

LOVAGOK ÉS VÁROSOK

KIEGÉSZÍTÉS A CATAN TELEPESEI TÁRSASJÁTÉKHOZ

Átdolgozott szabályai

Áttekintés és példajáték az első lépésekhez/játékokhoz

A Kérjük, először olvassa el a rövid, áttekintő leírást, mely tartalmazza a „Catan telepesei” alapjátékhoz képest történő változtatásokat.

B A következő oldalakon (2-8) olvashatók a kiegészítő játékszabályok. Az első oldalon található nagy ábra egy olyan játéktérleletet ábrázol, melyet az első játék során javasolt használni. Az oldal alján látható ábrák a városok által a kiegészítő szerint termelt nyersanyag-kártyáit mutatják. Az Almanachban (**C** rész) a fejlesztési kártyákhoz részletes magyarázat, valamint a nyersanyagokról összefoglaló lista található, továbbá a játékfigurák összeállítási útmutatója is.

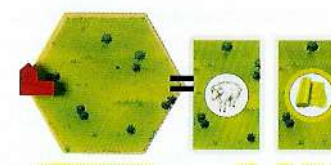
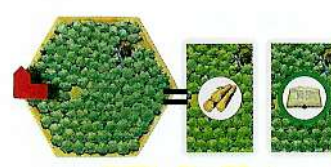
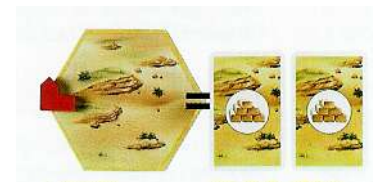
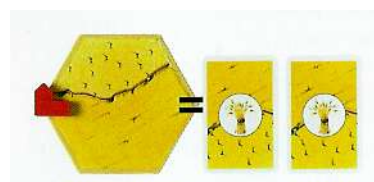
1. Sötét felhők tornyosulnak a békés Catan fölött. A barbár hajó a csábító sziget partjai felé tart, hogy lerohanja azt.
2. Catan lovagjainak még elég idejük van arra, hogy szembeszálljanak a veszéllyel. A barbárok serege mindig olyan erős, hogy minden egyes várost megtámadhasson. A barbár horda visszaveréséhez tehát a játékosoknak legalább annyi lovagot kell kiállítani, ahány város van a szigeten.
3. Ha sikerül a barbárokat legyőzni, Catan lovagjai egy időre elhárítják a veszélyt. Ha a lovagok gyengébbnek bizonyulnak, akkor a barbárok lerohannak egy várost. A várost kirabolják, és falu szintjére süllyeszítik.
4. A veszteséget mindig az a játékos szenved el, akinek a legkevesebb lovagja, vagy egyetlen lovagja sem volt. Nem éri meg kockáztatni, érdemes tehát lovagokat állítani!
5. A játékosok nem csak ezzel a külső ellenséggel küzdenek, hanem a három metropoliszért is versenyeznek! A metropolisz megépítéséhez – amely két győzelmi pontot is ér – a játékosoknak városaikat kell fejleszteniük.
6. A városok fejlesztése csak az új „kereskedelmi áru” kártyák segítségével lehetséges. Kereskedelmi árukat a játékos hegység, erdő, vagy legelő mezővel határos városaiban termel.

7. A játékosok egy faluval, és egy várossal kezdik a játékot. Azokért a városokért, amelyek hegységgel, erdővel, vagy legelővel határosak, termeléskor csak egy nyersanyagot kapnak, de emellé felveszik a megfelelő kereskedelmi árut is (az oldal alján látható ábrák szerint).

8. A városok pénzzel politikai (kék színnel jelzett) irányba, papírral a tudomány (zöld szín), szöveggel pedig a kereskedelem (sárga szín) felé fejleszthetők. Metropoliszt (+2 nyerőpont) az a játékos kap, aki az egyik szín negyedik fejlesztési szintjét elsőnek éri el.

9. A játékosok városaik kiépítésével az új, további fejlődést lehetővé tévő fejlesztési kártyák megszerzésének esélyét növelik. Ezeket a piros szám- és a fehér eseménykockával megfelelő kombinációt dobva szerezhetik meg.

10. Hangolódjon rá Catan új, kihívásokkal teli életére, és a hosszabb játékokra. Aki először eléri a 13 győzelmi pontot, nyer!



B Ezen az oldalon található a részletes játékleírás. Kérjük a játékosokat, tanulmányozzák át a szabályokat az első játék megkezdése előtt. Az Almanachban (C rész) a fejlesztési kártyákhoz részletes magyarázat, valamint a nyersanyagokról összefoglaló lista található, továbbá a játéktábla összeállítási útmutatója is.

Játékleírás

A sziget összeállítása

(az első játékhoz)

A játékosok a játékfelületet véletlenszerűen is összeállíthatják, ennek ellenére az első játék megkezdéséhez az első oldal játékfelületének összeállítását javasoljuk. A játékosok így biztosíthatják, hogy a különböző nyersanyagok kiegyenlített mennyiségben álljanak rendelkezésre.

