

## A JÁTÉK KELLÉKEI:

14 darab tengerrész (betűjelöléses),

24 darab hatszög alakú játékelem,

-12 tenger, 2 aranyfolyó, 3 sivatag, 1 szántóföld, 1 erdő, 1 legelő, 2 hegy, 2 domb,

8 nyerőpont (zászló)

10 számzseton

12 kikötőlap (háromszög kör alakú csúcscsal)

60 darab fahajó 4 színben

1 darab kalózhajó (fekete)

1 darab játékszabály

## TARTALOMJEGYZÉK

Általános játékszabály	2+3 oldal
Kalóz-variációk	4. oldal
1. Jelenet – „Az új kikötő felé”	3-4 játékos 5. oldal
2. Jelenet – „Négy sziget / 3”	3 játékos 6. oldal
3. Jelenet – „Négy sziget / 4”	4 játékos 7. oldal
4. Jelenet – „Óceánia / 3”	3 játékos 8. oldal
5. Jelenet – „Óceánia / 4”	4 játékos 9. oldal
6. Jelenet – „Át a sivatagon / 3”	3 játékos 10. oldal
7. Jelenet – „Át a sivatagon / 4”	4 játékos 11. oldal
8. Jelenet – „Az új világ / 3”	3 játékos 12. oldal
9. Jelenet – „Az új világ / 4”	4 játékos 12. oldal
10. Jelenet – „A nagy átkelés / 4”	4 játékos 13. oldal
Példa „A nagy átkelés”-hez	14. oldal
11. Jelenet – A „Nagy-CATAN”	4 játékos 15. oldal

## A KERETEK FELÉPÍTÉSE

A tengert a mindenkori „Jelenet” összeállítási vázlatnak megfelelően kell összeállítani. A lapokat a rajtuk található betűknek megfelelően kapcsoljuk össze. Ez alól csak az „X” betűvel jelölt bővítő részek kivételek. (Tehát szükség szerint összekapcsolható B-B, F-F).

## A SZÜKSÉGES ANYAGOK

Minden „Jelenet”-hez szükséges az alap CATAN játék a „CATAN telepesei” játékrészei, sőt a NAGY-CATAN -hoz kettő. (Kérjük meg barátunkat ismerősünket, hogy saját CATAN játékukat hozzák el magukkal)

A részletes anyagigény, mely az adott „Jelenethez” szükséges mindig megtalálható az „Anyagok” címszó alatt.

### A kikötő-lapok

Minden játék előtt a mindenkori „Jelenet” leírása szerinti kikötői-lapokat összekeverjük és lefordítjuk. Ezután a lefordított kikötői-lapok paklijának a tetejéről a lapokat egymás után levesszük és véletlenszerű sorrendben a játékfelület erre kijelölt helyeire tesszük.

**Fontos:** Az alapjáték kikötői lapjai nem használhatók. A „Tengeri utazó” játék elég tengeri lapot tartalmaz ahhoz, hogy az alapjáték lapjait kicserélhessük.

## ALAPSZABÁLY

Alapvetően a „CATAN telepesei” alapjáték szabályai szerint játszunk.

## KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK (2.-től 4. oldalig)

Minden jelenetre vonatkozó általános szabály (1-9. pontok)

-a hajók építéséről és hasznosításukról,

-a pótlólagos nyerőpontokról.(nyerőpontlapok-zászlók)

## JELENETEK EGYEDI SZABÁLYAI(5.-től 15. oldalig)

Jelenetenként más-más jelenetszabályok érvényesek.

Az előbbieket még kiegészítik a „Tengeri utazó” jeleneteinek egyedi szabályai.



### 1. A hajók építése, elhelyezése

- Egy hajó építése 1 egység gyapjúba (nyersanyagkártya) és 1 egység fába (nyersanyagkártya) kerül. A játéktérben elhelyezett hajók az utakhoz hasonlóan helyhez kötöttek, de elmozdíthatók (ellentétben az utakkal).
- Egy hajót elhelyezni két tengeri mező közé (vízi út) vagy egy tengeri mező és egy szárazföldi mező határára lehet(vízparti út).- (lásd A kép)



A

- A már meglévő hajót az alábbiak szerint lehet elhelyezni
  - saját településhez vagy városhoz (lásd A és B kép), és/vagy
  - egy saját hajóhoz ( elágazás megengedett) - (lásd C kép)

Nem megengedett a hajót saját úthoz vagy az utat saját hajóhoz folytatólagosan elhelyezni csak abban az esetben , ha a kereszteződésben már település vagy város található. (lásd D. kép)



B



C



D

# JÁTÉKSZABÁLY

- Minden vízi úton (a nyílt tengeren) csak egy hajó állhat, a vízparton pedig egy hajó vagy egy út.

## 2. A hajók szerepe

- A hajók tengeri szerepe megegyezik az utak szárazföldi szerepével, Egy hajó összeköti a két szomszédos kereszteződést (3 tengeri mező találkozását). Több hajó egymás mögött sorban a hajóvonal.
- Akinek a saját településéről kiinduló hajóvonalja eléri a másik partot, ott új települést alapíthat. (Távolsági szabály betartásával) Onnan lehet úton a szárazföld felé, vagy hajóval a tengeren tovább kalandozni. (Lásd A. kép)



## 3. A hajók mozgatása

Az utakkal ellentétben a hajókat elmozdíthatjuk, de ehhez a következőket kell figyelembe venni.

- Ha az egymás után álló hajók(hajóvonal) két saját települést/várost kötnek össze(**zárt hajóvonal**), akkor innen hajót elmozdítani nem lehet. (Lásd B. kép)



*zárt hajóvonal*

- A **nyitott hajóvonal**( ami nem köt össze két saját települést/várost) nyitott végéről (ami hajóval végződik) el lehet az első hajót mozdtítani, de rögtön egy másik helyre kell állítani (az odaillő szabályoknak megfelelően). (lásd C. kép)

- Ha a soron következő játékos az adott körben hajót még nem vásárolt, akkor egy hajót áthelyezhet. A játékosnak több lehetősége van (2 hajóvonalnál vagy több nyitott végénél), választhat melyik saját hajóját mozgatja.

**nyitott hajóvonal**  
Az első hajó el-  
mozdítható, ha azt  
a játékos nem  
ugyanabban a  
körben szerezte.



C

#### 4. Külön nyerőp

Minden játékos a Jelenetekben megadottak alapján külön nyerőpontokat szerezhethet:

- A külön nyerőpontot kapó játékos a nyerőpont-zsetont tegye mindig a település/város alá!



#### 5. A leghosszabb kereskedelmi út

A leghosszabb kereskedelmi út meghatározásához az utak mellé a hajókat is hozzászámoljuk. Aki a leghosszabb az utak és/vagy hajók folyamatos összeköttetése (lánca) megkapja a „Leghosszabb kereskedelmi út” jutalmakártyát.

**Figyelem:** a hajó az úttal csak akkor számít összekötetésnek, ha közöttük egy település vagy város van.



D

*A Leghosszabb kereskedelmi út a piros játékosé - 4 hajó és 2 út. A piros játékosnak ahhoz, hogy a Leghosszabb kereskedelmi út értékét 8-ra emelje kellene egy települést vagy várost építenie. (a 12-es mezőre az út és a hajó közé)*

#### 6. Fejlesztéskártya „Útépítés”

Aki ezt a kártyát kijátssza ingyenesen építhet, elhelyezhet a játéktáblán- 2 utat, 2 hajót vagy 1 utat és 1 hajót.

#### 7. Arany

A játékban újdonság az „aranyfolyó”. Itt lehet az új nyersanyagot az aranyat megnyerni. Az arany csak mint csereeszköz létezik – arany nyersanyagkártya nincs. Ha az aranyfolyó számát dobjuk ki a kockával, akkor minden érintett játékos elvehet egy általuk választott nyersanyagkártyát.

#### 8. Alapítási szakasz

Tengerparti település alapításánál lehetőségünk van egy út helyett egy hajót tenni a településhez. Ennek akkor van jelentősége, ha egy játékosnak előnyös a leggyorsabban tengerre szállni.



#### 9. A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha a soron következő játékos az adott Jelenetben a meghatározott nyerőpontokat megszerezte.



*A játékhoz tartozik a hajójával tengeren garázdálkodó fekete kalóz. Ezzel a fekete kalózhajóval Ön kipróbálhatja a következő variációkat.*

A kalóz az egyik választott tengeri mező közepéről indul (nem a kereszteződéstől).

- Az a játékos, aki „7”-est dob választhat, hogy a kalózt vagy a rablót helyezi át. Ha áthelyezi a kalózt (újra egy tengeri mező közepére), akkor a szomszédos hajó tulajdonosától elvehet 1 nyersanyagkártyát.
- Ha egy játékos kijátssza a **Lovagkártyát** választhat, hogy a rablót vagy a kalózt helyezi át-az előbb leírt feltételek szerint.
- Ameddig a kalóz elfoglal egy tengeri mezőt, addig a szomszédos tengeri utakon közlekedni nem szabad (sem ráúszni, sem elhagyni)



*Kalandozások a nagy szigetről(fősziget) a kis szigetek felé.*

## 1. ELŐKÉSZÜLET

A nagy szigetet (fősziget) a „CATAN Telepesei” alapjáték előírása szerint állítsuk össze.

