Catan telepesei
A Könyv +

Jelenetek, Változatok, Stratégiák

Klaus Teuber

Magyar fordítás, 1.06 verzió
Összeállította: WellAgent

Tartalomjegyzék

JELENETEK **3**

A korallzátony (Das Atoall) **3**

A Bermuda-háromszög (Das Bermuda-Dreideck) **6**

Eldorádó **10**

Felfedezők (Die Entdecker) **13**

Catan Csodái **15**

A nagy karaván **17**

VÁLTOZATOK **19**

2 személyes változat **19**

7-es eseménykártyák **20**

Abszolút Leghosszabb Kereskedelmi út **20**

A Kikötőmester **21**

Dzsungel (Urwald) **22**

Vulkán (Vulkane auf Catan) **23**

Vulkánia (Vulkanien) **24**

Jólét Catanon (Welfare of Catan) **24**

Gleccser (Gletscher auf Catan) **25**

Catan halászai (Fischer auf Catan) **26**

***A szegénység nem szégyen* (Armut is keineSchande)** **27**

***Kerítések* (Die Landkreise)** **28**

***Catan kastélyai* (Burgen auf Catan)** **28**

***Az elvarázsolt sziget* (Die Verzauberte Insel)** **28**

Atlantis **29**

A Mágikus Hét (Die Magische 7) **30**

Polinéziai evezősverseny (Die Polynesische Regatta) **31**

Monopolium (Alleinhandel) **32**

Tengerizár (Handelsblockade) **33**

Hajó elsüllyesztése (Schiffe Versenken) **33**

Hajó elfoglalása (Schiffe Kapern) **33**

VERSENYSZABÁLYZAT **34**

A Catan telepesei Országos Bajnokság részletes szabályzata **34**

Jelenetek

A korallzátony (Das Atoall)

4-5 játékos részére
Készítette: Brigitte & Wolfgang Ditt
Játékidő: 90 perc

1. Szükséges anyagok

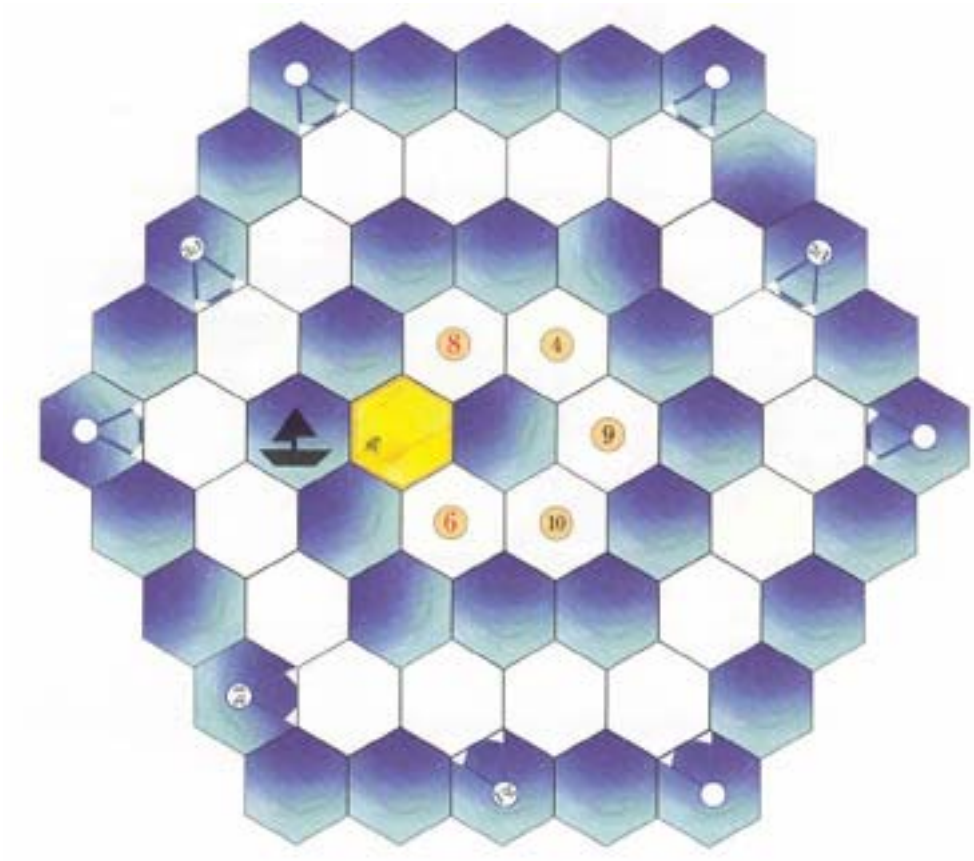
Szükséges: Alapjáték és Tengeri Utazó kiegészítés, 5-6 játékos kiegészítő az Alapjátékhoz és a Tengeri Utazóhoz, 8 Győzelmi pont lap (6-os zsák)

Minden játékos választ egy színt és elvesz:

- 15 út
- 5 település
- 4 város
- 15 hajó

2. Előkészítés

Az alábbi kép alapján meg kell építeni a játéktáblát.



Először középre kell helyezni egy tenger mezőt. Tőle balra a Sivatag mezőt, majd össze kell keverni egy erdő, egy hegy, egy legelő, egy szántó és egy agyagföld mezőt lefelé fordítottan. Ezután véletlenszerűen körbe kell rakni, majd a képen látható módon, rájuk kell helyezni a Tengeri Utazóból származó számkorongokat. Ezt körbe kell tenni tenger mezővel, ezután a megmaradt szárazföld mezőket kell véletlenszerűen körberakni. A körberakott szárazföldekre egy tetszőleges kiindulópontot választva sorban, ABC szerint rájuk kell helyezni az alapjátékban található számkorongokat. Végül újra tenger mezőkkel kell körbevenni a szárazföldet, és kész a Korallzátony.

Ezek után hátra van még a tengeri kikötők felhelyezése.

A Rabló a Sivatag mezőről, a Kalóz a Sivatag mező melletti tengerrészről indul.

Alapító szakasz
Minden játékos első települését a kis szigetre, másodikat a nagy szigetre építi. 5 játékos esetén az ötödik játékos építheti mindkét települését a nagy szigetre.

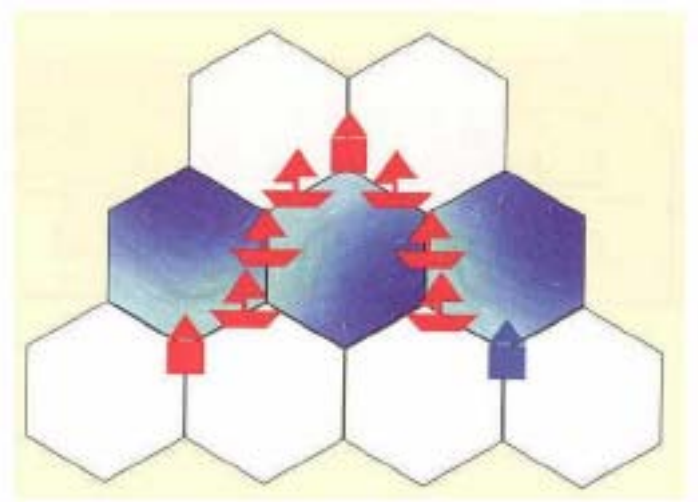
3. Szabálymódosítások

A játékot az alapjáték és a Tengeri Utazó szabályainak megfelelően kell játszani a következő módosításokkal.

Különleges Győzelmi pontok

Minden zárt hajóút a kis sziget és a nagy sziget között, ami két települést és/vagy várost köt össze, plusz Győzelmi pontot jelent. Megengedett több hajóút kiindulása ugyanattól a településtől vagy várostól. Több plusz pont akkor nem jár, ha két települést több hajóút is összeköt. Ebben az esetben is csak egy plusz Győzelmi pont jár.
Az elágazó hajóutakra nem jár pont. Ha egy hajóút zárt, akkor onnan hajót elmozgatni nem szabad.

FONTOS: pont akkor is jár, ha a hajóúttal másik játékos települését vagy településeit kötjük össze.



A képen látható piros játékos két plusz Győzelmi pontot kap. Az egyiket a két saját településének összekötéséért, a másikat a saját és a kék játékos településének összekötéséért. A hajóutak nem ágaznak el és zártak, illetve az összekötött települések két különböző szigeten vannak.

Hetes dobás és a Lovag

Hetes dobás vagy a Lovag Kártya kijátszása esetén a Rablót a normál szabályok alapján el kell mozgatni, de nyersanyag kártya nem rabolható. Ehelyett a Kalózt kell az óramutató járásával megegyező irányba mozgatni a következőképpen. Lovag Kártya kijátszása esetén egy tenger mezőnyit kell mozgatni a Kalózt a kis korallzátony körül. Hetes dobás esetén annyi mezőt kell mozgatni a Kalózt, amennyit a két kocka közül a kisebb mutat. Ezután, ha valamely játékosok hajói annak a tenger mezőnek a szélén tartózkodnak, amelyen a Kalóz áll, akkor a Kalózt mozgató játékos az érintett játékosok egyikétől húzhat egy nyersanyag kártyát. Amennyiben a Kalóz nem tud rabolni, akkor a Rabló által érintett játékosok valamelyikétől kell húzni nyersanyag kártyát.

4. A játék vége

Az a játékos nyer, aki a saját körében előbb megszerzi a 12 győzelmi pontot.

Játék tippek:

A kis szigetre lehet tenni jobb termelékenységet jelentő számokat, de kikötőket nem.

A nagy sziget külső szélén a kikötőket úgy kell elhelyezni, hogy kevesebb szárazföldi mezővel érintkezzenek.

Az alábbi képen egy lehetséges variáció, ahol négy külön kis szigetként az Aranyfolyó és Vulkán mezőket is alkalmazhatjuk. A központi tábla felépítésében is változások vannak.

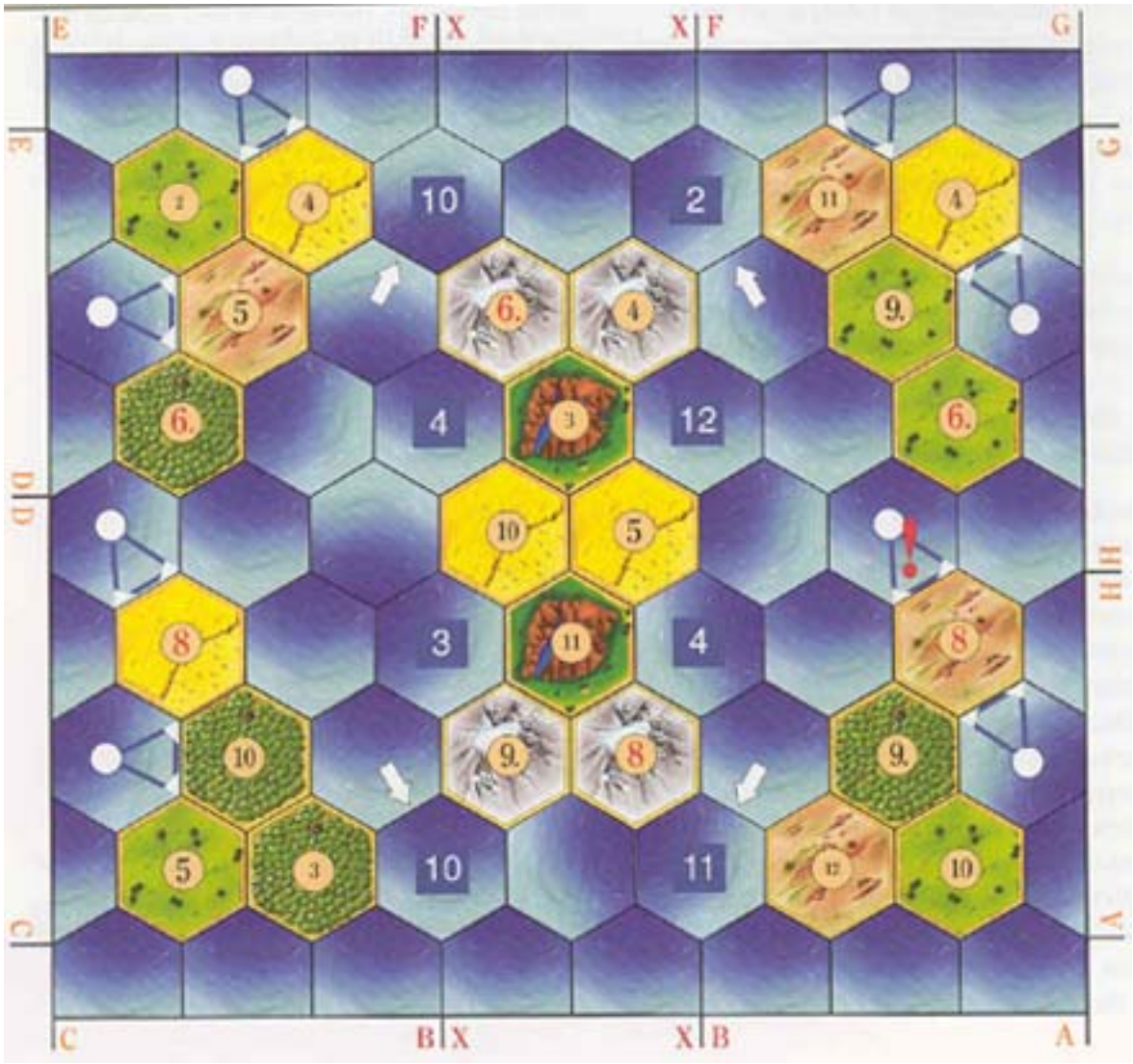
A Bermuda-háromszög (Das Bermuda-Dreideck)

