

A játék tartalma

- 1 kétoldalas játéktábla
- 1 kocka
- 28 kalóztanya négy színben, színenként 7db



- 32 kalózhajó négy színben, színenként 8db



- 1 kalózzselleme figura



- 24 „Coco segít” kártya



- 95 felszerelőkártya

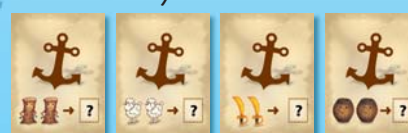


Kard Gyapjú Fa Rum Kincses zsák

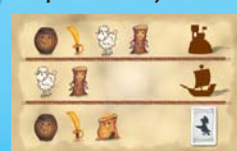
- 1 piactér



- 4 kikötőkártya



- 4 építőkártya



Az első játék előtt

A játék alkatrészeit óvatosan emeljétek ki a stancolt kartonokból.

A játék előkészítése

- A játéktáblát helyezétek az asztal közepére. Négy játékos esetén a játéktáblának azt az oldalát használjátok, amelyiken négy kalóz van a hordókban. Három játékos esetén azt a felét használjátok a játéktáblának, aminek a jobb oldalán felül három kalóz van a hordókban.
- A kockát a játéktábla mellé kell tenni.
- Minden játékos válasszon egy színt és vegye magához a színhez tartozó 7 kalóztanyát és 8 kalózhajót. Három játékos esetén a fehér színhez tartozó figurákat nem használjátok, azokat tegyétek vissza a dobozba.
- A játéktáblán egyes körök színesek. Ezek a startmezők. A játéktáblán minden színhez két építési terület van jelölve (startmezők), ahol az első kalóztanyákat lehet kialakítani. Minden játékos helyezzen el a színéhez tartozó két mezőn egy-egy kalóztanyát. A maradék kalóztanyákat és hajókat a játékosok tegyék maguk mellé.
- A kalózzsellemet tegyétek a kalózzvárra.
- A „Coco segít” kártyákat alaposan keverjétek meg, majd egy lefordított paklit (szürke oldallal felfelé) képezzetek belőle a játéktábla mellett.
- A felszerelőkártyákat fajtájuk szerint (Kard, Gyapjú, Fa, Rum és Kincses zsák) válogassátok külön, és öt olyan paklit képezzetek belőle a játéktábla mellett, amiben a lapok a színes oldalukkal felfelé vannak.
- A Piacteret tegyétek a játéktábla mellé.
- Mind az öt fajta felszerelőkártyából egyet-egyet helyeztetek felfordítva a piactérre.
- A Kikötőkártyákat alaposan keverjétek meg, majd egy lefordított paklit (szürke oldallal felfelé) képezzetek belőle a játéktábla mellett.
- Minden játékos kap egy építőkártyát, amit felfordítva maga elé tesz az asztalra.
- Végül minden játékos kap egy Fa és egy Rum felszerelőkártyát a megfelelő pakliból, amit a kezébe vesz úgy, hogy játékosársai ne láthassák azokat.



A játék lényege:

A játékosok célja, hogy elsőként építsék fel mind a 7 kalóztanyát. A játékosok minden szabad kalóztanya-építési területen építkezhetnek abban az esetben, ha hajóik közül az egyik odaért. Azaz, ha a játékos egy szomszédos hajó-építési területen hajót épít. Annak érdekében, hogy egy játékos hajót, vagy kalóztanyát tudjon építeni, felszerelőkártyákra van szüksége. Azt, hogy a játékosnak pontosan milyen felszerelőkártyákra van szüksége az előtte fekvő építőkártya mutatja meg.

A játéktábla:



Egy játékos lépésének rövid áttekintése

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi úgy, hogy **dob** a kockával és minden játékos megkapja az új felszerelőkártyákat. Ezután az a játékos, aki dobott tetszése szerint **cserél**, vagy **épít**. Miután a játékos lépését befejezte, a játékot a következőjátékos folytatja.

A játékosok felszerelőkártyákat a játéktáblán látható különböző tájegységeknek megfelelő területeken kaphatnak, ahol kalóztanyát építettek. Ezek a területek a játéktáblán 1-5-ig számokkal vannak jelölve. Az éppen soron lévő játékos dob a kockával. Abban az esetben, ha a játékosnak a dobott számhoz tartozó területen van kalóztanyája, kap egy a területnek megfelelő felszerelőkártyát. Például fát, ha az erdős területnek megfelelő számot dobta, vagy kardot, ha a szám a kincses-barlanghoz tartozik. Lássuk, hogyan is történik ez a játékban!