A szükséges többi anyagot az ANYAGLISTA tartalmazza. A játékterület felépítéséhez ne azokat a tengeri mezőket használjuk, amiken a kikötők már eredetileg rajta vannak, hanem a semleges kikötőket.

**Figyelem:** Aki egy települést a nagy sziget partján alapít, az út helyett hajót tehet a település mellé, mert ezzel később azonnal a tengerre szállhat.

## 2. KÜLÖNSZABÁLY

### Alapítási szakasz

A játékosok a nagy szigetre, a „CATAN telepesei” alapjáték szabálya szerint 2 települést és hozzá 2 utat alapítanak.

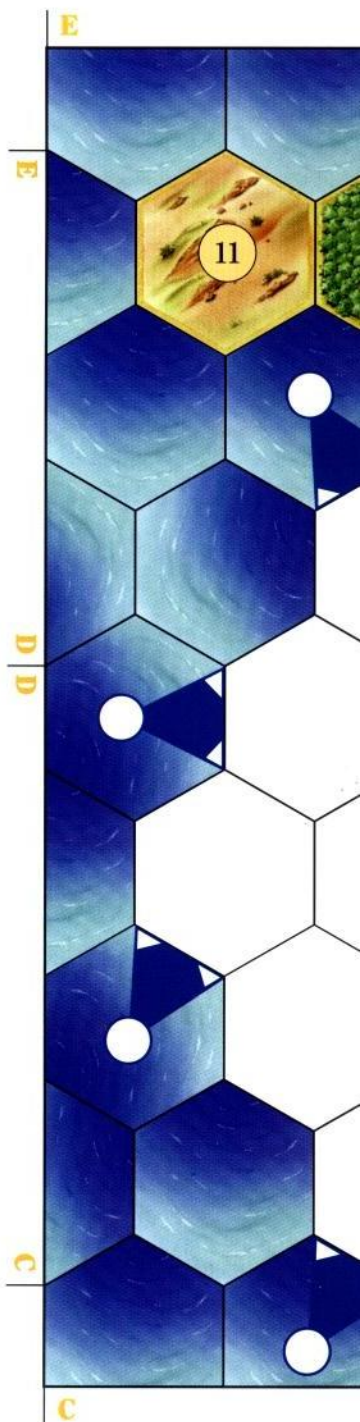
### Külön nyerőpontok

Az a játékos, aki valamelyik kis szigetre az **első saját települését** felépíti egy **nyerőpont zsetont** kap, amit a település alá csúsztat.

Ennél az **első településnél** nincs szerepe, hogy ott már egy másik játékos alapított e települést vagy nem.

### A játék vége.

A játék befejeződik, amint valaki 13 pontot elért.



(igét) a kis szigetek felé.

**3. ANYAGLISTA**

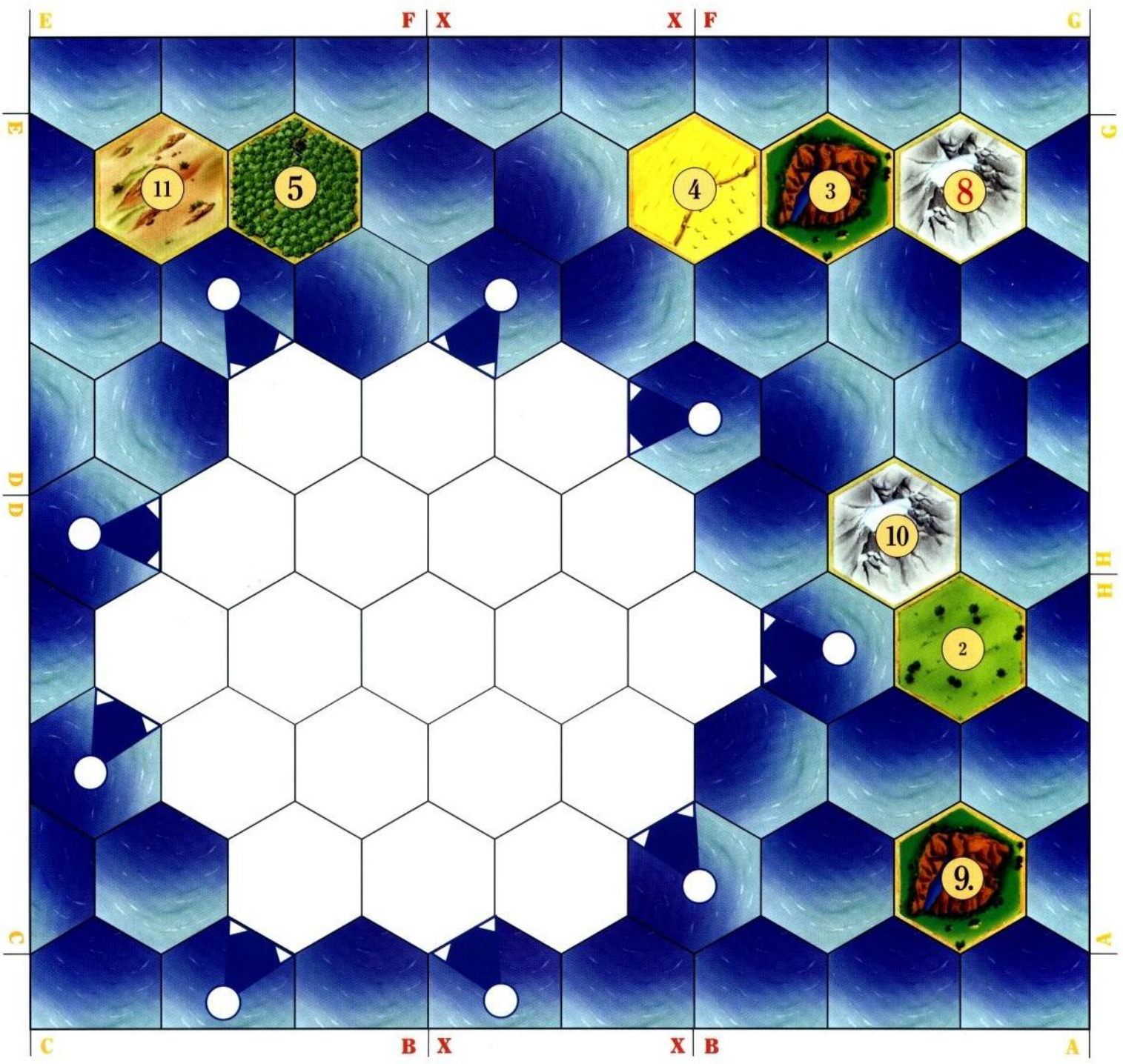
**A hatszögletű mezők:**

tenger	sivatag	aranyfolyó (arany)	szántóföld (búza)	dombvidék (tégla)	hegy (érc)	legelő (gyapjú)	erdő (fa)	össz.
10	0	2	1	1	2	1	1	18
plusz anyag a Catan alapjátékból								

**B számszetonok:**

szám	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	össz.
darab	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
plusz anyag a Catan alapjátékból											

**C kikötők száma: 9** (5 speciális és 4 x 3:1-kikötő)



*Kalandozások egy vagy két szigetről a többi ismeretlen, idegen szigetek felé.*

## 1. ELŐKÉSZÜLET

A játékosok a kép alapján állítsuk össze.

A szükséges anyagokat az ANYAGLISTA tartalmazza.

## 2. KÜLÖNSZABÁLY

### Alapítási fázis

A játékosok a kezdő településeiket (kettő település) elhelyezhetik 1 vagy 2 szigetre.

A többi sziget számukra **idegen szigetnek** számít.

**Figyelem:** Aki egy települést a sziget partján alapít, az út helyett hajót tehet a település mellé, mert ezzel később azonnal a tengerre szállhat. Ez csak azokra a kikötőkre érvényes, melyek a többi sziget felé néznek (azaz a külső keretre néző kikötőkre nem).

### Külön nyerőpontok

- A játékos az **első településért**, amit valamilyen **idegen szigetre** épít 1 nyerőpont zsetont kap.  
(településérték összesen : 2 nyerőpont)
- Minden újabb első települést, amit **újabb idegen szigetekre** épít két nyerőpont zsetont kap, amit a település alá csúsztat.

Ezeknél az **első településeknél** nincs szerepe, hogy ott már egy másik játékos alapított települést vagy nem.

### PÉLDA:

A játékos mindkét települését a bal alsó szigetre telepítette. Hajójával eléri a baloldali felső szigetet. Erre a szigetre telepíti az első saját települését ezért kap 1 nyerő zsetont, amit a települése alá csúsztat.

Erről a szigetről tovább hajózik a jobb oldali felső szigetre és az ott telepített első saját településéért 2 nyerőzsetont kap.

### A játék vége.

A játék befejeződik, mielőtt valaki 12 pontot elért.