- Első lépésben állítsa össze a keretet! Az azonos betűjelzéssel ellátott részeket egymáshoz kell illeszteni.
- Második lépésben a játékosok a játékkereten belül kialakítják a játékfelületet, az ábra szerint. A szárazföldi mezőket középre helyezük, rájuk kerülnek a számszetonok (korongok), a sziget köré pedig a tengeri mezők kerülnek. Először az új, dupla tenger-mezőket helyezük el! (Ezen halad majd a barbárok hajója.)
- A dupla mezőtől kiindulva, felváltva (kikötővel ellátott mező után üres) tegyük le a tenger-mezőket.

Javaslat: Az első játék után célszerű a véletlenszerű játékfelület-felépítést használni, az alapjáték Kis Telepes Almanachjának, vagy a Tengeri Utazó kiegészítőnek megfelelően.

A játék előkészítése

1. Az alapjáték következő részei nem használatosak ebben a kiegészítőben:

- Fejlesztés-kártyák,
- Építési Költség kártyák
- Legnagyobb lovagi hatalom jutalomkártya,
- 1 db. dobókocka

2. A következő tartozékokat kell előkészíteni:

A játékosok válogassák szét fajtánként a nyersanyag-kártyákat, és helyezték el a kártyatartóban, vagy a tábla mellett.

- A Catan Megmentője kártyákat szintén válogassuk külön.
- Az új „kereskedelmi áru” kártyákat szintén fajtánként különválogatva a harmadik kártyatartóba helyezük. Ügyeljünk arra, hogy a papír-kártyák a fa, a pénz-kártyák az érc, a szövet-kártyák pedig a gyapjú nyersanyagkártyákkal egy vonalba kerüljenek.



- Helyezzük a kártyatartókat a játékfelület közelébe.
- Az új fejlesztés-kártyákat tegyük színek szerint szétválogatva a negyedik kártyatartóba a játékfelület mellé. A fejlesztési kártyák fajtái: Kereskedelem – sárga, Politika – kék, Tudomány – zöld.
- A játékosok helyezték az asztalra a metropoliszt ábrázoló fa figurákat, a hozzájuk tartozó papírkorongokat, a kereskedő figurát, a piros és a fehér kockát, az esemény-kockát, és a Leghosszabb kereskedelmi út jutalomkártyát.
- A barbárok fekete hajóját a dupla mező start (S) mezőjére kell állítani.



3. Minden játékos választ egy szint, és átveszi a következőket az osztó játékostól:

- 5 település, 4 város, 15 út
- 6 lovag (2 lovag, 2 erős lovag, 2 hatalmas lovag)
- 3 városfal
- 1 építési kalendárium a városfejlesztéshez

4. A falvak és városok elhelyezése

- A játékosok dobhatnak a kockákkal. Aki a legnagyobbat dobja, az kezdi a játékot. A kezdő játékos elhelyez egy falut és egy utat, az alapjáték települési szabályainak megfelelően. A második letelepedési körben mindenki falu helyett egy várost, és egy utat helyez el.

Figyelem: Fontos, hogy termeljünk gabonát, és ne felejtjük el, hogy csak három fajta mező mellett lehet kereskedelmi árut termelni!

- Minden játékos a városai mellett lévő mezőkön található nyersanyagokból EGYET megkap.
- A fennmaradó alkatrészeket a játékosok maguk elé helyezik.
- Minden játékos maga elé veszi az építési kalendáriumát, csukottan, az ábrán látható módon, az első lappal felfelé.

A játék menete röviden összefoglalva

A játékot az kezd, aki utolsóként helyezte el városát a játékfelületen. A soron következő játékos a következő tevékenységeket végzi:

1. A játékos mindhárom kockával dob, és a dobott eredménynek megfelelően

- Akciót hajt végre (a szimbólum-kocka alapján)
- Fejlesztés-kártyát kap (piros kocka alapján)
- Nyersanyag-kártyákat kap (mindkét számkocka alapján)
- Kereskedelmi árukat kap (Csak várossal lehetséges)

2. Tetszése szerinti sorrendben a következőket teszi:

- Kereskedik (a bankkal, vagy játékos társaival)
- Építkeznek utakat, falvakat és városokat épít, mint az alapjátékban – vagy (újdonság) városfalat emel
- Lovagot állít, vagy fejleszt, és aktiválhatja őket
- Fejleszteti városát a kereskedelmi áru kártyák segítségével

Továbbá: Az éppen soron következő játékos a körében csak a dobása után Fejlesztés-kártyákat játszhat ki, és Lovagjával vagy lovagjaival végrehajthat egy-egy akciót.

Figyelem: Dobás előtt csak az „Alkimista” fejlesztés-kártya játszható ki.

