben, de a távolsági szabályt (->) be kell tartani. A második utcát a második településhez kell illeszteni, de irányja szintén tetszőleges lehet.

3. Minden játékos második településének megalapítása után azonnal megkapja első nyersanyagbevételét: minden tájmező után, amely ezzel a második településsel határos, elvesz egy megfelelő kártyát a készletből.

*Az a játékos kezdi a játékot, aki utoljára építette fel második települését: ő dob az első menetből származó nyersanyagbevételért.*

*Az alaptábla kapcsolatos hasznos tanácsokat a taktika címszó alatt találja meg.*

## Belkereskedelem

A soron következő játékos (miután dobott a nyersanyagbevételekért) játékosársával cserélhet nyersanyagkártyát. A csere feltételeiről - mit mennyiért - a játékosok állapodnak meg, ügyességük és belátásuk szerint. Fontos: csak a soron következő játékosal lehet cserélni! A többi játékos most nem cserélhet egymás közt kártyát.

*Példa:* Péter következik. Utcaja építéséhez szüksége van egy építőkockára, és már birtokában van két fa és három érc. Péter hangosan megkérdezi: „Ki ad nekem egy építőkövet, adok érte egy ércet.” Gábor így válaszol: „Ha adsz három ércet, adok érte egy építőkövet.” Klári közbeszól: „Adok neked egy építőkövet, ha adsz érte egy fát és egy ércet.” Péter Klári ajánlatát fogadja el, s a fát és az ércet becseréli a hiányzó építőkőért.

Fontos: Mivel Péter van soron, Gábor és Klári nem cserélhet egymással.

## Bónuszkártya felhasználása

Három különböző bónuszkártya van: Lovag (->), Fejlesztés (->) és Pontértékű kártyák (->). Minden játékos titokban tartja bónuszkártyáit, egészen azok felhasználásáig; fontos, hogy a játékosársak ne jöjjenek rá, milyen bónuszkártyáink vannak.

A soron lévő játékos mindig csak egy kártyát használhat fel az adott körben: vagy egy lovag-, vagy egy fejlesztés-kártyát. A kártyát bármely időpontban fel lehet használni; viszont a jelen körben vásárolt kártya csak a következő körben válik felhasználhatóvá. Kivétel: ha egy játékos a 10. pontját jelentő kártyát vásárolja meg, azt rögtön felfedheti, és a játékot megnyerte.

A pontértékű kártyá(ka)t csak a játék végén érdemes felfedni, ha valamelyik játékos tíz pontot ért el, s ezzel megnyerte a játékot.

## Építési költségek

Az Építési költségek elnevezési kártya megmutatja, mit lehet építeni, és milyen nyersanyagkártyákat kell az adott építkezés fejében befizetni. Az építkezés költségeinek kifizetése mindig azt jelenti, hogy

a játékos visszateszi a pakliba az építkezéséhez felhasznált nyersanyagkártyákat. A játékos építhet településeket {->} és utakat {•\*}. Településeit városokká (-\*) fejlesztheti, és vásárolhat bónuszkártyákat W.

## Építkezés

Miután a soron következő játékos dobással szert tett nyersanyagbevételekre és kereskedett, megkezdheti az építkezést. Ehhez bizonyos nyersanyag-kombinációkat kell leadnia (visszahelyeznie a pakliba). A játékos tetszőleges mennyiségű épületet emelhet, és bármennyi bónuszkártyát vásárolhat, amíg van a vásárláshoz és az építkezéshez elegendő kártya- és anyagkészlete. Lásd az építési költségek H, út, (->) település (->), város (->) és bónuszkártya (->) címszavakat is.