3-4 játékos részére
Készítette: Steffen Richter & Heinz Dasbach
Játékidő: 90 perc

1. Szükséges anyagok

Szükséges: Alapjáték és Tengeri Utazó kiegészítés, 8 kék számozott lap (4-s zsák), 1 Győzelmi pont lap

2. Előkészítés



Meg kell építeni a játéktáblát a fenti kép alapján. A 8 darab számozott kék lapot helyezd a képen megadott tenger mezőkre. A kikötő jelölőket véletlenszerűen kell elhelyezni a megadott pontokra, úgy hogy a 3:1-hez kikötő a piros felkiáltójelhez kerüljön.

A Rabló az egyik Aranyfolyó mezőről indul, a Kalóz pedig egy olyan tenger mezőről, amelyik nincs megjelölve számozott kék lappal.

Alapító szakasz
Minden játékos csak a négy sarokban lévő szigetre helyezheti a kezdő településeit. A játékot az alapjáték és a Tengeri Utazó szabályainak megfelelően kell játszani a következő módosításokkal.

3. Szabálymódosítások

A játékot az alapjáték és a Tengeri Utazó szabályainak megfelelően kell játszani a következő módosításokkal.

Különleges Győzelmi pont

Az első játékos, aki az első települést alapítja a központi szigeten, az megkapja a Plusz Győzelmi pontot. A további településekért, senki sem kap pontot.

A Bermuda-hatás

Minden dobás után ellenőrizni kell, hogy a dobott szám szerepel-e a tengeri mezőkön elhelyezett kék lapokon. Abban az esetben, ha valamelyik hajó egy olyan élen áll, amely határos egy a kockával kidobott számmal megegyező kék lapos tengeri mezővel, akkor az a hajó elsüllyed, kivéve a Kalóz. Az érintett hajók elsüllyednek, majd a játékosok ezután kapják meg a nekik járó nyersanyagokat. Az elsüllyedt hajókat a játékosok leveszik a tábláról.

A következmények

A középső szigeten lévő minden településnek és városnak kapcsolódnia kell úttal vagy hajóval legalább egy településsel vagy várossal egy másik szigeten, lásd lejjebb. Ha egy kapcsolat megszakad, mert egy hajó elsüllyedt, akkor az érintett játékos nem kap nyersanyagot a központi szigetről, és ott nem is fejleszthet, amíg nem állítja helyre a kapcsolatot újraépítve az elsüllyedt hajót.

Az egyik játékos 10-t dob. A piros játékos elveszt egy hajót a kék 10-s lappal jelzett tenger mező mellett. A piros játékos leveszi a hajóját a tábláról. A 10-s jelölésű mezőn már ebben a körben sem kap búza nyersanyagot. Amíg a piros játékos nem állítja a kapcsolatot, addig nem kap nyersanyagot a középső szigetről, és nem építhet ott új utat, vagy települést, és nem fejleszthetí azokat várossá.

Híd építése

Lehetőség van hidat építeni, amit egy út szimbolizál, de csak négy helyen lehetséges, ahol a központi sziget a legközelebb van, tehát csak egy út jelenti a hidat. A kezdeti táblán a négy darab fehér nyíl jelzi a lehetséges építési helyeket.

- Híd közvetlenül kapcsolódhat utakhoz vagy településekhez, nem kell közbenső település
- A híd költsége egy fa, egy gyapjú, egy tégla és két érc
- Hidat nem lehet lerombolni. Ha egy olyan szám jön ki dobás esetén, ami egy híd melletti tenger mezőn van, az a hidra nincs hatással.

4. A játék vége

Az a játékos nyer, akinek a saját körében először van 12 Győzelmi pontja.

Variációk

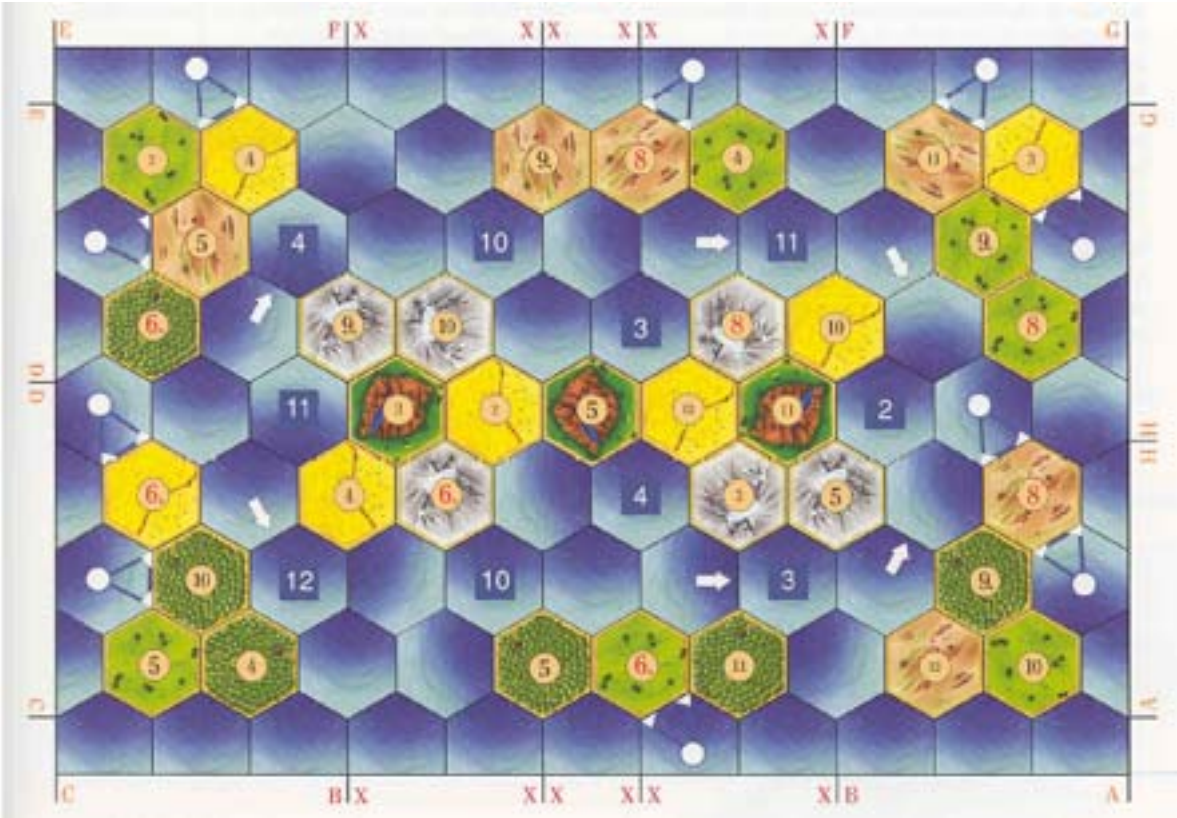
- Játszható a játék hídépítési lehetőség nélkül
- A jelent gyakori játszása után, a külső szigetek szárazföld mezői véletlenszerűen is kirakhatók, de nem ajánlott a számkorongok keverése

Szükséges anyagok 5-6 játékos változat esetén

1. Szükséges anyagok

Szükséges: Alapjáték és Tengeri Utazó kiegészítés, 5-6 játékos kiegészítő az Alapjátékhoz és a Tengeri Utazóhoz, 10 kék számozott lap (4-s zsák), 1 Győzelmi pont lap

2. Előkészítés



Meg kell építeni a játéktáblát a fenti kép alapján. A 10 darab számozott kék lapot helyezd a képen megadott tenger mezőkre. A kikötő jelölőket véletlenszerűen kell elhelyezni a megadott pontokra, úgy hogy a 3:1-hez kikötő a piros felkiáltójelhez kerüljön.

A Rabló az egyik Aranyfolyó mezőről indul, a Kalóz pedig egy olyan tenger mezőről, amelyik nincs megjelölve számozott kék lappal.

Alapító szakasz
Minden játékos csak a hat kis szigetre helyezheti a kezdő településeit.

3. Szabálymódosítások

A játékot a 3-4 személyes Bermuda háromszög variációban megfelelően kell játszani. Alkalmazni kell az 5-6 játékos kiegészítés játékszabályában leírt *különleges építő szakaszt*.

4. A játék vége

Az a játékos nyer, akinek a saját körében először van 12 Győzelmi pontja.

Eldorádó

3-4 játékos részére
Készítette: Andreas Seyfahrt
Játékidő: 90 perc

1. Szükséges anyagok

- Alapjáték és a Tengeri Utazó kiegészítő
- 8 Különleges Győzelmi Pont korong

Minden játékos a következőket kapja meg a saját színéből:

- 15 út
- 5 település
- 4 város
- 4 hajó

2. Előkészítés

Az alábbi kép alapján meg kell építeni a játéktáblát.

Helyezze a 3, 5 és 11 számkorongokat lefelé fordítva a középen lévő Arany mezőre. A kikötőket lefordítottan meg kell keverni és a jelzett helyekre letenni. A Különleges Győzelmi Pontokat a tábla mellé kell helyezni.

3. Általános szabálymódosítás

A játékot az alapjáték és a Tengeri Utazó szabályainak megfelelően kell játszani a következő módosításokkal. Különleges szabály vonatkozik a tábla közepén lévő Arany mezőre, amit Eldorádónak hívunk. Minden játékos választhat, hogy építsen Kalózhajót.

Alapítási szakasz
Két települést kell építeni az alapszabálynak megfelelően, de Eldorádóba nem lehet.
Eldorádó

- Az Arany mező jelképezi a misztikus szigetet, Eldorádót. Itt a játékosok gyorsan összegyűjthetnek Különleges Győzelmi Pontokat, ha nem akad össze a Kalózhajóval.
- Ha egy játékos először éri el Eldorádó partjait (az Arany mező szélét), akkor a lefordított három számkorongból egyet felfordíthat. Tehát csak az első három játékos fordíthat fel számkorongot.
- Települést és várost nem szabad építeni Eldorádón.
- Különleges Győzelmi Pontot úgy lehet szerezni, hogy a játékosnak folyamatos kereskedelmi úttal kell rendelkeznie egy **Város** és **Eldorádó partja** között. Ha egy dobás során, az Eldorádón már megfordított számkorongok száma jön ki, akkor minden egyes játékos, aki rendelkezik az említett kereskedelmi úttal, kap egy Különleges Győzelmi pontot.
- Amennyiben egy körben nincs elég Különleges Győzelmi Pont korong, akkor semelyik játékos sem kap.

A Berber kalózhajó
A kalózhajó szabály ebben a változatban nem érvényes. A fekete kalózhajó Berber kalózként működik.

