

BOSZORKÁNYOK, VARÁZSLÓK ÉS SÁRKÁNYOK

NEM HIVATALOS KIEGÉSZÍTÉS A CATAN TELEPESEI

TÁRSASJÁTÉKHOZ

1.5-ös verzió. (2003. február 6.)

Írta [Katja & Reinhard Jatzke](#)

Fordította: [A Sárga Lovag](#)

Előszó

Ha az Egyház, Hit és Reformáció kiegészítővel egyszerre szeretnénk használni, olvassuk el az „*Boszorkányok, Varázslók és Sárkányok & Egyház, Hit és Reformáció*” című fejezetet is.

Bevezetés

Hogyan is képzelhetnénk el a középkort Boszorkányok, Varázslók és Sárkányok nélkül? Ettől a gondolattól és a Catan kártyajáték „Varázslók és Sárkányok” kiegészítőjétől inspirálva támadt az alapötlet ehhez a nem hivatalos kiegészítőhöz.

Az új fejlesztési kártyák kijátszásával újabb lehetőségekkel ragadhatják a játékosok magukhoz a győzelmet. Ám a kártyákra általánosan elmondható, hogy ami a kijátszójának öröm, az alanyának üröm.

Habár ehhez a nem hivatalos kiegészítőhöz az előkészületek egy kicsit körülményesebbek, mint a többihez, de biztosan állíthatjuk, hogy minden elhivatott Catan játékos örömet lel majd benne.

Előkészületek

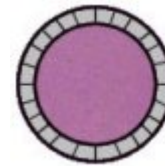
Játékosok száma: Maximum 6 fő.

Időtartam: A játékosok számától függ.

Kellékek: Az alapjáték és a Lovagok és Városok kiegészítő. Tetszőlegesen használható a Tengeri Utazó kiegészítő is.

Felkészülés: Az új **Fejlesztési kártyákat** (16 -féle, összesen 18 darab) a **Kereskedelmi kártyákat** „Mágikus Kristály” (18 darab, három vagy négy játékos esetén 12 darab), az új **építési kalendáriumokat** (játékosok számától függően 3-6) és a **Citadella korongokat** (játékosok számától függően 3-6) nyomtassuk ki, vágjuk ki majd az elülső - és a hátulsó lapokat ragasszuk össze (minden kártya a mellékletben megtalálható). Az építési kalendáriumokat többféleképpen is elkészíthetjük. A legegyszerűbb, ha fénymásoló vagy nyomtató boltokban spiráloztatjuk. Házi elkészítéshez vásároljunk kis spirálos naptárakat vagy vásároljunk eredeti „Lovagok és Városok 5-6 fős kiegészítő” és ragasszuk rá az ott található kalendáriumokban az itt mellékelt képeket. Ha naptárból készítjük, ne felejtjük el méretre vágni a lapokat!

Példák az új kártyákra:



Citadella - Korong



Kereskedelmi Kártya
"Mágikus Kristály"



Fejlesztési Kártya
"Fehér Mágia"

Továbbá szükség van még egy új különleges **hatoldalú kockára** mely az új szimbólumkocka lesz. A kockát mi magunk is elkészíthetjük, fogjunk egy bármilyen hatoldalú kockát és ragasszuk rá az oldalára a mellékletben található képeket. Ez szinte mindenben megegyezik a Lovagok és Városok eredeti szimbólumkockájával csak az egyik fekete barbár hajó szimbólum most lila városkapu lett. Ha rendelkezésre áll



teljesen sima oldalú kocka melynek esetleg minden oldala különböző színű egyszerűen fessük egy-egy oldalát, sárgára, zöldre, kékre és lilára a megmaradt kettőt pedig feketére.

Ezenfelül szükség van egy tetszőleges új **bábúra**, igény szerint lehet ez az új figura a „Varázsló” vagy mivel a Lovagok és Városok kiegészítőjében található kereskedő már úgyszólván lila illetve csúcsos varázsló sapka alakú így kinevezhetjük a régi kereskedőt a Varázslónak és az új figurát a kereskedőnek (nálunk az új figura fehér és ő lett a kereskedő).

Ezen kívül kell még egy új **Metropolisz jelző** (Fa Városkapu), melyet vagy mi magunk faragunk ki, vagy rendeljük meg Németországból, mint kiegészítő kellék vagy egy nagy színes papír koronggal jelölhetjük a táblán is mintha citadella korong lenne csak más színű és feltűnőbb. Így nem keverjük össze egy rendes citadella koronggal.

