

Spilaútfærslurnar

ÁÐUR EN SPILAÐ ER Í FYRSTA SINN

Losið varlega útstungnu pappahlutina úr römmunum. Á bakhlið hlutanna stendur nafn hversrar útfærslu eða spilaafbrigðis. Til að aðgreina hlutina enn frekar er bakhlið þeirra í mismunandi litum. Spilaútfærslan „Atburðir á Catan“: Grár ● | Spilaafbrigðið „Fiskimenn á Catan“: Ljósblár ● | Spilaafbrigðið „Árnar á Catan“: Dökkblár ● | Spilaafbrigðið „Innrás skrælingja“: Fjólublár ● | Spilaafbrigðið „Kaupmenn & skrælingjar“: Brúnn ●

ÁBENDING

Allar útfærslurnar er hægt að nota saman, sem og með spilaafbrigðum þessarar stækkunar, við Sæfarastækkunina og að hluta við stækkunina „Borgir & riddara“. Við sumar samsetningar þurfti að breyta örlítið reglum eða aðlaga þær. Þær reglubreytingar eru útskýrðar undir hverri spilaútfærslu eða viðeigandi spilaafbrigði.

VINALEGI RÆNINGINN

Eitthvað undarlegt er á seiði í skógum Catans? Furdulegar sögur fara af dimum skógum Svartaskógarbrepps. Jón Djarfrikur og hræðilegu ræningjarnir hans hafa horfið sporaust og ungur drengur er kominn í þeirra stað. Sagt er að hann beiti Hrói frá Hetti og að hann hjálpi víst aðeins ríkum ferðamönnum með því að létta á eignum þeirra. Fátæklingar balda áfram óareittir...

Lengd spilsins: fer eftir afbrigðum

Viðbótarspilaefni: ekkert

SPILALÝSING

Hver hefur ekki upplifað gremjuna við það að ræninginn er settur strax í upphafi spilsins á landsvæðisreit og er þar - ef talan sjö kemur ekki upp - í langan tíma og á meðan lokar ræninginn á mikilvæga hráefnisframleiðslu. Vinalegi ræninginn hlífir öllum leikmönnum þar til þeir eru komnir með meira en 2 vinningsstig.

BREYTING Á REGLUM

Það má ekki færa ræningjann ef talan 7 kemur upp eða með útspli riddarspjalds á landsvæðisreit sem bær leikmanns, sem hefur aðeins 2 vinningsstig, stendur við. Ef þessi regla veður því að leikmaður getur ekki sett ræningjann niður á neinn landsvæðisreit skal ræninginn standa áfram á eyðimörkinni eða vera færður aftur á hana. Ef leikmaður á bæ við eyðimörkina og hefur aðeins 2 vinningsstig þá má ekki draga hráefnisspjald frá honum. Þrátt fyrir þessa reglu þarf leikmaður, sem hefur fleiri en 7 hráefnisspjöld á hendi, þegar talan sjö kemur upp, að skila til baka helmingi hráefnisspjalda sinna.

SPILARÁÐ FYRIR ÞESSA ÚTFÆRSLU

Þessi regla ætti almennt að gilda þegar fjölskyldan spilar saman, sérstaklega þegar spilað er með börnum.

MÖGULEIKAR Á SAMSETNINGUM:

Þessa reglubreytingu er hægt að nota með öllum öðrum afbrigðum, útfærslum og Sæfarastækkuninni án þess að breyta reglum frekar.

ATBURÐIR Á CATAN

„Allir eru sinnar eigin gæfu smiðir“ – þetta spakmæli gildir líka á Catan! Takið upp teningana og ögrið örlögum í hvert einasta sinn! Vitaskuld munu landnemarnir stundum vera á skjön við þau miklu öfl sem ráða örlögum þeirra þegar þeirra eigin tölur koma ekki upp og öðrum leikmönnum blotnast aðeins gæfan.