## Fejlesztés-kártyák

Az fejlesztés-kártyák a bónuszkártyák csoportjába tartoznak. Háromféle fejlesztés-kártya van, mindegyikből két-két lap:

- Útépítés: Ennek a kártyának a felhasználásakor a játékos elhelyezhet két új utat a játéktáblán (a szokásos szabályok szerint).
- Találmány: Ennek a kártyának a felhasználásakor a játékos elvehet két tetszőleges nyersanyagkártyát a megfelelő pakli(k)ból. Ha a játékos még nem építkezett az adott körben, máris felhasználhatja újonnan szerzett nyersanyagait az építkezés során.
- Monopólium: Ennek a kártyának a felhasználásakor a játékos választhat egy nyersanyagot, majd minden játékosársára odaadja neki az összes olyan nyersanyagkártyát, amelyet a kiválasztott típusból a kezében tart (amennyiben van nála ilyen kártya).

- Válasszuk külön a tájegységeket ábrázoló mezőket, a tengő ábrázoló mezőktől.
- Keverjük össze a tájegységeket ábrázoló mezőket. A lefordítú pakliból egymás után vegyük fel mindig a legfelső hatszöget, majd alábbiak szerint helyezzük őket az asztalra:

1. Helyezzünk egymás alá öt tájmezőt az asztal közepére (az ábr szerint).

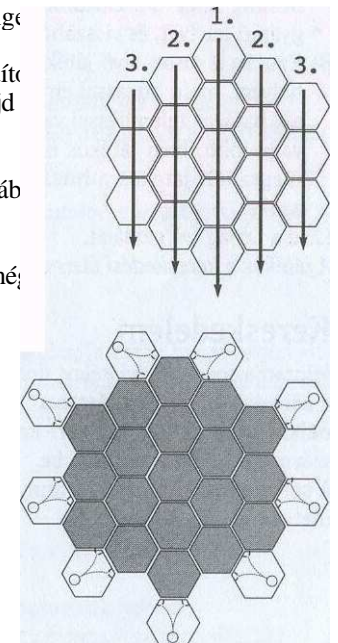
2. Jobbról és balról tegyük az öt középső tájmező mellé négy-négy tájmezőt.

3. Ezekhez jobbról és balról tegyük három-három tájmezőt.

## Felépítés, változtatható

4. Válogassuk ki a kilenc kikötői emblémával ellátott tengeri mezőt és helyezzük el őket úgy, hogy közöttük egy-egy hely maradjon szabadon. Nincs jelentősége annak, milyen sorrendben követik egymást a kikötők.

Fontos: A hatszögeket úgy kell egy tájmezőhöz helyezni, hogy mindkét kikötő (félkör) határos legyen a szárazfölddel.



5. A szabadon maradt helyekre tegyük a kikötői emblémával nem rendelkező tengeri mezőket.

6. A számszetonok elhelyezése.

- Fekessük a számszetonokat a játéktábla mellé, a betűs oldalukkal felfelé.
- Helyezzük ezután a zsetonokat ábécésorrendben a játéktáblára. Bármely tetszőleges sarokmezőn kezdhetünk, majd a következő zsetont az óramutató járásával ellenkező irányban tegyük fel a táblára. Lásd a példát

Figyelem: A sivatagra nem szabad zsetont tenni!

- Ha minden zsetont kiosztottunk, fordítsuk fel őket: a számok most láthatóvá válnak.

*A játék az alapítási szakasszal folyta tódik.*

## Hetes dobás - a rabló aktívvá válik

A) Ha egy játékos a nyersanyagbevételek-fázisban (\*\*\*) „hetest” dob, akkor egyik **játékos** sem jut bevételhez. Ellenkezőleg: minden játékos megszámlolja a tulajdonában lévő nyersanyagkártyákat. Akinek hétnél több (tehát nyolc, kilenc stb.) kártyája van, kártyáinak felét kiválasztja, és visszahelyezi a pakli(k)ba.

*Példa:* Péter hetest dob. Kezében csak hat kártya van, Katinak hét, Balázsnak pedig tizenegy. Mivel mindig lefelé kerekítünk, Balázsnak öt kártyát le kell tennie. Balázs választ három fa- és két gyapjú-kártyát, és visszahelyezi őket a megfelelő pakliba.