Szabályok

A játékot mindenben az alapjáték és a Lovagok és Városok kiegészítő szerint játszunk, kivéve az alábbi szabályokat:

Mostantól minden játékos építhet egy **citadellát**. A citadellákat úgy jelöljük, hogy egy város figura alá helyezünk egy citadella korongot. Citadellát vagy település felfejlesztésével vagy város továbbépítésével nyerhetünk. Citadellát csak agyag mező mellett építhetünk (vagy ha van a játékban aranyfolyó vagy vulkán akkor melléjük). Település citadellává fejlesztése 3 ércebe, 2 gabonába és 2 vályogtégglába kerül, város citadellává fejlesztése 1 ércebe és 2 vályogtégglába kerül.

Megjegyzés: Igen, tényleg drágább egy érccel, ha városból építünk citadellát, ezzel szimuláljuk, hogy a varázslóinknak más igényeik vannak, mint egy átlag város lakóinak, és ezeket az igényeket egyből meglehet építeni, mikor településünket építjük tovább citadellává.

Minden játékosnak maximum 3 városa és egy citadellája lehet, vagy 4 városa és egy citadellája sem. A citadella mindenben megegyezik egy átlagos várossal, kivéve, hogy ha a mellette lévő agyag mező száma jön ki dobáskor, a citadella tulajdonosa nem két vályogtégglát kap, hanem egy vályogtégglát (nyersanyag kártya) és egy **Mágikus Kristályt** (kereskedelmi kártya).

A Lila építési kalendáriumban csak citadella meglete esetén lehet szinteket vásárolni. Vagyis hiába jut valamely játékos Mágikus Kristály kereskedelmi kártyához, nem lapozhat a kalendáriumában, ha **nincs citadellája**.

Lila fejlesztési kártyákhoz citadella nélkül is hozzájuthatunk (pl. a kém fejlesztési kártyával vagy a barbár horda feletti győzelem esetén választhatunk a lila pakliból is) és ezeket **citadella nélkül is** kijátszhatjuk.

Egy citadellának lehet **városfala**, amely mindenben megegyezik a többi városfallal.

Egy citadella **három (3) győzelmi pontot** ér.

A Citadella (ugyanúgy, mint egy város) lehet a **szabotőr** kártya áldozata. Ha egy játékos citadellájára szabotőrt játszanak ki a citadellát fordítsuk az oldalára és a továbbiakban falunk számít, egészen addig, míg a tulajdonos ki nem fizet egy fát és egy ércet. Persze a citadella ez alatt is három győzelmi pontot ér.

Ha valamelyik játékos a harmadik város fejlesztési szintet éri el az új lila építési kalendáriumában azaz megépíti a **„Varázskonyhát”**, akkor ugyanúgy, mint a vízvezetéknel, a várnál, vagy az ipartestületnél kap egy kedvezményt:

„Mostantól a varázskonyha tulajdonosa a vályogtégla nyersanyag kártyáit 1:1-hez cserélheti bármilyen más nyersanyag kártyára. Kereskedelmi kártyákat viszont így nem cserélhet, csak ha összegjön elég egy fajta nyersanyagja, hogy azt a bankkal az alapszabályok szerint kereskedelmi kártyára cserélhesse.”

A **„Varázsló”** (lásd a tizedik fejlesztési kártyát), mint a kereskedő 1 győzelmi pontot ér.

Az új hatoldalú kockánál mivel az egyik fekete **barbár hajó** helyett most lila városkapu található így a barbárok támadásának esélye kétharmadára csökkent. Azonban, hogy a barbár támadás veszélye megmaradjon mostantól minden alkalommal, amikor a barbár hajót dobjuk a hajó két mezőt lép előre.

Az új metropolisz neve a **„Varázsbirodalom”** és az nyerheti el aki először megépíti a lila építési kalendárium negyedik szintjét (a Varázsmalmot). A varázsbirodalmat a citadellára kell feltenni, ettől függetlenül mindenben megegyezik a többi metropolisszal.