E

B

D

D

C

C



Játékosok száma:  
3 fő

Játékidő:  
kb. 90 perc

A játékhoz szükséges  
CATAN alapjáték

szige-

### 3.ANYAGLISTA

#### A hatszögletű mezők:

tenger	sivatag	aranyfolyó (arany)	szántófield (búza)	dombvidék (tégla)	hegy (érc)	legelő (gyapjú)	erdő (fa)	össz.
17	0	0	3	3	3	3	3	32

alsó sziget-  
aloldali felső  
első saját te-  
nt, amit a te-

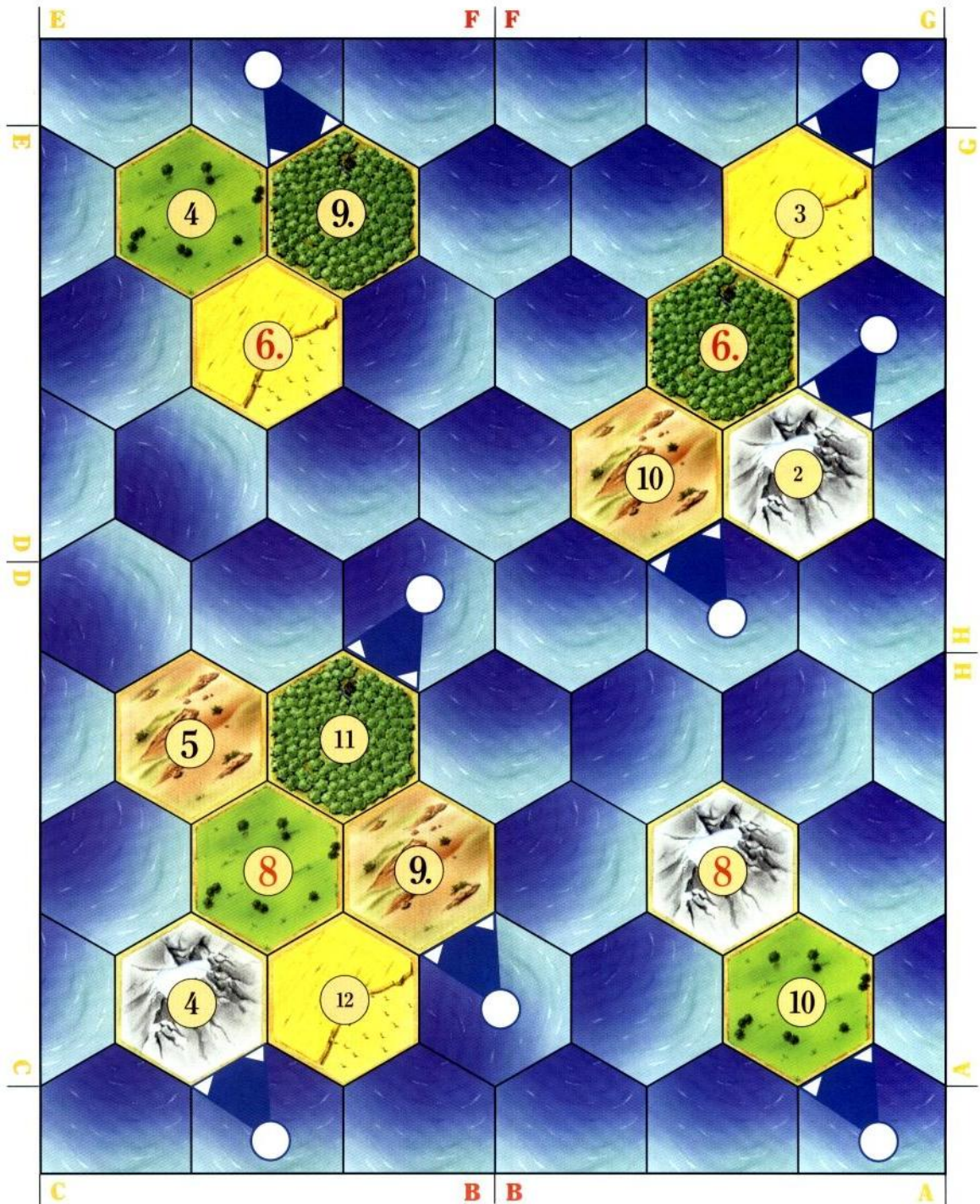
a jobb oldali  
első saját te-

#### B számszetonok:

szám	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	össz.
darab	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	15

ki 12 pontot

#### C kikötők száma: 8 (5 speciális és 3 x 3:1 kikötő )



# NÉGY SZIGET/4 3. JELENET

*Kalandozások az ismeretlen szigetek felé.*

## 1. ELŐKÉSZÜLET

A játékmestert a kép alapján állítsuk össze.  
A szükséges többi anyagot az ANYAGLISTA tartalmazza.

## 2. KÜLÖNSZABÁLY

### Alapítás fázis

A játékosok a kezdő településeiket (kettő település) elhelyezhetik 1 vagy 2 szigetre.

A többi sziget **idegen szigetnek** számít.

**Figyelem:** Aki egy települést a sziget partján alapít, az út helyett hajót tehet a település mellé, mert ezzel később azonnal a tengerre szállhat. Ez csak azokra a kikötőkre érvényes, melyek a többi sziget felé néznek (azaz a külső keretre néző kikötőkre nem).

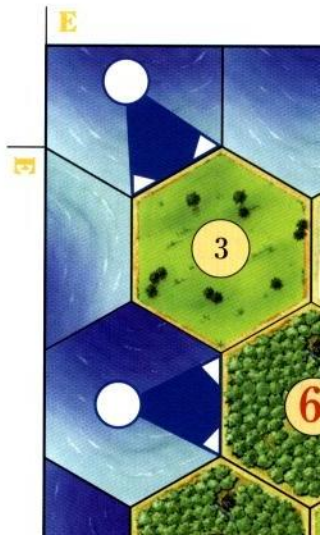
### Külön-nyerőpontok.

- A játékos az **első településért**, amit valamilyen idegen szigetre épít 1 nyerőpontot zsetont kap.  
(településérték összesen : 2 nyerőpont)
- Minden újabb első települést, amit **újabb idegen szigetekre** épít 2 nyerőpont zsetont kap, amit a település alá csúsztat.

Ezeknél az **első településeknél** nincs szerepe, hogy ott már egy másik játékos alapított települést vagy nem.

### A játék vége.

A játék befejeződik, mielőtt valaki 12 pontot elért.



# 3. JELENET

Játékosok száma:  
4 fő

Játékidő:  
kb. 90 perc

A játékhoz szükséges  
CATAN alapjáték

...etek felé.

## A játék vége.

A játék befejeződik, mihamarabon valaki 12 pontot elért.

## 3. ANYAGLISTA

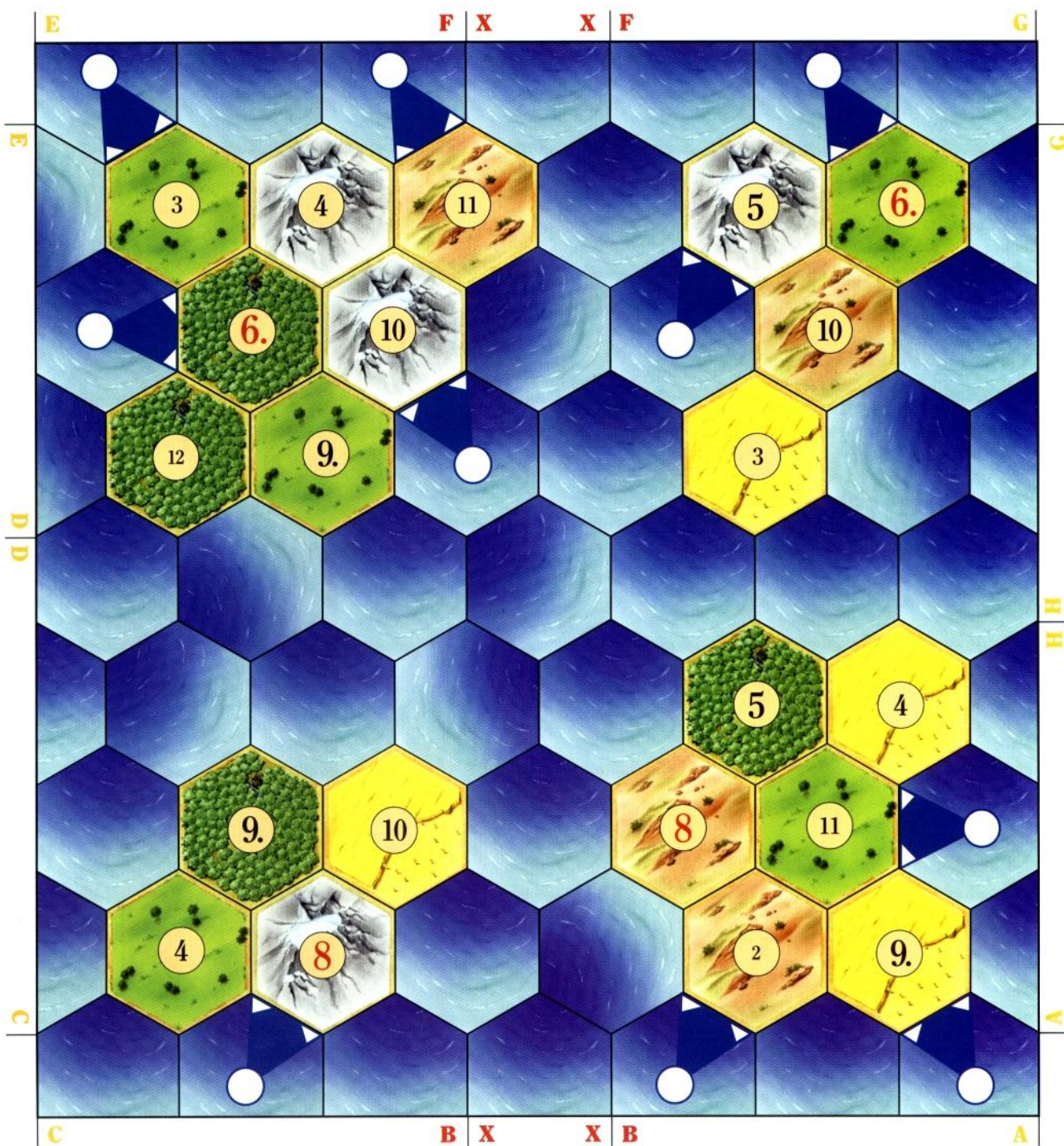
### A hatszögletű mezők:

tenger	sivatag	aranyfolyó (arany)	szántófield (búza)	dombvidék (tégla)	hegy (érc)	legelő (gyapjú)	erdő (fa)	össz.
18	0	0	4	4	4	5	4	39

### B számzsetonok:

szám	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	össz.
darab	1	2	3	2	2	2	3	3	2	1	21

### C kikötők száma: 10 (5 speciális és 5 x 3:1 kikötő)



*Ismeretlen területek, kiaknázatlan lehetőségek.*

## 1. ELŐKÉSZÜLET

A nagy szigetet, az „aranyfolyó” mezővel a rajz szerint kiegészítjük. A „?” mezők szabadon maradnak, ami azt jelenti, hogy azokat csak a játék során fedjük fel.

A **hatszögletű mezőket**, amik a „?” –el jelölt, szabad helyekre kerülnek (az ANYAGLISTA „A” tabella alsó sorában) alaposan összekeverjük és mint lefordított paklit letesszük.

A szárazföldi mezőkre kerülő **számzsetonokat** (az ANYAGLISTA „B” tabella alsó sorában) épp úgy lefordított pakliként letesszük.

## 2. KÜLÖNSZABÁLY

### Alapítási fázis:

A játékosok a kezdő településeiket (kettő település) a felső szigetre helyezik.

**Figyelem:** Aki egy települést az ismeretlen sziget partján alapít, az út helyett hajót tehet a település mellé, mert ezzel később azonnal a tengerre szállhat.

Ez csak azokra a kikötőkre érvényes, melyek a többi sziget felé néznek (azaz a külső keretre néző kikötőkre nem).

### Új területek felfedezése.

Mihelyt egy játékos egy hajót vagy (később) egy utat elhelyez és a következő kereszteződési ponthoz hiányzik egy hatszög, elveszi a **lefordított hatszög** pakliról a legfelsőt és azt lefordítva a szabad mezőbe helyezi. Ha ez egy tengeri mező az pech, ha pedig földterületmező, akkor a játékos a lefordított számzsetonpakli tetejéről a legfelsőt a földterület-mezőre teszi. Ezután a földterületnek megfelelő **nyersanyagkártyát** kap.

Ebben a „Jelenetben” nincsenek kiegészítő pontok. Minden új település 1 nyerőpontot ér.

### A játék vége.

A játék befejeződik, mihamar valaki 12 pontot elért.



### 3.ANYAGLISTA

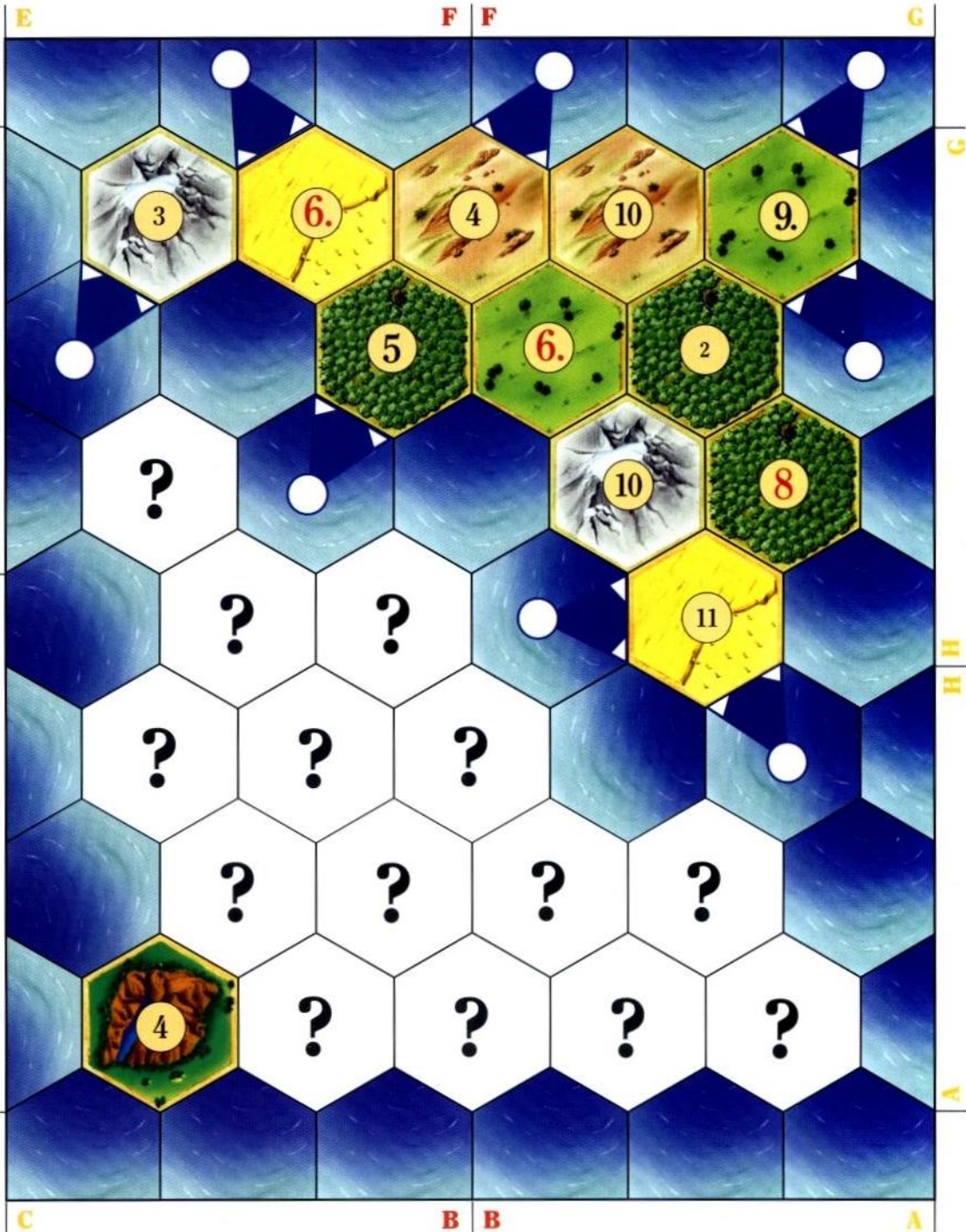
**A hatszögletű mezők:** (az alsó sor a „?”-es lapok)

tenger	sivatag	aranyfolyó (arany)	szántófield (búza)	dombvidék (tégla)	hegy (érc)	legelő (gyapjú)	erdő (fa)	össz.
6	0	1	2	2	2	2	3	18
8	0	0	1	1	2	1	1	14

**B számzsetonok:** (az alsó sor a lefordított lapok)

darab	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	össz.
darab	1	1	2	1	2	1	1	2	1	0	12
darab	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	6

**C kikötők száma:** 8 (5 speciális és 3 x 3:1 kikötő)



*Ismeretlen területek, kiaknázatlan lehetőségek.*

## 1. ELŐKÉSZÜLET

A nagy szigetet, a 2 aranyfolyó mezővel a rajz szerint kiegészítjük. A „?” mezők szabadon maradnak, ami azt jelenti, hogy azokat csak a játék során fedjük fel.

A **hatszögletű mezőket**, amik a szabad helyekre kerülnek (az ANYAGLISTA „A” tabella alsó sorában) alaposan összekeverjük és mint lefordított paklit letesszük.

A szárazföldi mezőkre kerülő **számzsetonokat** (az ANYAGLISTA „B” tabella alsó sorában) épp úgy lefordított pakliként letesszük.

Ebben a „Jelenetben” nincsenek kiegészítő pontok. Minden új település 1 nyerőpontot ér.

**A játék vége.**

A játék befejeződik, mihamint valaki 12 pontot elért.

## 2. KÜLÖNSZABÁLY

### Alapítási fázis

A játékosok a kezdő településeiket (kettő település) a fenti szigetre helyezik.