Dobás előtt sem cserére, sem építésre nincs lehetőség!

A játékmenet részletes leírása

A dobás eredménye:

Miután a játékos mindhárom kockával dobott, a kockadobás eredményét a következő sorrendben viszi véghez:

1.a. Szimbólum-kocka (Esemény-kocka)

Ha a játékos a szimbólum-kockával fekete hajót dobott, akkor a dupla mezőn álló barbár hajót a nyíl irányában egy mezővel tovább kell léptetni. Ha a barbár hajó a fejszével jelzett mezőre érkezik, az a barbárok betörését jelenti. Az aktív lovagokkal a játékosok visszaverhetik a barbárokat. A barbárok betörésével kapcsolatos szabályok a „Küzdelem a barbár hordával” részben találhatóak.



1.b. A szimbólumkocka + a piros dobókocka

- Ha a szimbólum-kocka városkaput mutat, **minden játékos megnézi**, húzhat-e fejlesztés-kártyát. Egy játékos akkor kap fejlesztés-kártyát, ha
 - A városkapunak megfelelő színű fejlesztéssel rendelkezik, és
 - A játékos építési kalendáriumában a fejlesztési szinthez kapcsolódó számok egyike található a piros kockán.
- Az óramutató járásának megfelelően minden olyan játékos, aki jogosult a megfelelő színű fejlesztés-kártyára, a pakli legfelső lapját elveheti. A játékos a lapot megnézheti, és lefordítva maga elé teszi. A játékosoknak a kör végén nem lehet több, mint négy fejlesztés-kártyájuk. Az ide vonatkozó szabályok a „Fejlesztés-kártyák” címszó alatt találhatóak.



1.c. Piros és fehér számkockák

- A játékos termel, ha a piros és fehér számkockák összege megegyezik valamelyik települése mellett lévő mező számszetonjával. Egy falu a megszokott módon egy terményt hoz.
- Egy város két nyersanyagot, vagy egy nyersanyagot és egy kereskedelmi árut termel.
 - Dombvidéken 2 vályog (építőkö) kártyát
 - Szántóföldön 2 gabona kártyát
 - Hegységben 1 érc és 1 pénz (kereskedelmi áru) kártyát
 - Erdőben 1 fa és 1 papír (kereskedelmi áru) kártyát
 - Legelőn 1 gyapjú és 1 szövet (kereskedelmi áru) kártyát

LÁSD: 1. oldal (A), lap alján lévő ábrák

A kereskedelmi áru kártyákat a játékosok a kezükben tartják, és beszámítják a kártyáik közé, mikor hetest dobnak.

RABLÓ SZABÁLY: A rablót hetes dobásnál addig nem lehet mozgatni, még lovaggal sem, míg a barbárok először be nem törnek a szigetre. (A betörés körében már igen.) Ugyanez igaz a tengeri rablóra, ha a Tengeri Utazó kiegészítőt is használjuk a játékhoz.

Kereskedelem

Az alapjáték kereskedelmi szabályai változatlanul érvényesek, még az új kereskedelmi áru kártyákra is.

- A játékosok szabadon cserélgethetik egymás között kereskedelmi áru kártyáikat is. A bankban 4:1 arányban cserélhetik be kereskedelmi áruikat egy másik kereskedelmi árura, vagy nyersanyagra. A cserére felkínált kereskedelmi áruknak azonban egységesnek kell lenniük! Az a játékos, akinek 3:1 kikötő áll rendelkezésére, cserélhet 3:1 arányban kereskedelmi árukat másik kereskedelmi árura, vagy nyersanyagra. A csere fordítva is megvalósítható: nyersanyagokat kereskedelmi árura is lehet cserélni, például 4 vályogot el lehet cserélni a bankban 1 szövetre, vagy egy vályog-kikötőben 2 vályogot 1 kereskedelmi árura.
- Fejlesztési kártyával nem lehet kereskedni.

Az építés

Mint eddig, a játékosok építhetnek utakat, falvakat és városokat, ha rajtuk a sor.

Új építési lehetőségek:

- Városfal: Megépítése 2 vályog nyersanyag-kártyába kerül. A városfalat ábrázoló fa lapot a városa alá csúsztatja.
- Minden városfal kettővel növeli a kézben tartható lapok számát hetes dobás esetén. Ha egy játékos elveszít egy várost, akkor elveszti a hozzá tartozó városfalat is!

Lovagok

- A lovagokat a fakorongok ábrázolják, melyekre a matricákat az ábra szerint kell feltenni. A korongok egyik oldalán a lovak képe látható, ez a passzív oldal. Ez az oldal azt jelenti, hogy a lovaggal a játékos nem tud semmilyen akciót végrehajtani. A lovak másik oldalán eltérő számú vaskesztyűk vannak: ez az aktív oldal. A játékos lovagja az aktív oldalára fordítva vehet részt érdemben a játékban.

