

# CATAN

## CSILLAGHAJÓSOK

### Játékszabály

„Nem tehetünk semmit, hogy megakadályozzuk egy fejlett civilizáció behatolását a Naprendszerünkbe, mert tudományosan és technikailag magasabban fejlettebbek, mint mi. Nem kell azonban a gonosz szándékot feltételeznünk, hiszen az idegenek hosszú és tartósan fennálló jelenléte azt jelzi, hogy megtanultak együtt élni más népekkel és életformákkal.”

Carl Edward Sagan, csillagász és asztrofizikus.

A 3. évezred közepén az emberek a Naprendszer bolygóit és holdjait gyarmatosították, nem sokkal azután, hogy a Szaturnusz holdjának felszínén, egy ismeretlen kristályos anyagot találtak amiből sikerrel hoztak létre egy meghajtó anyagot. Ennek a segítségével, a fénysebesség többszörösével is képesek lettek utazni, és ez lehetővé tette a csillaghajósok számára, hogy elhagyják a Naprendszerünket.

Hamarosan a csillaghajósok intelligens, idegen népekkel találkoznak, akik szintén rendelkeznek azzal a technológiával, ami képessé teszi őket arra, hogy a fénysebesség többszörösével utazzanak. A különböző népek (a Zöldek, a Tudósok, a Kereskedők, a Diplomáták, a Vándorlók) és az emberek közös történetéről a Csillaghajósok Almanachban többet is olvashattok.

### Bevezető

Azért, hogy megkönnyítsük a játékkezdést, több részből álló CATAN-szabályrendszert alkalmazunk:

Miután felépítették a játékfelületet, olvassátok el a Játékáttekintést a 2. oldalon. Ezután olvassátok el az Előkészületek fejezetet a 3. és a 4. oldalon, és ismerjétek meg a Játék felépítését, alkatrészeit. Ezek után el is kezdhettek a játékot. A játékszabály minden információt tartalmaz, amire szükségetek van a játékhoz. De minél jobban elmerültök a játékban, annál több részletkérdés merül fel. Ezek megválaszolásához használjátok a Csillaghajósok Almanachot. Abban megtaláltok minden fogalommagyarázatot, amit ebben a szabályban az egyes fogalmaknál, szavaknál (→) jelöltünk. Ezekon kívül a különböző variációk magyarázatát is ott találjátok. A Csillaghajósok Almanach 4-5 oldalain találjátok az alkatrészek részletes ismertetőjét.

### TARTALOMJEGYZÉK

A játékfelület felépítése.....	1
Játékáttekintés .....	2
Az alkatrészek felépítése .....	3
Játékmenet .....	4
A játék vége.....	8

### ELŐKÉSZÜLETEK

#### A JÁTÉKFELÜLET FELÉPÍTÉSE

A játékfelületen a végtelen Világűr egy részletét látjátok. Az alsó térségben 4 Bolygórendszer van, amiket „Catani Kolóniáknak” nevezünk. Onnan kezdték meg felfedezőutakat a Világűrbe.

#### Kezdő játékosoknak

Ha még tapasztalatlan csillaghajósok vagytok, akkor azt javasoljuk, hogy a játékfelületet a szabály 2. és 3. oldalain látható kép szerint építsétek fel. Illesszétek és dugjátok össze a 6 játéktábla részt, majd fektessétek a játéktáblán kialakított mélyedésekre felfordítva a 15 „Úrnegyedet” (→) A megmaradt Úrnegyedeteket tegyétek vissza a játék dobozába. Fektessétek a számkorongokat (→) felfordítva a „Catani Kolóniákra”. A felfedező Bolygókra tegyetek lefordítva véletlenszerűen számkorongokat. A számkorongok hátán lévő ikonoknak mindig meg kell egyezniük a Bolygók ikonjával.

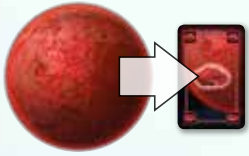
#### Haladó játékosoknak

Ha már többször lejátszottátok a Catan Csillaghajósokat, akkor változóan is felépíthettek a játékfelületet. A különböző variációkról és a hozzájuk tartozó szabályokról a Csillaghajósok Almanachban olvashattok a „Variálható felépítés” (→) címszó alatt.

### JÁTÉKÁTTEKINTÉS

Előttetek terül el a Világűr. A „catani Kolóniákon” kívül 8 Bolygórendszer és 4, az idegen népekhez tartozó „Előőr” vár felfedezésre.

A Galaxisnak ebben a térségében 5 Bolygótípus van, és mind más nyersanyagot termel. A nyersanyagokat kártyák szimbolizálják. A következők bevételi forrásai a Bolygók:



A Vörös Bolygó ércet termel.



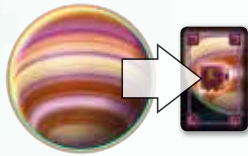
A Narancssárga Bolygó hajtóanyagot termel.



A Kék Bolygó szenet termel.



A Zöld Bolygó élelmet termel.



A Lila csíkos Bolygó kereskedelmi árut termel.