**Figyelem:** Aki egy települést az ismeretlen sziget partján alapít, az út helyett hajót tehet a település mellé, mert ezzel később azonnal a tengerre szállhat.

Ez csak azokra a kikötőkre érvényes, melyek a többi sziget felé néznek (azaz a külső keretre néző kikötőkre nem).

### Új területek felfedezése.

Mihamint egy játékos egy hajót vagy (később) egy utat elhelyez és a következő kereszteződési ponthoz hiányzik egy hatszög, elveszi a **lefordított hatszög** pakliról a legfelsőt és azt lefordítva a szabad mezőbe helyezi. Ha ez egy tengeri mező az pech, ha pedig földterületmező, akkor a játékos a lefordított számzsetonpakli tetejéről a legfelsőt a földterületmezőre teszi. Ezután a földterületnek megfelelő **nyersanyagkártyát** kap.



Lehetőségek.

Ebben a „Jelenetben” nincsenek kiegészítő pontok. Minden új település 1 nyerőpontot ér.

A játék vége.

A játék befejeződik, mihamint valaki 12 pontot elért.

2. ANYAGLISTA

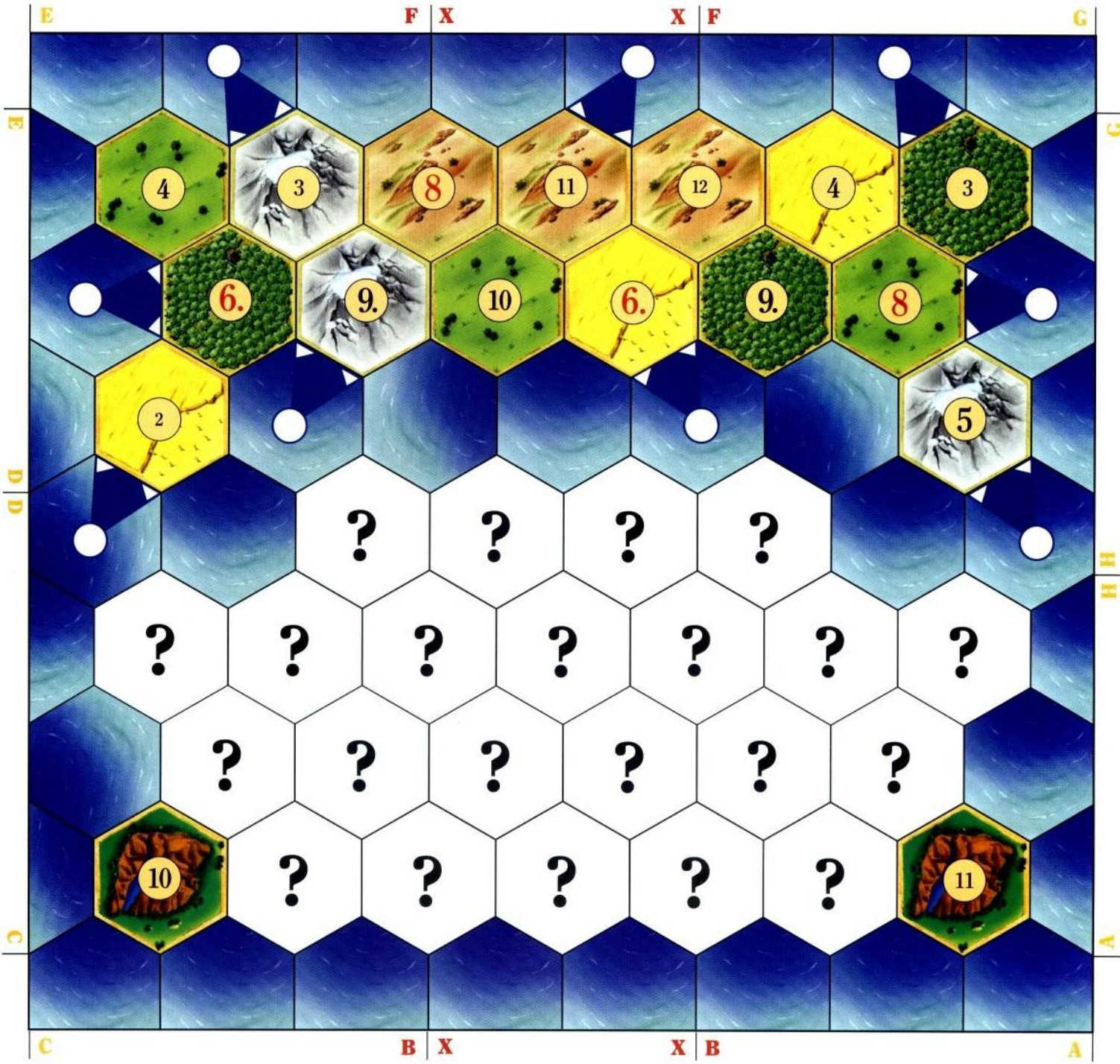
**A hatszögletű mezők:** (az alsó sor a „?”-es lapok)

tenger	sivatag	aranyfolyó (arany)	szántófield (búza)	dombvidék (tégla)	hegy (érc)	legelő (gyapjú)	erdő (fa)	össz.
7	0	2	3	3	3	3	3	24
14	1	0	2	1	1	2	1	22

**B számzsetonok:** (az alsó sor a lefordított lapok)

szám	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	össz.
darab	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	17
darab	0	1	1	2	1	0	1	1	0	0	7

**C kikötők száma:** 9 (5 speciális és 4 x 3:1 kikötő)



## 1. ELŐKÉSZÜLET

A játékmézőt a kép alapján állítsuk össze.

A szükséges többi anyagot az ANYAGLISTA tartalmazza.

## 2. KÜLÖNSZABÁLY

### Alapítási fázis.

Egy sivatagi sáv a főszigetet egy kisebb jobb oldali felső és egy nagyobb alsó részre osztja. Minden játékosnak mindkét települését a nagyobb szigetrészen kell elhelyeznie.

A körben lévő szigeteket és a kisebb szigetrészt idegen területnek tekintjük.

### Külön nyerőpontok.

Az **első saját településért**, amit a játékos az egyik kis szigetre telepít egy nyerőpont zsebtont kap, amit a település alá csúsztat.

Ennél az „első településnél” nincs szerepe, hogy ott már egy másik játékos alapított-e települést vagy nem.

**Figyelem:** Aki egy települést – a fősziget partján alapít, az út helyett hajót tehet a település mellé, mert ezzel később azonnal a tengerre szállhat.

### A játék vége.

A játék befejeződik, mihamlgyt valaki 12 pontot elért.





## 3. ANYAGLISTA

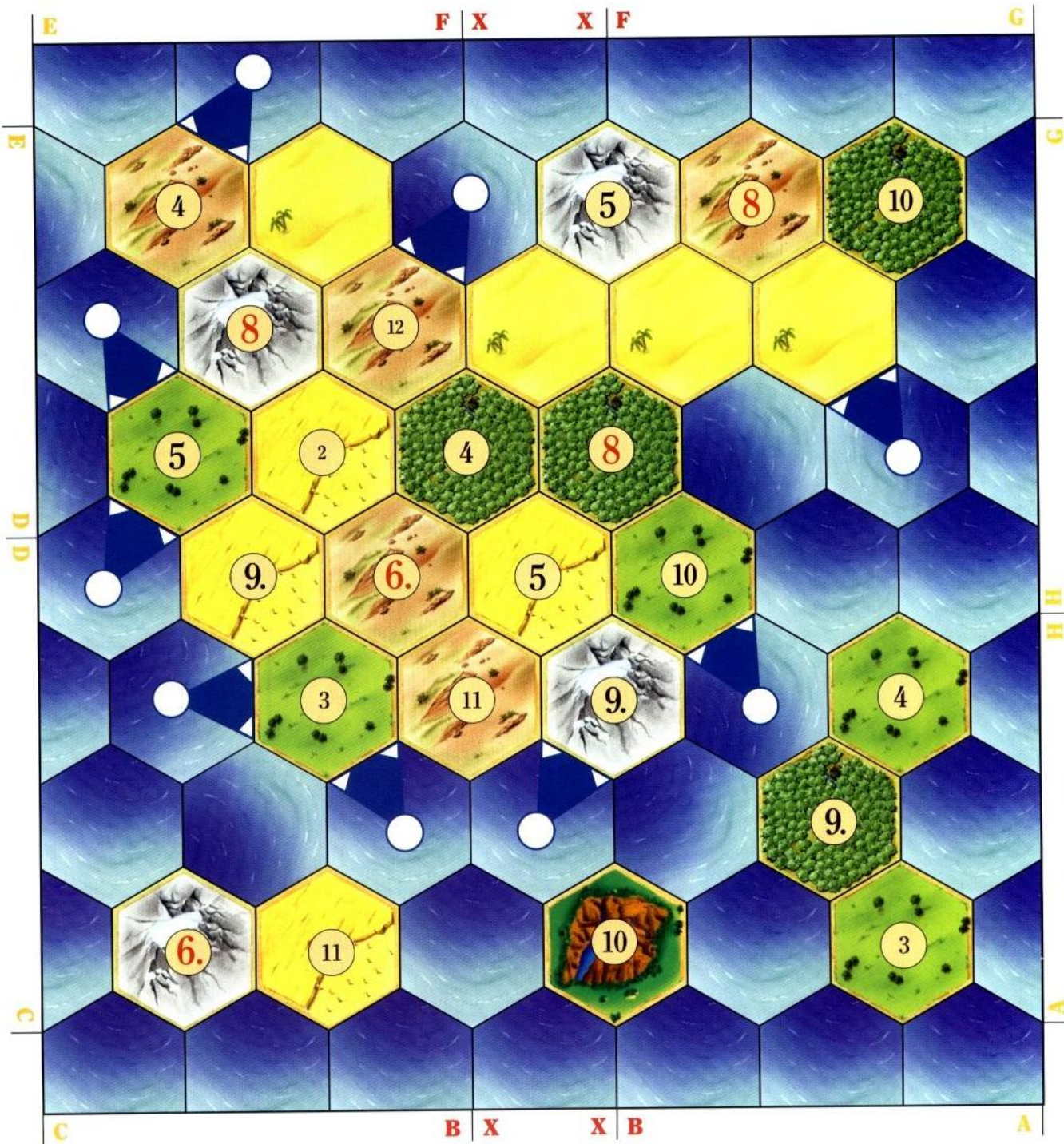
## A hatszögletű mezők:

tenger	sivatag	aranyfolyó (arany)	szántófield (búza)	dombvidék (tégla)	hegy (érc)	legelő (gyapjú)	erdő (fa)	össz.
12	4	1	4	5	4	5	4	39

## B számzsetonok:

szám	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	össz.
darab	1	2	3	3	2	3	3	3	2	1	23

## C kikötők száma: 9 (5 speciális és 4 x 3:1 kikötő)



## 1. ELŐKÉSZÜLET

A játémezőt a kép alapján állítsuk össze.  
A szükséges többi anyagot az ANYAGLISTA tartalmazza.

## 2. KÜLÖNSZABÁLY

### Alapítási fázis.

Egy sivatagi sáv a főszigetet egy kisebb jobb oldali felső és egy nagyobb alsó részre osztja. Minden játékosnak mindkét települését a nagyobb szigetrészen kell elhelyeznie.  
A körben lévő szigeteket és a kisebb szigetrészt idegen területnek tekintjük.

### Külön nyerőpontok.

Az **első saját településért**, amit a játékos az egyik kis szigetre telepít egy nyerőpont zsetont kap, amit a település alá csúsztat.  
Ennél az „első településnél” nincs szerepe, hogy ott már egy másik játékos alapított-e települést vagy nem.

**Figyelem:** Aki egy települést – a fősziget partján alapít, az út helyett hajót tehet a település mellé, mert ezzel később azonnal a tengerre szállhat.

### A játék vége.

A játék befejeződik, mihamint valaki 12 pontot elért.



## 3. ANYAGLISTA

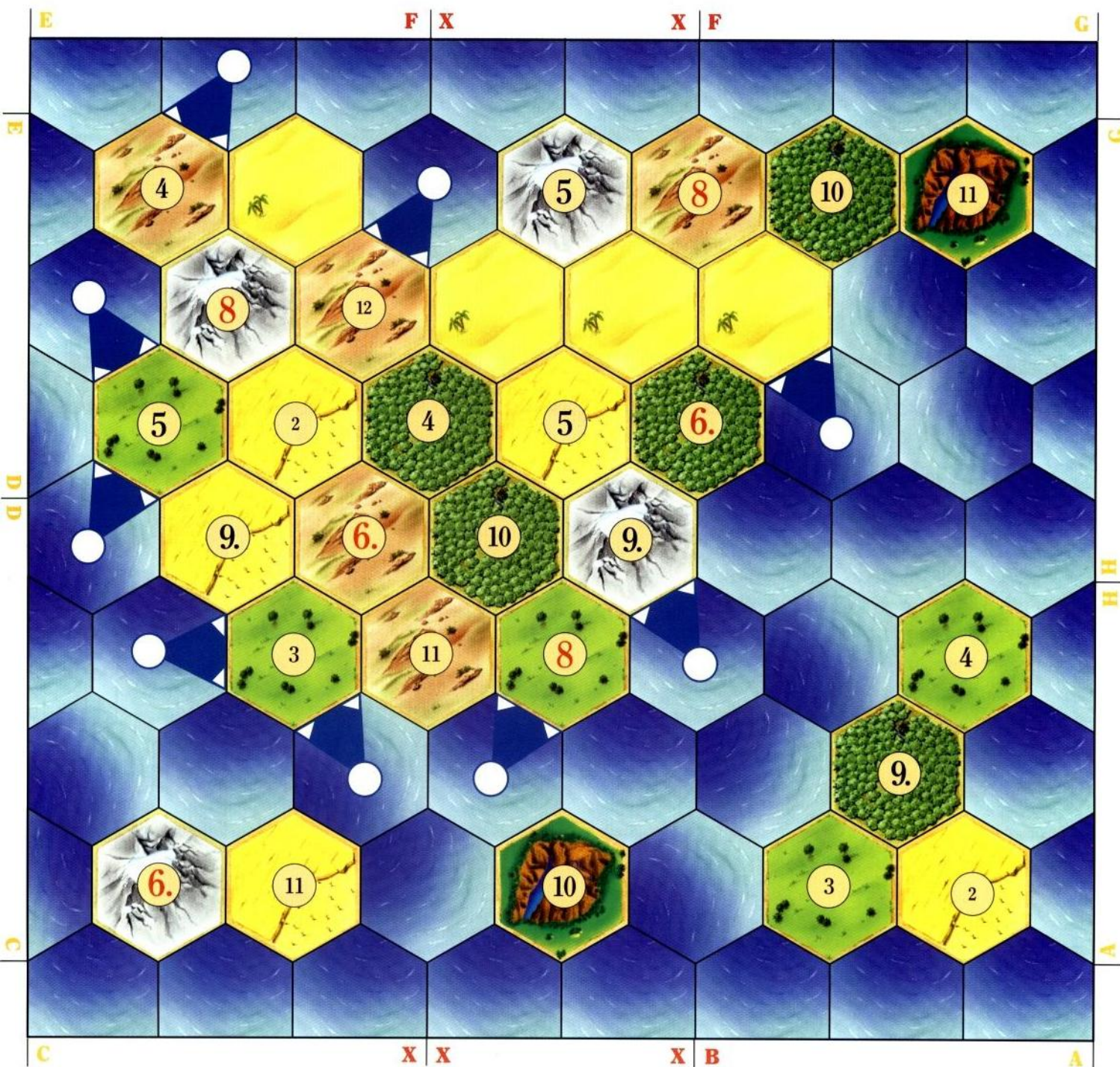
### A hatszögletű mezők:

tenger	sivatag	aranyfolyó (arany)	szántófield (búza)	dombvidék (tégla)	hegy (érc)	legelő (gyapjú)	erdő (fa)	össz.
16	4	2	5	5	4	5	5	46

### B számzsetonok:

szám	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	össz.
darab	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	26

### C kikötők száma: 9 (5 speciális és 4 x 3:1 kikötő)



## 3. ANYAGLISTA

## A hatszögletű mezők:

tenger	sivatag	aranyfolyó (arany)	szántóföld (búza)	dombvidék (tégla)	hegy (érc)	legelő (gyapjú)	erdő (fa)	össz.
19	0	0	4	4	4	4	4	39

## B számzsetonok:

szám	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	össz.
darab	1	2	2	2	2	2	3	3	2	1	20

## C kikötők száma: 9 (5 speciális és 4 x 3:1 kikötő)

## ELŐKÉSZÜLET

Állítsuk össze a játék keretét a kép szerint!  
A hatszögletű mezőket összekeverjük és a lapokat felfordítva, véletlenszerűen egymás után a játékkereten belül letesszük.

A számzsetonokkal is így járunk el. Természetesen a piros számzsetonokat (6, 8) nem szabad egymás mellé vagy az „arany-folyóra” tenni.

Ha ilyen eset előfordul, akkor a játékosok módosítsanak. A kikötőket is keverjük össze! Először a legidősebb játékos egy kikötőlapot egy játékmezőre tesz, majd a többiek is sorban követik a példáját.

## KÜLÖNSZABÁLY

## Alapítási fázis:

Minden játékos a 2 települését az általa kiválasztott helyre teheti. Így a kezdéskor minden játékosnak 1 vagy 2 anyaszigete lesz. A többi sziget „idegen” sziget.

## Külön nyerőpontok.

(az idegen szigetek eléréseért)

A településért/városért, amit a játékos „idegen” szigetre épít 1 nyerőpont zsetont kap.

## A játék vége.

A játék befejeződik, mielőtt valaki 12 pontot elért.

## ANYAGLISTA

## A hatszögletű mezők:

tenger	sivatag	aranyfolyó (arany)	szántóföld (búza)	dombvidék (tégla)	hegy (érc)	legelő (gyapjú)	erdő (fa)	össz.
23	0	0	5	4	4	5	5	46

## B számzsetonok:

szám	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	össz.
darab	1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23

## C kikötők száma: 10 (5 speciális és 5 x 3:1 kikötő)

Az ÚJ VILÁG/3 játékszabálya érvényes.