B) Ezután a soron lévő játékos megfogja a rablót, és egy tetszőleges, másik tájmező számszetonjára helyezi, majd húzással elrabolhatja (és megtarthatja) annak a játékosnak egy nyersanyagkártyáját, aki határos településsel vagy várossal rendelkezik annál a tájmezőnél, ahová a rabló került. Ha két vagy több ilyen játékos is van, a soron lévő játékos szabadon választhat közülük „áldozatot”. A megrabolt játékos a húzás közben nyersanyagkártyáit kezében tartja, hogy a húzó ne láthassa azokat.

Lásd a Lovag (->) példáját.

*A játékos a kereskedési fázissal folytatja a játékot.*

## Kereskedelem

Miután a soron lévő játékos dobással szert tett ennek a körnek a nyersanyagbevételeire, megkezdheti a kereskedést: játékostársaival cserélhet nyersanyagkártyákat (belkereskedelem (->)), de **játékostársak** nélkül is cserélhet (tengeri kereskedelem (->)), amennyiben saját nyersanyagkártyáit a készletből származó kártyákra cseréli be.

A soron következő játékos annyi ideig és annyi kártyát csereberélhet, ameddig és amennyit szeretne, illetve tud.

## Kereszteződés

A kereszteződések azok a metszéspontok, amelyek a mezőket elválasztó útvonalak találkozásával születnek. Csak kereszteződésben szabad települést építeni. Mivel a kereszteződések három mező érintkezési pontjai, a rajtuk épített településekre és városokra mindhárom mező

## Kikötőhely

Ahhoz, hogy egy játékos megszerezze egy kikötő tulajdonjogát, települést kell építenie a tengerparton - egy olyan kereszteződésben, amely a kikötőhely emblémájával (félkör) van ellátva. A kikötőkben kedvezőbb feltételekkel lehet becserelni a nyersanyagokat, lásd a Tengeri kereskedelem (->) címszót.

egyaránt hatással van.

## Leghosszabb kereskedelmi út

Mihelyt valamelyik játékos egy legalább Öt útszakaszból épített, folyamatos kereskedelmi úttal rendelkezik, megkapja ezt a jutalomkártyát, és leteszi maga elé. Ez a kártya két pontot ér. Figyelem: ha a játékos elágazásokkal tarkított úthálózattal rendelkezik, akkor csak a leghosszabb, megszakítások nélküli szakasz értékelhető a jutalomkártya szempontjából.

Mihelyt egy másik játékos hosszabb kereskedelmi útvonallal rendelkezik, megkapja addigi tulajdonosától a jutalomkártyát.

*Példa:* A fehér játékosnak sikerült egy utat építeni, ami az A és a B kereszteződést összeköti és hét szakaszból áll. A nyíllal jelölt mellékutakat nem számoljuk. A fehér játékos megkapja a Leghosszabb kereskedelmi út jutalomkártyát.

Egy kereskedelmi út szét is szakítható.

Ha a fekete játékosnak sikerül a C kereszteződésbe egy kereszteződést építeni (ez lehetséges), ekkor a fehér játékos a leghosszabb kereskedelmi útját megbontja. Ebben az esetben a fehér játékosnak át kell adni jutalomkártyáját a fekete játékosnak.

Amennyiben két játékos egyforma hosszú kereskedelmi utat épített, a jutalomkártyát kivonjuk a játékból, addig, amíg valaki a leghosszabb utat meg nem építi.