A játékot 2 Kolóniával és 1 Űrkikötővel kezditek. Ezekkel már 4 győzelmiponttal rendelkeztek, mert minden Kolónia 1 győzelmipont és minden Űrkikötő 2 győzelmipont. Aki elsőként szerez 15 győzelmipontot, az lesz a játék győztese.

A győzelmipontok megszerzéséért új Kolóniákat, Űrkikötőket és Kereskedőállomásokat kell építenetek, de ezek megépítéséhez mindig nyersanyagokra lesz szükségetek.

Hogyan juttok nyersanyagokhoz? Minden lépésben meghatározátok, hogy mely Bolygók juttatnak bevételhez. Ez a 2 kockával történik. Például ha az 5-ös számot dobjátok, akkor minden olyan Bolygó nyersanyaghoz juttat, amelyiken 5-ös számkorong fekszik – a jobb oldali ábra szerint ez egy Vörös Bolygó (ércet termel).

Akkor juttok bevételhez, ha egy Kolóniátokkal vagy egy Űrkikötővel egy olyan Bolygó határán vagytok, amelyik nyersanyaghoz juttat. A jobb oldali ábra szerint egy sárga Kolónia (A) és egy fehér Űrkikötő (B) van a Vörös Bolygónál, amelyiken az 5-ös számkorong fekszik. Ezért az 5-ös szám dobásakor a sárga 1 ércet kap, és a fehér is 1 ércet kap.

A Kolóniák és az Űrkikötők mindig 2 Bolygó határán állnak, és dobásakor – a dobott számnak megfelelően – 2 különböző nyersanyagbevételhez juthatnak. A jobb oldali ábra szerint a sárga Kolónia (A) egy Vörös és egy Zöld Bolygóval határos.

Mivel nem lehet minden Bolygónál és számkorongnál Kolóniátok, így egyes nyersanyagokhoz ritkán fogtok hozzájutni, viszont az építésekhez pontosan megadott nyersanyag kombinációkra lesz szükségetek.

Ennek okán cserélhettek a bankkal, vagy kereskedhettek egymás között. Tegyetek ajánlatot egymásnak, vagy fogadjatok el számotokra kedvező ajánlatot. Ha a kereskedés sikeres, akkor talán éppen ahhoz a nyersanyaghoz juttok hozzá, ami az építéshez hiányzott.

Új Kolóniákat és Űrkikötőket csak szabad építési területre építhettek a hajókkal. Ehhez az Űrhajókkal be kell járnotok a Világűr, hogy új Bolygórendszereket, valamint az idegenek Előőrseit elérjétek. Az út során bármikor változatos találkozások részesei lehettek.

Gondoljátok át pontosan, hogy hová építitek a Kolóniáitokat. A számok a számkorongokon eltérő méretűek. Minél nagyobb egy szám mérete, annál nagyobb az esély annak a számnak a kidobásra. A pirossal írt 6-os és a 8-as számok nagyobb méretben vannak feltüntetve, mert gyakrabban kerülhetnek kidobásra. Minél gyakrabban kerül egy szám kidobásra, annál többször termel nyersanyagot az a Bolygó, amelyiken az a szám van.

### A JÁTÉKTÉR FE



### LÉPÍTÉSE KEZDŐKNEK



### ELŐKÉSZÜLETEK

#### AZ ALKATRÉSZEK FELÉPÍTÉSE

##### Figurák

Az egyes játékosok figurái: vegyék magatokhoz a figuráitokat egy kiválasztott színben



Tegyék a győzelmpont jelölőket a győzelmpont-sáv „4” mezőjére. A mezőn a győzelmpont jelölőik sorrendjének nincsen jelentősége.

A különböző figurák kombinálásával további játékfigurákat kaptok:



**Anyahajó:** vegyék magatokhoz egy Anyahajót (→).

Az első játék megkezdése előtt az Anyahajók alsó oldalára ragasszátok fel a matricákat, a játékosok színeinek jelölésére.

Óvatosan vegyék le az Anyahajóik orrkúpját és tegyék bele az itt megadott színű és darabszámú golyókat. Végül óvatosan helyezték vissza az Anyahajóik orrkúpját.



#### Áttekintőkártyák

Vegyék magatokhoz egyet mind a 3 áttekintőkártyából (→) Lépések (→), Építési költségek (→) és Győzelmpontok (→). Tegyék így magatok elé:



Lépések

Építési költségek

Győzelmpontok

#### Nyersanyagkártyák

**Bank:** Válogassátok szét fajtánként a nyersanyagkártyákat (→) és felfordítva fektessétek a kártyatartó rekeszeibe. A kereskedelmi áruk a 2:1 rekeszbe, a többi nyersanyag a 3:1 rekeszbe kerüljön.

**Utánpótlás:** vegyék mind az 5 nyersanyag-pakliból 8 kártyát, alaposan keverjék meg, majd lefordítva tegyék a kártyatartó ? rekeszébe. Ez lesz az utánpótlás-paklitok (→). A kártyatartót tegyék a játékfelület mellé.



### Kiépítések és fél érmék

Helyezzétek készenlétbe a kiépítések dobozát.