- Dobás

Az éppen soron lévő játékos dob a kockával, de minden játékos kap felszerelőkártyát. Mert minden játékosnak áll egy kalóztanyája a dobott számhoz tartozó valamilyen tájegységű területen. A játékosok a tájegységüknek megfelelő felszerelőkártyát kapnak. Az a legcélszerűbb, ha az egyik játékos magára vállalja a felszerelőkártyák kiosztását a játékosok közt.

Például, ha az ábrán látható „Fehér” játékos 4-est dob, akkor a „Fehér” és a „Piros” játékosok egy-egy Rum felszerelőkártyát kapnak, mert a kalóztanyájuk a 4-es Cukornád tájegységen van. Mivel az Erdő is 4-est mutat, ezért a „Kék” és a „Narancs” színű játékosok egy-egy Fát kapnak.



„Megfigyelték, hogy a játék kezdetén az 5-ös számért nem jár felszerelőkártya, mivel az 5-ös számhoz tartozó tájegységen még nem állnak kalóztanyák? 6-os szám pedig nem is látható a játéktáblán, ugyanis 6-os dobás esetén valami egészen más történik...”



Tehát, ha egy játékos 6-ost dob, senki nem kap felszerelőkártyát, viszont az a játékos, aki 6-ost dobott áthelyezheti a Kalózzsellemet. Természetesen olyan területre fogja helyezni, ami nem a saját, hanem a játékosársai kalóztanyájához tartozik.



- Építés

Az éppen soron lévő játékos építhet egy vagy több kalóztanyát és hajókat, vagy „Coco segít” kártyát vásárolhat. Egy **kalóztanya** felépítéséért a következőfajta felszerelőkártyából kell egyet-egyet adnotok: Kard, Gyapjú, Fa és Rum. Egy **hajó** felépítéséért a következőfajta felszerelőkártyából kell egyet-egyet adnotok: Gyapjú és Fa. Egy **Coco segít** kártyáért a következőfajta felszerelőkártyából kell egyet-egyet adnotok: Kard, Rum és Kincses zsák.



Az építési költségeket az építési kártyán láthatjátok. Egy **kalóztanya** csak abban az esetben építhettek egy kalóztanya építési-területre, ha az egyik hajótok ahhoz az építési-területhez vezet. Egy **hajó** csak abban az esetben építhettek egy hajóépítési-területen, ha az mellett a hajóépítési-terület mellett kalóztanyátok áll. Ez azt jelenti, hogy a játékosok a kiinduló mezőtől számítva felváltva építhetnek hajót, kalóztanyát, hajót, kalóztanyát... és így tovább.

Ez azt jelenti, hogy nem építhettek egymás mellé két hajót, két hajó közé mindig kell egy kalóztanyát építeni.



Erre a hajóépítési-területre a narancssárga játékos hajót építhet.

Erre a kalóztanya építési-területre a narancssárga játékos még nem építhet kalóztanyát, mert nem tart hajója oda.

Erre a kalóztanya építési-területre a narancssárga játékos építhet kalóztanyát.

Erre a hajóépítési helyre a narancssárga játékos még nem építhet hajót, mert még nem áll mellette kalóztanyája.

Minden hajóépítési-területre egy hajó építhető, és minden kalóztanya építési-területre egy kalóztanya építhető.

„Coco segít” kártya vásárlás

Az a játékos, aki „Coco segít” kártyát vásárolt, felfordítva maga elé teszi azt, majd végrehajtja a kártyán lévő utasításokat. A játékos által megvásárolt „Coco segít” kártya a játékos előtt marad felfordítva.



A „Coco segít” kártya nagyon hasznos lehet, mert felszerelőkártyához, hajóhoz, vagy kalóztanyához juttathatja a játékost. De a játékostársakat is lehet bosszantani ilyen kártyával, mert engedélyezi például a „Kalózszellem” áthelyezését, vagy éppen felszerelőkártyát vesz el valamelyik játékostól.

Egy kalóztanya a várban

Az a játékos, aki elsőként fordítja fel azt a „Coco segít” kártyát, amin a „Kalózszellem áthelyezése” van, a készletéből a kalózvárba helyezhet egy kalóztanyát. Amikor egy játékostárs előtt is ugyanannyi „kalózszellem áthelyezés” kártya lesz felfordítva, akkor a játékosnak vissza kell vennie a kalóztanyát a kalózvarról. Ha későbbiekben a játék folyamán ismét lesz egy olyan játékos, aki előtt a legtöbb „kalózszellem áthelyezés” kártya lesz, az a játékos elhelyezheti kalóztanyáját a kalózvárban.



Fontos, hogy csak az éppen soron lévő játékos kezdeményezhet cserét! Nem cserélgethet felszerelőkártyát két olyan játékos, akik éppen nincsenek soron.