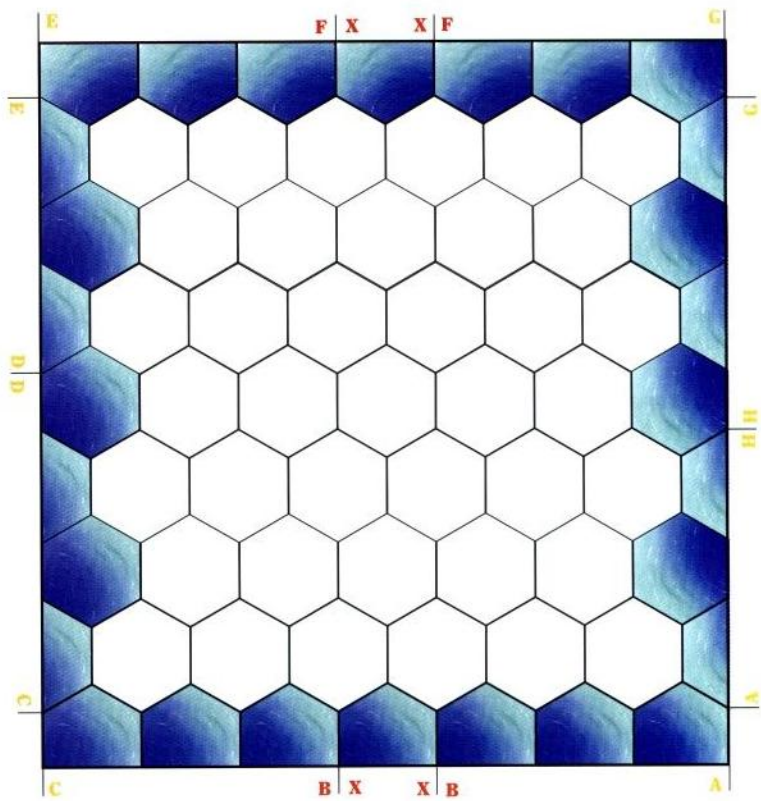
## Ötlet:

Ha Ön nem elégedett a hatszögletű mezők elhelyezésével (túl sok kicsi vagy túl nagy fősziget), akkor változtathat rajta.

Játékosok száma:  
3 fő

Játékidő:  
kb. 90 perc

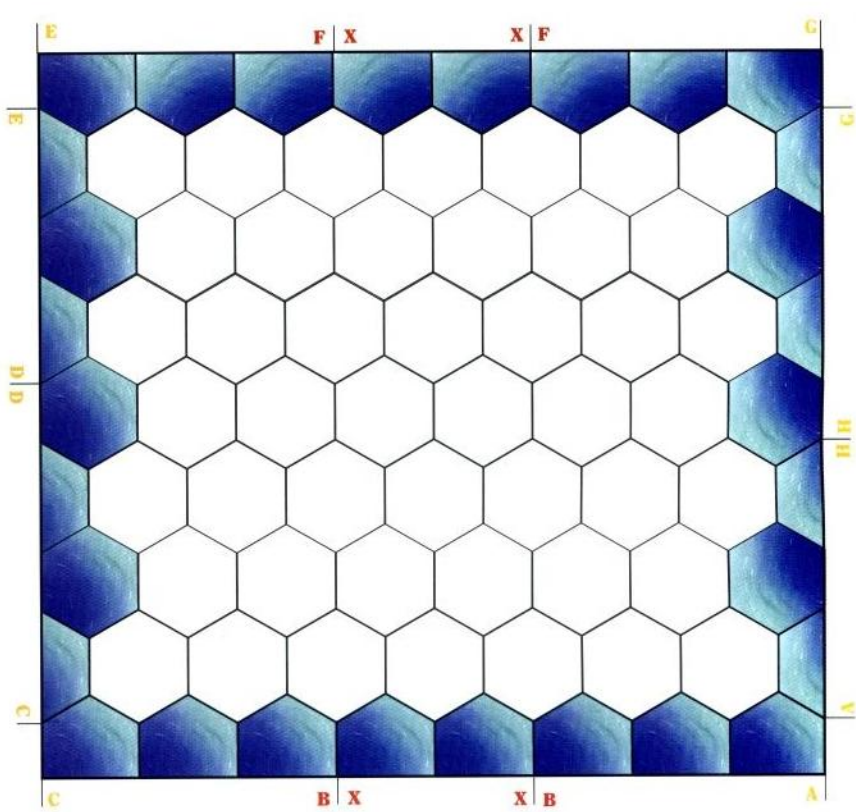
A játékhoz szükséges  
CATAN alapjáték



Játékosok száma:  
4 fő

Játékidő:  
kb. 90 perc

A játékhoz szükséges  
CATAN alapjáték



## Kereskedelmi hajóút építése Catania és Transcatania között.

### 1. ELŐKÉSZÜLET

A játékmező a kép alapján állítsuk össze. A szükséges anyagokat az ANYAGLISTA tartalmazza.

### 2. KÜLÖNSZABÁLY

#### Alapítási fázis:

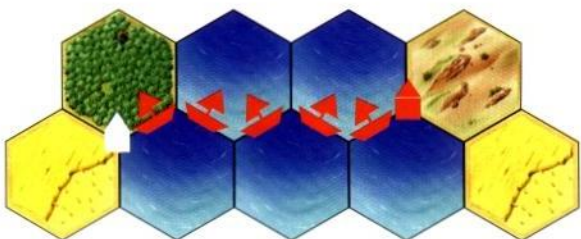
Minden játékos a 2 db kezdőtelepülését az általa kiválasztott egyik szigetre teszi, vagy Cataniára vagy Transcataniára, tehát egy játékos alapítási szigete az ő „anyaszigete”. A másik sziget a „szomszéd sziget”.

### KERESKEDELMI VONAL

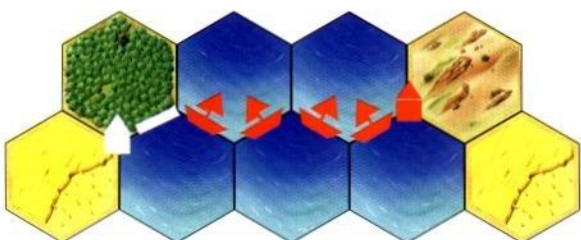
#### Fontos!

Ebben a jelenetben nyerőpontot a játékos a két szigeten lévő település/város közötti kereskedelmi vonal kialakításáért kap. Kereskedelmi vonalat az alábbi módon lehet kiépíteni:

1. Egy játékos a saját hajóiból **direkt** kereskedelmi vonalat épít a saját településétől/városától a szomszéd sziget szemben lévő településéhez/városához.



2. Egy játékos a saját hajóiból összeköttetést épít a szemben lévő úthoz így létrehoz egy **indirekt** kereskedelmi vonalat a saját települése/városa és a szomszéd sziget szemben lévő településével/városával.



## 3. ANYAGLISTA

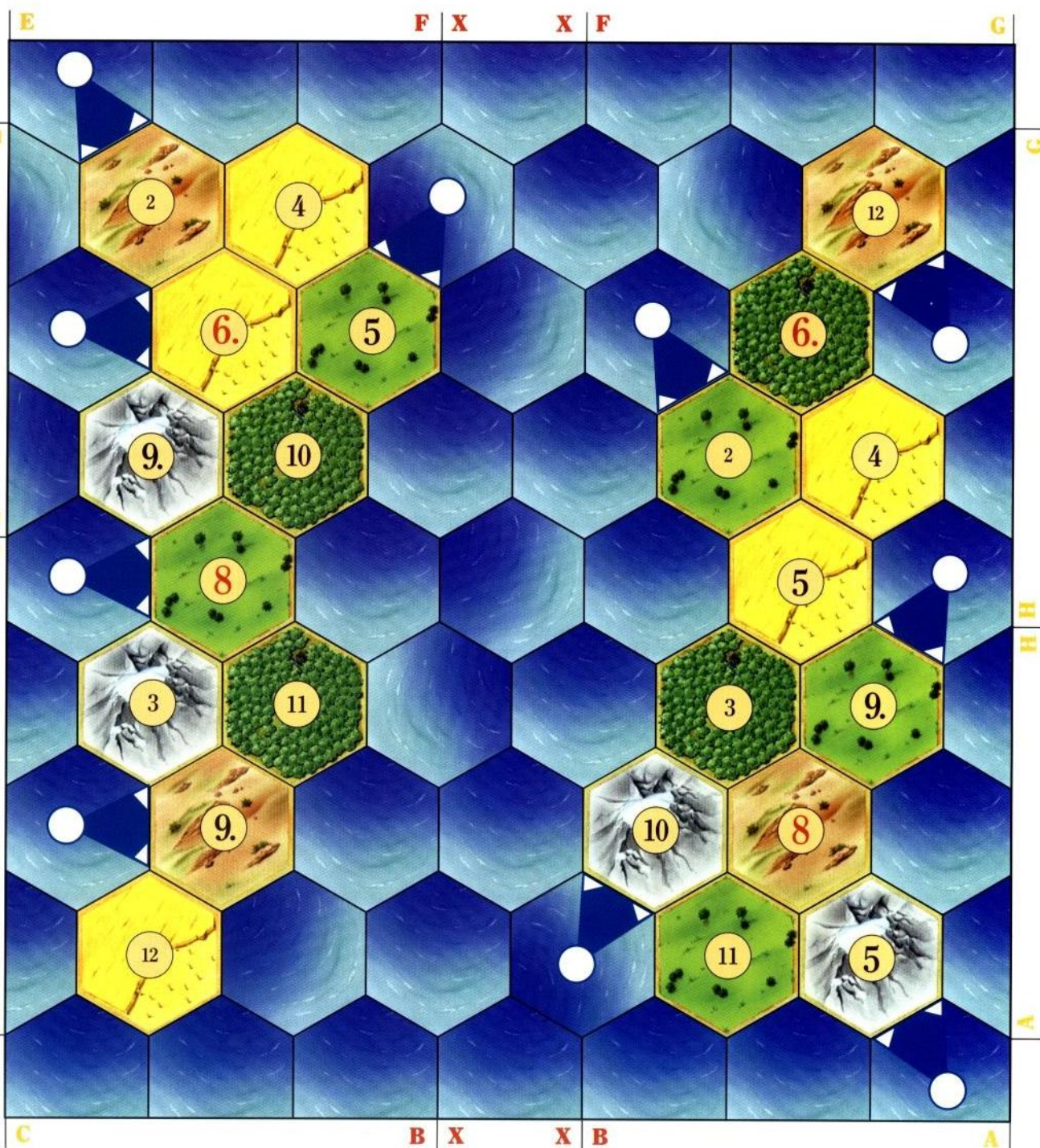
### A hatszögletű mezők:

tenger	sivatag	aranyfolyó (arany)	szántófield (búza)	dombvidék (tégla)	hegy (érc)	legelő (gyapjú)	erdő (fa)	össz.
17	0	0	5	4	4	5	4	39

### B számzsetonok:

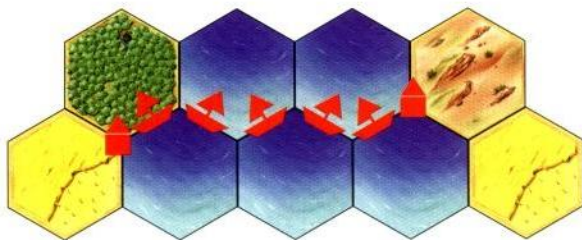
szám	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	össz.
darab	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	22

### C kikötők száma: 10 (5 speciális és 5 x 3:1 kikötő)

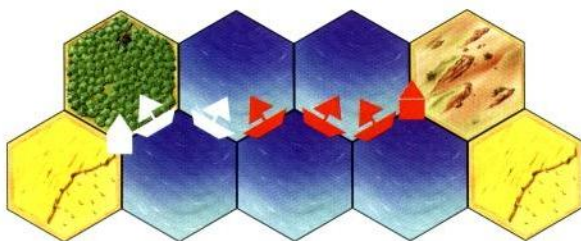


# A NAGY ÁTKELÉS / 4

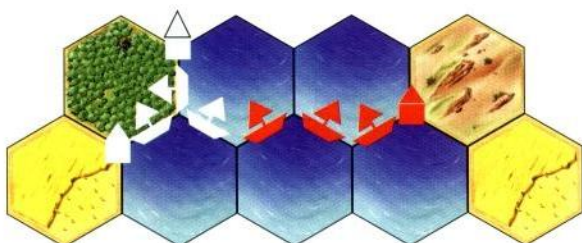
3. A játékos a saját hajóival eléri a szomszéd szigetét, ott egy települést alapít ( Távolsági szabály) így egy **direkt** kereskedelmi vonalat épít ki a két sziget között.



4. A játékos a saját hajóival eléri az ellenfél hajóit így egy **indirekt** kereskedelmi vonalat épít ki a saját település/város és a szomszéd sziget település/város között.

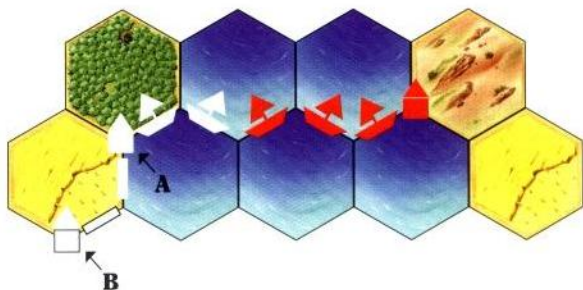


5. Elágazás megengedett. Egy játékos a saját hajóiból kialakít egy összeköttetést egy másik játékos hajóihoz és ezzel létrehoz egy **indirekt** kereskedelmi vonalat a szomszéd sziget 2 településéhez/városához.





6. Egy kereskedelmi vonal egy településen/városon nem megy át. A lenti példában a piros település és „B” település között nincs kereskedelmi vonal.



#### Külön nyerőpont (a kereskedelmi vonalért)

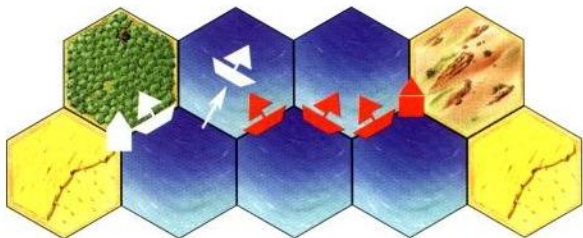
- Egy játékos minden **direkt** kereskedelmi vonalért, ami az „anyaszigetéből” indul 1 nyerőpont zsetont (zászló) kap, amit a kikötője alá csúsztat.
- A játékos **indirekt** kereskedelmi vonalért csak akkor kap nyerőpont zsetont, ha neki a kereskedelmi vonalban több hajója van, mint az ellenfélnek ill. hajó+út.  
Például a 4. pontban a piros játékos kapja a nyerőpontot. Ha a kereskedelmi vonalban mindkét játékosnak egyenlő egysége van, akkor a kereskedelmi vonalat befejező kapja a nyerő zsetont.

Az 5. példában a piros játékos két településsel alakított ki összeköttetést, ezért 2 nyerőpont zsetont kap, amiket a saját települése alá csúsztat.

#### Figyelem: Ha a kereskedelmi vonalat két játékos hozta létre, akkor ez nyitott hajóvonal.

Mindkét játékosnak joga van a kereskedelmi vonalon lévő legelső hajóját eltávolítani és így szét szakítani a kereskedelmi vonalat. Aki ezt megteszi, annak az eltávolított hajóját újra el kell helyezni. A 4. példában a fehér játékosnak nincs haszna a kereskedelmi vonalból ezért eltávolítja a saját hajóját (kép alul).

Ennek eredményeképpen a piros elveszti a nyerő zsetont. A pirosnak a fehér hajó helyére saját piros hajót kell tennie ahhoz, hogy a nyerő zsetont visszakapja.



#### A játék vége

A játék befejeződik, mihelyt valaki 13 pontot elért.

## 1. ELŐKÉSZÜLET

- A főszigetet a „Catan telepesei” alapjáték szabálya szerint kell felépíteni.
- A többi sziget felépítéséhez szükségesek még a második játék sivatagi és szárazföldi mezői, keverjük össze őket és lefordítva, véletlenszerű sorrendben fektessük le a kis szigetek szabad helyeire! A kis szigetek szárazföldi mezőin még nincsenek számzsetonok.
- Töltse fel a hiányzó helyeket 23 darab tengeri mezővel !
- Minden játékos 5 települést és 8 várost, s ezekhez 15 utat és 15 hajót kap.
- A második „Catan telepesei” játékból még vegyük ki a következő 7 számzsetont (2, 3, 4, 5, 9, 10, 11)!

c) **kikötők száma: 9**

(5 speciális és 4 x 3:1 kikötő)

## 2. KÜLÖNSZABÁLY

### **Alapítási fázis:**

Minden játékos a 2 kezdő települését a főszigetre alapítja.

### **Kis-sziget-szabály**

Amikor egy játékos a hajóját (később az útját is) olyan szárazföldi terület szélére teszi, amelyen még nincs számzseton, akkor húzzon a zacskóból egy számzsetont és azt tegye rá erre a mezőre! A zacskóban lévő 7

számzseton elfogyása után a játékosnak a főszigetről kell elvenni számzsetont, s azt áthelyezni .

Az áthelyezés szabályai a következők:

- a) A játékos csak olyan helyről vehet el számzsetont, ahol neki legalább egy települése vagy városa van.
- b) A fősziget minden településének vagy városának legalább egy számzsetonnal bíró szárazföldjének kell maradnia. Tehát egy település vagy város sem maradhat alapanyag termés nélkül.
- c) A kis szigetekken sem szabad a piros színű számzsetonokat egymás melletti mezőkre fektetni.

**Mégis:** Ha a játékszabály szerint a játékos nem

tud elvenni számzsetont a főszigetről, lehetősége van a szabályt sorrendben a, b, c, részre bontani, addig, amíg a számzseton elvétele-áthelyezése lehetővé nem válik.

### **A játék vége.**

A játék befejeződik, mihamarabb valaki 18 pontot elért.

