



Catan telepesei

Stratégiai társasjáték



Rövid ismertető

A játék Catan szigetének építésével kezdődik. Hatszögletű terepek kerülnek véletlenszerűen egymás mellé, amik gyapjút, fát, ércet, téglát és búzát "termelnek" mindannyiszor, ahányszor a hatszögek számát kidobjuk. Bárki, akinek települése van a kidobott hatszögek élein, minden települése után kap egy vagy két terményt. A felhalmozódó erőforrásokat út vásárlására (ennek ára egy fa és egy tégl), falu építésére (fa, tégl, búza és gyapjú) és falu várossá fejlesztésére (2 búza és 3 érc) lehet elkölteni. Az utakkal a településeket kell összekötni, a városok dupla terményt eredményeznek.

Amikor hetet dobunk a két dobókockával, mindenki, akinek hét kártyánál több van a kezében, elveszti a felét. Az éppen soron levő játékos a Rablót egy tetszőleges hatszögre teheti. Ezzel blokkolja a mező termelését, és kártyát zsákmányolhat egy oda települttől.

Hogy megszerezzük a megfelelő nyersanyagokat az építkezésekhez, a játékosok kereskedhetnek egymással, illetve kikötőket építhetnek, ahol 2:1 és 3:1-es cseréket bonyolíthatnak le.

Egy kicsit megbolondíthatjuk a fejlődés egyenletes menetét, ha speciális kártyákat vásárolunk, amikkel elmozdíthatjuk a Rablót, utakat építhetünk, extra erőforrásra tehetünk szert, nyersanyag monopóliumot hozhatunk létre.

Minden játék más és más, a szerencse és a "tapasztalat" kiegyenlítődik, és 1-2 óránál nem tart tovább.

A játék menete

Tartozékok

- 37 Hatszög, melyek a következő területeket ábrázolják
 - Erdő (4)
 - Legelő (4)
 - Búzamező (4)
 - Hegység (3)
 - Kőmező (3)
 - Tenger (9 kikötőkkel és 9 anélkül)
 - Sivatag
- 95 Erőforrás- avagy Nyersanyagkártya (19 darab típusonként)
 - Fa - (farönkök az erdőből)
 - Gyapjú - (birkák a legelőről)
 - Búza - (kalászkok a búzamezőről)
 - Kő/Tégla - (agyag a kőmezőről)
 - Érc - (érc a hegységből)
- 25 Szerencse-kártya:
 - Lovag (14)
 - Fejlesztés (3x2 darab - Útépités, Monopólium, Találmány)
 - Győzelmi-pont (5)
- 4 Építési Költség kártya
- 2 Győzelmi Kártya
 - Leghosszabb Kereskedelmi Út



- Legnagyobb Lovagi Hatalom
- Figurák (négy színben)
 - 4x4 Város (ház kapuval)
 - 5x4 Falu (ház)
 - 15x4 Út (pálca)
- 18 Jelölő-korong (az egyik oldalon szám a másikon betű)
- 1 Rabló (fekete bábu)
- 2 darab Kocka (hatoldalú)

A sziget összeállítása

- Válogasd szét a tengeri és szárazföldi mezőket (hatszögeket).
- Fordítsd le a szárazföldi mezőket és keverd meg őket.
- Állítsd össze a hatszögekből Catania szigetét:
 1. Válassz ki öt mezőt és rakd egy sorba őket.
 2. Válassz ki nyolc további és helyezd őket az első öt két oldalára.
 3. Válassz ki további hatot, melyet az előbb lerakott négy-négy mellé teszel.
 4. Válogasd szét a tengeri mezőket a kikötősekre és kikötők nélküliekre. Helyezd a kikötős tengeri mezőket a szárazföldek mellé, de úgy, hogy kettő ne kerüljék egymás mellé. A kikötők két mólója a szárazföldekhez kell, hogy kapcsolódjon.
 5. Töltsd ki a hiányzó részeket a kikötő nélküli tengerekkel.
 6. Helyezd el a 18 jelölő-korongot.
 - Rakd a sziget mellé a korongokat a betűkkel felfelé.
 - Egy tetszőleges tengerparti pontból indulva rakd fel a korongokat az óramutató járása szerint ABC-rendben a szárazföldekre (a sivatag nem kap számot).
 - Ha minden szárazföldön van már korong, fordítsd át őket a szám részükre.
 7. Helyezd a rablót a sivatagra.