Hins vegar virðist sem hinum svokölluðu „vísindamönnum“ hafi tekist, með því að nota tölfræðilegar aðferðir, að gera gæfuna fyrirsjáanlegri. Og það virðist sannarlega virka! Heyrst hefur á hinn bóginn að það geti haft óþægilegar afleiðingar að nota stærðfræðina: Ekki er lengur hægt að afsaka ósigurinn með því að segja að sín númer hafi bara alls ekki komið upp...“

Lengd spilsins: fer eftir útfærslum

Viðbótarspilaefni:



SPILALÝSING

Spjöldin koma í staðinn fyrir teningana! Þegar leikmaður á að gera kastar hann ekki teningunum eins og venjulega heldur snýr hann efsta spjaldinu í stokknum við. Talan á spjaldinu segir til um hvaða landsvæðareitir gefa af sér hráefni. Á sumum spjaldanna er einnig birtur sérstakur atburður. Alls eru 11 atburðir sem eru á næstum helmingi spjaldanna. Tölfræðileg rétt dreifing á númerunum á spjöldunum dregur úr tilviljuninni í spilinu sem skipast þegar tölurnar koma upp af handahófi í teningakasti. Hins vegar koma atburðirnir í staðinn með nýja þætti í spilið og skapa aðeins aðra spilaupplifun.

UNDIRBÚNINGUR

Fjarlægð spjaldið „Áramót“ og hlífðarspjaldið.

- Stokkið saman öll hin spjöldin.
 - Leggðu 5 spjöld niður með bakhlíðina upp undir áramótaspjaldið. Setjið afganginn af spjöldunum á hvolf ofan á það.
 - Ef öll efstu spjöldin hafa verið notuð (áramótaspjaldið kemur upp) eru spjöldin stokkuð á ný – sjá lið a)
- Því eru ávallt 5 spjöld sem eru ekki notuð í spilinu.

VIÐBÓTARREGLUR



Árás ræningjans (Tala á teningi 6 x „7“)

- Allir leikmenn, sem hafa fleiri en 7 hráefnisspjöld á hendi, láta helming þeirra frá sér.
- Færðu ræningjann. Dragðu 1 spjald úr hendi eins leikmanns (ekki þróunarspjald) sem á bæ eða borg við reitinn sem ræninginn var settur á.



Faraldur (Tala á teningi „6“ og „8“)

Leikmenn fá einungis 1 hráefni fyrir borg sem liggur við land-svæðareit sem framleiðir hráefni í þessari umferð.

Borgir & riddarar:

Það má ekki taka verslunarvöru.



Jarðskjálfti (Tala á teningi „6“)

Allir leikmenn snúa einhverri einni götu sinni þvert á vegslóða. Það má ekki halda áfram með vegarlagningu fyrr en vegurinn hefur verið lagfærður. Viðgerðarkostnaður: 1 timburspjald og 1 leirspjald. Vegir, sem snúa þversum, eru þó enn taldir sem hluti af „Lengstu verslunarleiðinni“. Það má ekki byggja bæ við skemmdan veg.



Góðir nágrannar (Tala á teningi „6“)

Allir leikmenn gefa nágranna sínum á vinstri hönd 1 hráefnisspjald að eigin vali ef þeir eiga slíkt spjald.

Borgir & riddarar:

Það má gefa verslunarvöruspjald í staðinn.



Burtreiðar (Tala á teningi „5“)

Leikmaðurinn (menn) sem hefur flest riddaraspjöld opin fyrir framan sig fær 1 hráefnisspjald að eigin vali.

Borgir & riddarar:

Leikmaðurinn (menn) með mestan styrkleika virkra riddara má taka bráefnisspjald. Ekki má taka verslunarvöru.



Viðskiptaforskot (Tala á teningi „5“)

Sá sem hefur vinningsstigaspjaldið „Lengsta verslunarleiðin“ má draga 1 spjald úr hendi einhvers eins leikmanns (ekki þróunarspjald).

Borgir & riddarar:

Ekki framfaraspjald.



Speglislettur sjór (Tala á teningi „9“ og „12“)

Sá leikmaður (menn) sem hefur flesta bæi eða borgir við hafnir fær 1 hráefnisspjald að eigin vali.

Borgir & riddarar:

Það má ekki taka verslunarvöruspjald.



Undanhald ræningjans (Tala á teningi 2 x „4“)

Ræninginn er settur strax aftur á eyðimörkina. Það má ekki að draga spjald frá leikmanni sem á bæ eða borg við eyðimörkina.



Samfélagshjálp (Tala á teningi 1 x „10“, 1 x „11“)

Leikmaðurinn (menn) með flest vinningsstig verður að gefa einhverju einum leikmanni með færri vinningsstig 1 hráefnisspjald að eigin vali.

Borgir & riddarar:

Það má gefa verslunarvöruspjald í staðinn.