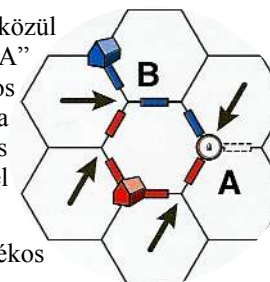


- A kiegészítőben három különböző erősségű lovagot különböztetünk meg: lovak, erős lovag, hatalmas lovag. A lovagok erejét a passzív oldalon eltérő méretű lovagi fej, az aktív oldalon pedig eltérő számú vaskesztyű különbözteti meg. Minden vaskesztyű 1 lovagi erőt jelent.

Lovagok kiállítása

- Az a játékos, aki lovagot szeretne állítani, 1 érc és 1 gyapjú kártyát bead a bankba. A játékos ezért 1 lovagi erőnek megfelelő, egyszerű lovagot kap, melyet a játéktáblán elhelyezhet.
- A játékos egy olyan szabad kereszteződésre helyezheti új, passzív lovagját, melyhez legalább egy útja vezet.
- Egy lovak megszakítja az ellenfelek útját, illetve rajta keresztül az utakat továbbépíteni nem tudják.

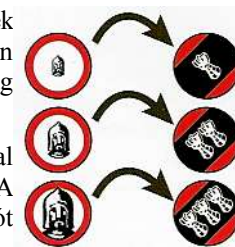
Példa: A piros játékos négy különböző kereszteződés közül választhatja ki, hová teszi lovagját. Ha a piros játékos az „A” jelű kereszteződést választja, akkor leblokkolja a kék játékos kereskedelmi útját — a továbbiakban ebből a kereszteződésből csak a piros játékos építhet utat. Ha a piros játékos lovagját a „B” jelű kereszteződésbe teszi, akkor ezzel megszakítja a kék játékos kereskedelmi útját.



- Egy lovak ily módon megszakíthatja más játékos leghosszabb kereskedelmi útját is.

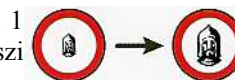
Lovagok aktiválása

- A játékos aktiválhat egy, a játéktáblán álló lovagot, melynek költsége a lovak erejétől függetlenül 1 gabona. Ez az éppen felállított lovagokra is érvényes. A játékos aktiváláskor a lovak korongját a vaskesztyűs oldalára fordítja át.
- Amikor a játékos lovagját aktiválja, akkor azzal a lovaggal ugyanazon a lépésben belül már nem hajthat végre akciót. A következő lépés során azonban már végrehajthat lovak-akciót (Lásd a „Lovag akciók” című részt)



Lovagok felfejlesztése

- Egy lovagot a játékos felfejleszthet abban a lépésben, amelyben felállította, de bármelyik következő lépése során is.
- A játékos egy lovagja egyszerű lovagból erős lovaggá válik 1 érc és 1 gyapjú nyersanyagkártya beadásával. A játékos leveszi



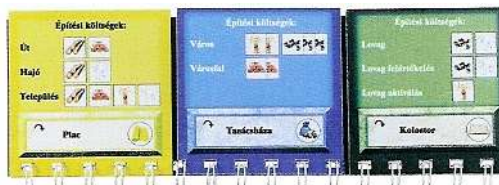
egyszerű lovagját, és annak helyére elhelyezi az erős lovagját. A lovagok aktív és passzív állapotban egyaránt felfejleszthetők. Egy lovagot egy lépésben csak egyszer lehet felfejleszteni.

- Hasonlóan fejleszthető erős lovagból a hatalmas lovag is. Hatalmas lovagot a játékos akkor építhet, ha már megvan az Erődje (politikai fejlesztés (kék szín) harmadik szintje).

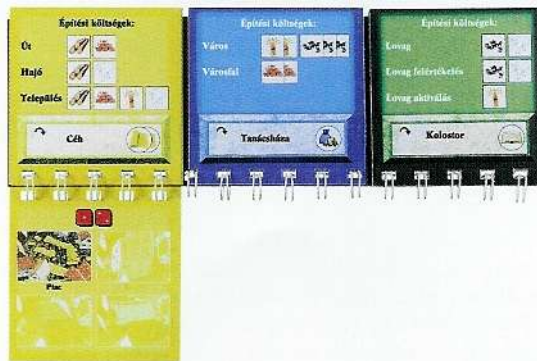
Figyelem: Minden játékosnak minden lovag-fajtából csak kettő áll rendelkezésére. Ahhoz, hogy 2 egyszerű lovag után új egyszerű lovagot építhessünk, az egyiket fel kell fejleszteni erős lovaggá!