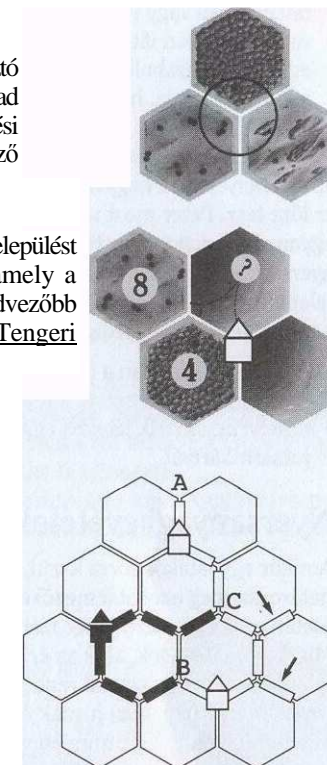
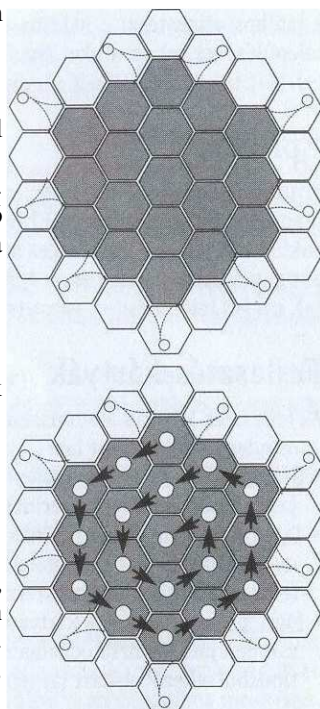
## Legnagyobb lovagi hatalom

Ha egy soron következő játékos felfedi harmadik lovagkártyáját, megkapja ezt a jutalomkártyát, amely két pontot ér. A Legnagyobb lovagi hatalom elnevezésű jutalomkártyát tulajdonosa felfedve maga elé rakja. Ha egy másik játékos egy lovagkártyával többet használt fel, és rakott maga elé a pillanatnyi tulajdonosnál, azonnal átveszi a jutalomkártyát.

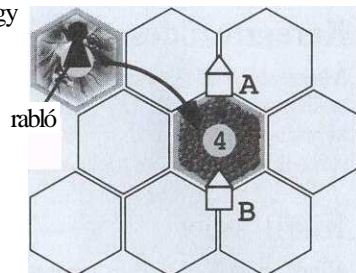
## Lovag

Ha egy játékos úgy dönt, hogy felhasználja Lovag elnevezésű bónuszkártyáját, azonnal át kell helyeznie a rablót (->).

- A játékos megfogja a rablót, és egy tetszőleges, másik tájmező számszetonjára helyezi.
- Ezután húzással elrabolhatja (és megtarthatja) annak a játékosnak egy nyersanyagkártyáját, aki



településsel vagy várossal rendelkezik ezen a tájmezőn. Ha két vagy több ilyen játékos is van, szabadon kiválaszthat közülük egyet. A megrabolt játékos nyersanyagkártyáit a húzás közben a kezében tartja, hogy a húzó ne lássa azokat.



*Példa:* Péter következik, és felfed egy lovakártyát. Ekkor rögtön át kell helyeznie a hegyvidéken álló rablót, amit a 4-essel jelölt erdőre tesz. Péter most vagy az A vagy a B játékos kezéből húzhat egy nyersanyagkártyát. Ha a következő menetekben, a nyersanyagbeszerzés során valaki négyest dob, az A és a B települések tulajdonosai nem kapnak fa nyersanyagkártyát. Mindez addig marad így, amíg a rablót át nem helyezik - mégpedig egy új lovakártya felhasználásával, vagy egy hetes dobása után.

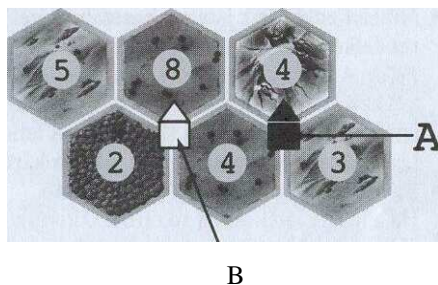
- Akinek elsőként van a birtokában három felfedett lovakártya, megkapja a Legnagyobb lovagi hatalom (->) elnevezésű, két pontot érő jutalomkártyát.
- Mihelyt egy másik játékos eggyel **több** lovakártyát fed fel, megkapja eddigi tulajdonosától ezt a jutalomkártyát

## Nyersanyagbevételek

Amikor egy játékos sorra kerül, először dobnia kell a nyersanyagok megszerzéséért. A dobott szám határozza meg azokat a mezőket, amelyekről nyersanyagot lehet szerezni (kettes és tizenkettes esetén csak egy mező jöhet számításba).