Ágreiningur (Tala á teningi „3“)

Sá sem hefur einn flestu riddaraspjöldin opin fyrir framan sig, eða hefur spjaldið „Stærsta riddaraveldið“, má draga 1 spjald úr hendi einhvers eins leikmanns (ekki þróunarspjald).

Borgir & riddarar:

Sá sem er einn með mestan styrkleika virkra riddara má draga eitt bráefnisspjald frá öðrum leikmanni (ekki framfaraspjald).



Gjöfult ár (Tala á teningi „2“)

Allir leikmenn fá 1 hráefnisspjald að eigin vali.

Borgir & riddarar:

Það má ekki taka verslunarvöru.



Spjöld án einstakra atburða

(Tala á teningi 1 x „3“, 1 x „4“, 2 x „5“, 2 x „6“, 4 x „8“, 3 x „9“, 2 x „10“, 1 x „11“)

Iðnir landnemar, Catan blómstrar!

Hér eiga engir atburðir sér stað.



Áramót

- Stokkaðu saman öll spjöldin – fyrir utan þetta.
- Settu 5 spjöld á hvolf undir þetta spjald.
- Settu afgangsspjöldin (31 stk.) á hvolf ofan á þetta spjald.
- Dragðu nýtt atburðarspjald.

MÖGULEIKAR Á SAMSETNINGUM:

Þessa útfærslu er hægt að nota með öllum öðrum útfærslum, afbrigðum og Sæfarastækkuninni án þess að breyta reglunum frekar.

Fyrir „Borgir & riddara“ gildir: Sá sem á leik byrjar á því að kasta rauða teningnum og atburðarteningnum. Hann framkvæmir atburðinn sem kom upp í kastinu. Því næst dregur hann spjald úr „Atburðir á Catan“ stokknum og heldur áfram eins og lýst er hér að ofan.

Spilaútfærslurnar

HAFNARSTJÓRINN

Hafið með öllum sínum hættum og freistingum hefur ávallt ladað að sér manneskjur sem þyrstir í ævintýri. Það kemur saman í höfnum sem er ástæðan fyrir því að hafnir eru heimili óvenjumargra garpa. Þeim, sem getur tamið þessa villtu hjörd ævintýramanna, er án vafa ætlað stærra blutverk – jafnvel að verða hafnarstjórinn! Mun þetta verða fyrsta skrefið í átt til mikillar vegsemdar?

Lengd spilsins: fer eftir útfærslum

Viðbótarspilaefni:

Sérstaka vinningsstigaspjaldið „Hafnarstjórinn“



SPILALÝSING

Verslun og viðskipti verða sífellt mikilvægari á Catan og því verða hafnir æ þýðingarmeiri. Bærir og borgir, sem standa við hafnarstæði, gilda sem „hafnarstig“. Leikmaðurinn með flestu hafnarstigun fær auka 2 vinningsstig.

UNDIRBÚNINGUR

Spilið er undirbúið eins og vanalega að viðbættu sérstaka vinningsstigspjaldinu „Hafnarstjórinn“.



SPILIÐ SJÁLFT

Spilið er spilað samkvæmt venjulegum reglum Landnemanna á Catan - Grunnspilsins. Sigurvegarinn er sá sem á leik og nær 11 vinningsstigum.

VIÐBÓTARREGLUR

- Bær, sem stendur við hafnarstæði, gildir sem 1 hafnarstig. Borg við höfn telst sem 2 hafnarstig.
- Sá sem er fyrstur til að fá 3 hafnarstig fær vinningsstigaspjaldið „Hafnarstjórinn“ sem jafngildir 2 vinningsstigum.
- Ef annar leikmaður fær fleiri hafnarstig eignast hann hafnarstjórastigspjaldið og vinningsstigin tvö.

MÖGULEIKAR Á SAMSETNINGUM:

Þessa útfærslu er hægt að nota með öllum öðrum útfærslum, afbrigðum, Sæfarastækkuninni og stækkuninni „Borgum & riddurum“ án þess að breyta reglunum. Hins vegar ætti fyrir allar spilaútgáfur að hækka heildarvinningsstigin, sem þarf til að sigra, um 1 vinningsstig.

VÆNTANLEGT - Catan fyrir tvo

FURSTARNIR Á CATAN

Sem fursti lítils furstadæmis vilt þú byggja upp veldi þitt. Á fríðsamlegan hátt getur þú bætt framleiðslu hráefna í ríkinu með aukningu bæja, markaði eða hveitimillu.