Előkészületek

- Minden játékos válasszon egy színt, amivel azontúl játszani fog. Ezután mindenki kiválogatja magának a színhez tartozó 4 várost, 5 falvat és 15 utat.
- Minden játékos kap egy Építési Költségek kártyát.
- A "Leghosszabb Kereskedelmi Út" és a "Legnagyobb Lovagi Hatalom" nevű győzelmi kártyákat rakd a sziget mellé, hiszen egyenlőre nincs szerepük a játékban.
- A nyersanyagkártyákat típusonként (fa, gyapjú, búza, kő, érc) szétválogatva rakd a játékmező mellé (felfelé fordítva). Ez lesz az erőforrás-készlet.
- A szerencsekártyákat jól összekeverve lefelé fordítva (!) rakd a játékmező mellé.

Első felfedezések

- Minden játékos dob a két kockával. A kezdő játékos az lesz aki a legnagyobbat dobta a két kockával.



- **Első kör:** A kezdő játékos felrakja egy faluját a szigetre - választása szerinti kereszteződésbe (hatszög-mezők csúcsai). Felrak továbbá egy a faluhoz csatlakozó utat is. Óramutató járása szerint haladva minden játékos hasonlóképp cselekszik.
 - Az falu, a város és út és is lehet szárazföldi vagy tengerparti - azaz a határoló területekből legalább egy szárazföld kell, hogy legyen.
 - **Távolság-szabály:** falvat vagy várost csak üres (nem foglalt) kereszteződésbe lehet helyezni, és csak akkor, ha a mindhárom szomszédos kereszteződés is üres (nem foglalt).
- **Második kör:** Amelyik játékos utolsóként helyezett el falvat az első körben, az tesz fel először falvat és egy hozzá kapcsolódó utat a második körben. Ezután óramutató-járásával ellenkező irányban következnek a többi játékos (így a kezdő játékos teszi fel utoljára a második falvát).
 - A második falu után minden játékos nyersanyag kártyákat kap: az összes környező szárazföld után egy, annak megfelelő típusút.
 - A második falu tetszőleges szabad kereszteződésre tehető, a távolság-szabály betartásával.
 - A második útnak a második faluhoz kell csatlakoznia.
- A kezdő játékos dob a két kockával, ezzel megkezd a játék első körét.

A játék menete

A játékban a játékosokra egymás után kerül sor. A játékosok fordulói a következő lépésekből állnak:

1. Nyersanyag-termelés

- A soron lévő játékos először dob a két kockával. A két kocka által meghatározott szám fogja megmutatni, hogy mely mező(k) termel(nek) nyersanyagot ebben a körben.
- Minden játékos, akinek a meghatározott mező(k) csúcsaiban van falvuk vagy városuk, kapnak az erőforrás-készletből egy (város esetén kettő) a mező által meghatározott nyersanyagkártyát. (ha nem lenne elég szétosztható nyersanyagkártya egy típusból, akkor olyat senki sem kap).

2. (Belső avagy szárazföldi) Kereskedelem

1. A soron levő játékos dönthet úgy, hogy megpróbálja elcserélni egy vagy több nyersanyagkártyáját más játékosokkal. A játékos ekkor kihirdetheti, hogy mit és mennyit szeretne adni és kapni, de meg is hallgathatja mások ajánlatait.
2. Bármely játékos csak a soron levő játékosal cserélhet, azaz egymással nem.

2. (Tengeri) Kereskedelem

1. Persze nem kötelező más játékosokkal kereskedni. A soron levő játékos tetszőleges négy - azonos típusú - kártyát beválthat egy tetszőleges erőforrás kártyára az erőforrás-készletből.
2. Jobb cserearány is elérhető, amennyiben egy kikötő mólójánál építettél falvat. Vagy 3:1 arányban válthatsz, vagy adott nyersanyagra specializálódott kikötő esetén a képen lévő nyersanyagból kettőért egy tetszőleges nyersanyagot cserélhetsz.

3. Építkezés

- A játék célja, hogy 10 győzelmi pontot gyűjts, amit leginkább építkezéssel érhetsz el. Az építkezéshez megfelelő mennyiségű és típusú nyersanyagkártyát



kell beadnod (vö. építési költségek kártyával). Mindaddig építhetsz utat, falut és várost, amíg van előtted amit fel tudsz rakni.