- A Berber kalóz építési költsége egy fa, egy bárány és két érc. A Berber kalózhajót építő játékos a fekete bábut a készletéhez rakja. A Berber kalózhajót, akkor használhatja, ha valamelyik játékos hetest dob.
- Hetes dobás esetén a Rablót át kell helyezni, majd a Berber kalózt birtokló játékos elhelyezheti azt az Eldorádó körüli hat tengeri mezők egyikén. Ezután a következők közül az egyiket teheti:
    - Visszaküldhet két hajót a tulajdonosaikhoz, amelyek a Berber kalózhajóval szomszédosak. Ebben az esetben a Berber kalózhajót félre kell rakni, és azt újjá lehet építeni.
    - Húzhat egy-egy nyersanyagot maximum két játékostól, akiknek a Berber Kalózhajóval szomszédos hajói vannak. Ebben az esetben a Berber kalózhajó visszakerül az azt használó játékos készletébe.
- Másik játékos is megépítheti a Berber kalózhajót, ebben az esetben a banknak fizet, és megszerzi az aktuális tulajdonostól.
- A Berber kalózhajóval visszaküldhetőek saját hajók is. Miután kevés hajó van készleten, ez hasznos módszer, hogy szabadon lehessen visszaszerezni hajókat.
- Azokat a hajókat, amelyeknek már nincs összeköttetése a szárazfölddel, azokat nem szabad mozgatni, amíg nem lesz összeköttetés újra.

4. A játék vége

Az a játékos nyer, akinek a saját körében először van 12 Győzelmi pontja.
A játéknak akkor is vége van, ha a 8 Különleges Győzelmi Pont korong elfogyott. Ekkor, ha senkinek sincs 12 Győzelmi pontja, akkor az nyer, akinek a legtöbb Különleges Győzelmi Pontja van. Ha ez sem dönt, akkor az nyer, akinél a Berber kalózhajó van, vagy ha éppen senkinél sincs, akkor az, akinek a birtokában legutoljára volt.

Változatok

Mező lerakási változat

- Rakjuk az Aranyfolyó mezőt középre és köré hat tenger mezőt. A megmaradt négy tengeri mezőt helyezzük a térkép négy sarkába. A szárazföld mezőket lefordítva keverjük meg és helyezzük a

szabad helyekre.

- A 6 és 8 számkorongokat egyenletesen osszuk szét a belső szárazföldi gyűrűn. Ha lehetséges, akkor azonos mezők ne kapjanak ugyanolyan számkorongot.
- Vegyük ki a 3 5 és 11 számkorongokat, és lefordítva tegyük az Eldorádó mezőire.
- A megmaradt számkorongokat osszuk szét a többi szárazföldi mező között. Egymás mellé ne kerüljön azonos számkorong.

Berber kalóz változat

A játékosnak, aki megépítette a Berber kalózhajót, nem kell megvárnia a hetes dobást. Saját körében bármikor aktiválhatja egy érc és egy búza befizetésével. Ebben az esetben más akciót (kereskedelem, fejlesztés) nem hajthat végre.

Felfedezők (Die Entdecker)

„Die Entdecker”, a Catan telepesei: A Könyv című kiegészítőből
3-4 játékos részére
Készítette: Hannes and Christian Till
Játékidő: 100 perc

1. Szükséges anyagok

- Alapjáték és a Tengeri Utazó kiegészítő

Minden játékos a következőket kapja meg a saját színéből:
- 15 út
- 5 település
- 4 város
- 15 hajó

2. Előkészítés

Az alábbi kép alapján meg kell építeni a játéktáblát. A látható szárazföldi mezők az Otthon sziget. A megmaradt mezőket osszuk két részre 12 tengeri mező és 13 szárazföldi mező lesz, amelyek a felfedezetlen területek lesznek. Ezeket helyezzük két halomba lefele fordítottan a tábla mellé.

3. Általános szabálymódosítás

A játékot az alapjáték és a Tengeri Utazó szabályainak megfelelően kell játszani a következő módosításokkal. Hetes dobás esetén a játékosok elvesztik nyersanyagaik felét, ha hétnél több van, de a Rablót és a Kalózt csak akkor lehet mozgatni, ha már legalább egy települést építettek a felfedezetlen szigetek valamelyikén.

Felfedezés
Amikor egy játékos egy utat épít egy hiányzó mező sarkához, akkor azt a terület felfedezte. A játékos húz a két mező halomból és a számkorongokból. A szárazföldi mezőt oda helyezi, ahova az útja elért a felfedezetlen területhez, valamelyik szomszédos oldalához, pedig a tenger mezőt. Ha nincs a lerakott szárazföld mező mellett szabad hely, akkor a szigeten belül bármelyik szabad helyre lerakható a tengeri mező. Ha a tengermező tartalmaz kikötőt is, akkor úgy kell elhelyezni, hogy az a szárazfölddel érintkezzen, ha egyáltalán lehetséges. A számkorongot a szárazföldi mezőre kell rakni.

Erőforrás kimerülése
Ha már nincs több számkorong, amikor egy felfedezett mezőre kellene húzni, akkor az Otthon szigetről kell azt elvenni és az új mezőre helyezni, a következő korlátozásokkal:

a) Nem távolítható el számkorong olyan mezőről, amely sarkán település vagy város áll.
b) A játékosnak saját települése vagy városa mellől kell elvenni számkorongot, ha az előző szabályt nem lehet teljesíteni. Csak abban az esetben vehet el máshonnan számkorongot, ha neki nincs más lehetőség, például a települései mellől már hiányoznak a számkorongok.
c) A piros számú számkorongok (6, 8) nem helyezhetőek egymás mellé a felfedezett mezőkön.

Kivétel: előfordulhat, hogy a fenti szabályok miatt a játékos nem talál olyan számkorongot, amit eltávolíthat az Otthon szigetről. Ekkor a felfedezett mezők bármelyikéről elvehet számkorongot a fenti a) és c) szabályok figyelembevételével.

4. A játék vége

Az a játékos nyer, akinek a saját körében először van 12 Győzelmi pontja.

Catan Csodái

3-4 játékos részére
Készítette: Steffen Richter & Heinz Dasbach
Játékidő: 90 perc

1. A történet

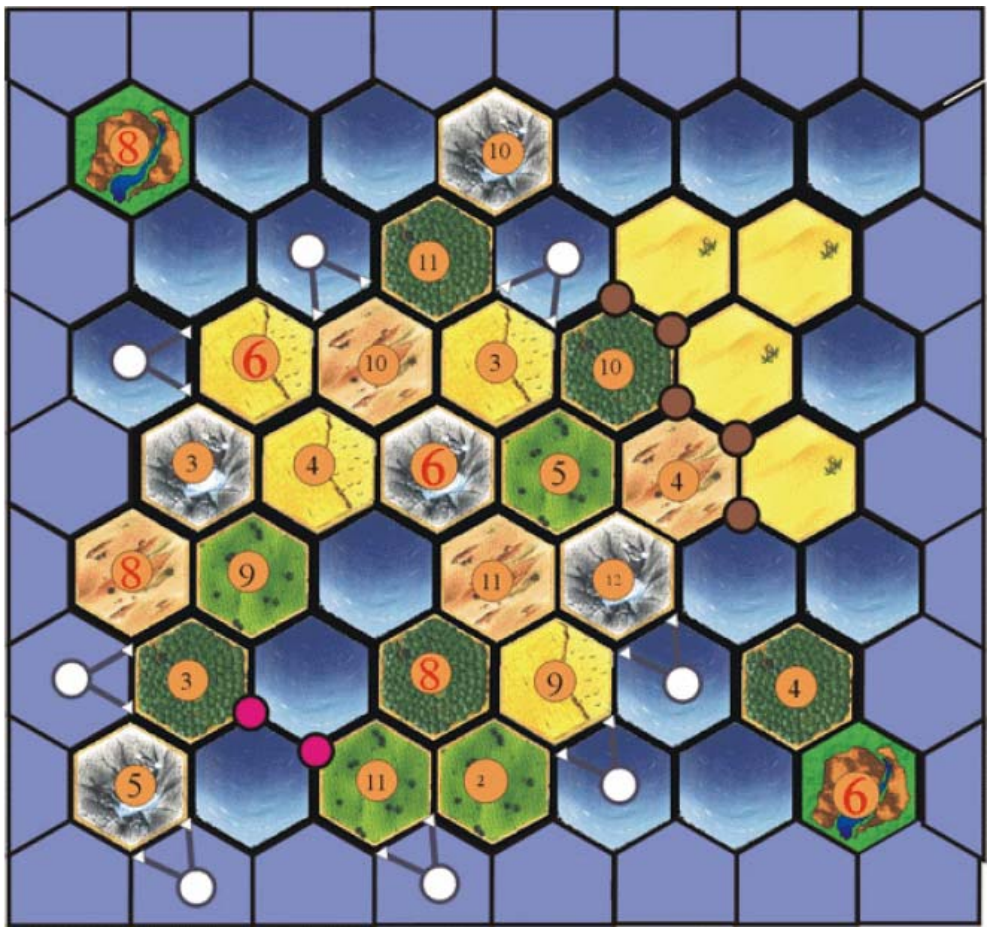
Már hosszú idő eltelt a barbárok utolsó, Catan elleni támadása óta. És még régebben volt kalóztámadás. Béke és jólét uralkodik a szigeten. Hálából Catan uralkodója elhatározta, hogy nagy, monumentális építményekkel ékesíti a szigetet. Hamarosan verseny kerekedett – ki építi meg először Catan Csodáját?

2. Szükséges anyagok

- Alapjáték és a Tengeri Utazó kiegészítő
- 5 darab Csoda kártya
- 4 jelölőkorong játékosonként
- 8 darab Kikötő jelölő a Tengeri Utazóból (5 speciális, 3 darab 3:1 kikötő)

3. Előkészítés

A mezőket a következő forgatókönyv szerint kell lerakni:



4. Alapítási szakasz

Az alapítási szakasz során nem helyezhető település a kis szigetekre és a fenti képen színes korongokkal jelzett helyekre.

5. Általános szabálymódosítás

A játékot az alapjáték és a Tengeri Utazó szabályainak megfelelően kell játszani a következő módosításokkal. Ha valamelyik játékos egy kis szigetre épít egy települést, akkor az kap egy Győzelmi pontot. A Kalóz nem szerepel ebben a jelenetben. A Rabló az egyik Sivatag mezőről indul.

Catan Csodáinak építése
Egy játékos neki kezdhet egy „Csoda" építéseinek, ha teljesíti a Csoda építésének feltételeit, amelyeket a Csoda kártyák tartalmaznak. Például egy játékos elkezdheti építeni a Kolosszust, ha rendelkezik már egy kikötővel és legalább 5 összefüggő útból álló kereskedelmi úttal.

Catan Csodáinak építése négy szakaszból áll. Minden szakasz költsége leolvasható a Csoda kártyáról.

Ha egy játékos teljesíti valamely Csoda építéséhez szükséges feltételeket, akkor a saját körén belül elveheti, és maga elé teheti a megfelelő Csoda kártyát. Onnantól azt a Csodát kell építenie. Más játékos ezt a Csodát már nem építheti. A többi játékosnak egy másik Csodát kell megépíteniük.

Amikor egy játékos épít egy Csodát, akkor a bankba kell adni az adott Csoda építéséhez szükséges nyersanyagokat, és a Csoda kártya „1" jelölt negyedébe kell helyeznie a jelölőkorongját. A következő építési szakaszban a szükséges nyersanyagok leadása után a jelölőkorongot a „2" negyedbe kell helyezni, stb.

Ha egy játékosnak van elég nyersanyaga, akkor egy körben több szakaszt is építhet egyszerre.

6. A játék vége

Az a játékos nyer, aki befejezi a saját Csodájának mind a négy szakaszának az építését, vagy akinek van legalább tíz győzelmi pontja, és a legtöbb szakaszát építette meg a Csodájának.

Változatok

Egy játékos akkor nyer, ha a saját körében teljes a Csoda, vagy 11 Győzelmi pontot szerez.