Ha a **barbár horda elpusztítja** egy játékos citadelláját, vagy ha a **„Varázslatos Vidék”** kártyával áthelyezzük valamely játékos citadellája melletti agyag mezőt (-ket) és nem marad mellette más agyag mező (vulkán vagy aranyfolyó mező) akkor a citadella visszafokozódik várossá és ki kell venni alóla a citadella korongot. A lila fejlesztési kártyák, a varázsló figura és az építési kalendárium minden szintje megmarad, de a játékos nem tud további Mágikus kristályokat termelni, míg valahol máshol nem épít egy

másik citadellát. A lefokozott város minden szempontból „rendes” városnak számít. Természetesen nem érvényes az extra győzelmi pont sem.

Ha a lefokozott citadellán állt a varázsbirodalom is, akkor a lila metropoliszt a játékos a tábláról és maga mellett tartja. A két extra győzelmi pont továbbra is az övé és amint megépít egy újabb citadellát megint felrakhatja.

Elveszíti azonban egy játékos a tulajdonában lévő varázsbirodalmat (még akkor is ha az nincs a táblán), ha egy másik játékosársának a lila építési kalendáriumban sikerül előtte felépíteni az ötödik fejlesztési szintet (vagyis a Mágikus kastélyt).

Természetesen bármilyen más nem hivatalos kiegészítő vagy a hivatalos Tengerjáró kiegészítő használatakor a rájuk vonatkozó szabályok is érvényesek.

Hasznos tanács:

Másik játékos kártyáinak húzásakor nyilván jól látszana, hogy melyik kártya házi, nyomtatott és melyik kártya eredeti, így az a játékos akitől húznának keverje meg a kártyáit és rakja le egy stócban maga elé. A húzó játékosnak meg húzás helyett meg kell neveznie a pakli valahányadik kártyáját (pl. harmadik főnről stb.) és azt kapja meg. Így elkerülhető, hogy tudatosan azt a kártyát húzza, amit szeretne.

Másik megoldás, ha a mellékletben található kártyákat (az összes nyersanyag kártyával és a kék, zöld sárga fejlesztési kártyákkal együtt) kinyomtatjuk és méretre vágjuk. Így minden kártya egyforma lesz és nem lehet majd megmondani a hátlapjukról, hogy melyik-melyik.

Citadella szintek:

1. **Varázkönyv**
2. **Kő-kör**
3. **Varázkönyha:** „Mostantól a varázkönyha tulajdonosa a vályogtégla nyersanyag kártyáit 1:1-hez cserélheti bármilyen más nyersanyag kártyára. Kereskedelmi kártyákat viszont így nem cserélhet, csak ha összegjön elég egy fajta nyersanyagja, hogy azt a bankkal az alapszabályok szerint kereskedelmi kártyára cserélhesse.”
4. **Varázmalom:** Amíg valamely játékos nem építi meg a Mágikus kastélyt addig a Varázsbirodalom metropolisz „átmeneti” birtokosa.
5. **Mágikus Kastély:** A Varázsbirodalom metropolisz végleges tulajdonosa.



A lila építési kalendárium harmadik szintje.



A játék vége:

Nincs konkrétan meghatározott győzelmi pontszám, ami a játék megnyeréséhez kell. Mi a rendelkezésre álló idő és a játékosok számától függően 15-17 győzelmi pontot javaslunk.

A Fordító megjegyzése:

Ezt a nem hivatalos kiegészítőt a 2003.02.06-os verzió alapján fordítottam (1.5-ös verzió).

A varázslatos helycsere lap értelmezését módosítottam. Az eredetit itt találhatjátok:

Varázslatos Helycsere – Helyezzen át egy tetszőleges települést, várost vagy citadellát a játékszabályok figyelembevételével, két úttal vagy hajóval **együtt** (és esetlegesen az ott lévő lovagokkal együtt) tetszőleges helyre. (1x)

***Mindenben megegyezik a fenti leírással kivéve:** Ezzel a módszerrel a leghosszabb utat nem szakíthatja meg a mozgó épület, de a vele tartó lovag igen. Ha ezen lap kijátszásakor sikerül egy egybefüggő és a leghosszabb útszakaszt létrehoznunk nem kapjuk meg a leghosszabb út győzelmi kártyát!*

Sok szórakozást kívánok a kiegészítő kipróbálásához!

EGYHÁZ, HIT ÉS REFORMÁCIÓ

NEM HIVATALOS KIEGÉSZÍTÉS A CATAN TELEPESEI
TÁRSASJÁTÉKHOZ

2.0-ás verzió. (2003. február 6.)