**Kiépítések:** tegyétek a kiépítéseket a kiépítések dobozána megfelelő rekeszeibe:



20 Rakománymodul (→)



24 Fedélzeti ágyú (→)



24 Meghajtó (→)

**Fél érmék (→):** tegyétek a fél érméket a kiépítések dobozána megfelelő rekeszeibe.



### Találkozáskártyák

Keverjétek meg a 32 találkozáskártyát (→) majd lefordítva tegyétek a kiépítések dobozána megfelelő rekeszeibe.



### Barátságkártyák és talpas figurák

A 20 barátságkártyát (→) válogassátok szét a 4 nép szerint. Rendezzétek az egy néphez tartozó 5 kártyát mindig egy pakliba, és a paklikat felfordítva tegyétek a játékfelület mellé. Állítsátok minden felfordított pakli tetejére az adott népnek megfelelő talpas figurát. Az első játék megkezdése előtt ezt a 4 a figurát bele kell dugnotok a talpakba.



### Különleges jelölők és kockák

**Kalózbázis (→) és Jégbolygók (→)**

Tegyétek ezt az 5 jelölőt felfordítva az asztalra.



**Tartalék számkorongok (→):**

Fektessétek az asztalra lefordítva, a kör ikonnal felfelé az 5 számkorongot. Keverjétek meg a korongokat.



**Kereskedőhajó-jelölő:** helyezzétek készenlétbe. Csak meghatározott találkozáskártyánál (→) lesz rá szükségetek.



**Kockák:** tegyétek készenlétbe a dobókockákat.



### STARTFELÁLLÍTÁS

#### Kezdőknek

**Startkolóniák:** állítsatok fejenként 2 Kolóniát és 1 Űrkikötőt a „Catani Kolóniákra”, ahogyan ezt a szabály 2. és 3. oldalain látjátok.

**Fontos:** 3 játékos esetén is fel kell állítanotok a 4. színhez tartozó 2 Kolóniát és 1 Űrkikötőt. Ezeknek a játék további menetében nincsen más szerepük, mint az, hogy egyes Kolóniaépítési területeket elfoglalnak előletek.

**Starthajó:** állítsatok fejenként 1 Kolóniahajót a játékfelület Űrkikötőire, ahogyan ezt a szabály 2. és 3. oldalain látjátok.

**Első bevételek:** húzzatok fejenként 3 lefordított nyersanyagkártyát az utánpótlás-pakliból. A nyersanyagkártyáitokat mindig a kezeitekben tartjátok, egymás elől takarva.

**Fél érmék:** mindenki vegyen el 1 fél érmét a kiépítések dobozából és tegye maga elé.

**Kiépítések:** mindenki vegyen el 1 meghajtót a kiépítések dobozából és szerelje rá az Anyahajójára.

**Kezdőjátékos:** dobjatok egymás után a két kockával. Aki a legnagyobbat dobja, az lesz a kezdőjátékos.

#### Haladóknak

Ha már tapasztalatot gyűjtöttetek a Catan Csillaghajósok játékban, akkor javasoljuk a szabad megépítését a „Catani Kolóniáknak” az alapítási szakaszban (→).

## A JÁTÉKMENT RÖVID ÁTTEKINTÉSE

Amikor rád kerül a sor, akkor sorban megcsinálod a következő akciókat:

### 1.) Bevételi fázis

- Dobsz a két kockával a lépésedben mindenkinek járó nyersanyagbevételért.
- Elveszed a megengedett darabszámú nyersanyagkártyákat az utánpótlás-pakliból.

### 2.) Kereskedés- és Építés

Kereskedhetsz (→) és Építhetsz (→).

### 3.) Repülésfázis

- Dobsz az Anyahajóddal (→) az Űrhajóid (→) sebességének (→) meghatározásáért.
- Minden Űrhajódat mozgatod.

A lépésed befejezése után átadod a kockákat a bal oldali szomszédodnak. Rajta a sor, hogy a játékot az 1.) lépéssel folytassa.

## A JÁTÉKMENT RÉSZLETES ÁTTEKINTÉSE

### BEVÉTELI FÁZIS

#### DOBÁS A KOCKÁKKAL

A soron lévő játékos dob a két kockával: a két kocka dobáseredményét összeadja, és ezzel meghatározza azokat a Bolygókat, amik termelnek.

#### Bevételek a Bolygókról

Minden játékos elvesz minden Kolóniája és Űrkikötője után, amik olyan bolygónál állnak, amelyiknek a számát kidobták 1 nyersanyagkártyát a Bankból.

*Példa: a soron lévő játékos 6-ost dobott. A bevételek alakulása: a kék 1 szemet kap a Kolóniája után, és a fehér is 1 szemet kap az Űrkikötője után. Egy 5-ös dobás esetén a sárga 1 ércet, és a fehér is 1 ércet kapna.*



#### Bevételek az utánpótlás-pakliból

A játékos az aktuális győzelmpontjai szerint vehet el 0-2 nyersanyagkártyát az utánpótlás-pakliból. A győzelmpont-sávnál könnyedén leolvashatjátok, hogy ki mennyi nyersanyagkártyára jogosult az utánpótlás-pakliból.