A jelenet néhány lejátszása után megváltoztathatóak a különböző mezők és számozásuk, kivéve a képen piros és barna pontokkal határos mezőket és számozásukat.

A nagy karaván

Játszható az alapjátékkal.
Készítette Klaus Teuber

1. Szükséges anyagok

- Egy Oázis mező
- 22 darab nyíl formájú karavánút jelző

2. Előkészítés

- Az alapjáték kikészítése szokásosan
- A sivatag mezőt Oázis mezőre kell cserélni, a játéktér közepén
- A 22 darab karavánút jelzőt egy halomba a tábla mellé kell helyezni

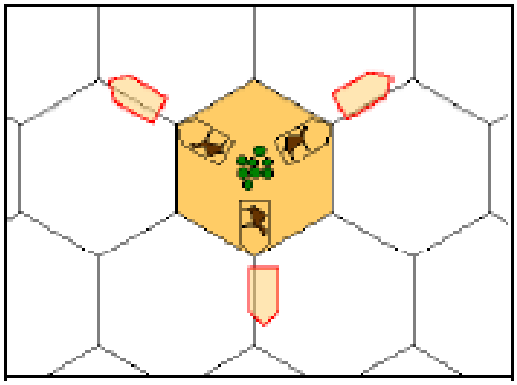
3. A történet

Nomádok alapítottak maguknak egy oázist. A nomádoknak szükségük van gyapjúra és gabonára, amiért a sivatagban hasznos dolgokat kínálnak. Amióta Catan telepeseinek van egy kevés feleslege gyapjúból és gabonából, a nomádok karavánokat küldenek, hogy kereskedjenek. A játék során három karavánút létesíthető. A karavánút mentén minden település és város még egy győzelmi pontot jelent. A karavánút mentén épült utak duplán számítanak a *Leghosszabb kereskedelmi út* megszerzésébe.

4. A játék menete

A játékot az alapszabálynak megfelelően kell játszani a következő kiegészítésekkel. Ha egy játékos alapít egy vagy több települést az alapítási szakasz után, vagy várossá fejleszt egy vagy több települést, akkor egy *szavazás* után egy darab karavánutat helyezhet el.

A karaván nyilak lehelyezése
A karavánút építése az Oázis mezőtől kezdődhet függetlenül egymástól három irányban. A karaván nyilakat ugyanazokon a helyekre lehet lehelyezni, mint az utakat, két mező hosszanti találkozásához. A karaván nyilakat csak egy másik karaván nyíl után lehet helyezni.

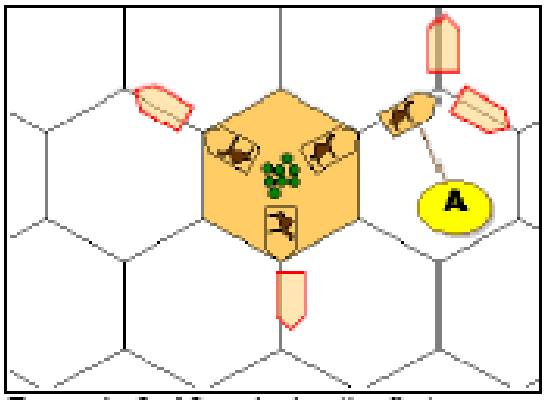


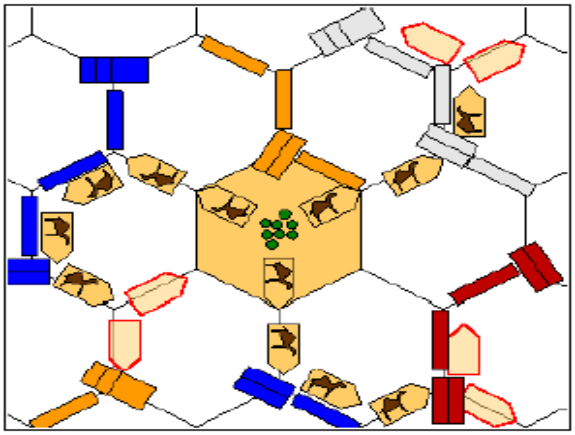
A meglévő karavánutaktól függetlenül karaván nyilat lehelyezni nem szabad. Karaván nyíl lehelyezhető akkor is, ha ott már kereskedelmi út lett építve. Azonban karaván nyíl nem helyezhető olyan helyre, ahol már van karavánút.

Az oázistól kiinduló első nyilakat nem szabad az oázis mentén elhelyezni!

Az első nyíl lehelyezése után az adott utat kétfelé lehet folytatni. Ebből következik, hogy maximum hat lehetséges folytatása lehet a karavánutaknak a játék során. A játékosok a lehelyezés előtt megszavazzák, hogy hova kerüljön a karavánút.

Az első karaván nyíl lehelyezése után (A), 4 lehetséges helyre lehet a következőt lehelyezni.





A játék egy későbbi szakaszában több hosszabb kereskedelmi út is épült. A leghosszabb a kék játékosé, akinek a karavánutakkal együtt öt, míg a fehér játékosnak négy.
Ezenkívül a kéknek 2, a fehérnek 1 plusz győzelmi pontja van, mivel karavánutak között vannak településeik.
Az adott szituációban 6 lehetséges pozícióra lehet karavánutat lerakni.

A szavazás menete
A településalapítás és/vagy városfejlesztés után az összes játékos az óramutató járásával megegyezően, kezdve a fejlesztést végző játékossal, mindenki letesz maga elé egy vagy több gyapjú vagy gabona kártyát, képével felfelé. Minden játékos csak egyszer, amikor sor kerül rá, tehet le nyersanyag kártyát. Most azok a játékosok, akik letettek egy vagy több nyersanyag kártyát, megbeszélik, hogy hova kerüljön a karavánút. Minden játékosnak annyi szavazata van, ahány nyersanyagot felajánlott. Ha egy játékosnak több szavazata van, mint a többinek együtt, akkor ő egyedül dönti el, hogy hova kerül a karavánút. Ha két vagy több játékosnak megvan a többségi szavazat és megegyeztek a helyben, akkor annak megfelelően helyezik el. Ha a megegyezés holtpontra jut, akkor az a játékos dönt, amelyik **egyedül** a legtöbb kártyát tette le. Ha nincs ilyen játékos, akkor az a játékos dönt, aki a településfejlesztést végezte, még akkor is, ha ő nem tett le kártyákat. A karavánút lehelyezése után, minden játékos, aki szavazáshoz letett nyersanyag kártyát, beadja azokat a banknak.

A karavánút vége
Ha a karavánút zsákutcához ér, akkor vége ennek a karavánútnak. Ha elfogytak a karavánút nyilak, akkor mind a három karavánútnak vége. Az is lehetséges és megengedett, hogy két karavánút összetalálkozzon, és egyként folytatódjon tovább.

A Leghosszabb kereskedelmi út
Azok az utak, amelyek karavánút nyilak mellett épültek, azok a Leghosszabb kereskedelmi út meghatározásánál kettőnek számítanak. Ebből következik, hogy a Leghosszabb kereskedelmi út kártyát kevesebb, mint 5 úttal is meg lehet kapni, ha a kiszámított értékbe beleszámoljuk a karavánút miatti pluszokat. Természetesen itt is csak az egybefüggő, és nem leágazott utak számítanak és az ezek melletti karavánutak.

Városok és települések újraértékelése
A települések vagy városok, amelyek két karavánút között vannak, azok plusz egy győzelmi pontot érnek.

5. A játék vége

A játéknak vége, ha valaki elérte a 12 győzelmi pontot.

Változatok

2 személyes változat

2 játékos részére
Készítette: Nicholas Borko (szalokiz fordítása alapján)
Játékidő: 80 perc

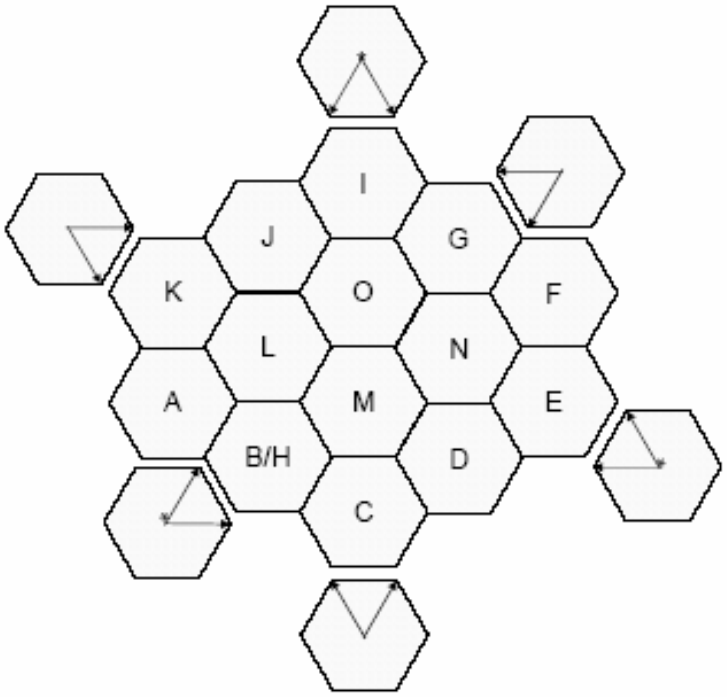
1. Szükséges anyagok

- Alapjáték
- El kell távolítani a következőket:
  - egy-egy erdő, hegység, legelő és szántóföld mezőt.
  - a P, Q, és R jelű számkorongokat.
  - a fejlesztéskártyák közül 3 lovagot, 2 győzelmi pontot, 1-1 monopóliumot, útépítést, találmányt.
  - minden játékostól 2 utat, 1 települést és 1 várost.

2. Előkészítés

Az alábbi kép alapján meg kell építeni a játéktáblát, és ráhelyezni a számkorongokat. A Rabló a táblán kívül marad az első hetes dobásig. Az összes kikötőt meg kell keverni, és 6-ot az ábra szerint a mezőkre helyezni. A kikötők közötti területeket tenger mezővel kell feltölteni. A hiányzó helyekre kifelé fordított kikötős tenger mezőket kell tenni.
A játék az eredeti szabályokkal folyik, a következő kivételekkel:

- A játék 12 pontig tart.
- A játékosok egymással nem kereskedhetnek csak a bankkal.



7-es eseménykártyák

Játszható az alapjátékkal és mindkét kiegészítővel.
Készítette Kiss Zsolt

Szükséges anyagok

- 7-es esemény kártyacsomag

Különleges szabályok

A játék a szokásos szabályok szerint játszható, kivéve hetes dobás esetén. Hetes dobás esetén az aktív játékos húz egy 7-es esemény kártyát, majd az azon leírtakat hajtja végre. A Tengeri utazó kiegészítőhöz a Kalóz feliratú kártyákat is a pakliba kell keverni.

Abszolút Leghosszabb Kereskedelmi út

Abban az esetben, ha valamely játékosnak ugyanolyan hosszú egybefüggő útja van, mint akinél a kártya van, akkor a kártya visszakerül a bankhoz, amíg egy játékos ténylegesen nem építi meg az abszolút leghosszabb kereskedelmi utat.

A Kikötőmester

Játszható az alapjátékkal, illetve a Tengeri Utazó és a Lovagok és Városok kiegészítővel is.

Szükséges kiegészítő a Kikötőmester kártya.

Miért használjuk?

A játékban vannak értékesebb és kevésbé értékes területek, ahol érdemesebb, vagy kevésbé érdemes építkezni. Ennek a kiegyensúlyozására készült ez a kártya. Azok a mezők, melyek csak egy szárazföldi területtel érintkeztek általában bírtak egy kikötővel is (3 az egyhez csere, 2 az egyhez csere), de ennek ellenére voltak olyan területek melyek legalább két szárazföldi mezővel érintkeztek, és ráadásul még kikötővel is rendelkeztek. Annak érdekében, hogy a játékosoknak érdekében álljon a kevésbé értékes területek benépesítése is, használhatjuk a Kikötőmester kártyát a játékunkban.