Eða gerðu mótspilurum þínum lífið erfiðara með hjálp atvinnusvikara, bogaskyttna eða brennuvarga. Þessir og fleiri möguleikar standa þér til boða í „Furstarnir á Catan“: Upplifðu Catan á nákvæmari máta en í nokkru öðru spili.

Það er þess virði!



CATAN FYRIR TVO

Íbúar Catans eru félagslynt fólk. Það hittist og skemmtir sér saman – skemmtilegast er þegar fjórir koma saman þótt lífið sé einnig nokkuð spennandi í þriggja manna bópi. En oftar en ekki sjást tveir einstaklingar vafra um landið sameiginlega í leit að ævintýrum.

En binkrið aðeins við, því nú er hægt að koma þessu fólki til aðstoðar: Tveir plús tveir skemmtun er í boði! Tveir eru raunverulegir og tveir eru ímyndaðir – prófið þessa nýju áskorun af Catan fyrir tvo leikmenn.

Lengd spilsins: fer eftir útfærslum

Viðbótarspilaefni:

20 verslunarpeningar



UNDIRBÚNINGUR

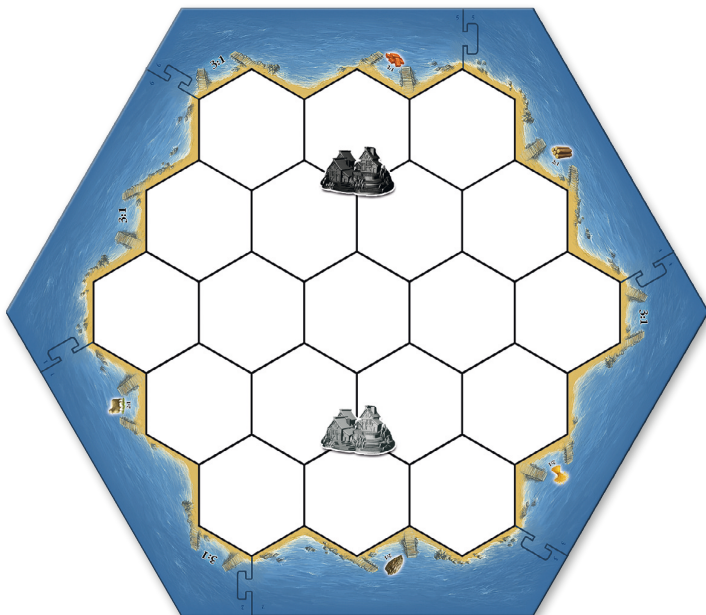
Spilið er undirbúið eins og vanalega. Bæði settin af spilakubbum, sem leikmennirnir völdu ekki, eru látin til hliðar við leikborðið. Þau verða notuð sem spilakubbar fyrir báða ímyndaðu leikmennina sem eru hlutlausir.

Verslunarpeningarnir eru einnig settir til hliðar við leikborðið. Leikmenn fá 5 verslunarpeninga hvor í upphafi spilsins.

UPPHAF LANDNÁMS

Fyrir báða hlutlausu leikmennina er látin niður einn bær (án vegar) á vegamótin á leikborðinu eins og sýnt er á myndinni hér að neðan.

Leikmennirnir setja niður sína fyrstu tvo bæi, ásamt vegum, eins og reglum um upphaf landnáms kveða á um. Þar af leiðandi, þegar upphaf landnáms er lokið, eru báðir leikmennirnir með 2 bæi og 2 vegi á leikborðinu og hlutlausu leikmennirnir með hvor sinn bæinn.



SPILIÐ SJÁLFT

Í meginatriðum er spilað eftir reglum grunnspilsins fyrir þrjá eða fjóra leikmenn. Breytingunum er lýst hér að neðan.

VIÐBÓTARREGLUR

Úthlutun hráefnis – teningum kastað

Sá sem á leik kastar teningunum tvisvar sinnum. Það er nauðsynlegt að niðurstöður teningakastanna séu mismunandi. Ef niðurstaðan úr öðru kasti er sú sama og í fyrra kastinu verður að endurtaka seinna kastið – eins oft og nauðsynlegt er þar til tvær mismunandi niðurstöður liggja fyrir. Strax eftir bæði teningaköstin fá leikmennirnir úthlutað hráefnum og/eða ræninginn fer á kreið (talan „7“ kemur upp).