Mindazon játékosok, akik az érintett mezőkön településsel vagy várossal rendelkeznek, bevételhez (nyersanyagkártyához) jutnak ezekről a mezőkről. Minden település egy, minden város két nyersanyagkártyára jogosítja a tulajdonosát.

*Példa:* Az A települést birtokló játékos négyest dobott. Települése két négyes számzsetonnal ellátott mezővel határos: egy hegyvidékkel és egy legelővel. A játékos a pakliból elvesz egy érc-, és egy gyapjúkártyát. A B települést birtokló játékos magához vesz egy gyapjúkártyát. Ha a B település város volna, a játékos két gyapjúkártyát kapna.



## Nyersanyagkártyák

öt különböző nyersanyagkártya van (- a játék kellékei). A játékosok nyersanyag bevételeként (->) kapják, úgyszólván jövedelemként azon területek után, amelyeken településekkel vagy városokkal rendelkeznek.

Minden játékos elrejtve, kézben tartja nyersanyagkártyáit.

Ha a pakli készletéből nem jut minden játékosnak kártya, akkor senki nem kap nyersanyagkártyát.

## Pontok

Aki először ér el tíz pontot, **megnyeri** a játékot. Pontokat a játékosok a következők szerint kaphatnak:

1 település	1 pont
1 város	2 pont
Leghosszabb kereskedelmi út	2 pont
Legnagyobb lovagi hatalom	2 pont
Pontértékű kártya	1 pont

Minden játékos két településsel kezd, tehát már a játék elején két ponttal rendelkezik. Nincs más hátra, mint a hátralévő nyolc pont összegyűjtése...

## Pontértékű kártyák

A pontértékű kártyák a bónuszkártyák (-) részei, amelyeket a játékosok megvásárolhatnak. A pontértékű kártyák fontos kulturális vívmányokat képviselnek, amelyek bizonyos épületekben tükröződnek. Ha egy játékos vásárolt egy pontértékű kártyát, elfedve maga elé teszi. Ha egy játékos **összesen tíz** pontot összegyűjtött, felfedi pontértékű kártyáit (akár többet is egyszerre). Javaslat: Tartsuk ezeket a kártyákat úgy, hogy játékosársaink semmiféle következtetésre ne juthassanak mibenlétükről. Aki maga előtt mindig tart egy lefordított kártyát, amelyet sosem vet be, azt a gyanút kelti, hogy ez a kártya pontot ér.

## Rabló

A Rabló (fekete figura) a játék megkezdésekor a sivatagon (-) áll. Csak akkor lehet mozogni, ha egy játékos felfed egy lovakártyát (-), vagy valaki hetest dob (->).

Ha a rabló egy tájmezőn áll, akkor megakadályozza az adott táj nyersanyagának kitermelését. Azok a játékosok, akik településeket vagy városokat birtokolnak ezen a területen, nem jutnak nyersanyagbevételhez ez után a terület után, egészen addig, amíg a rabló el nem mozdul innen.