A városok fejlesztése

Ha egy játékosnak van a kezében kereskedelmi áru, ezekkel fejleszteni tudja városait is. Már egy várossal is mindegyik területet (politika, kereskedelem, tudomány) tovább lehet építeni. A játékosok az előttük lévő építési kalendárium segítségével tartják számon fejlesztéseiket. A kalendárium 3 különálló blokkból áll, melyek a három fejlesztési irányt mutatják (sárga – kereskedelem, kék – politika, zöld – tudomány). Mindhárom blokk öt 5 fejlesztési szintből áll, melyeket a különböző lapok jelképeznek. A játék megkezdésekor a blokkok egy lapja sincs átfordítva, mivel egy játékos sem fejleszthette még városát.



- **Az első fejlesztések:** minden első fejlesztésért a játékosok 1 megfelelő kereskedelmi áruval fizetnek. A blokk minden lapján látható a fejlesztéshez szükséges áru, és annak mennyisége.



- **Például:** Az a játékos, aki egy szövetet fizet, építhet egy piacot. Ez a játékos a sárga blokk legfelső lapját átfordíthatja. Az átfordított lap egy épület képét mutatja, és két piros dobókockáét. A piros kockák mutatják a továbbiakban, hogy a játékos mikor kaphat fejlesztéskártyát. (Bővebben a játékleírás „Fejlesztési kártyák” részében.)

- **További fejlesztések:** minden második fejlesztésért (második lap átfordítása) a játékosok 2 megfelelő kereskedelmi árut fizetnek, minden harmadikért hárommal, és így tovább. Minden fejlesztéssel nő a játékos esélye arra, hogy fejlesztési kártyát szerezzen (egyre több piros kocka lesz a lapon).

- Ha valamelyik játékosnak sikerül a **harmadik fejlesztési** szintet elérnie, megkapja a kalendárium harmadik lapján található kedvezményt is:

- **Ipartestület (sárga):** A játékos 2:1 arányban cserélhet kereskedelmi árut a bankkal
- **Vár (kék):** A játékos felfejlesztheti erős lovagjait hatalmas lovagokká
- **Vízvezeték (Aquadukt, zöld):** A játékos választhat egy nyersanyagot akkor, ha területei a dobás eredményeképpen nem termeltek semmit (kivétel: hetes (7) dobás esetén)

Metropoliszok (sárga városkapuk)

- Az a játékos, akinek elsőként sikerült valamelyik fejlesztési területen a **negyedik fejlesztést** megvennie, (Bank, Katedrális, Színház), egy (nem metropolisz) városára felhelyezhet egy sárga városkaput. A játékos megjelöli, melyik fejlesztésért helyezte el a metropoliszt: egy megfelelő színű korongot helyez a fejlesztéshez tartozó terület kalendáriumi lapjára. Egy metropolisszá fejlesztett város értéke 4 pont! (2 a városért, 2 a metropoliszért.)
- A játékban összesen 3 db metropolisz létrehozására van lehetőség. A játékosok a három fejlesztési területen emelhetnek egy-egy metropoliszt (a negyedik és az ötödik fejlesztéssel, a kereskedelem, a politika, és a tudományterületén is). Elveszítheti azonban a játékos a tulajdonában lévő metropoliszt, ha egyik játékostársának ugyanazon a fejlesztési területen előtte sikerül felépítenie az **ötödik fejlesztési szintet**. A játékos akkor tudhatja biztonságban az általa emelt metropoliszt, ha az adott területen az ötödik fejlesztési szintet is eléri. Egy játékos több metropoliszt is építhet, ha megfelelő számú várossal rendelkezik, és ha több területen is elsőként tudja elérni a negyedik szintet.
- Ha egy játékosnak csak egy városa van, és azt már metropolisszá fejlesztette, akkor a másik két fejlesztési területen csak a harmadik szintig fejleszthet. A negyedik fejlesztési szintet csak akkor veheti meg a játékos, ha felépít egy új várost.

Példa: Egy játékos városát a politika területén metropolisszá fejlesztette a katedrális megépítésével. Játékostársa ugyanezen a területen viszont eljutott Catania Tanácsának felépítéséig, mellyen ő elveszi a politikai metropoliszt, és egyik városára helyezi. Ez a játékos a játék során politikai metropoliszát már nem vesztheti el.

Fejlesztés-kártyák

Hogyan jutnak a játékosok fejlesztés-kártyákhoz? Fejlesztési kártyát a következő feltételek mellett kapnak a játékosok:

- A játékosnak legalább egy fejlesztési területen el kellett kezdenie városai fejlesztését (a kalendárium legalább egy lapján piros kockáknak kell lennie). Az újabb fejlesztések átlapozásával mindig eggyel több piros kocka lesz a kalendárium lapjain, az első fejlesztésnél kettő, utána három, és így tovább.
- A szimbólum-kockával kidobott városkapu színének meg kell egyeznie a játékos által elkezdett fejlesztési terület színével. Ha a játékos mindhárom területen elkezdte fejleszteni városát, nagyobb eséllyel szerezhet fejlesztés-kártyát. Mindegyik játékos kap egy fejlesztés-kártyát, akinek fellapozott kalendáriumának megfelelő színű lapján megtalálható a piros kockán dobott érték.
- A fejlesztés-kártya húzásakor a játékos a megfelelő színű lefordított kártyapakli legfelső lapját húzzák fel. Ha több játékos is húzhat fejlesztés-kártyát, akkor az éppen soron lévő játékos húz elsőként, majd arra jogosult játékosársai az óramutató járásának megfelelő irányban.