Szabálymódosítás

Catan szigetén egyre fontosabb szerephez jut a kereskedelem, így mindenki, aki munkával látja el a kereskedőket, az igen nagy megbecsülésnek örvend. Azok a játékosok, akiknek kikötőkön található a városa vagy települése ”Kikötő pontokkal” lesznek jutalmazva. Ezeket nem kell külön felírni, vagy jelölni, ugyanúgy könnyen leolvasható, mint a leghosszabb kereskedelmi út. Minden kikötőn lévő település egy Kikötő pontot ér, míg egy kikötőn lévő város két Kikötő pontot ér.

Ha valakinek összegyűlik három Kikötő pontja, az megszerzi a ”*Kikötőmester kártyát*”, mely két győzelmi pontot ér.

Ha egy másik játékosnak eggyel több Kikötő pontja van, mint a *Kikötőmester kártya* birtokosának, akkor a kártya átszáll rá, és ezután neki lesz két győzelmi ponttal többje. (Ebből a szempontból ugyanúgy működik, mint a *Leghosszabb kereskedelmi út* kártya).

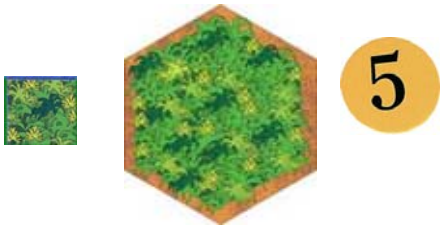
Használata esetén a győzelemhez, az aktuális játék variáns szabályában rögzített győzelemhez szükséges pontnál eggyel több pont szükséges.

Dzsungel (Urwald)

Játszható az alapjátékkal, illetve a Tengeri Utazó és a Lovagok és Városok kiegészítővel is.
Készítette Klaus Teuber

Szükséges anyagok

- Dzsungel mező
- Dzsungel mezőnként plusz egy számkorong
- 24 darab Felfedezés számlálólap



Előkészítés

- Az alapjáték kikészítése szokásosan
- Alapjáték esetén a Sivatagot kell lecserélni, ebben az esetben innen indul a Rabló
- A Dzsungel mezőre az alábbi számkorongok valamelyikét szabad tenni: 3, 4, 5, 9, 10, 11

Szabály

Ugyanúgy működik, mint bármely másik termelő mező, de nem egy bizonyos nyersanyagot ad, hanem egy felfedező korongot, amelyet nem lehet ellopni, eladni, elcserélni stb., csak a bankban beváltani.

Három ilyen felfedező korongot be lehet váltani egy fejlesztési kártyáért, de ki lehet vele pótolni a fejlesztési kártyához szükséges lapokat is. A fejlesztési kártyát egy érc, egy gabona és egy gyapjú nyersanyagért lehet beváltani, de ezeket lehet pótolni a felfedező korongokkal. A kártyáknak mindenképp a fejlesztési kártya összetevőinek kell lennie, például: egy érc, egy gabona, és egy felfedező korong.

A Dzsungel mezőn akkor is jár a felfedező korong, ha a Rabló éppen rajta áll.

Kiegészítő szabály

Lovagok és Városok kiegészítő esetén 3 felfedezés korong leadása után, dobni kell az akciókockával, és a kidobott színű fejlesztésből húzhat. Fekete esetén nem kap semmit, de a 3 korongot akkor is le kell adni.

Vulkán (Vulkane auf Catan)

Játszható az alapjátékkal, illetve a Tengeri Utazó és a Lovagok és Városok kiegészítővel is.
Készítette Klaus Teuber

Szükséges anyagok

- Vulkán mező (Krakatoa változat esetén három)
- Annyi plusz számkorong, ahány Vulkán mező van

Előkészítés

- Az alapjáték kikészítése szokásosan
- Alapjáték esetén a Sivatagot kell lecserélni, ebben az esetben innen indul a Rabló
- Dzsungel változattal együtt játszva, pedig egy Legelő mező helyére kell tenni
- Tengeri Utazó kiegészítés esetén az Aranyfolyó mezővel megegyező módon lehet kezelni

Arany változat

A Vulkán egy kétélű fegyver. Elbűvölő, amikor alszik. Alapjában különösen termékeny. Viszont, ha kitör, akkor az alvó óriás elpusztíthatja a határán lévő Településeket és Városokat.

Az alapítási szakaszban nem szabad a Vulkánhoz települést lerakni.

A Vulkán mező kap egy szám korongot (a piros számokon kívül bármelyiket), és ha dobáskor kijön a száma, akkor a Vulkán mező jövedelmez. Jövedelem szempontjából teljesen megegyezik a Tengeri Utazó kiegészítőben használt Aranyfolyó mezővel, vagyis minden játékos mely településsel rendelkezik a Vulkán mezőn, az választhat egy tetszőleges nyersanyagot, minden a Vulkán mezőn álló települése után. Városok esetén két nyersanyagot választhat, ezeknek nem kell megegyeznie.

A Vulkán annyiban különbözik az Aranyfolyó mezőtől, hogy néha kitör, és lerombolhat akár egy települést is! Ez azt jelenti, hogy minden alkalommal, amikor a Vulkán mező jövedelmezet, tehát a Vulkán mező után az érintett játékosok megkapták a kért nyersanyagokat, akkor még dobni kell egy hatoldalú kockával. A dobás eredménye határozza meg, hogy merre tör ki a Vulkán. A Vulkán mező hat sarkában számokat találhatunk 1-től 6-ig, amikor a Vulkán kitör, a láva abba az irányba fog folyni, amerre a kidobott szám található. Ha a kitörés irányában (vagyis abban a sarokban, ahol a kidobott szám található) egy település áll, akkor azt tulajdonosa visszaveszi a készletébe (vagyis elveszett), ha egy városa állt ott, akkor tulajdonosának ki kell cserélnie azt egy településére. Ha nincs több települése a tartalékban (vagyis már megépített valahol máshol öt települést) akkor oldalára kell fordítani a várost, ezzel jelképezve, hogy a várost lerombolta a láva, és visszafokozódott kis településsé. Amint az oldalára fordított város játékosának lesz a tartalékában egy település, azt azonnal ki kell cserélnie az oldalán fekvő várossal!

Krakatoa változat

Ezt a változatot csak a Tengeri Utazó kiegészítéssel lehet játszani. Ehhez a változathoz egy szigetet kell létrehozni három Vulkán mezőből, majd a 4, 5, és 6 számkorongokat elhelyezni rajtuk. Ezt csak az Arany változattal együtt lehet játszani.

Kiegészítő szabályok

Ha a Lovagok és Városok kiegészítőt is használjuk a Vulkán mezőn lévő város a Vulkán jövedelmezésekor csak nyersanyagot terem, vagyis a Vulkán mező itt sem jövedelmez kereskedelmi kártyát.
Amennyiben a Játékosok használnak Városfalakat, akkor a városfal megvédi a városát az első Vulkán kitöréstől, nem a várost rombolja le a láva, hanem a városfalat.

Vulkánia (Vulkanien)

Játszható az alapjátékkal, illetve a Tengeri Utazó és a Lovagok és Városok kiegészítővel is.
Készítette Martin & Elke Zierke

Szükséges anyagok

- Vulkán mező

Előkészítés

Ebben a variánsban a Vulkán mező a Sivatag mező helyére kerül. Számkorong nem kell rá. Ezután 6 szárazföld mező (hegység, dombság, szántó, legelő, erdő és sivatag) kerül véletlenszerűen a Vulkán mező köré. Ezekre a mezőkre, kivéve a Sivatag mezőt, a 2, 6, 8, 10, 12 számkorongok kerülnek ugyancsak véletlenszerűen. Ezután a megmaradt mezőket szokásosan köré kell helyezni.

Hetes dobás esetén a Rabló vagy Kalóz áthelyezése után a vulkán kitör és a közvetlen mellette lévő mezőket, megváltoztatja.
Amikor a Vulkán kitör, a körülötte lévő mezőkön a számkorongokat az óra járásának megfelelő módon körbe kell léptetni eggyel, a Sivatag mezőt átlépve. Ha a Rabló e mezők valamelyikén áll, akkor csak a számkorong cserélődik.

Jólét Catanon (Welfare of Catan)

Játszható az alapjátékkal, illetve a Tengeri Utazó és a Lovagok és Városok kiegészítővel is.
Készítette Alf Seegart

Szükséges 50 darab Jóléti lapocska

Szabálymódosítás

Minden olyan dobásnál, kivéve a hetes dobást, amikor valamelyik játékos nem kap semmilyen nyersanyagot, akkor kap egy ilyen Jóléti lapot.

Minden játékos a saját körében vehet a banktól nyersanyagot a Jóléti lapocskákkal. Annyi lapocskát kell adni a nyersanyagért, amennyi felfedett győzelmi pontja van.
A Lovagok és Városok kiegészítő esetén kereskedelmi áru is vásárolható Jóléti lapocskákkal.

Ez a szabály kiegyenlíti az esélyeket, mert azt segíti, akinek kevesebb szerencséje és kevesebb pontja van.

Gleccser (Gletscher auf Catan)

Játszható az alapjátékkal és mindkét kiegészítővel.
Készítette Alexander Wieslspelger

Szükséges anyagok

- Egy Gleccser mező
- Egy plusz számkorong: a 4, 5, 9, 10 számkorongok valamelyike

Előkészítés

- Az alapjáték kikészítése szokásosan
- A sivatag mezőt a Gleccser mezőre kell cserélni, a játéktér közepén
- A kiegészítőkkel való játék esetén, egy sivatag vagy egy tenger mezőt lehet kicserélni
- A Gleccser mező is kap egy számkorongot véletlenszerűen a 4, 5, 9, 10 közül

Különleges szabályok

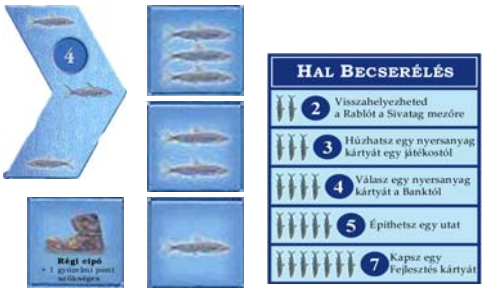
Amennyiben egy dobás esetén a Gleccser száma jön ki, akkor az olvadni kezd. Ennek van jó és rossz oldala: az olvadt víz felvirágoztatja a mezőgazdaságot. Minden játékos, akinek a gleccsernél van települése, kap választása szerint vagy egy fát, vagy egy búzát, vagy egy bárányt. Város esetén kettőt. Azonban ilyenkor elindul a lavina is, hat lehetséges irányba. Az aktív játékos újra dob az egyik kockával, ami meghatározza a lavina útját. Az a település vagy város, amelyik az adott irányban épült, ebben akörben nem termel nyersanyagot.

Catan halászai (Fischer auf Catan)

Játszható az alapjátékkal, illetve a Tengeri Utazó és a Lovagok és Városok kiegészítővel is.
Készítette Klaus Teuber

Szükséges anyagok

- 11 x egy halat ábrázoló lapocska
- 10 x két halat ábrázoló lapocska
- 8 x három halat ábrázoló lapocska
- 1 x régi cipőt ábrázoló lapocska
- 6 x halász mező 4, 5, 6, 8, 9, 10 számmal jelölve
- 2 darab *Hal Becserélés* kártya



Előkészítés

- Az alapjáték kikészítése szokásosan
- A halakat ábrázoló négyzet alakú lapokat lefelé fordítva össze kell keverni
- Minden szabad tengermezőre egy Halász mezőt kell rakni véletlenszerűen

Szabály

A játékot az alapszabálynak megfelelően kell játszani a következő kiegészítésekkel. Minden halász mező három halfogásra alkalmas ponttal rendelkezik. Amikor egy játékos települést alapít valamely halász mező halászó pontján, akkor húzhat a lefordított halas lapocskákból minden egyes alkalommal, amikor a halász mezejének száma megegyezik a kockával dobott számmal. Város esetén kettőt húzhat.
Az alapító szakaszban csak akkor húzhat a játékos **egy** halas lapocskát, ha két települést épít halászó helyre.
A soron lévő játékos beválthatja a halas lapokat egy hasznos dologra, amelyek következők:

2 hal: a játékos visszahelyezheti a rablót a sivatag mezőre (de nem húzhat senkitől).
3 hal: a játékos húzhat egy nyersanyag kártyát valamelyik játékostól.
4 hal: a játékos kap egy tetszőleges nyersanyag kártyát a banktól.
5 hal: a játékos azonnal építhet egy utat.
7 hal: a játékos kap egy fejlesztési kártyát ingyen.