**4-7 győzelmpont:** ha a játékosnak 4-7 győzelmi pontja van, akkor 2 nyersanyagkártyát vesz el.

**8-9 győzelmpont:** ha a játékosnak 8-9 győzelmi pontja van, akkor 1 nyersanyagkártyát vesz el.

**10+ győzelmpont:** ha a játékosnak 10 vagy több győzelmi pontja van, akkor ez a támogatás nem jár neki.

**Fontos:** ha a játékos elfelejti elvenni a neki járó nyersanyagkártyát az utánpótlás-pakliból, akkor ezt még a Kereskedés és Építés lépésszakaszában megteheti. Amint a játékos a Repülés fázisban dobott az Anyahajójával, elveszíti a kártyákhoz való jogát.

**Elfogytak a lapok az utánpótlás-pakliból:** azonnal húzzatok 8 kártyát minden nyersanyagkártya típusból, és alakítsátok ki az új utánpótlás-paklit.

### KERESKEDÉS- ÉS ÉPÍTÉSFÁZIS

A bevételi fázist követően a játékos a lépésében kereskedhet és építhet. Mindkét művelet bármilyen sorrendben végrehajthatja. Például megengedett, hogy kereskedjen, építsen, majd újra kereskedjen, és újra építsen..

#### Kereskedés

A játékos a kereskedés során nyersanyagkártyákat cserélhet. Kereskedhet, amíg a nyersanyagkártyái (a kézben) megengedik. Az alábbiakban ismertetett kétféle kereskedelem bármilyen sorrendben végrehajtható.

#### Kereskedés a játékosársakkal (→):

A soron lévő játékos az összes többi játékosal cserélhet nyersanyagokat. Megmondhatja a játékosársainak, hogy milyen nyersanyagokra van szüksége, és mit hajlandó adni nekik. Meghallgathatja játékosársai javaslatait, és ellenajánlatokat tehet. A nyersanyagok cseréjének „árfolyama” a játékosokra van bízva.  
**Fontos:** a játékosársak csak a soron lévő játékosal kereskedhetnek, egymás között nem.

#### Kereskedés a bankkal (→):

A soron lévő játékos a játékosársak bevonása nélkül is kereskedhet.

**3:1 arányban a bankkal:** ilyenkor bead 3 azonos nyersanyagot, amikért cserébe elvesz 1 tetszése szerinti nyersanyagot a bankból.



**2:1 arányban kereskedelmi árut a bankkal:** ilyenkor bead 2 kereskedelmi árut, amikért cserébe elvesz 1 tetszése szerinti nyersanyagot a bankból.



### Építés

Kolóniák (→) és Űrkikötők (→) hozzák a győzelmpontokat (→) és elősegítik a bevételekhez jutás valószínűségét. Csak Űrhajókkal (= a Kolónia- és Kereskedőhajók összefoglaló kifejezése) lehet elérni az új Bolygókat és Előőrsoket (→). Ezen felül hasznos kiépítéseket lehet megvásárolni az Anyahajó számára (→), hogy jobban felkészüljenek az Űrben történő repülésre.

Az építkezéshez nyersanyagkártyák bizonyos kombinációit (lásd az „Építési költségek áttekintést”) vissza kell helyezni a készletbe. A játékos kiveti a megfelelő figurát a személyes készletéből, és a játéktáblára helyezi, vagy az Anyahajóján rögzíti a kiépítést.

A játékos nem építhet fel olyan dolgot, ami már nincs a személyes készletében vagy a kiépítések dobozában. Például, ha egy játékosnak már 3 Űrhajója van a játéktáblán, és így már nem áll rendelkezésre Szállítóhajó, akkor nem építhet Űrhajókat, amíg szállítók nem állnak a rendelkezésére.

**Űrkikötő (→):** építéséhez 3 x szén + 2 x élelem szükséges



**Felállítás:** az Űrkikötőt egy meglévő Kolónia kibővítésével lehet létrehozni. A játékos egy Űrdokkoló modult helyez el a Kolóniája körül, amelyet bővíteni akar.

**Űrkikötő pont (→):** a játék kezdetén minden játékosnak csak 1 Űrkikötője van. Csak egy Űrkikötő két szomszédos Űrpontjáról indíthatják a játékosok az Űrhajóikat. Ezért a játék folyamán amikor az utak mindig hosszabbak lesznek az új Bolygókhoz, érdemes lesz egy második vagy harmadik Űrkikötőt megépíteni.

**Győzelmpontok:** egy Űrkikötő 2 győzelmpontot ér, azonban minden esetben egy Kolónia kibővítése, úgyhogy a győzelmpont-jelzőt csak 1 mezővel kell előrébb léptetni.

**Fontos:** egy Űrkikötő éppen úgy, mint egy Kolónia, 1 nyersanyagot termel, amikor olyan mező száma kerül kidobásra, amelyik határán áll.

**Kereskedőhajó (→):** építéséhez 1 x érc + 1 x hajtóanyag + 2 x kereskedelmi áru szükséges



**Felállítás:** egy Kereskedőhajót csak egy szabad Űrkikötő pontra (→) lehet építeni. Az Űrkikötő pontok 2 olyan Űrpont, amik közvetlenül egy Űrkikötő mellett állnak. Ha egy játékosnak nincsen szabad Űrkikötő pontja, akkor nem építhet egyetlen Űrhajót sem.