- Út/utca: 1 kő + 1 fa
 - Új utat csak a hatszög-mezők éleire lehet helyezni úgy hogy csatlakozzon egy már meglévő úthoz, faluhoz vagy városhoz. Minden élen csak egyetlen út építhető. Amint egy játékos legalább öt hosszú egybefüggő utat épít megkapja a "Leghosszabb Kereskedelmi Út" kártyát, amely két győzelmi pontot ér.
 - Ez a kártya elvehető amennyiben egy másik játékos nála hosszabb egybefüggő utat tud építeni.
 - Elágazó úthálózat esetén a leghosszabb szakasz számít.
 - Az utat meg is lehet szakítani! Megszakításnak egy másik játékos - megfelelő helyre a távolság-szabály figyelembevételével épített - faluja vagy városa számít. Amennyiben megszakítás miatt egyetlen játékosnak sincs legalább öt hosszú egybefüggő útja, a kártya ismét kikerül a játékból.
- Falu: 1 kő + 1 fa + 1 gyajjú + 1 búza
 - Falvat csak szabad kereszteződésben építhetsz a távolság-szabály betartásával, azaz a szomszédos három kereszteződésben senkinek sem szabad állnia (még neked sem). Az felépítendő falunak kapcsolódnia kell legalább egy saját színű utadhoz.
 - Minden falu egy győzelmi-pontot ér.
- Város: 3 érc + 2 búza
 - Várost egy már meglévő falu kicserélésével építhetsz.
 - Nyersanyag-termelés fázisban minden város kettő nyersanyagot termel.
 - Egy város két győzelmi pontot ér.
- Szerencsekártya: 1 érc + 1 gyajjú + 1 búza
 - Amikor egy szerencsekártyát vásárolsz, húzz a lefelé fordított pakli tetejéről egyet. A szerencsekártyáknak három fajtáját húzhatod:
 - Pont: egy győzelmi pontot ér és csak a játék végén csaphatóak fel.
 - Fejlesztés: három típusú fejlesztés kártya található a pakliban:
 - Monopólium: Amikor ezt a kártyát kijátszod, nevezd meg egy erőforrást. Minden játékos köteles az összes tulajdonában levő megfelelő erőforrás kártyát átadni.
 - Útépités: Amikor ezt a kártyát kijátszod, költség nélkül építhetsz két utat.
 - Találmány: Amikor ezt a kártyát kijátszod, kapsz két általad választott erőforráskártyát.
 - Lovag: Amikor ezt a kártyát kijátszod, rakd át a rablót és húzz az érintett játékosok egyikétől egy kártyát.
 - Amelyik játékos először játszik ki három lovagkártyát megkapja a "Legnagyobb Lovagi Hatalom" kártyát, amely két győzelmi pontot ér.
 - Ez a kártya elvehető amennyiben egy másik játékos nála több lovagkártyát tudott kijátszani.
 - A szerencsekártyát mindaddig nem kell felfedni, amíg nem akarod felhasználni. A húzott szerencsekártya nem használható fel azonnal, csak a következő körben. Körönként egy szerencsekártya használható csak fel, kivéve a győzelmi-pont



kártyákat, amelyek csak a végén, tetszőleges mennyiségben felcsaphatóak.

Egyéb szabályok

1. Hetes, mint rabló

- Amennyiben valaki "7"-est dob, egyetlen mező sem termel nyersanyagot.
- Minden játékos megszámolja a kezében levő nyersanyag-kártyák számát. Amennyiben valakinek hétnél több nyersanyag-kártyája van, a kártyák felét (lefele kerekítve) köteles visszaadni.
- Ezután a rablót kell elvinni az eddigi helyéről egy - a soron levő játékos által választott - szárazföld mezőre. A mező sarkain található falvak vagy városok gazdáinak egyikétől rabolhat a soron levő játékos egy kártyát (természetesen úgy hogy csak a kártyák hátát láthatja).
- Az a mező amelyiken a rabló áll NEM termel nyersanyagot, hiába dobják a rajta levő számot mindaddig, amíg a rabló rajta marad. (Elmozdítani csak hetes dobással vagy lovag-kártya kijátszásával lehet.)