## Sivatag

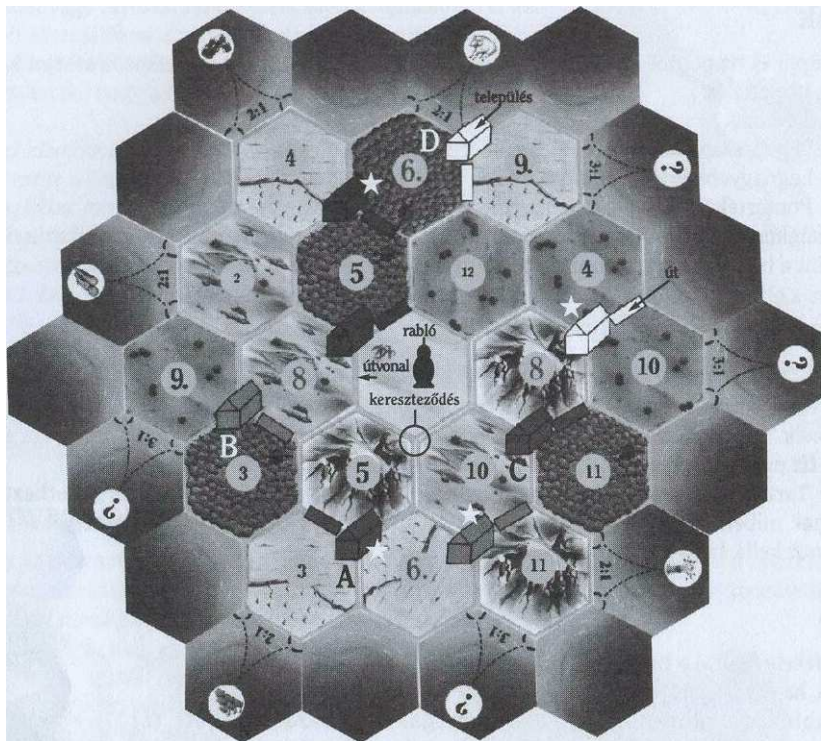
A sivatag az egyetlen terület, amely után nem jár nyersanyag. A sivatag a rabló otthona, innen kezdi meg a játékot.

Aki a sivatagnál épít települést vagy várost, annak tisztában kell lennie azzal, hogy itt csak két tájmező után juthat nyersanyagbevételhez.

## Startfelállítás kezdők számára

Ha a kezdők számára megadott startfelállítás alapján akar játszani, a következők szerint állítsa fel a játéktáblát:

- Helyezze el a tájmezőket pontosan az ábra alapján.
- Tegye köréjük a tengert ábrázoló mezőket, pontosan az ábra szerint. Ügyeljen arra, hogy a tengert és a kikötőket ábrázoló mezők felváltva kövessék egymást.
- \* Ezután helyezze el a kerék számzsetonokat a tájmezőkre, pontosan az ábra alapján.
- \* Végül minden színből állítson fel két települést és két utcát - pontosan az ábra szerint.



## Számzsetonok

Ezek a kerek zsetonok előlapjukon 2-től 12-ig viselnek számjegyeket. A 2-es és a 12-es csak egyszer szerepel, az Összes többi kétszer. Hetes nincs (Id. rabló ->).

Minél nagyobb a **számjegy** mérete, annál valószínűbb, hogy azt dobják. A leggyakoribb 6-os és 8-as pirossal van nyomtatva. Minél gyakrabban dobnak egy számot, annál gyakrabban ad nyersanyagot a hozzá tartozó mező, amelyen a zseton fekszik.

A zsetonok hátoldalán lévő betűk csak a felépítéshez (->) fontosak.

## Taktika

Mivel ezt a játékot változtatható játémezőn játsszák, a kiinduló helyzet játékról játékra eltérő lehet. Vegyük ezt figyelembe a taktikai megfontolások során. Van néhány szempont, amelyet minden játékosnak érdemes szem előtt tartania:

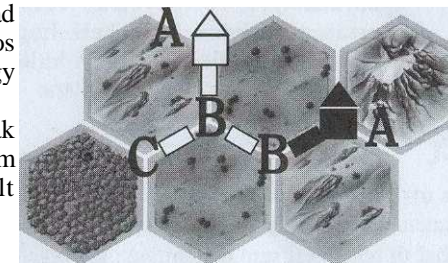
1. A játék elején az építő és a fa a két legfontosabb nyersanyag. Nélkülözhetetlenek az utak is a települések építéséhez. Ezért minden játékosnak érdemes településével legalább egy „jó” erdőterületet vagy dombvidéket elérhetővé tennie. A „jó” azt jelenti, hogy a terület gyakran dobott számmal rendelkezik (5, 6, 8, 9).