Példa: Az A játékos 6-ot dobott a fehér, 3-at a piros, és sárga városkaput a szimbólum-kockával. A B játékosnak már sikerült a városházát (politika, kék), valamint a céhet (kereskedelem, sárga) felépítenie. A piros kockával kidobott 3-as miatt a játékos felhúzhat egy sárga fejlesztés-kártyát.



Fejlesztési kártyák kijátszása

Az éppen soron következő játékos tetszés szerinti mennyiségben játszhat ki fejlesztés-kártyát, miután dobott a kockával (kivételek: Alkimista.)

- A nyerőpont kártyákat a játékosok húzás után rögtön felfordítják, ezeket egy játékosársuk sem veheti el.
- Egy játékos előtt sem lehet több, mint 4 fejlesztés kártya (felfordított nyerőpontok nélkül). Annak a játékosnak, aki az ötödik fejlesztési kártyát kapja meg (és nem tud egyet sem kijátszani, mert pl. nem ő van soron), egy választása szerinti fejlesztés

kártyát rögtön vissza kell adnia. A visszaadott fejlesztés-kártyát a megfelelő színű lefordított pakli aljára kell tenni.

- A soron következő játékos az azonos körben kapott fejlesztés-kártyáját kijátszhatja.
- *A fejlesztési kártyákkal nem lehet kereskedni.*
- A kijátszott fejlesztés-kártyákat a megfelelő színű lefordított pakli aljára kell tenni.

Lovag akciók

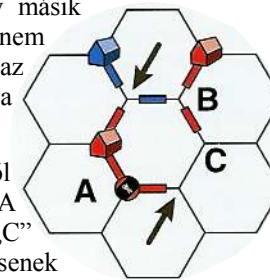
Az éppen soron következő játékos, miután dobott a kockákkal, minden, a kör elején aktív lovagjával véghez vihet egy akciót. Az akciót végző lovagot az akció után passzív oldalára kell fordítani. A játékos egy gabona kifizetésével rögtön újra aktiválhatja lovagját, de az újra aktivált lovaggal ezen a lépésen belül nem vihet véghez több akciót.

Áthelyezés

Az éppen soron következő játékos áthelyezheti aktív lovagjait a játékfelületen, a következő szabályok szerint:

- A kiindulási és a szabad cél kereszteződésnek a játékos saját, folytonos útjával kell összeköttetésben lennie
- Egy kereszteződésre csak egy lovag állítható.
- Az áthelyezett lovagot a passzív oldalával felfelé kell elhelyezni a játékfelületen.
- Ha egy játékos egy olyan kereszteződésre szeretne építeni, ahol egy saját lovagja áll, akkor át kell helyezni lovagját kereskedelmi útja egy másik szabad kereszteződésére. Abban az esetben, ha a játékos nem tudja áthelyezni lovagját (nincs szabad kereszteződése az úton, vagy nem aktív a lovagja), akkor erre a kereszteződésre nem építhet.

Példa: a piros játékos aktivált lovagját „A” kereszteződésről áthelyezheti a nyíllal jelölt kereszteződés valamelyikére. A piros játékos nem helyezheti lovagját a „B” és „C” kereszteződés egyikére sem, mert a kereszteződésnek sincsenek saját folytonos útjával összekötve.

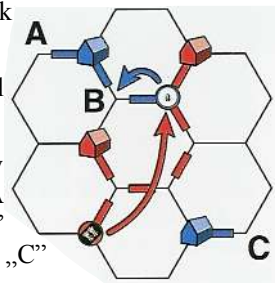


Áthelyezés és elűzés

- Az éppen soron következő játékos áthelyezheti lovagját egy olyan kereszteződésbe is, ahol egy ellenséges lovag áll, elűzve az ott álló lovagot. Csak erősebb lovag tud elűzni egy gyengébbet.

- Az elűzött lovag tulajdonosának át kell helyeznie a saját kereskedelmi útvonalán egy szabad kereszteződésre. A számúzott lovag állapota nem változik, az aktív lovag aktív marad.
- Ha nincs az elűzött lovag játékosának szabad kereszteződése, melyre lovagját áthelyezhetné, akkor az elűzött lovagot számúzték, és gazdájának le kell vennie a játékfelületről.
- A lovagok az áthelyezés és az elűzés során nem ugorhatnak át idegen lovagot.
- A játékosoknak lehetőségük van saját lovagjuk számúzására.
- A támadó lovagot az akció után passzív oldalára kell fordítani.