Ha a játékos több halat ad le, mint amennyibe az igénybe vett dolog került, akkor azok a halak elvesznek.
A halas lapokat nem lehet átváltani.
A halas kártyák nem számítanak bele a nyersanyag kártyák darabszámába 7-s dobás esetén. Az a játékos, aki áthelyezi a rablót, nem húzhat halas lapot az érintett játékostól.
Néhány halászó pont egyben kikötő is. Ez esetben a játékos dupla hasznot élvez.
A beváltott halas lapokat külön kell gyűjteni, és amint elfogytak a lefordított lapok, akkor szabad újra felhasználni ezeket.

A régi cipő: az a játékos, aki ezt húzza, annak azt azonnal fel kell fedni. Ha valakinek ugyanannyi, vagy több győzelmi pontja van, mint aki ezt kihúzta, akkor annak átadhatja ezt a lapot. Mindaddig meg kell tartani ezt a lapot, amíg valakinek ugyanannyi vagy több győzelmi pontja lesz. Akinél ez a lap van, az 11 győzelmi ponttal nyerheti csak meg a játékot.

A szegénység nem szégyen (Armut is keineSchande)

Játszható az alapjátékkal és a Tengeri Utazó kiegészítővel.
Készítette Brigette & Wolfgang Ditt

Ez a változat azoknak ajánlott, akik úgy gondolják, hogy egy számot sosem dobnak ki.

Szükséges anyagok

- 30 darab piros korong

A játék menete

Ha egy játékos egy körben nem kap nyersanyagot, akkor kap egy Piros korongot. 7-s dobása esetén mindenki kap egy Piros korongot.

Minden játékos a saját körén belül a kockákkal való dobás helyett, használhatja a Piros korongokat, hogy megmondja, mi legyen a dobott szám. Amennyiben a játékosnak van legalább annyi Piros korongja, amennyi győzelmi pontja (beleértve minden látható plusz győzelmi pontot, mint például a Legnagyobb Lovagi hatalom, de nem számítanak bele a fejlesztésből származó rejtett győzelmi pontok), akkor dobás helyett megmondhatja, hogy mit dobna, és a győzelmi pontjaival megegyező számú Piros korongot leadja. Ekkor a bemondott számmal jelzett mezők termelnek. Piros korongot ebben az esetben is kapnak azok a játékosok, akik nem kapnak nyersanyagot.

Csere változat
Megállapodás szerint a dobás meghatározás helyett 3 Piros korong becserélhető egy választott nyersanyag kártyára.

Édes a bosszú változat

Készítette Wolfgang Lüdtke

Megállapodás szerint egy játékos a saját körén belül dobás helyett 3 Piros korong leadása esetén elmozgathatja a Rablót és húzhat egy nyersanyag kártyát egy érintett játékostól úgy, mint hetes dobás esetén.

Kerítések (Die Landkreise)

Játszható az alapjátékkal, illetve a Tengeri Utazó és a Lovagok és Városok kiegészítővel is.
Készítette H. R. Gottwald

Hogyan védekezzünk a Rabló ellen?

A játék menete

Ha egy játékos a saját útjaival teljesen körbe kerít egy mezőt, akkor az véd a Rablótól. Ezután a Rablót nem lehet többet arra mezőre helyezni. Ha a Rabló a mezőn áll, amikor befejeződik a körbe kerítése, akkor a játékos még a saját körén belül elhelyezheti a Rablót és húzhat egy nyersanyag kártyát egy érintett játékostól.

Catan kastélyai (Burgen auf Catan)

Játszható az alapjátékkal, illetve a Tengeri Utazó és a Lovagok és Városok kiegészítővel is.
Készítette Fritz Gruber

Hogyan védekezzünk a Rabló ellen?

Szükséges anyagok

- Alapjáték
- Kastély lapocska

A játék menete

Ha egy játékos megszerzi második Lovag kártyáját, akkor eldöntheti, hogy a két Lovag kártyáért cserébe épít egy Kastélyt. A banknak visszaadott Lovag kártyákat a fejlesztési kártyacsomag aljára kerül.

A Kastély egy mező közepére kerül, amely mellett a játékos egy települése, vagy városa áll. A Rabló erre a mezőre többet nem kerülhet.

Az elvarázsolt sziget (Die Verzauberte Insel)

Játszható az alapjátékkal, illetve a Tengeri Utazó és a Lovagok és Városok kiegészítővel is.
Készítette Fritz Gruber

Minden Catan telepes álma a termelékenység növelése. Most… lehetségessé vált.

Szükséges anyagok

- Alapjáték és Tengeri Utazó kiegészítés
- A Varázsló Kastélya mező

A játék menete

Tetszés szerint lecserélhető valamely mező a Varázsló Kastély mezőre. A fő szigetre nem szabad rakni, csak egy sziget része lehet. Ez a mező nem számozott és nem is termel semmit. Amint egy játékos egy települést épít a Kastélyhoz, akkor két mező számkorongját megcserélheti, kivéve a 2, 6, 8, 12.

Atlantis

Játszható az alapjátékkal, illetve a Tengeri Utazó és a Lovagok és Városok kiegészítővel is.
Készítette Stefan Röse

A közeli vulkán újra és újra kitör és Catant szökőár fenyegeti.

Szükséges anyagok

- Alapjáték és Tengeri Utazó kiegészítés
- 100 árvíz lapocska

A szabály

Miután egy játékos köre véget ér, akkor a kör utolsó mozzanataként egy Árvíz lapot tesz az egyik, kockával megegyező számú és tengerrel szomszédos mezőre. Ezt akkor is meg kell tenni, ha a Rabló ott áll. Az Árvíz lapot akkor is el kell helyeznie az aktív játékosnak, ha őt ez érinti. Amint egy mezőre a hetedik Árvíz lap is odakerül, akkor a mezőt elárasztja a tenger.

Az elárasztott mezőt és a számkorongját el kell távolítani és egy tenger mezővel helyettesíteni. Ha már nincs tenger mező, akkor az érintett szárazföld mezőt meg kell fordítani. Mivel a Sivatag mező nem rendelkezik számkoronggal, azt sosem árasztja el a tenger.

Az eltávolított elárasztott mező többet nem fog termelni.

Azokat az Utakat, Településeket és Városokat, amelyeket az áradás következtében tenger vesz körül, el kell távolítani tábláról. Ezeket újra lehet máshol építeni. Az áradást követően lehetnek utak vagy hajók, amelyek elvesztik kapcsolatukat településsel vagy várossal. Ezeket nem kell levenni, ezekhez hozzá lehet építeni.

Ha az elárasztott mező határos egy Kikötővel, akkor az odaépített település nem pusztul el. Ha nincs ott település, és már nincs a Kikötőnek szárazföld szomszédja, akkor az többet nem funkcionálhat Kikötőként, oda nem lehet települést építeni.

A játék során egy sziget több részre szakadhat. Ezek különálló, „idegen” szigetek lesznek, és ha egy játékos ide kereskedelmi utat, majd települést épít, akkor plusz Győzelmi pontot kap.

Ha azt a mezőt is elárasztja a tenger, amelyiken a Rabló áll, akkor a Rablót a Sivatag mezőre kell helyezni. A Rablót nem lehet olyan mezőre helyezni, amelyiken már 6 Áradás lap van.

A játék vége

A játéknak két módon lehet vége:

- valamelyik játékos eléri a szükséges győzelmi pontot a saját körében (ez a tengeri jelenettől függ)
- a megadott számú szárazföldet elárasztja a tenger. (3 játékosnál – 7 mező, 4 játékosnál – 8 mező, 5 játékosnál – 10 mező, 6 játékosnál – 12 mező) Az a játékos a győztes, akinek az utolsó mező elárasztása után a legtöbb Győzelmi pontja van.

A Mágikus Hét (Die Magische 7)

Játszható az alapjátékkal és a Tengeri Utazó kiegészítővel.
Készítette Silke Dennenmoser

Catanon van egy rejtelmes hely, amely időről időre Fejlesztési kártyát ad.

Szükséges anyagok

- Alapjáték
- A Varázsló Kastélya mező

Előkészítés

- Az alapjáték kikészítése szokásosan
- Alapjáték esetén a Sivatagot kell lecserélni a Varázsló Kastélya mezőre
- A Rabló a „2” számmal jelzett mezőről indul

A játék menete

A Varázsló Kastélya mező nem termel nyersanyagot. Ha a játék során a két kockával „1” és „6” dob valamelyik játékos, akkor minden játékos, akinek a települése vagy városa a Varázsló Kastélyával határos, kap egy Fejlesztési kártyát. Város esetében kettőt. Ezek után a körnek vége. A Rabló nem helyezhető át ebben a körben. A kapott Fejlesztési kártyákat csak a következő saját körben lehet felhasználni.

A Varázsló Kastélya mezőre nem szabad a Rablót áthelyezni.

Polinéziai evezősverseny (Die Polynesische Regatta)

Játszható az alapjátékkal és a Tengeri Utazó kiegészítővel.
Készítette Dr. Reiner Düren

Szükséges anyagok

- Alapjáték és Tengeri Utazó kiegészítés
- 2 darab Kalóz hajó

A tábla előkészítése az alábbi ábra alapján, majd a Tengeri Utazó játékszabályai alapján játszható.

Monopolium (Alleinhandel)

Játszható az alapjátékkal és a Tengeri Utazó kiegészítővel.
Készítette Tobias Beierlein

Szükséges anyagok

- Alapjáték és Tengeri Utazó kiegészítés
- 2 darab Kalóz hajó

A tábla előkészítése az alábbi ábra alapján, majd a Tengeri Utazó játékszabályai alapján játszható.

Pirate Variants

Tengerizár (Handelsblockade)

Játszható az alapjátékkal és a Tengeri Utazó kiegészítővel, illetve a Lovagok és Városok kiegészítővel is.

Ha a Kalózhajó egy olyan tengeri mezőre kerül, amelyen kikötők vannak, akkor a kedvezményes kereskedés nem lehetséges. Amíg a Kalózhajó ezen a mezőn van, addig a 2:1 és 3:1 arányú kereskedés itt nem engedélyezett.

Hajó elsüllyesztése (Schiffe Versenken)

Játszható az alapjátékkal és a Tengeri Utazó kiegészítővel, illetve a Lovagok és Városok kiegészítővel is.
Készítette Anja Kirchmaier

A játékos, aki áthelyezi a Kalózhajót, az eljárhat a normál szabályok szerint, tehát húzhat az egyik érintett játékostól egy nyersanyagkártyát, vagy elsüllyeszthet egy hajót. Csak olyan hajót lehet elsüllyeszteni, amelyik **nyitott** hajóút végén van és a Kalózhajó tengeri mezejének határán áll.

Ezután a megtámadott hajó tulajdonosa dob egy kockával.

Ha a dobott szám páros, akkor a hajó megsemmisül, és el kell távolítani.

Ha a dobott szám páratlan, akkor a megtámadott játékos győz. Ezután azonnal áthelyezheti a Kalózhajót, és a fenti szabályok alapján eldöntheti, hogy nyersanyagkártyát húz, vagy megtámad egy hajót.

Változat
Engedélyezett bármelyik hajó megtámadása egy nyitott hajóútban. Az érintett játékosnak meg kell építenie a megsemmisült hajót, mielőtt máshova építene.

Hajó elfoglalása (Schiffe Kapern)

Játszható az alapjátékkal és a Tengeri Utazó kiegészítővel, illetve a Lovagok és Városok kiegészítővel is.
Készítette Anja Kirchmaier

A Kalózhajót csak 7-es dobással lehet mozgatni, Lovag Kártyával nem.