**Nézzünk erre egy példát:** a fehér Űrkikötőben 1 Űrkikötő pont foglalt. A másakra a fehér építhet 1 Kereskedőhajót, ha rendelkezik a készletében az építéshez szükséges nyersanyag-kombinációval. A sárga és a kék nem rendelkezik ebben a Bolygórendszerben egyetlen Űrkikötővel sem, ezért ők nem tudnak oda új Űrhajókat állítani.



**Mozgás:** egy Kereskedőhajó annak a játéklépésnek a repülésfázisában tud elstartolni, amelyikben megépítésre került.

**Kolóniahajó (→):** építéséhez 1 x érc + 1 x hajtóanyag + 1 x szén és 1 x élelem szükséges



**Felállítás:** egy Kolóniahajót csak egy szabad Űrkikötő pontra (→) lehet építeni. Az Űrkikötő pontok 2 olyan Űrpont, amik közvetlenül egy Űrkikötő mellett állnak. Ha egy játékosnak nincsen szabad Űrkikötő pontja, akkor nem építhet egyetlen Űrhajót sem.

**Mozgás:** egy Kolóniahajó annak a játéklépésnek a repülésfázisában tud elstartolni, amelyikben megépítésre került.

**Fedélzeti ágyú (→):** építéséhez 2 x szén szükséges



Minden fedélzeti ágyú 1 egységgel megemeli egy játékos minden Űrhajójának erejét. A fedélzeti ágyút az Anyahajó orrkúpjába kell beépíteni. Egy Anyahajóra maximum 6 fedélzeti ágyú építhető.

**Rakománymodul (→):** építéséhez 2 x érc szükséges



Minden Rakománymodul 1 egységgel megemeli egy játékos minden Űrhajójának rakterét. A Rakománymodult az Anyahajó felső részére kell beépíteni. Egy Anyahajóra maximum 5 Rakománymodul építhető.

**Meghajtó (→):** építéséhez 2 x hajtóanyag szükséges



Minden meghajtó 1 egységgel megemeli egy játékos minden Űrhajójának sebességét. A meghajtót az Anyahajó támasztó oszlopaira kell felszerelni. Egy Anyahajóra maximum 6 meghajtó építhető.

## REPÜLÉSFÁZIS

Abban az esetben, ha egy játékosnak nem áll Űrhajója a játékfelületen, elesik a Repülésfázistól, és a következő játékos kerül sorra.

Ha a játékosnak 1, 2 vagy 3 Űrhajója áll a játékfelületen, akkor először is meghatározza az Űrhajói sebességét. Utána sorban egymás után minden Űrhajóját mozgatja a repülési szabályoknak megfelelően.

**Fontos!** Egy játékos Anyahajójának tulajdonságai mindig minden Űrhajójára érvényesek. Ez vonatkozik a kiépítésekre és a meghatározott sebességre.

## Sebesség meghatározása

A sebesség (→) az Űrhajók lépéstávolságát adja meg. A következőkből áll össze: az Anyahajóval dobott alapsebesség plusz a kiépítések és a barátságkártyák által lehetséges sebességnövelők. A sebesség a játékos egy lépésében minden Űrhajójára (→) érvényes.

A játékos úgy dob az Anyahajójával, hogy orrkúppal lefordítva megrázza, majd hirtelen talpra állítja azt. Az Anyahajó hátsó részébe ekkor beesik 2 golyó, amik a hátsó részen lévő lyukon át láthatóak. Mindegyik golyószínhez hozzá van rendelve valamilyen érték. Ezt láthatjátok az Áttekintőkártyák közül a Lépések kártyákon.



Attól függően, hogy milyen színű a két golyó, amiket a játékos dobott, az alábbiak szerint történik a dobáseredmény kiértékelése:

## Csak színes golyókat dobott

**Alapsebesség:** a játékos egyszerűen összeadja a kidobott színes golyók értékét.

**Példa:** egy kék és egy piros golyó dobásakor az alapsebesség 4.

$$3 + 1 = 4$$



**Összegzés:** a játékos úgy kapja meg a sebességét, ha az alapsebességéhez hozzáadja az Anyahajója meghajtóinak számát és a barátságkártyái közül a Tudós nép lapokon álló meghajtókat (ha vannak ilyen lapjai).

## Fekete golyót dobott

**Alapsebesség:** ebben az esetben a játékos alapsebessége 3. A fekete golyó kivált egy Találkozást. Az alapsebesség független a másik golyó színétől.

**Összegzés:** a játékos úgy kapja meg a sebességét, ha az alapsebességéhez, ami ebben az esetben 3, hozzáadja az Anyahajója meghajtóinak számát és a barátságkártyái közül a Tudós nép lapokon álló meghajtókat (ha vannak ilyen lapjai).



**Fontos!** A Találkozásnak meg kell történnie még azelőtt, mielőtt a játékos az Űrhajóival lép. Erről a részletes szabályokat a 8. oldalon a „Különleges esetek” címszó alatt olvashattok.

## Az Űrhajók mozgatása

A sebesség a játékos lépésében minden Űrhajójára érvényes, amelyik a játékfelületen áll. A játékos az Űrhajóit a repülési szabályok betartásával, annyi Űrponttal mozgathatja, amennyit a korábban meghatározott sebesség megenged számára.