Byggingaframkvæmdir hlutlausra leikmanna

Þegar leikmaður leggur veg eða byggir bæ skal hann einnig leggja veg eða byggja bæ (frítt) fyrir annan hvorn hlutlausu leikmanninn. Ef ekki er hægt að byggja bæ fyrir hvorugan hlutlausu leikmanninn (reglur spilsins banna það) skal leggja niður veg í staðinn.

Ef leikmaður byggir borg eða kaupir þróunarspjald hefur það engin áhrif á hlutlausu leikmennina. Hlutlausu leikmennirnir fá ekki úthlutað hráefni fyrir bæina sína. Hins vegar getur hlutlaus leikmaður eignast „Lengstu verslunarleiðina“.

Aðgerðir framkvæmdar með verslunarpeningum

Sá sem á leik má framkvæma aðra hvora af eftirfarandi aðgerðum meðan á umferð hans stendur. Ein aðgerð kostar leikmann, sem á færri eða jafn mörg vinningsstig og mótspilari hans, 1 verslunarpening. Leikmaður, sem hefur fleiri stig, þarf að greiða 2 verslunarpeninga fyrir eina aðgerð. Notaðir verslunarpeningar eru settir aftur í birgðirnar.

- Aðgerðin „Viðskiptaþvingun“: Leikmaður má draga 2 spjöld úr hendi mótspilarans og láta hann fá í staðinn 2 spjöld að eigin vali.
- Aðgerðin „Ræninginn færður“: Leikmaður má færa ræningjann á eyðimörkina.

Að eignast verslunarpeninga

- Sá sem á leik má skila til baka einu riddarspjaldi sínu, sem liggur opið á borðinu, og taka í staðinn 2 verslunarpeninga. Ef leikmaður hefur spjaldið „Stærsta riddaraveldið“ og skilar til baka einu riddarspjaldi tapar hann „Stærsta riddaraveldinu“ ef hann hefur eftir það aðeins 2 riddarspjöld eða jafn mörg riddarspjöld og mótspilari hans. Vinningsstigaspjaldinu „Stærsta riddaraveldið“ er útdeilt á ný þegar einn leikmaður hefur aftur flest riddarspjöld fyrir framan sig (a.m.k. 3).
- Sá sem byggir bæ við eyðimörkina (gildir líka í upphafi landnáms) fær 2 verslunarpeninga.
- Sá sem byggir bæ við strandlengjuna (gildir líka í upphafi landnáms) fær 1 verslunarpening.
- Sá sem byggir bæ sem liggur bæði við eyðimörkina og við ströndina fær 3 verslunarpeninga.

MÖGULEIKAR Á SAMSETNINGUM:

Þessa útfærslu er hægt að nota, án þess að breyta reglunum frekar, með öllum öðrum útfærslum og afbrigðum þessarar stækkunar og Sæfarastækkuninni þar sem „Stærsta riddaraveldið“ er ekki undanskilið spilin.

Þegar spilað er með „Atburðir á Catan“ gildir: Sá sem á leik dregur 2 atburðaspjöld í röð í stað þess að kasta teningunum. Ef seinna spjaldið er með sama tölustaf og það fyrra er spjaldið notað engu að síður og ekkert nýtt spjald dregið í staðinn.

Fyrir „Borgir & riddara“ gildir: Hingað til hafa engar reglur fyrir 2 leikmenn verið þróaðar fyrir „Borgir og riddara“. Um leið og slíkar reglur hafa verið búnar til munum við birta þær á www.catan.com.

Spilaævintýri

Ævintýrin samanstanda af 5 mismunandi spilaafbrigðum – byrjað er á einfalda „Fiskimönnum á Catan“ og endað á nokkuð flóknara „Kaupmönnum & skrælingjum.“ Þar sem erfiðleikastigið eykst með hverju spilaafbrigði mælum við með því að þau séu spiluð í þeirri röð sem þau eru í þessu regluhefti.

Fræðilega séð er hægt að spila öll spilaafbrigðin með hvort öðru, með viðeigandi reglubreytingum, og líka með Sæfarastækkuninni og með stækkuninni „Borgum og riddurum“. Lýsing á öllum mögulegum samsetningum er vel fyrir utan ramma þessa regluheftis. Þýðingarmestu samsetningarmöguleikarnir og reglubreytingar er hægt að finna á heimasíðunni okkar www.catan.com.