Az aktív játékos, aki mozgatta a Kalózhajót, húz egy nyersanyagkártyát az érintett játékostól. Majd választhat, hogy megtámad egy ellenséges hajót. Csak olyan hajót lehet megtámadni, amelyik a Kalózhajó tengeri mezejének határán áll. Ekkor befizet a bankba egy Érc nyersanyagkártyát, ami az ágyúgolyóhoz szükséges, és dob egyet egy kockával.

Ha a dobott szám páros, akkor az aktív játékos leveszi az elsüllyesztett hajót, és maga elé helyezi. Minden egyes elfoglalt hajó eggyel növeli a játékos Legnagyobb Lovagi Hatalmát, ezeket hozzá kell adni a Lovag Kártyáinak számához.

Ha a dobott szám páratlan, akkor a megtámadott játékos áthelyezi máshova a Kalózhajót, és választhat, hogy a fentiek szerint megtámad egy ellenséges hajót.

A játékosok saját körükben dönthetnek úgy, hogy megpróbálják kiváltani a fogságba esett hajóikat.
A kiváltás csak megegyezés alapján történhet. A kiváltásban csak fogságba esett hajókat és nyersanyagokat lehet használni. A kiváltott hajókat újra meg lehet építeni.

Versenyszabályzat

A Catan telepesei Országos Bajnokság részletes szabályzata

A 2003-s első Catan telepesei Magyar Bajnokság versenyszabályzata

Bevezető

Örömmel köszöntünk az első Catan telepesei bajnokságon. Szeretnénk, ha mindannyian azonos feltételekkel indulnánk a bajnoki címért. Ezért a következő néhány oldalon pontról pontra leírjuk Nektek az itt betartandó szabályokat. Kérjük, hogy nézzétek át alaposan!

Ez a szabálygyűjtemény nem teljes; a játék alap szabálykönyvét nem helyettesítheti. Csak az ismereteink szerint különféleképpen játszott, illetve eltérően értelmezhető dolgokat foglaltuk benne össze: az egyértelműekre nem térünk ki.

ALAPSZABÁLY

Az itt leírtak minden más szabályt felülbírálnak!
Minden, ezekkel ütköző szabály érvénytelen!

Többen kisebb-nagyobb szabálymódosításokkal teszik egyszerűbbé vagy szórakoztatóbbá, színesebbé a játékot. Vannak fordítási és értelmezési stb. problémák is. A bajnokságon azonban csak az itt leírt szabályok érvényesek. Minden, ezekkel ellentétes szabály érvénytelen, még ha meg is egyeznétek az asztalnál. Kérünk, erre figyeljetek, különben a szabályok be nem tartása miatt büntetést kaphattok!

1. Általános magatartási szabályok

A játékosok a sorrend meghatározása, a helyfoglalás és a fejlesztés kártyák elemelése után csak meghatározott esetekben kommunikálhatnak:

- Letelepülés közben mindössze a sorrendre hívhatják fel egymás figyelmét („Te jössz!”).
- A dobás eredményét az aktív játékos jelenti be. A többiek ehhez csak akkor szólhatnak hozzá, ha úgy vélik, hogy tévedett.
- A termelő fázisban a játékosok csak a bankos munkáját segítő megjegyzéseket tehetnek („A kéknek jár két fa, a sárgának meg egy gyapjú”).
- A rabló áthelyezése után az aktív játékos bejelenti, hogy melyik ellenféltől kíván húzni.
- A rabló áthelyezését a játékosok nem kommentálhatják („Ha hozzám rakod, visszapakolom Neked!” — tilos).
- A fejlesztő fázisban a játékosok csak csereajánlatokat tehetnek („Kínálok két fát három agyagért!”, „Ad valaki egy búzát egy birkáért?” stb.) Az elfogadott ajánlattól visszatáncolni nem szabad — az ilyen szabálysértést a bírók büntethetik. Az aktív játékos bejelenti a bankosnak beváltási szándékát. Az egyéb, kísérő típusú megjegyzések („Adok két fát meg egy agyagot egy birkáért, ha elvágod a leghosszabb útját!”) etikátlanok és ezért tilosak.

Ha valamennyi játékos egyetért, némi könnyed társalgás megengedhető.

2. Sorsolás és elhelyezkedés

A verseny elején minden résztvevőt regisztrálunk: a versenyen csak a regisztrált versenyzők vehetnek részt. **Aki nem regisztrálta magát megfelelően, nyereményt sem vehet át!** A versenyzők megismerik a bírókat és elérésük módját.

A fordulók előtt sorsolással döntjük el, hogy melyik játékos melyik asztalhoz üljön. Egyszerre kapják meg az adott fordulóban érvényes táblaképet, amit az asztalon lévő elemekből ki kell rakniuk — Catan térképe egy-egy fordulóban minden asztalnál azonos. Szabott idő alatt el kell dönteniük, ki kezd (ld. A játékosok sorrendje), és ki kell alakítaniuk az ülésrendet (a kezdő után az óramutató járásával egyező irányban).

A játékosok minden asztalnál ellenőrzik, hogy megvan-e a játék minden, szükséges kelléke — különös tekintettel a fejlesztés kártyákra és az építhető elemekre (színenként 4 város, 5 falu, 15 út).

A bankot mindig a kezdő játékos kezeli. A bankhoz tartozó kártyákat, a tartalék jelzőket és kártyákat a játék dobozában tartja (a fedelet dobásra és kellékek tárolására használhatjátok). Fontos, hogy az egyes dobozokhoz tartozó lapok ne kerüljenek másik dobozba: nem keveredhetnek!

3. A játékosok sorrendje

A játékosok kockadobással határozzák meg sorrendjüket. Mindenki dob két (hatoldalú) kockával. Aki legnagyobbat dobta, az lesz az első: ő ül a bankhoz. A többiek a dobások szerint csökkenő sorrendben következnek és ülnek le a bankos után, az óramutató járásával egyező irányban. Ha két vagy több játékos azonos számot dob, ők az egymás közti sorrendet újradobással döntik el. Miután mindenki leült, a bankos megkeveri, és a negyedik játékossal elemelteti a fejlesztés kártyákat.

4. Letelepülés

A Catan telepesei bajnokságot az alap szabálykönyvben leírt települési feltételekkel rendezzük.

Az első játékos letesz egy falut és egy, abból induló utat.
A második játékos ugyanígy tesz, de figyelembe kell vennie, hogy a települések nem lehetnek szomszédosak (azaz két település között legalább egy szabad csomópontnak kell lennie).
A harmadik és a negyedik játékos hasonlóan leteszi első faluját és útját.

A második falut és utat fordított sorrendben teszik le: tehát először a negyedik játékos, és utoljára a kezdő.
A második útnak a második faluból kell kiindulnia: nem kezdődhet az elsőnek lerakott faluból, és nem folytathatja az elsőnek letett utat!

Ezután minden játékos felvesz a **második** faluja körüli, termelő területekért egy-egy (az ottani terményeknek megfelelő) nyersanyagkártyát. A nyersanyagkártyákat a játék során kezünkben tartjuk — úgy, hogy a többi játékos azok képes felét ne láthassa, de megállapíthassa, hány ilyen kártyánk van.

Ezután kezdődik a lejátszás.

5. A játék menete

A soron következő játékos az **aktív**; tevékenysége alatt a többiek **passzívak**. Az aktív játékos kötelező, illetve opcionális tevékenységeit az alábbi sorrendben (fázisokban) végezheti:

5.1 Dobás (kötelező)
A bajnokságon „dobáson” a következő eljárást értjük:

- a dobó felveszi a két kockát;
- megrázza, vagy megforgatja a kockákat (ehhez két kezét összefoghatja);
- egy mozdulattal a doboz fedelébe dobja a kockákat úgy, hogy azok leérkezve guruljanak;
- megvárja, amíg a kockák valamelyik lapjukon megállapodnak, és összeadja a két kocka fölső lapján látható számot.

A dobás csak akkor érvényes, ha a kockák a doboz fedelébe esnek. Eközben senki sem érhet a doboz fedeléhez, amíg a kockák meg nem állapodnak.
A leesett kockákat minden játékos számára láthatóan kell hagyni; azokat csak a következő játékos foghatja meg, miután mindenki megbizonyosodott a számok leolvasásának helyességéről.
Az élére, sarkára, földre stb. esett, illetve a doboz falának vagy egyéb tárgynak támaszkodó kockával — a vitákat elkerülendő — újra kell dobni. Ez előtt a szabályosan leesett kockát a dobozból ki kell venni; annak számértéke már nem változik. Ha mindkét kocka szabálytalan módon állt meg, a teljes dobást meg kell ismételni.

5.2 Termelés vagy rablás
Nem 7 dobás után a bankos mindenki számára látható módon kiosztja a termelt nyersanyagokat. Mindenki köteles meggyőződni saját termelésének jogosságáról/jogtalanságáról. Ennek legegyszerűbb módja, ha a játékosok megkeresik a táblán mindkét (2, 12 dobásnál egy) aktuálisan termelő mezőt. A nyersanyagkártyákat föl kell venni: a játékosok a nekik járó termények nem utasíthatják vissza. Ha valamilyen termény elfogy (nincs belőle a bankban elegendő nyersanyagkártya), a maradék kártyákat az aktív játékossal kezdve, az óramutató járása szerint osztjuk ki — amíg a készlet tart. Amíg a bankba (vásárlás, beváltás, dobás következményeként) nem kerül ilyen kártya, az adott nyersanyagot szolgáltató mezők „nem termelnek”. Az így meg nem kapott termények a játékosok később (amikor már van az adott nyersanyagból a bankban) nem vehetik fel: azok számukra elvesztek.

Aki valamelyik körben valamilyen nyersanyagot (bármilyen okból) **nem kapott meg, azt később, pótlólag fel nem veheti!**

Aki valamilyen termény ből túl sokat, netán a neki járó termény helyett valami mást kapott, köteles azt jelezni, és a banknak visszaadni, illetve becserélni!

Ha nem teszi,
- és elhasználta a lapot, a bíró döntése alapján büntetést kaphat. Ez lehet súlyosabb (akár kizárás is), ha a bíró szerint szándékosan tette, és enyhébb, ha a bíró egyszerű figyelmetlenségnek ítéli;
- és nem használta fel a lapot, akkor vissza kell adnia azt a banknak, mihelyst észreveszi, hogy több van neki.

Ha kiderül, hogy valaki egy hibásan felvett lapot játszott ki, és a játék már továbbhaladt, nem szabad helyreállítani a téves kijátszás előtti állapotot! Be kell számolni a történtekről a bírónak, aki kiszabja a büntetést — akkor is, ha a felvett többlet lap miatt egy hetes dobás után a szabálytalankodó játékosnak lapokat kellett eldobnia!

7 dobás után mindenki megszámolja a kezében tartott lapokat. Akinek 8, vagy annál több nyersanyagkártyája van, eldobja ezek **felét** (lefelé kerekítve, tehát 9 lapból négyet kell eldobni, 11-ből ötöt stb.). A dobó játékos áthelyezi a rablót (kötelező!), és egy, a rabló új mezője mellett álló település tulajdonosától húz egy lapot.

5.3 Fejlesztés
Az aktív játékos ebben a fázisban akárhányszor, tetszőleges sorrendben, akár váltakozva is kereskedhet, építhet, vásárolhat és játszhat ki fejlesztés kártyát (ez utóbbiakat a 5.3.3. pontban ismertetett korlátokkal). Akármennyit építhet/vásárolhat, amíg nyersanyagkártyáiból futja. Ha nyersanyagkártyái elfogytak, vagy nem kíván többet kijátszani, jelzi ezt: ezzel aktiválja a következő játékost, ő maga pedig passzívvá válik.

A játékosok egymást tisztelik meg azzal, ha normális, ésszerű tempóban, ütemesen tevékenykednek. A feltűnően sokszor és feltűnően sokáig tépelődő, morfondírozó játékost a többiek időhúzás miatt bepanaszolhatják, és a bíró megbüntetheti.

5.3.1. Csak az aktív játékos kereskedhet és csak a nála lévő nyersanyagokkal. Az aktív játékos minden passzív játékossal kereskedhet, de azok egymással nem cserélhetnek — akkor sem, ha az, az aktív játékosnak előnyös lenne.
Kereskedelem a csere a többi játékossal, a 4:1 arányú beváltás és a kikötő használata. A 3:1 jelzésű (általános) kikötőkben 3 egyforma terményt válthatunk be 1 másfélére, a 2:1 jelzésűekben a kikötő típusaként megjelölt termény ből 2-t beadva vehetünk fel egy másfélét. A kikötőit csak az aktív játékos használhatja.