Írta: [Katja & Reinhard Jatzke](#) Jochen Steininger ötlete nyomán

Fordította: [A Sárga Lovag](#)

Előszó

Ha a Boszorkány, Varázslók és Sárkányok kiegészítővel egyszerre szeretnénk használni, olvassuk el az „*Boszorkányok, Varázslók és Sárkányok & Egyház, Hit és Reformáció*” című fejezetet is.

Bevezető

Nagyon örültünk, amikor megtudtuk, hogy valaki az utolsó nyersanyaghoz (Gabona) is készített egy kereskedelmi kártyát (kenyeret). Tudjuk, hogy mennyi munka rejlik az új fejlesztési kártyák és az építési kalendárium elkészítésében.

Azonban néhány tesztjáték után Jochen Steininger eredeti verzióját egy kicsit átdolgoztuk, megváltoztattuk. Reméljük a változásokkal a játék új lehetőségekkel bővült és bízunk benne, hogy minden elhivatott Catan játékos örömet leli majd benne.

Előkészületek

Játékosok száma: Maximum 6 fő.

Időtartam: A játékosok számától függ.

Kellékek: Az alapjáték és a Lovagok és Városok kiegészítő. Tetszőlegesen használható a Tengeri Utazó kiegészítő is.

Felkészülés: Az új Fejlesztési kártyákat (13-18 féle, összesen 18 darab) a Kereskedelmi kártyákat „Kenyér” (18 darab, három vagy négy játékos esetén 12 darab), az új építési kalendáriumokat (játékosok számától függően 3-6 darab), a sörös kupa tallérokat (játékosok számától függően 30-60 darab) és a Pékség jelzőket (játékosok számától függően 3-6 darab) nyomtassuk ki, vágjuk ki majd az elülső- és a hátulsó lapokat ragasszuk össze (minden kártya a mellékletben megtalálható).

Az építési kalendáriumokat többféleképpen is elkészíthetjük. A legegyszerűbb, ha fénymásoló vagy nyomtató boltokban spiráloztatjuk. Házi elkészítéshez vásároljunk kis spirálos naptárokat vagy vásároljunk eredeti „Lovagok és Városok 5-6 fős kiegészítőt” és ragasszuk rá az ott található kalendáriumokra az itt mellékelt képeket. Ha naptárból készítjük, ne felejtsük el méretre vágni a lapokat!

Példák az új kártyákra:



Sörös kupa tallér



Pékség jelző



Fejlesztési kártya
“Kiátkozás”



Nyersanyagkártya:
“Kenyér”

További Előkészületek:

Továbbá szükség van még egy új különleges **hatoldalú kockára** mely az új szimbólumkocka lesz. A kockát mi magunk is elkészíthetjük, fogjunk egy bármilyen hatoldalú kockát és ragasszuk az oldalára a mellékletben található képeket. Ez szinte mindenben megegyezik a Lovagok és Városok eredeti szimbólumkockájával csak az egyik fekete barbár hajó szimbólumra most piros (vagy barna) városkaput ragasztottunk. Ha rendelkezésre áll teljesen sima oldalú kocka melynek esetleg minden oldala különböző színű egyszerűen fessük egy-egy oldalát, sárgára, zöldre, kékre és pirosra (vagy barnára) a megmaradt kettőt pedig feketére.

Ezenfelül szükség van egy tetszőleges új **bábura**, ő lesz az „Inkvizítor”. Színe legyen piros, bordó vagy barna, ízlés szerint.

Ezen kívül kell még egy új **Metropolisz jelző** (Fa Városkapu), melyet vagy mi magunk faragunk ki, vagy rendeljük meg Németországból, mint kiegészítő kellék vagy egy nagy színes papír koronggal jelölhetjük a táblán is mintha pékség jelző lenne csak legyen más színű és feltűnőbb. Így nem keverjük össze egy rendes pékség jelzővel.

Szabályok

A játékot mindenben az alapjáték és a Lovagok és Városok kiegészítő szabályai szerint játsszuk, kivéve az alábbi szabályokat:

Mostantól minden játékos építhet egy **pékséget**. A pékséget úgy jelöljük, hogy egy város figura alá helyezünk egy pékség jelzőt. Pékséget vagy település felfejlesztésével vagy város továbbépítésével nyerhetünk. Pékséget csak gabona mező (illetve aranyfolyó és vulkán mező) mellett építhetünk. Település pékséggé való fejlesztése három ércbe, három gabonába és egy vályogtégglába kerül, város pékséggé való fejlesztése egy gabonába, egy fába és egy vályogtégglába kerül.