2. A kikötőhelyek értékét ne becsüljük le. Akinek például települései és városai vannak a jól jövedelmező szántóföldön (gabona), annak érdemes a játék során a „gabona” jelű kikötőhelyen települést létesíteni.
3. A két első település elhelyezésekor ügyeljünk arra, hogy megfelelő „hátszággal” rendelkezünk, és hogy meglegyen a további gyarodás előfeltételét jelentő mozgásszabadságunk, így például a sziget közepe veszélyes hely lehet, mert a játékosársak egykettőre blokkolhatják utcáikkal a terepet.
4. Aki sokat kereskedik, annak nagyobbak a nyerési esélyei. Érdemes soron kívül is ajánlatokat tenni az épp soron lévő játékosnak. Ha sikerül jó üzletet nyélbe ütni, jobb esélyekkel indulunk neki a következő körnek.

## Távolsági szabály

Csak akkor szabad települést építeni egy szabad kereszteződésnél, ha a három vele szomszédos kereszteződés nincs beépítve településsel vagy várossal.

*Példa:* Az A-val jelölt pontokon már vannak települések. A B-vel jelölt kereszteződésekben nem szabad településeket építeni. A C-vel jelölt kereszteződésben viszont lehet települést építeni.

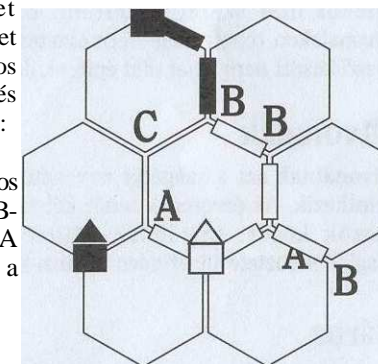


## Település

Minden település egy pontot ér. A településeket kereszteződéseknél, három mező metszéspontjában lehet felállítani. Akinek van már települése, minden vele határos mező nyersanyagbevételét (->) megkapja. Egy település építésekor a következő két szempontot kell szem előtt tartani:

- A településhez mindig vezetnie kell egy saját utcának.
- Be kell tartani a távolsági szabályt {->}. *Példa:* A fehér játékos szeretne építeni egy új települést. Ezt meg is teheti minden B-vel jelölt kereszteződésnél. Nem építhet viszont az A kereszteződésnél, mivel megsértené a távolsági szabályt, illetve a C kereszteződésnél sem, mert ide nem vezet fehér utca.

Fontos: Ha egy játékos már Ötödik települését is felállította, akkor először egyik települését várossá kell fejlesztenie, s csak ezután építhet további településeket.



## Tengeri kereskedelem

A soron lévő játékos partner nélkül is cserélhet nyersanyagkártyákat a kereskedési szakaszban: ezt a tengeri kereskedelem teszi lehetővé a számára.

- A legegyszerűbb (és legkedvezőtlenebb) cserlehetőség 4:1 arányú - ilyenkor a játékos négy egyforma nyersanyagkártyát ad le, és a pakliból elveszi a kívánt kártyát. A játékosnak ehhez nincs **szüksége** kikötőhelyre.

*Példa:* Péter visszatessz a pakliba négy érc-kártyát, és helyettük vesz egy fakártyát. Természetesen okosabb volna először kedvezőbb cserlehetőségek iránt puhatolózni a játékosársaknál (belkereskedelem {->}), de ha ők nem hajlanak **erre...**

- **Jobb cserelehetőségei vannak a játékosnak, ha egy kikötőhelyen településsel vagy várossal rendelkezik. Kétféle kikötő van:**

1) **Egyszerű kikötő (3:1):** A soron lévő játékos kereskedése során három tetszőleges nyersanyagkártyát adhat le, aminek fejében a készletből elvehet egy tetszőleges nyersanyagkártyát. Példa: Péter visszatesz három fakártyát a fakészlet paklijába, és vesz egy ércet