- Cserélés

Gyakran előfordul, hogy az éppen soron lévő játékos építeni szeretne, de nincs nála valamelyik fajta az építéshez szükséges felszerelőkártyából. Három különböző cserelehetőség áll a játékos rendelkezésére, annak érdekében, hogy a szükséges felszereléshez jusson: a játékos cserélhet valamelyik játékostársával, cserélhet a piactéren, vagy a készletből (a játéktábla mellett lévő 5 pakli). A játékos többször egymás után cserélhet először egy játékostársával, majd a piactéren, majd ismét egy játékostársával, majd a készletből - tetszése szerinti sorrendben.

Csere egy játékos társal

Az éppen soron lévő játékos felszerelőkártyát akar cserélni valamelyik játékostársával, mert mondjuk, egy hajót szeretne építeni. Egy hajó felépítéséért a játékosnak egy Gyapjú és egy Fa Felszerelőkártyával kellene fizetnie. A játékosnak rendelkezésére áll egy Gyapjú Felszerelőkártya, de sajnos nincs Fa Felszerelőkártyája. Viszont van még nála egy Kard Felszerelőkártya, ezért a következőt kérdezi a játékostársaitól: Akar valaki cserélni velem egy Kardot egy Fára? Ha van olyan játékostárs, aki szívesen cserél a játékosal, a lapok gazdát cserélnek. Hogy végül hány lap cserél gazdát, ez a játékosokra van bízva.

Piactér: Az éppen soron lévő játékosnak lehetősége van arra is, hogy a piactérral cseréljen felszerelőkártyát, de **csak pontosan egyszer!** Ebben az esetben a játékos felvesz egyet a piactéren lévő felszerelőkártyák közül, és annak a helyére letesz egy felszerelőkártyát a kezéből. Így mindig 5 lap lesz a piactéren.

Akkor, amikor 5 egyforma lap kerül a piactérra, a játékosok leveszik a piactérről ezt az 5 lapot és visszateszik a készletbe. Ezek után éppúgy, mint a játék kezdetekor mind az ötfajta felszerelőkártyából elhelyeznek a piactéren egyet-egyét.



Piactér 5 egyforma lappal.



Minden kártyát le kell venni!



Piactér az 5 újonnan felhelyezett, ötfajta lappal.

Csere a készlettel

3:1 csere: Az éppen soron lévő játékosnak lehetősége van arra is, hogy a készlettel cseréljen 3 egyforma felszerelőkártyát 1 általa választott felszerelőkártyára.

Például 3 gyapjú felszerelőkártyát visszateszték a készletet alkotó paklik közül a gyapjúra, és elveszték 1 darabot a Fa felszerelőkártyákból kialakított pakli tetejéről.

Csere a kikötőben

2:1 csere: Az a játékos, akinek egyik kalóztanyája, kalóztanya-építési terület kikötőn áll (vasmacska szimbólummal jelölve a játéktáblán), magához veszi a pakli tetejéről a legfelső, lefordított kikötő kártyát. Ez a játékos mindig, amikor rá kerül a sor, tetszése szerinti gyakorisággal cserélhet 2 a területen feltüntetett fajta Felszerelőkártyát 1 általa választott felszerelőkártyára a készletből.

Az első játék folyamán lehetőségek van arra is, hogy csak a piactérral cseréljétek, a kikötői és az egymásközi cserét ki is hagyhatjátok a játékból. Ebben az esetben a vasmacskával jelölt „kalóztanya-építési terület kikötővel” mezőt épp úgy használjátok, mint a többi kalóztanya-építési területet.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor az első játékosnak sikerül a hetedik kalóztanyáját felépítenie. (A Kalózszellem várára épített kalóztanya is beleszámít!) Ez a játékos lesz a játék nyertese.