Megjegyzés: Igen tényleg drágább egy fával, ha városból építünk pékséget, de ezzel szimuláljuk, hogy a pékségben dolgozó molnároknak, pékéeknek más igényeik vannak, mint az átlagos városlakóknak. Ezeket az igényeket egyből meg lehet valósítani, mikor településből építjük meg a pékséget, míg városnál extra javakra van szükség ezek megépítéséhez.

A pékség mindenben megegyezik egy átlagos várossal, kivéve, hogy ha a mellette lévő gabona mező száma jön ki dobáskor, a pékség tulajdonosa nem két gabonát kap hanem egy gabona nyersanyag kártyát és egy **kenyér** kereskedelmi kártyát.

A pékség megépítése után minden játékos „termelhet” kenyeret, és azt a kenyeret használhatja az Egyházi építési kalendáriumának fejlesztéséhez. Vagyis ha egy játékosnak **nincs péksége** és kenyér kereskedelmi kártyához jut hozzá, nem építhet vele az építési kalendáriumában.

Ha viszont egy játékos egyházi fejlesztési kártyákhoz jut hozzá (pl. a kém fejlesztési kártyával vagy a barbár horda feletti győzelem esetén választhat az egyházi pakliból is) és **nincs péksége**, azt ettől függetlenül kijátszhatja.

Minden játékosnak **legfeljebb** három városa és egy péksége lehet, vagy négy városa de ekkor egy péksége sem.

Egy pékségnek lehet **városfala**, ami mindenben megegyezik a többi városfallal.

Egy pékség **három (3) győzelmi pontot** ér.

Egy pékség ugyanúgy, mint egy város lehet a **szabotőr** áldozata. Ha egy játékos pékségére szabotőrt játszanak ki, a pékséget fordítsuk az oldalára és a továbbiakban falunk számít, egészen addig, míg a tulajdonos ki nem fizet egy fát és egy ércet. (Persze a pékség ez alatt is három győzelmi pontot ér).

Ha valamelyik játékos a harmadik városfejlesztési szintet éri el az új egyházi építési kalendáriumban azaz megépíti az „**Apátságot**”, akkor ugyanúgy, mint a vízvezetéknel, a várnál és az ipartestületnél kap egy kedvezményt:

„*Mostantól ha áthelyezi a rablót nem egy hanem két kártyát húzhat. Ha a rabló áthelyezése miatt öntől húznak akkor kiválaszthatja, hogy melyik kártyát adja át.*”

Ha mind önnek, mind az öntől húzónak van apátsága akkor kiválaszthat két kártyát és azt kell, hogy átadja.

Ha a lefokozott pékségen állt az egyházi metropolisz is, akkor a metropoliszt a játékos leveszi a tábláról és maga mellett tartja. A két extra győzelmi pont továbbra is az övé és amint megépít egy újabb pékséget megint felrakhatja az asztalra. A metropolisz figura csak képletesen jelképezi, hogy mi mindent ért el birtokosa a kereskedelmi kártyáinak felhasználásával.

Elveszíti azonban egy játékos a tulajdonában lévő egyházi metropoliszt (még akkor is ha az nincs a táblán), ha egy másik játékosársának az egyházi építési kalendáriumban sikerül előtte felépíteni az ötödik fejlesztési szintet (vagyis a Püspökséget).

Az egyházi metropoliszra a következő külön szabály érvényes: Mivelhogy az egyház, mind a Tudománnyal (zöld), mind az eretnek mágiával (lila) szemben ellenséges érzelmeket táplál, így az a játékos mely az egyházi metropoliszt birtokolja nem kaphatja meg sem a zöld sem a lila metropoliszt. Ez fordítva is igaz, az a játékos mely már bír a zöld vagy a lila metropolisszal nem kaphatja meg az egyházat. Ez nem jelenti azt, hogy a játékos nem építhetné meg a negyedik illetve ötödik városfejlesztési szinteket ezekből a színekből, de haszna nem származik belőle és egy másik játékos kapja az adott metropoliszokat.