**Példa:** a fehér játékos alapsebessége 4 (kék és piros golyók), ezeken felül van 1 meghajtója. Ezek összegzése után a játékos 5 Űrpontot léphet. A játékosnak csak 1 Űrhajója áll a játékfelületen, ezért azzal léphet 5 Űrpontot.



## Általános repülési szabályok (→):

Az Űrhajók mozgatásakor ezeket a szabályokat figyelembe kell venni.

**A sebesség kihasználása:** a játékosnak nem kötelező kihasználnia a teljes sebességét. Kevesebb Űrpontot is léphet, mint a megengedett, vagy akár Űrhajójával a helyén is maradhat.

**Visszafordulás:** a játékos a lépésében az Űrhajóját visszaléptetheti egy olyan Űrpontra, amelyikről ellépett.

**Foglalt Űrpontok:** a játékos átugorja, de beleszámítja a lépésébe azokat az Űrpontokat (→) amik saját vagy idegen Űrhajók által, Kolóniák által vagy Űrkikötőkkel foglaltak. Egy Űrponton mindig csak egy figura állhat.

**Blokádok:** nem megengedett bizonyos Űrpontok blokkolása. Erről bővebben a 8. oldalon a „Különleges esetek” címszó alatt olvashattok.

### Bolygórendszer felfedezése (→)

Amikor egy játékos a repülésfázisában egy Űrhajójával egy olyan Űrpontra lép, amelyik egy olyan Bolygórendszer határán áll (lásd az ábrán a zöld köröket), amelyiken a számkorongok lefordítva fekszenek, akkor azokat azonnal fel kell fordítani.

**Példa:** a fehér az Űrhajójával elért egy olyan Űrpontra, ami egy felfedezetlen Bolygórendszer határán áll. Azonnal felfordítja a bolygókon fekvő 3 számkorongot.



Kalózbázis, vagy Jégbolygó felfordításakor ezeket a korongokat tegyék ki a játékból. Fektessek helyettük a Bolygóra azonos ábrájú, nagyobb méretű különleges jelölőket (hátoldalukon egy érme).

**Példa:** most már tudjuk, hogy mely Bolygók milyen számok dobásakor termelnek. A Hajtóanyag-Bolygón fekvő számkorong 4-es Kalózbázist mutat. A korongot egy nagyobb, azonos ábrájú különleges jelölőre kell cserélni. Csak akkor kerül rá számkorong (termelési számmal) amikor a bázist legyőzik.



Minden felfedezés után a játékos továbbléphet az Űrhajójával, ha a sebessége ezt még megengedi a számára.

**Fontos:** akkor, ha már a haladó játékváltozattal játszotok a változtatható játékelülettel, olvassátok el az Almanachban a Felfedezés (→) címszó alatt álló szabályokat.

### Kolónia alapítás

Akkor, amikor a játékos egy szabad Űrpontra két Bolygó között fejezi be a repülést az egyik Kolóniahajójával (→) alapít ott egy Kolóniát (→) Egy megalapított Kolóniát a játékos nem változtathat vissza Kolóniahajóvá.

**Kolóniaépítési terület (→):** egy Kolónia csak egy olyan Űrpontra alapítható, amelyik 2 Bolygó közt található. Így tehát minden Bolygórendszer 3 építési területtel rendelkezik. A Kolónia elfoglalja az Űrpontra. A Szállítóhajó pedig visszakerül a játékos saját készletébe.

**Kalózbázis / Jégbolygók (→):** Kolónia nem alapítható olyan Kolóniaépítési területre, amelyik olyan Bolygóval határos, amelyiken Kalózbázis van, vagy Jégbolygónál van.

**Példa:** a fehér a Kolóniahajójával 3 Űrpontra repül a Kolóniaépítési területig. A Kolóniával elfoglalja az Űrpontra, és a két szomszédos Bolygó közé állítja. A Bolygórendszerben a másik két Kolóniaépítési területet addig nem szabad beépíteni, amíg a Hajtóanyag Bolygót a Kalózbázis elfoglalja.



**Bevételek:** a következő bevételi fázistól az új Kolónia szomszédos Bolygói a megfelelő számok kidobásakor termelnek.

**Győzelmipont:** a Kolónia 1 győzelmipont.

**Kiegészítő szabályok 3 játékos részére:** minden Bolygórendszer 3 Kolóniaépítési területtel rendelkezik. Négy játékos esetén megengedett, hogy a játékosok minden ilyen pontra Kolóniát alapítsanak. Három játékos esetén azonban minden Bolygórendszerben maximum 2 Kolónia alapítható. Egy Kolóniaépítési területet (bármelyiket) szabadon kell hagyni.

### Kereskedőállomás alapítás

Akkor, amikor a játékos egy idegen Nép egyik Előőrsének (→) Dokkolópontján (→) fejezi be a repülést az egyik Kereskedőhajójával (→) alapít ott egy Kereskedőállomást (→). Egy megalapított Kereskedőállomást a játékos nem változtathat vissza Kereskedőhajóvá.