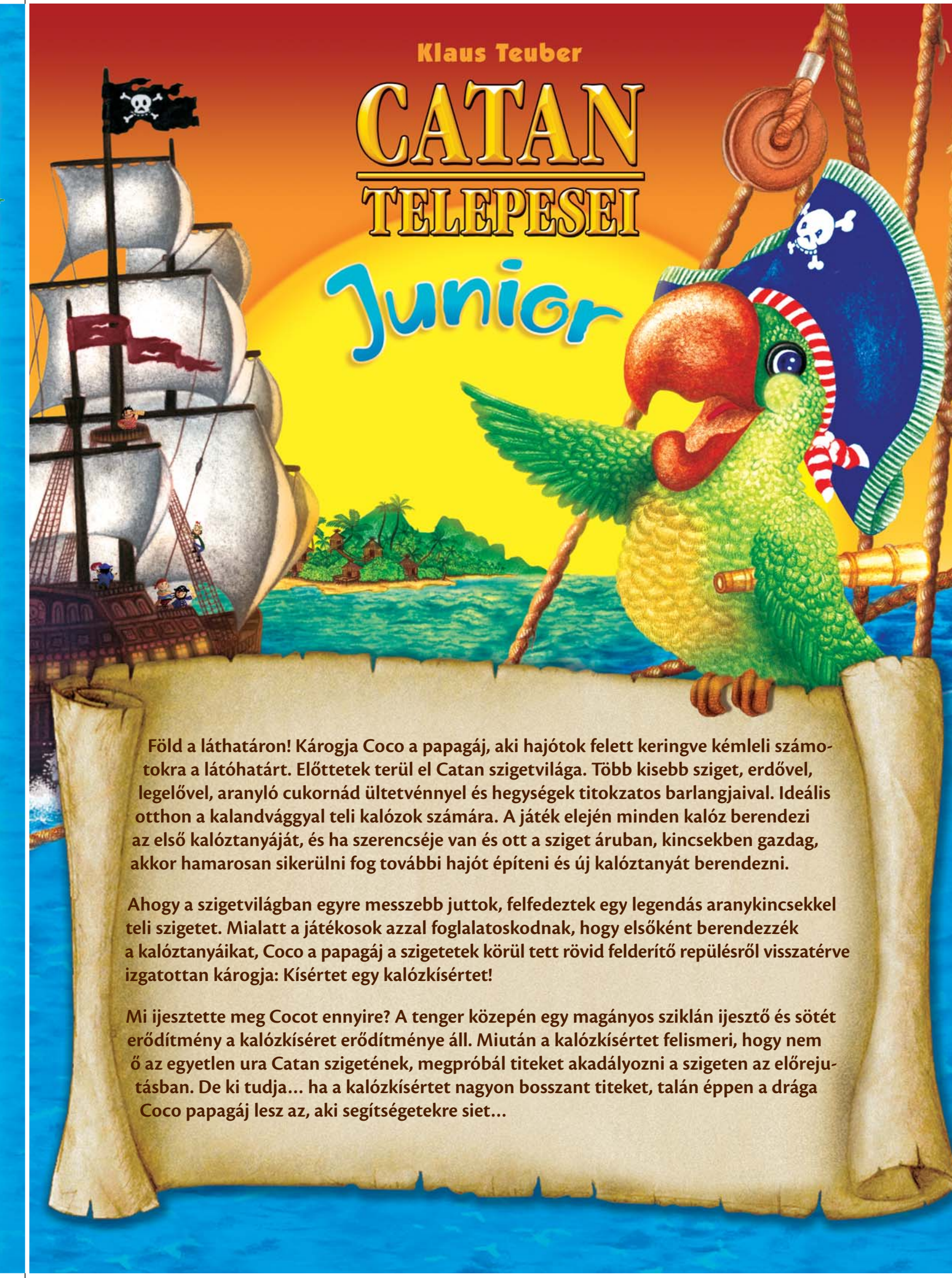


A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Na, játsszunk még egyet?

Importálja és forgalmazza: PIATNIK BUDAPEST KFT. 1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: 388-4122 email: piatnik@piatnik.hu Származási hely: Németország

Klaus Teuber CATAN TELEPESEI Junior



Föld a láthatáron! Károgya Coco a papagáj, aki hajótok felett keringve kémleli számotokra a látóhatárt. Előttetek terül el Catan szigetvilága. Több kisebb sziget, erdővel, legelővel, aranyló cukornád ültetvényekkel és hegységek titokzatos barlangjaival. Ideális otthon a kalandvágygal teli kalózok számára. A játék elején minden kalóz berendezzi az első kalóztanyáját, és ha szerencséje van és ott a sziget áruban, kincsekben gazdag, akkor hamarosan sikerülni fog további hajót építeni és új kalóztanyát berendezni.

Ahogy a szigetvilágban egyre messzebb juttok, felfedeztek egy legendás aranykincsekkel teli szigetet. Mialatt a játékosok azzal foglalatalkodnak, hogy elsőként berendezzék a kalóztanyáikat, Coco a papagáj a szigetetek körül tett rövid felderítő repülésről visszatérve izgatottan károgya: Kísértet egy kalózkísértet!

Mi ijesztette meg Cocot ennyire? A tenger közepén egy magányos sziklán ijesztő és sötét erődítmény a kalózkísértet erődítménye áll. Miután a kalózkísértet felismeri, hogy nem ő az egyetlen ura Catan szigetének, megpróbál titeket akadályozni a szigeten az előrejutásban. De ki tudja... ha a kalózkísértet nagyon bosszant titeket, talán éppen a drága Coco papagáj lesz az, aki segítségetekre siet...