2. A játék vége

- A játék akkor ér véget, amikor egy soron levő játékos bejelenti, hogy elérte a 10 győzelmi pontot.
 - minden Falu (1 pont)
 - minden Város (2 pont)
 - "Leghosszabb Kereskedelmi Út" (2 pont)
 - "Legnagyobb Lovagi Hatalom" (2 pont)
 - Szerencsekártya - győzelmi-pontok (1-1 pont)
 - [Egyetem, Könyvtár, Katedrális, Piacter, Parlament]

Stratégia

1. Induló települések

A két induló település elhelyezése alapvető fontosságú a későbbi játékstílus szempontjából. Érdemes tehát először alaposan szemügyre venni a terepet. Alapvetően kétféle stratégia képzelhető el, kikötőt szerezni, vagy jó lefedést megvalósítani.

Számok és termények lefedése

E szerint a terv szerint a két települést úgy helyezzük el, hogy annyi számot és terményt fedünk le, ahányat csak tudunk. Így biztosított lesz folyamatos fejlődésünk, illetve nem leszünk cserékre utalva. Igen szerencsés esetben lefedhetünk hat különböző számot és mind az ötféle terményt.

Kikötő megszerzése

E szerint a terv szerint megszerzünk egy 2:1-es kikötőt, illetve egy ennek megfelelő termőterületet. Ez azért kockázatos, mert egy kikötő egyúttal azt is jelenti, hogy kevesebb területünk lesz, ami nyersanyagot termelhet.

Kompromisszum

A cél, hogy a számok tekintetében jó lefedést érünk el, ugyanakkor megszerzünk egy 2:1-es



kikötőt és az ennek megfelelő terményt.

Sorrend

Az induló letelepedéskor a települések sorrendje is fontos a követendő stratégia szempontjából. Az első településsel mindenki jó számokat igyekszik lefedni, a második település feltételek lehet kikötőt foglalni vagy terményutánpótlást biztosítani. Aki utoljára települ, az persze tetszőleges sorrendben teheti fel a településeit, hiszen egyszerre teszi fel mind a kettőt.

2. Taktikák

Kártyák és városok

A kezdeti településeket úgy kell elhelyezni, hogy legyen gyapjúnk, ércünk és búzánk. Így várost tudunk fejleszteni (2 búza, 3 érc) és kártyákat tudunk vásárolni (búza, érc, gyapjú). A városok dupla mennyiséget termelnek mindenből, a kártyákkal pedig utakat építhetünk, monopóliumot csinálhatunk és lovagokat tarthatunk. A monopóliumkártya segítségével téglára és fára tehetünk szert, vagyis utat és falut építhetünk. Jó taktika kikötőben építkezni és 2:1-ben beszerezni a hiányzó terményeket, illetve törekedni a legnagyobb lovagsereg kitüntető cím megszerzésére, ami további két pontot jelent nekünk.

Utak és falvak

A termények egyenletes kezdeti lefedésével elérhetjük, hogy folyamatosan kapunk nyersanyagokat, amiből utakat és falvakat építhetünk. Törekedjünk a leghosszabb út kiépítésére, ami 2 pontot jelent nekünk. Az úthálózatunk ügyes vonalvezetésével elvághatjuk mások előtt a fejlődés lehetőségét, illetve nagy területet szeparálhatunk el a saját jövőbeni fejlődésünk számára. Ha felépítünk öt települést, köztük két várossal, akár már meg is nyertük a játszmát.

Kártyajáték

A lovagkártyával mozgathatjuk a Rablót, lophatunk egy nyersanyagkártyát valakitől és lezárhatunk egy területet, hogy az ne termeljen tovább. Az útépítő kártya létfontosságú a 'Kártyák és városok' stratégiát követőknek, hogy megszerezhessék a leghosszabb útért járó többletpontokat. A leghatékonyabb kártya a monopolkártya. Kijátszásával nagymennyiségű nyersanyagra tehetünk szert, amivel akár a játékot is megnyerhetjük, ha van egy megfelelő 2:1-es kikötőnk. Előfordult már, hogy egy játékos szerencsésen birtokolta a fatermelő területeket (így a többieknek ebből mindig hiányuk volt), ahol városai voltak. A sok fa erőforrását elcserélgette a többi játékosra olyan nyersanyagokra, amire szüksége volt. Végül kijátszotta a monopolkártyáját, és begyűjtötte az összes fát. :-)