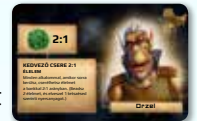
**Dokkolópont (→):** a Kereskedőhajónak az Előőrs közepén lévő Ponton kell landolnia. A Kereskedőállomást az 5 szabad Dokk egyikén kell megépíteni, amelyek az Előőrs körül lebegnek. A Szállítóhajó pedig visszakerül a játékos saját készletébe.

**Rakománymodulokból elvárt minimum darabszám:** egy Kereskedőállomás alapításához a játékosnak 1 Rakománymodullal többel kell rendelkeznie, mint amennyi az adott Előőrsön már ott álló Kereskedőállomások száma.

**Példa:** a fehér kereskedőhajó elhalad a piros kereskedőhajó mellett, és az Előőrs Dokkolópontjára érkezik. Mivel még nem áll Kereskedőállomás ezen az Előőrsön, így elegendő, a Kereskedőállomás alapításához, ha 1 Rakománymodullal rendelkezik az Anyahajóján. A Szállítóhajó visszakerül a játékos saját készletébe, a Kereskedőállomás pedig az egyik Dokkra kerül.



**Barátságkártyák (→):** a játékos egy Kereskedőállomás alapítása után elveheti a nép nyitva fekvő barátságkártyáit, és kiválaszthat közülük egyet. Miután a játékos a kiválasztott kártyát felfordítva maga elé fektette, használhatja a kártyán leírt különleges előnyöket.



**Győzelmipontok (→):** az a játékos, aki elsőként alapított meg egy Kereskedőállomást egy Előőrsnél, megkapja az adott népnek megfelelő talpas figurát (→) A játékos a talpas figurát jól láthatóan maga elé teszi. Egy talpas figura 2 győzelmipontot ér.



A játékos elveszíti a talpas figurát (vele együtt a 2 győzelmipontot is), amikor egy játékosársának több Kereskedőállomása lesz ennek a népnek az Előőrsénél.

**Példa:** piros megépítette a lépésében a második Kereskedőállomását a Kereskedő nép Előőrsénél. Mivel ott már 3 Kereskedőállomás állt, így legalább 4 Rakománymodulnak kell az Anyahajóján lennie az építéshez. Mivel a piros így többségbe került a Kereskedőállomásaival ennél az előőrsnél, így elveszi a fehértől a talpas figurát. A fehér 2 mezőt visszalép, a piros pedig 2 mezőt előre lép a Győzelmipont-sávon.



### Kalózbázis és Jégbolygó

Kolónia (→) nem alapítható Kolóniaépítési területre (→) ha az Jégbolygóval (→) szomszédos, vagy ha ott Kalózbázis (→) áll. A Bolygót első lépésben terraformálni, (átalakítani) kell, illetve fel kell szabadítani. A játékos ez után az akció után az űrhajójával továbbléphet, amennyiben ezt a sebessége megengedi.

**Kalózbázis:** amikor a játékos az űrhajójával egy Kalózbázissal szomszédos űrpontra lép, és a fedélzeti ágyúinak száma legalább annyi, amekkora szám a különleges jelölőn áll, a játékos azonnal legyőzi a kalózbázist.

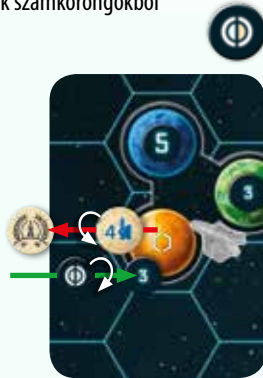
**Jégbolygó:** amikor a játékos az űrhajójával egy Jégbolygóval szomszédos űrpontra lép, és a rakománymoduljainak száma legalább annyi, amekkora szám a különleges jelölőn áll, a játékos azonnal terraformálja a Jégbolygót.

**Győzelmipontok:** miután a játékos egy Bolygót terraformált illetve felszabadított a kalóztoktól, elveszi a Bolygóról a különleges jelölőt, és lefordítja maga elé teszi. Ez egy érme, ami 1 győzelmipontot ér.

**Fontos:** ezt az érmét ellentétben a fél érmekkel a játékos már nem veszítheti el.

**Új számkorongok:** tegyetek a Bolygókra a tartalék számkorongokból egyet felfordítva.

**Példa:** a fehér a Kolóniahajójával egy Kalózbázissal szomszédos Űrpontra repült. Az Anyahajóján 4 fedélzeti ágyú van. A Kalózbázist azonnal legyőzi. Jutalmul elveszi a Bolygóról a Kalózbázis-jelölőt, amit érmeként tesz le maga elé. Az üres Bolygóra pedig véletlenszerűen húzva letesz egyet a tartalék számkorongokból.



a kártyáról a számhoz tartozó szövegdobozban álló szöveget. Egy igen / nem válasz esetén követi a szemével a megfelelő nyilat a ✓ vagy az ✗ szövegdobozhoz, majd felolvassa azt.

**Az eredmény végrehajtása:** a találkozások nagyon változatosak, és különböző eredményekhez vezethetnek. Az is előfordulhat, hogy a találkozáskártya következményeként a soron lévő játékosnak dobni kell az Anyahajójával (→). Miután a játékos végrehajtotta a találkozáskártya eredményét, a kártya egy lerakópakra kerül. A játékos csak ezután lép az Űrhajójával.