FONTOS!
A kereskedelem kifejezetten különböző lapok cseréje! Szabálytalan a lap ellenszolgáltatás nélküli átadása és szabálytalan a határidős üzlet („ha termelek egyet, majd odaadom!”). Szabálytalan a „bújtatott átadás”, mint például az „adok 3 búzát és 2 ércet 3 búzáért” típusú üzlet. Az ilyen, tiltott cseréket a bíró megsemmisítheti, és még büntetést is kiszabhat (pl. időhúzásért)!
A cserét bármely játékos kezdeményezheti. Ha valamelyik játékos sorozatosan, irreális ajánlatokkal „bombázza” a többieket, azok időhúzás és a játék akadályozása miatt bepanaszolhatják.

5.3.2. Csak az aktív játékos építkezhet. A Catan telepesei alapjáték három építménye az út, a falu és a város.
Út településről (falutól, várostól) indulhat, illetve már lerakott, saját utat folytathat (akár elágazva is). Ha valaki megszakítja a leghosszabb utat, az azért járó kártya átkerül ahhoz, akié ezután a leghosszabb út. Ha senkinek sincs a megszakítottnál hosszabb útja, a „Leghosszabb út” kártya addigi tulajdonosánál marad, egy kivétellel: ha a megszakítónak éppen olyan hosszú útja van, mint amekkora a megszakított útból „egyben maradt”, a kártya (a 2 pont) átkerül a megszakítóhoz.

Új falut csak olyan csomópontra építhetünk,
- amelyhez saját utunk vezet, és amely
- legalább 2 csomópontnyira van minden, már lerakott településtől (azaz egyetlen, vele szomszédos csomóponton sem áll település).

Város csak faluból fejleszthető.

Senki, semmiből sem építhet többet, mint amennyi a készletében szerepel (4 város, 5 falu, 15 út). Senki sem vásárolhat további elemet — se a banktól, se a játékostársaktól! Az építő játékos nem teheti a táblára senki más elemeit — még véletlenül se. Ezeket a szabálytalanul (el)vett elemeket azonnal vissza kell adni, és a vitás esetekben bírót kell hívni! A szabályt megszegő játékosok rendkívül súlyos büntetést kaphatnak!

5.3.3. Fejlesztés kártyát csak az aktív játékos vásárolhat, illetve játszhat ki. A fejlesztés kártyákat (a 6.1. értelmében) egyesével kell vásárolni: nem adhatunk be egyszerre 2 ércet, 2 búzát és 2 gyapjút 2 fejlesztés kártyáért. A fejlesztés kártyák kijátszásánál két szabályt kell betartani:
- nem játszhatunk ki olyan fejlesztés kártyát, amit az aktuális fejlesztő fázisban vásároltunk;
- egy körben csak egy fejlesztés kártyát játszhatunk ki.

A fejlesztés kártyákat nem a kezünkben tartjuk, hanem az asztalon, magunk előtt — a kijátszatlanokat képes felükkel lefelé fordítva, úgy, hogy mindenki láthassa, hány ilyen kártyánk van. Hogy a passzív játékosok ellenőrizhessék az első szabály betartását, a frissen vásárolt fejlesztés kártyákat a korábban vettektől elkülönítve tesszük az asztalra. Aki ezt a szabályt megszegi, az adott fejlesztő fázisban egyáltalán nem játszhat ki fejlesztés kártyát — még akkor sem, ha csak rövid időre helyezett rá egy kártyát a „rossz” csomagra. Amikor a fejlesztés kártyát kijátsszuk, képes felével fölfelé fordítjuk, és úgy helyezzük el, hogy mindenki láthassa, miket játszottunk már ki.

Kivételek:
- Ha az aktív játékos egy vagy több, egyenként 1 pontot érő fejlesztés kártya kijátszásával megnyerheti a játékot, mindkét kijátszási szabálytól eltekinthet: akárhány ilyen kártyát (akár négyet is!) kijátszhat a fejlesztő fázisban — köztük olyanokat is, amiket ebben a fázisban vásárolt. Egyetlen, 1 pontos fejlesztés kártyát sem játszhat ki azonban akkor, ha előzőleg már kijátszott valamilyen másféle fejlesztés kártyát (pl. lovagot).
- Ha az aktív játékos egyetlen lovagkártya kijátszásával, a legnagyobb lovagi hatalmat megszerezve megnyerheti a játékot, úgy ezt megteheti akkor is, ha a kártyát az aktuális fejlesztő fázisban vásárolta. A másik szabály azonban ilyenkor érvényben marad: lovagkártyát semmilyen más kártya (másik lovag kártya) után nem játszhatunk ki!
- Ha az aktív játékos egyetlen útépítés kártya kijátszásával, a leghosszabb úttal megnyerheti a játékot, úgy ezt megteheti akkor is, ha a kártyát az aktuális fejlesztő fázisban vásárolta. A másik szabály azonban ilyenkor érvényben marad: útépítés kártyát semmilyen más kártya (másik útépítés kártya) után nem játszhatunk ki!

Ha valaki egy körben többféle módon is megnyerhetné a játékot (pl. a legnagyobb lovagi hatalom megszerzésével, a leghosszabb út megépítésével vagy néhány, egy pontos kártya kijátszásával), választania kell ezek közül: a győzelemhez csak egyféle kivétel használható.

6. Győzelmi feltételek

6.1. Aki nyerni tud (azaz le tudja rakni a 10. pontját), annak be kell fejeznie a játékot. Aki többféleképpen is nyerhet, szabadon megválaszthatja ennek módját.

6.2. **Csak az aktív játékos nyerhet!** Ha egy passzív játékosnak 10 pontja lesz (valaki elvágja a leghosszabb utat, és ezért az övé lesz az új leghosszabb út), várnia kell addig, amíg rá kerül a dobás sora: ekkor a játékos nem dob, hanem bejelenti győzelmét. Amikor valaki elérte vagy elérheti a 10. pontját, további kártyákat nem vásárolhat!

Amint valaki győzelmet jelent, ellenőrizni kell, hogy valóban megnyerte-e a játékot: minden játékosnak kötelező a lapjait ekkor is rejtve tartania. Amennyiben valaki a lapjait felfedi, nem várhatja el azok figyelembe nem vételét a játék esetleges folytatásakor!

7. Pontozás

A pontokat a világbajnoki szisztéma szerint számítjuk.

Mindenki az adott körben megszerzett pontjait viszi tovább.

Az adott körben szerzett pontok azok, amelyeket a játékos a játék során megszerzett, PLUSSZ azok a pontot érő fejlesztés-kártyák, amelyek a játékos kezében maradtak a játék befejezésekor.

A holtversenyek eldöntésére egy százalékos értéket is kap mindenki a pontjai mellé.
Az adott játékos százalékos eredményét úgy kapjuk, hogy az összes, továbbvitt pontot összeadjuk, amit az asztalnál szereztek (azaz a kézben tartott kártyák is beszámítanak), és meghatározzuk (2 tizedes jegyig), hogy hány százalékkal részesedik megszerzett pontjai alapján az összes pontból. Ezt egyszerűen összeadjuk minden fordulóban (de külön is nyilván lesz tartva).

Holtverseny esetén a százalékos érték szerint rangsorolunk, ha ez is megegyezik, akkor a kézben maradt lapok (azaz a ki nem rakott, pontértékű kártyákból származó plusz pontok) beszámításával szerzett pontok a döntőek (akinek kevesebb beszámított, és több kijátszott pontja van, az előrébb végez).

Érdemes tehát minél előbb nyerni, és érdemes minél több pontot gyűjteni, mert ezzel - még ha nem is nyert valaki - előrébb lehet végezni holtverseny esetén.

A verseny győztese az lesz, aki a 3 válogató és 2 bajnoki forduló után a legelső a résztvevők közül.

Az a két játékos utazhat ki a világbajnokságra, aki:

- megfelelően regisztrálta magát
- az adott időben (október 24-26) ki tud utazni
- legalább egy világnyelven tud kommunikálni (A világbajnokság nyelve az angol, de Németországban tartják)
- a helyezési sorrendben a legelőször teljesíti ezeket a feltételeket.

Azokat a játékosokat, akik valamilyen okból az első helyeken végeznek, de nem tudnak részt venni a világbajnokságon, a felkínált egyéb jutalmakkal díjazzuk. A szervezők fenntartják maguknak a jogot, hogy az akadályoztatás esetén a világbajnokságra tartalék játékosokat delegáljanak. A nem bajnoki fordulóban résztvevő játékosok is kaphatnak díjat, tehát a nem bajnoki fordulókban is érdemes részt venni, de nem kötelező.

A játékosoknak minden játék után alá kell írni az asztalnál készülő forduló-jegyzőkönyvet, de csak akkor, ha tartalmával egyetértenek. Amennyiben a jegyzőkönyvet nem kívánja valaki aláírni, abban az esetben a játékosoknak bírót kell hívnia.

8. Büntetések és vitás kérdések

A Catan versenyeken 3 különböző büntetést különböztetünk meg:

1. Figyelmeztetés
Figyelmeztetést az kaphat, aki valamilyen, a játék eredményét, vagy menetét nem befolyásoló, vagy igen enyhe, figyelmetlenségből eredő vétséget követ el.
(pl. aki nem adta be a bankba az építés költségét, de letette az asztalra, elkülönítve és képpel felfelé; Aki kikötőre tette a rablót; stb.)

2. Büntetés
Büntetést az kaphat, aki valamilyen, a játék menetét befolyásoló, a többi játékost vagy azok játékát akadályozó, vagy etikátlan cselekedete miatt veszélyezteti az eredmény kialakulását. Ezek visszatérő kisebb vétségek, vagy figyelmetlenségből eredő komolyabb problémák is lehetnek.
(pl. aki véletlenül meglöki a leérkezett, de le nem olvasott kockát; extra lapot vett fel, és elhasználta figyelmetlenségből; megpróbál valaki ellen szövetkezni nyíltan vagy titokban, de ez nem sikerül; aki valamely fontos szabályt másképp játszik az itt leírtakhoz képest; stb.)

2 Büntetés elérésével a játékost automatikusan kizárással is büntetjük. Aki egy büntetést begyűjt, annak a kisebb kihágásait is szigorúbban ítélhetik meg a bírók.

3. Kizárás
Kizárással büntetjük a szándékosan csaló, a szándékosan hibásan játszó, és vitás ügyeit rendezni képtelen játékost. Kizárással büntetendő legtöbb esetben a másik asztal/meccs résztvevőinek való segítség is, beleértve a lapok lesúgását is.
A kizárás a legsúlyosabb büntetés, ezért akit kizártak, annak a táblán addig elért eredményét befagyasztják, nem termelnek települései, de lapjai nem kerülnek vissza a bankba. A kizárt játékos a verseny területét el kell, hogy hagyja, vagy a bírók által meghatározott területen tartózkodhat.

Büntetést, figyelmeztetést a bírók oszthatnak ki; kizáráshoz a bírók többségének egyetértése, és az egyik főbíró jóváhagyása szükséges.

A büntetések szigorúsága a játék élvezetéért, és nem ellene van. Biztosítunk mindenkit, hogy lesz lehetőség kötetlenebb játékra, és hogy ezeket a szabályokat a bírók megbízhatóan, és konzekvensen alkalmazzák majd. Minderre azért van szükség, hogy a nagy értékű díjak megnyerésének feltételei mindenki számára egyértelműek legyenek.

Kérdés, vagy szabálymagyarázat esetén kérjük a játékosokat, hogy a bírókhoz forduljanak. Nem tudunk korábban megtörtént eseményeket rekonstruálni, és nem szeretnénk a verseny szelleméhez méltatlanná vált viták miatt bárkit kizárni.

Szívből kívánjuk, hogy mindenki egy életre szóló szép emlékkel térjen haza erről a versenyről.

Jó szórakozást!

A szervezők és a bírák