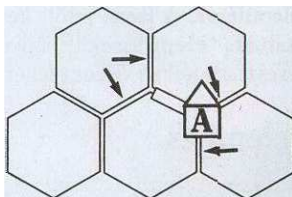
2) **Különleges kikötő (2:1):** Ebben az esetben fontos, hogy a játékos melyik különleges kikötőnél állította fel települését vagy városát. A kedvező, 2:1 arányú cserelehetőség csak arra a nyersanyagra vonatkozik, amelynek ábrája a kikötőmezőn látható. Példa: A játékos a gyapjú jellel ellátott kikötőmezőn létesített települést vagy várost. A játékos visszatesz a pakliba két gyapjúkártyát, és helyettük vesz egy ércet (vagy bármilyen más nyersanyagkártyát). Megteheti, hogy négy gyapjúkártyát cserél be két másikkra - a készlet erejéig. A különleges kikötő nem jogosít fel más nyersanyagok 3:1 arányú beváltására.



## Út

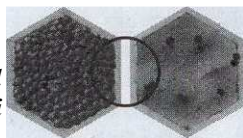
Az utak kötik össze saját településeinket és városainkat egymással.

Utakat útvonalakon (->) lehet építeni. Új utak építése nélkül nem lehet új települést sem építeni. Az utak csak akkor segítenek hozzá a pontszerzéshez, ha tulajdonunkban van a Leghosszabb kereskedelmi ül (-\*) elnevezési jutalomkártya. Példa: Az A telepítést birtokló játékos utat szeretne építeni. Ezt csak a nyílal megjelölt útvonalakon teheti meg. Természetesen minden útvonalon csak egy utat lehet építeni. Két tengeri mező között nem lehet utat építeni, de a part mentén igen.



## Útvonalak

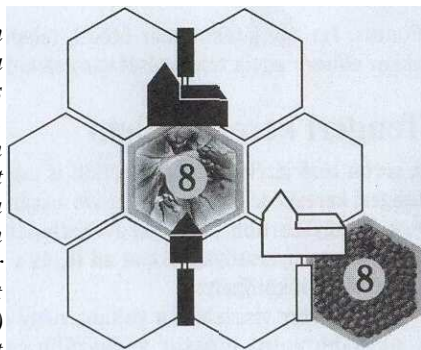
Útvonalnak azt a szegélyt nevezzük, ami mentén két mező egymással érintkezik. Az útvonalak tehát két tájmező, ill. a tengeri és a szárazföldi mezők között húzódnak. Minden útvonalon lehet utat építeni.



Megkülönböztetésül: Minden útvonal kereszteződésbe (-\*) torkollik; ez három mező találkozási pontja.

## Város

Csak meglévő települést lehet várossá fejleszteni. A soron következő játékos kifizeti a szükséges nyersanyagokat, a települést jelölő házikókat visszaveszi magához, és helyükre templomot (várost) helyez a kereszteződésre. Minden város után két pont jár, és tulajdonosa minden határos mező után kétszeres nyersanyagbevételhez (két kártyához) jut. Példa: A nyersanyagbevételi .eldöntő dobás a nyolcast eredményezte. A fekete játékos kap három érc-kártyát (egyét a településért, kettőt a városért). A fehér játékos a városa után kap két fát. Javaslat: A játékot nemigen lehet megnyerni a települések várossá {két pont} fejlesztése nélkül. Mivel minden játékosnak csak öt település áll a rendelkezésére, pusztán települések építésével legfeljebb öt pontot érhet el.



# CATAN

Részletes szabálymagyarázat és példák a  
„CATAN TELEPESEI”  
stratégiai játékhoz

Ez az almanach részletes példákkal egészíti ki a „Catan telepesei” szabályait. Nem szükséges minden részletet megismerni az első játék előtt. Legjobb, ha egyszerűen elkezdünk játszani a játékszabály alapján. Ha mégis kérdések merülnének fel, úgy ebben a füzetben betürendbe szedett címszók alatt megtalálható minden szükséges tudnivaló.