**Fél érme:** egy sikeres találkozás eredménye lehet az, hogy a játékos kap egy fél érmét, de az is könnyen előfordulhat (ha a találkozás nem túl sikeres), hogy a játékos elveszít egy fél érmét. A megnyert fél érmét a játékos kiveszi a kiépítések dobozából, majd letesz maga elé. Az elveszített fél érmét pedig a játékos visszateszi a kiépítések dobozába.

**Fontos:** az egész érméket, amiket a játékosok egy Kalózbázis legyőzéséért, vagy egy Bolygó terraformálásáért szereztek, soha nem kell beadniuk.

**Győzelmipontok:** 2 fél érme 1 győzelmipont. Amint egy játékos előtt 2 fél érméből összeáll 1 egész érme, előre tolja a győzelmipont jelölőjét a győzelmipont-sávon. Amikor a játékos elveszít 1 fél érmét és ennek következtében 1 győzelmipontot, akkor 1 mezővel visszalépteti a győzelmipont jelölőjét a győzelmipont-sávon.

**Fontos:** mindkét „Az idő foga” találkozáskártya minden játékosra érvényes. Az utasításokat sorban egymás után végre kell hajtani.

## KÜLÖNLEGES ESETEK

### Hetes dobás

**A Bolygók nem termelnek:** amikor egy játékos a lépésében 7-est dob (→), akkor egyik Bolygó sem termel.

**Kártyalerakás:** minden játékos, akinek 7 lapnál több van a kezében, kiválasztja a nyersanyagkártyáinak a felét, és visszateszi a bankba, a kártyatartók megfelelő rekeszeibe. Páratlan szám esetén lefelé kell kerekíteni. Tehát, ha egy játékos kezében 9 lap van, akkor 4-et kell visszatennie a bankba.

**Kártyahúzás:** a soron lévő játékos kiválasztja az egyik játéktársát, akinek a kezéből kihúz 1 nyersanyagkártyát, majd az elvett kártyát a kezében tartott lapjai közé teszi.

**Bevétel az utánpótláspakliból:** minden játékos (kivéve az éppen soron lévő játékos) 1 nyersanyagkártyát húz az utánpótláspakliból. A nyersanyaghúzást a soron lévő játékos bal oldali szomszédja kezdi.

### Találkozáskártyák (→) végrehajtása

Amikor a soron lévő játékos a sebessége meghatározásáért dob, és a dobáseredményében van egy fekete golyó, akkor találkozik valakivel a Világűrben. Csak ennek végrehajtása után mozgatja az Űrhajóit.

**Kártyafelolvasás:** a soron lévő játékos bal oldali szomszédja elveszi a találkozáskártyák legfelső lapját, majd felolvassa a kártyáról az első szövegdobozban álló szöveget.

**Fontos:** a soron lévő játékos nem láthatja a találkozáskártyát.

**Döntéshozatal:** a soron lévő játékos dönt egy válasz mellett. Ez vagy egy szám megadása, vagy pedig egy igen / nem válasz. Amennyiben ez egy szám, akkor a soron lévő játékos bal oldali szomszédja felolvassa



### Blokádtilalom

A végtelen Világűrben nincs értelme, és nem is engedélyezett az, hogy a játékosok egymást az űrhajóikkal blokkolják.

**Űrkiötő pont:** a játékos Űrhajójának lépése nem érhet véget egy játéktársra Űrkiötő pontján.

**Kolóniaépítési terület:** egy Kereskedőhajó lépése nem érhet véget egy Kolóniaépítési területen. Ha egy Kolóniahajó lépése egy Kolóniaépítési területen úgy ér véget, hogy azt nem követi Kolónia alapítás, az építési területet a következő lépésben (amennyiben ez lehetséges) el kell hagyni, vagy egy Kolóniát kell oda telepíteni.

**Dokkolópont:** egy Kolóniahajó lépése nem érhet véget egy Dokkolópontra. Egy Kereskedőhajó csak akkor fejezheti be ott a lépését, ha közvetlenül azonnal ezt egy Kereskedőállomás építése követi.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, abban a lépésben, amelyikben egy játékos 15 vagy annál több győzelmipontot szerez. A győzelemhez a játékosnak soron kell lennie, és a lépésében 15 vagy több győzelmipontot kell szereznie.

### Impresszum

Szerző: Klaus Teuber  
Licence: Catan GmbH © 2019, catan.de  
Fejlesztőcsapat: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Martin Pflieger, Benjamin Teuber, Guido Teuber  
Illusztráció: Franz Vohwinkel  
Kivitelezés: Michaela Kienle

Figuradesign: Jason Beaudoin  
3D-Grafik: Andreas Resch  
Technikai Termékfejlesztés: Monika Schall  
Szerkesztőcsapat: Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Ron Magin, Benjamin Teuber  
Szerkesztésvezető: Arnd Fischer

© 2019 KOSMOS Verlag  
Stuttgart, Germany  
catan@kosmos.de, kosmos.de  
Minden jog fenntartva. MADE IN CHINA  
Termékkód: 717796

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
Tel: 388-4122  
email: piatnik@piatnik.hu  
Grafikai adaptáció: Co-Libri Reklámgrafika Bt.  
www.colibri.hu