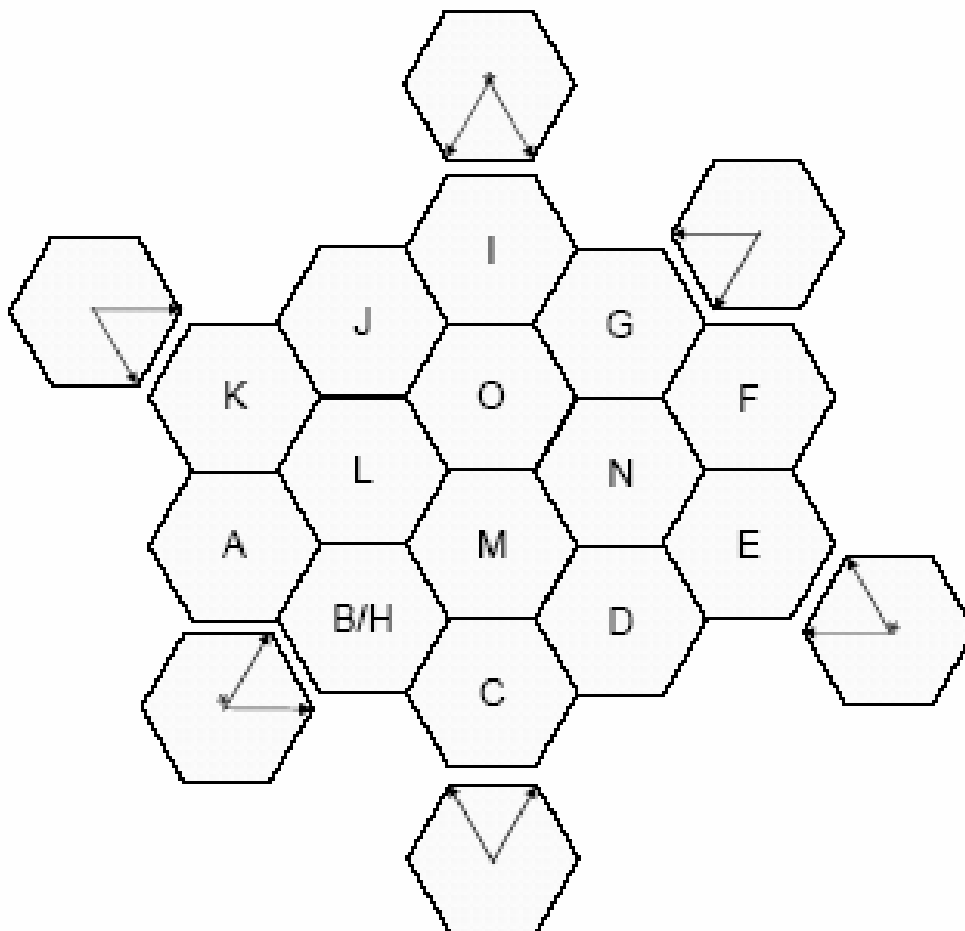


## CATAN TELPESEI 2 SZEMÉLYES VÁLTOZAT

1. Vegyünk ki egy-egy fa, birka, érc, búza területet, valamint a sivatagot.
2. A számkorongok közül vegyünk ki a P Q és R jelűt.
3. A fejlesztéskártyák közül 3 lovat, 2 győzelmi pontot, 1-1 monopóliumot, útépitést, találmányt.
4. Távolítsunk el mindkét játékostól 2 utat, 1 települést és 1 várost.
5. Az ábra szerint telepítsük le a területeket és helyezzük rá a korongokat. A **B** és a **H** betű azonos területre kerül.
6. A lovak a táblán kívül marad az első 7-es dobásig.
7. Az összes kikötőt meg kell keverni és 6-ot az ábra szerint helyezzünk fel. A kikötők közötti területeket töltsük fel tengerrel. a hiányzó helyre tegyünk egy kifelé fordított eddig nem használt kikötős tengert.
8. A játék az eredeti szabályokkal folyik a következő kivételekkel:  
A játék 12 pontig tart.  
A játékosok egymással nem kereskedhetnek csak a bankkal.



Forrás: Nicholas Borko  
Magyarítás: szalokiz