Példa: A piros játékos meggyengítheti a kék játékost, ha aktív lovagjával a kék játékos lovagját elűzi a kereszteződésből. A kék játékos számúzott lovagját az „A” vagy „B” kereszteződésre teheti, de nem megengedett az elűzött lovag „C” kereszteződésre helyezése.

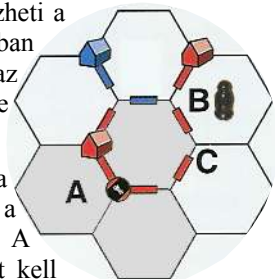


Rabló elűzése

Egy játékos aktív lovagja, függetlenül attól, milyen erős, elűzheti a rablót a szomszédos mezőkről. Az elűzött rablót az alapjátékban leírt szabályoknak megfelelően kezelik a játékosok (mint az alapjáték „Lovag” fejlesztés-kártyájánál) A rabló számúzése után a támadó lovagot passzív oldalára kell fordítani.

Példa: A piros játékos lovagja az „A” kereszteződésen állva csak a sötét játékmezőkről űzheti el a rablót. Sajnos, a rabló a piros játékos lovagja által befolyásolható területen kívül áll. A rabló elűzése érdekében a játékosnak a következő lépéseket kell megtennie:

- Áthelyezi lovagját az „C” vagy „B” kereszteződésre, így lovagja passzív állapotba kerül.
- A játékos egy gabona befizetésével aktiválja lovagját,
- Majd a következő lépése során elűzi a rablót a játékmezőről.



Küzdelem a barbár hordával

Abban a pillanatban, amikor a barbárok hajója eléri a fejszével jelölt mezőt, kezdetét veszi a csata a barbár horda és Catan lovagjai között. A játékosok megállapítják a barbár

horda erejét, mely során mindegyik, Catan területén felépített várost (metropoliszokkal együtt) összeszámolják. Ez az összeg lesz a barbárok ereje.

- A játékosok megállapítják Catan lovagjainak erejét, melyet az összes aktív lovag vaskesztyűinek összeszámolásával kapnak. A két értéket összehasonlítjuk. A küzdelem eredményétől függetlenül az összes, eddig aktív lovagot passzív állapotba forgatjuk.

A küzdelmet a barbárok nyerik...

A küzdelmet a barbárok nyerik, ha erősebbek Catan lovagjainál. A barbárok lerohanják annak, vagy azoknak a játékosoknak az egyik városát, akik a legkevesebb aktív lovaggal, vagy egygyel sem rendelkeztek.

- Nem szenved kárt a barbárok támadása során az a játékos, akinek csak települései, vagy csak metropolisza(i) van(nak), mert azok védettek.
- Csak olyan játékosokat érinthet negatívan a barbárok támadása, akinek a tulajdonában egy, vagy több város van. Ezek a játékosok megszámlálják aktív lovagjaik vaskesztyűit. Az a játékos, aki a legkevesebb vaskesztyűt számolta meg, azaz a legkisebb lovagi serege van, egy választott városát visszafejleszti településsé. Abban az esetben, ha több játékosnak van ugyanakkora, legkisebb serege, mindegyik veszít egy várost. Abban a ritka esetben, ha egy játékosnak sincs aktív lovagja, mindannyian veszítenek egy várost.
- Ha egy játékos városfállal kerített várost veszít, a barbárok támadása során a városfalat is elveszíti. Ha egy játékosnak nem marad városa, eddigi fejlesztéseit megtartja a kalendáriumában, és fejlesztési kártyákat is kap, de csak azután kezdeményezhet újabb városfejlesztést, ha ismét rendelkezik várossal.

Példa:

- A, B, C, és D játékosok játszanak.
- D, C, és A játékosok egy-egy egyszerű aktív lovaggal rendelkeznek. B játékosnak nincs aktivált lovagja. Catan lovagjainak ereje: 3.
- C és D játékosok két-két várossal rendelkeznek, B játékosnak egy metropolisz van a birtokában (más városa nincs). A játékosnak csak települése van. A barbár horda ereje: 5. (4 város, 1 metropolisz.)
- A barbárok nyerik a küzdelmet 5:3 arányban.
- C és D játékosok elveszítenek egy-egy várost. Annak ellenére, hogy B játékosnak nincs aktivált lovagja, azért nem érintett, mert metropolisza védett.
- A játékos azért nem érintett, mert csak településsel rendelkezik.

Fontos: Abban az esetben, ha egy játékos elveszít egy várost, és mindegyik települése a játékfelületen van, elveszített városát településként kell kezelnie. A játékos a várost az oldalára fordítja, településsé redukálva azt (egy nyerőpont, egyszeres termelés). Ha a játékos ismét várost épít, akkor települését ismét várossá kell fejlesztenie, 3 érc és 2 gabona nyersanyagot kell fizetnie, és marad 5 települése. Ezek után a játékos eredeti módon fejlesztheti városát. Ha a játékos birtokában csak ilyen város van, nem építhet fel metropoliszt. Először helyre kell állítania a barbárok által okozott kárt, aztán folytathatja a megkezdett fejlesztéseit a metropolisz megvalósítására.