Ha viszont egy másik játékos elveszi tőle a „zavaró” metropoliszt és egyetlen másik játékos sem ért el még akkora szintet a másik építési kalendáriumban, mint akitől elvették a metropoliszt, megkaphatja a másik metropoliszt. Persze ha azt is felépítette már valaki akkor azt tőle nem veheti el még akkor sem ha időben ő építette volna először. Ha ő építi meg először az ötödik szintet akkor megint az övé lehet.

Példa: Egy játékos viszonylag hamar megépíti az egyházi metropolisz negyedik szintjét majd a zöld és a lila építési kalendáriumban is eléri a negyedik szintet. Egy másik játékos megépíti viszont előtte az ötödik szintet az egyházi építési kalendáriumából. Ekkor az egyházi metropolisz a második játékoshoz kerül és abban az esetben ha még senki nem szerezte volna meg a zöld vagy lila metropoliszokat akkor az első játékos felteheti azokat a táblára.

A söröskupa tallérok szabályai: a mi verzióinkban teljes mértékben eltér az eredeti ötlettől, mivel nagyon nehéznek tartottuk fejben tartani, hogy melyik lovag mennyi ideig marad leértékelve vagy felértékelve, ezenfelül úgyis elég nehéz annyi gabonát szerezni amennyi a lovagok aktiválásához kell. De mivel a söröskupa tallérokat nagyon jó és eredeti ötletnek tartjuk így az alábbi szabályt találtuk ki hozzá: Minden játékos kinek a dobás szerint nem jár nyersanyag és még a vízvezetékét sem építette meg, kap egy söröskupa tallért. Mindenkinek maximum 10 söröskupája lehet. Ha valakinek összegyűlt hét tallérja azt becserélheti egy tetszőleges nyersanyagra a bankkal. Ha valakinek megépül a vízvezetéke természetesen számára a söröskupák értéktelenek lesznek, ő nem kap tallért, de mivel még szükség lehet rá, minden tallér ami nála volt nála marad. A söröskupákat csak a saját körben lehet becserélni, még az 5-6 fős kiegészítő kivételes építési körében sem. Söröskupával nem lehet üzletelni, nem lehet egymás közt cserélni, csak a bankkal és azt is mindig 7:1-hez.

Ha bárki megfeledezne a bankostól elkérni a neki járó söröskupáját és csak később jut eszébe az utólag, egy másik körben nem jár már neki.

Egy új és nagyon hasznos szabály, hogy ne mindig a legszegényebbek szenvedjenek: Használjuk a tapasztalt telepeseknek szóló játékszabályt! Vagyis „*minden játékos sorrendben, az éppen soron következő játékosától kiindulva dönt, hogy aktív lovagjai közül hányat szeretne bevetni a barbárok elleni küzdelemben*”. Ezenfelül minden játékosnak mostantól fogva magának kell gondoskodnia a városainak, pékségeinek, citadelláinak védelméről. Ha a barbár hajó kiköt Catan szigetén és valamely játékos nem tud a városainak megfelelő védelmet kiállítani (vagyis annyi lovagot ahány városa van) akkor a barbárok őt megtámadják és elpusztítják egy városát (amiből település lesz). Ha valamely játékos viszont több lovagot aktívál, mint amennyi szükséges lenne akkor a többieknek annyival kevesebb lovagot kell aktiválniuk (a másik játékos lovagjai megküzdnek a barbárokkal).

Példa: Kati, János, Zoltán és Péter Catant játszanak és használják a fenti szabályt. Mindenkinek három városa van (amelyből bármennyi lehet metropolisz, pékség vagy citadella), de senkinek sincs három metropolisza, így senki sem teljesen védett. Katinak két aktív egyes vasöklű lovagja van, ő így nem tudná megvédeni az összes városát (amelyből akárhány lehet metropolisz, pékség vagy citadella, de persze neki sincs három metropolisza, amely mind védett lenne), Jánosnak és Zoltánnak két-két aktív lovagja van melyeknek az összereje három-három, ők megtudnák magukat védeni. Péter lovagjainak az összereje négyes és mivel Péter úgy dönt, hogy Catan megmentője akar lenni mind a négy lovagját aktiválja és így megvédi Kati városát is. Bárki is dobott utoljára (és ezzel előidézte, hogy a barbár hajó kikössön) mondja meg először, hogy hány aktív lovagját veti be. Majd mindenki szépen sorban haladva ugyanezt teszi. Ha János vagy Zoltán valamilyen okból kifolyólag inkább mégsem védené meg magát lovagjaival akkor Péter választhat, hogy a „többlet” lovagjával kit véd meg, János egyik városát vagy Kati egyik városát.