A küzdelmet Catan lovagjai nyerik...

Catan lovagjai nyerik a csatát, ha legalább olyan erősek, mint a barbár horda.

- Az a játékos, aki a legtöbb vaskesztyű fölért rendelkezett, 1 darab „Catan megmentője” felirattal ellátott nyerőpont-kártyát kap.
- Ha kettő, vagy annál több játékos is ugyanannyi vaskesztyűvel (aktív lovagi hadsereggel) vett részt a küzdelemben, akkor választásuk szerinti színű fejlesztés-kártyapakliból húznak egy-egy kártyát. Ilyenkor azonban senki sem kap nyerőpontot. A küzdelem után a barbárok hajóját visszahelyezzük a startmezőre, ahonnan a barbárok ismét megkezdhetik utazásukat Catan szigete felé.

A kereskedő

A kereskedő figura akkor jut szerephez, ha egy játékos „Kereskedő” sárga fejlesztés-kártyát játszik ki. A lapot kijátszó játékos a kereskedő figurát egy, a saját településével, vagy városával határos játékmezőre helyezi — a játékos 2:1 arányban cserélheti a bankkal a mezőhöz tartozó nyersanyagot, addig, amíg a kereskedő figura ezen a játékmezőn áll. A kereskedő figurát csak újabb „kereskedő” kártya kijátszásával lehet áthelyezni. A kereskedő figura a „Kereskedő” lapot legutoljára kijátszó játékosnak folyamatosan 1 nyerőpontot ér. A kereskedő akkor is használható, ha a rablóval egy mezőn áll.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha az éppen soron következő játékos eléri a 13 nyerőpontot.

Játékvariációk

Tapasztalt telepéseknek

Még több taktika vihető a játékba egy egyszerű, de annál jelentőségteljesebb szabálymódosítással. A barbár horda betörésekor a játékosok sorrendben, az éppen soron lévő játékostól kiindulva döntenek, hogy aktív lovagjaik közül hányat szeretnének bevetni a barbárok elleni küzdelemben.

Tipp: Egy játékos szándékosan megakadályozhatja egy lovagja részvételét a küzdelemben, melynek következtében győzelemhez juttatja a barbárokat, súlyos veszteséget okozva játékosársainak. A küzdelem után csak azokat a lovagokat kell passzív állapotba fordítani, akik a küzdelemben részt vettek.

Játék a „Tengeri utazó” kiegészítővel

A játékosoknak természetesen lehetőségük van arra, hogy a Lovagok és városok kiegészítőt a Tengeri utazó kiegészítővel együtt játsszák.

Tapasztalatok szerint a kiegészítő és a Tengeri utazó következő jelenetei egymáshoz illeszthetőek: pl. Új kikötők felé, Nagy Catan, Keresztül a sivatagon. Nemillenek egymáshoz a felfedezők jelenetei, és az összes többi olyan jelenet, amelyben több kisebb szigetscsoport található. Ha a játékot a Tengeri utazó kiegészítővel együtt játsszák, a játékosoknak figyelembe kell venniük, hogy azon akciók, amelyek utakat érintenek, a hajókra is érvényesek lesznek.

Különleges szabályok a Lovagok és városok + Tengeri utazó kiegészítővel való együttes játékhoz:

- Azokban a jelenetekben, melyekben több sziget szerepel, a barbárok támadásával kapcsolatos szabályok jelen kiegészítő szabályaival megegyeznek.
- A lovagok tengeren túlra is száműzhetőek, abban az esetben, ha az oda vezető út hajókkal, vagy utakkal és hajókkal össze van kötve.
- A játékos egy aktív lovagját a tenger kereszteződésre is állíthatja, ebben az esetben a lovag a hajón tartózkodik.
- Ha a játékos lovagja olyan kereszteződésen áll, ahol egy hajóút utolsó hajója áll, akkor a hajóút lezártnak tekintendő. Más szavakkal: Nem szabad megszakítani a kapcsolatot egy lovag és a hozzá tartozó település (szárazföld) között.
- Ha egy játékos egyik aktív lovagja olyan mező mellett áll, amin kalóz van, akkor a lovagot passzív állapotba forgatva a játékos elűzheti onnan a kalózt.
- A hajóútba elhelyezett idegen lovag a leghosszabb kereskedelmi út szempontjából megtöri a hajóvonalat. A lovaggal szomszédos hajókat áthelyezni nem lehet.
- A jelenetben a győzelemhez szükséges pontok száma kettővel megemelkedik.
- Aranyfolyóra nem lehet kereskedőt tenni, és az aranyfolyó csak nyersanyagot termel, kereskedelmi árut sohasem.