Ha valakit semelyik másik játékos nem véd meg, és nem tud elég lovagi erőt kiállítani akkor annyi városa fokozódik vissza településsé ahány vaskesztyű hiányzik.

Hasznos tanács

Másik játékos kártyáinak húzásakor nyilván jól látszana, hogy melyik kártya házi, nyomtatott és melyik kártya eredeti, így az a játékos akitől húznának keverje meg a kártyáit és rakja le egy stócban maga elé. A húzó játékosnak meg húzás helyett meg kell neveznie a pakli valahányadik kártyáját (pl. harmadik főnről stb.) és azt kapja meg. Így elkerülhető, hogy tudatosan azt a kártyát húzza, amit szeretne.

Másik megoldás, ha a mellékletben található kártyákat (az összes nyersanyag kártyával és a kék, zöld sárga fejlesztési kártyákkal együtt) kinyomtatjuk és méretre vágjuk. Így minden kártya egyforma lesz és nem lehet majd megmondani a hátlapjukról, hogy melyik-melyik.

Egyházi Városfejlesztési szintek:

1. **Templom**
2. **Imaház**
3. **Apátság:** „*Mostantól ha áthelyezi a rablót nem egy hanem két kártyát húzhat. Ha a rabló áthelyezése miatt öntől húznak akkor kiválaszthatja, hogy melyik kártyát adja át. Ha mind önnek, mind az öntől húzónak van apátsága akkor kiválaszthat két kártyát és azt kell, hogy átadja.*”
4. **Székesegyház** Ha ön építette meg először a Székesegyházat, és amíg valamely játékostársa nem építi meg a Püspökséget addig ön a az Egyházi metropolisz „átmeneti” birtokosa.
5. **Püspökség** – Ha ön építette meg először a püspökséget, akkor ön az egyházi metropolisz végleges tulajdonosa.



Ez a példa a harmadik városfejlesztési szintet mutatja be

A játék vége

A sok évi tapasztalatainkból tudjuk, hogy kevés értelme van egy játékot magas győzelmi pont határral hosszabbítani. Sokkal szórakoztatóbb, ha sok rövidebb partit tudunk játszani. Így mi ehhez a kiegészítőhöz 13-15 pontos győzelmi ponthatárt ajánlunk.

A fordító megjegyzése:

A fenti kiegészítőt három különböző verzióban lehet a németajkú honlapokon megtalálni. Jochen Steininger eredeti verzióját (verzió 1.0), Katja és Reinhard Ratzke átdolgozását (verzió 1.5) és Jochen Steininger végső, második verzióját (2.0). Ez a fordítás tartalmazza az 1.5-ös néhány ötletét, de egyébként mindenben a 2.0-ás verziót követi.

A verziók között, további különbség a szín, amivel az egyházi építési kalendáriumot a többitől megkülönböztetjük, a szín amivel a szimbólumkockán az egyházat jelképezzük, amilyen a fejlesztési kártyák elülső és hátsó lapja és általában amivel az egész kiegészítő hangulatát kifejezzük. Az 1.0-ás és a 2.0-ás verziók a piros színt javasolja, míg az 1.5-ös a barnát. A fenti fordításban direkt törekedtem, hogy egyik szín mellett se foglaljak állást, de mivel nem készítettem el az összes szín minden kellékét, így amíg valaki nem készíti el azokat addig csak azzal tudok szolgálni ami már kész van (vagyis a piros).

A különböző verziók különböző fejlesztési kártyákat használnak. Van néhány kártya amely minden verzióban megtalálható és a szövege is ugyanaz, de van néhány amely csak az egyikben fordul elő. A fenti fordításban az 1.5 és a 2.0 mindkét paklijának minden lapjának leírását megtalálhatjuk.

A paklik a következők:

1.5-ös Verzió: Babona x1, Alku x1, Száműzés x1, Böjt x1, Egyházi tized x2, Keresztes Lovag x2, Reformáció x1, Inkvizítor x3, Raktár x2, Kiátkozás x1, Áldozat bemutatás x1, Áldás x1, Szent Grál x1. Összesen 18 lap.

2.0-ás Verzió: Babona x1, Alku x2, Száműzés x2, Böjt x1, Egyházi tized x2, Keresztes Lovag x2, Reformáció x1, Inkvizítor x3, Könyvégetés x2, Népszámlálás x2. Összesen 18 lap.

A fordító (Sárga Lovag) személy szerint ezt a paklit javasolja: Alku x1, Szent Grál x1, Egyházi tized x2, Reformáció x2, Inkvizítor x2, Raktár x2, Kiátkozás x2, Áldás x3, Keresztes lovag x3.

Én pedig ezeket vettem bele: Alku 2x, Egyházi tized x2, Inkvizítor x3, Keresztes Lovag x2, Könyvégetés x2, Népszámlálás x1, Raktár x2, Reformáció x2, Száműzés x1, Szent Grál x1.

Jó szórakozást kívánok a kipróbáláshoz!

BOSZORKÁNYOK, VARÁZSLÓK ÉS SÁRKÁNYOK & EGYHÁZ, HIT ÉS REFORMÁCIÓ

(a két kiegészítő együttes használatának szabályai)

Ez a dokumentum tartalmazza mindazt a tudnivalót, ami a két kiegészítő egyszerre való használatához kell.

Először is mindent használjunk a másik két dokumentumból kiéve a felkészülés részben a kockára vonatkozó szakaszt.

Szerezzünk be egy **tízoldalú kockát** és a mellékletben található szimbólumkocka nevű képet nyomtassuk ki és ragasszuk rá a kockára. (Ha sima a kocka akár a színeket is ráfesthetjük).

Mindenképp legyen a kockán 5 fekete hajó, egy sárga, egy zöld, egy kék, egy lila és egy piros vagy barna (tetszés szerint) városkapu. Ha nem tudjuk átfesteni a kockát akkor használhatjuk az alábbi táblázatot:

Páratlan: fekete hajó
2-es: Sárga
Páratlan: fekete hajó
4-es: Zöld
Páratlan: fekete hajó
6-os: Kék
Páratlan: fekete hajó
8-as: lila
Páratlan: fekete hajó
10-es: piros vagy barna (tetszés szerint)

Célszerű az építési kalendáriumokat egyszerre megcsinálni. Így nem három különálló kalendáriumunk lesz hanem csak kettő. Egy a Lovagok és Városok kiegészítőből, egy innen.

Kártyák:

1. Minden olyan kártya melyen van keret az alábbi javaslat szerint nyomtatandó:
Word dokumentumba helyezzük el a keretes kártyát és a hátlapját közvetlenül egymás mellé. Nyomtatás után vágjuk ki a két lapot együtt, majd hajtsuk óvatosan félbe és ragasszuk össze. Könyvprés alatt hagyjuk száradni.

2. Minden olyan kártyát melynek nincsen kerete a következőképpen nyomtassuk:
Word dokumentumba készítsünk egy táblázatot, 4x4-est. A táblázat oszlopainak a magassága legyen 6.8 cm, széle 4.4 (vagy 4,39) cm. Illesszük be a kívánt kártyákat a táblázatba úgy, hogy a kártyák a cellák közepére legyenek igazítva. Nyomtassuk ki. Majd ugyanezt végezzük el a hátlapokkal is, majd vágjuk ki a táblázat vonalait mentén a kártyákat, előlapot és hátlapot ragasszuk össze és egy eredeti catan kártyával kerekítsük le a sarkokat.

A Catan kártya hozzávetőleges mérete 4.4x6.8 cm.

A keret nélküli kártyáknak elméletileg mind 3.8x6.2 cm-eknek kellene lenniük, ha valamelyik nem akkora akkor én hibáztam.

A munka legnagyobb részét az írók maguk elvégezték. Vagyis köszönet illeti Jochen Steiningert és Katja & Reinhard Jatzke –t.

Másrészt köszönet jár a www.catanien.de és a www.siedeln.de oldalaknak amiért felhívták a figyelmem ezekre a kiegészítőkre.

A kártyák képeihez a www.catanium.de oldalon jutottam, minden jog Joachim Tangemannt illeti.

Illetve köszönet illeti Klaus Teubert és a Catan telepesei társasjáték többi kitalálóját és megalkotóját. Nagyon sok kellemes percet köszönhetek nekik.

Kérek mindenkit, hogyha elolvasta a kiegészítőket és talál benne hibát – bárhol - írjon a sargalovag@yahoo.com címre.

Köszönöm