FISKIMENN Á CATAN

Eftir að landnemarnir hafa byggt fyrstu bæina sína, ræktað upp landbúnaðarakra og margfaldað sauðfjárstofninn á frjósömum grashögum Catans eru þeir sælir og sáttir. Fullkomlega sáttir? Nei, ekki alveg. Vissulega er lamb og brauð dýrindis matur – en sami maturinn á hverjum degi lætur suma landnemana dreyma um örlítið meiri fjölbreytni í mataræði. Svo er það aðeins spurning um tíma hvenær einhverjir landnemar útbúa öngla og net og reyna á heppnina við strendur Catans eða á nýlega uppgötvaða stöðuvatninu. Þar með eru þinir fríðsælu dagar fíksins á Catan sannarlega taldir...

Lengd spilsins: u.þ.b. 45 til 60 mínútur

Viðbótarspilaefni:

6 fiskimið með tölunum 4, 5, 6, 8, 9, 10



29 fiskiskífur



1 „Gamall skór“ skífa



1 landsvæðisreitur með stöðuvatni með tölunum 2, 3, 11, 12



4 yfirlitsspjöld



Hljóðarspjald Bakblíð

SPILALÝSING

Þrátt fyrir að strendur og vötn á Catan séu uppfyll af fiski hefur fiskur verið sjaldgæf og lítið þekkt verslunarvara á eyjunni. Liggur því ekki vel við að senda fiskimenn að ströndum Catans til að endurheimta þessa dýrmætu vöru úr hlydýpi hafis og vatna?

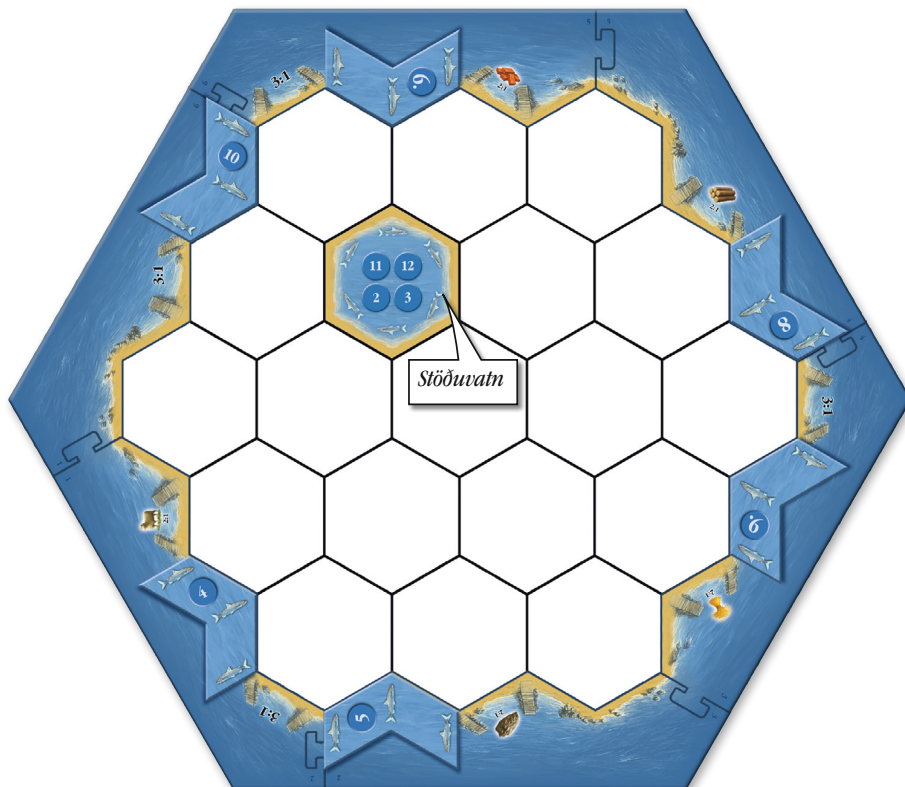
Fiskafliinn sannar sig fljótt að vera eftirsóknarverð verslunarvara. Fyrir 2 fiska fer ræninginn sjálfviljugur frá Catan. Bankinn pungar út hráefnum fyrir 4 fiska og fyrir 5 fiska leggja vinnumenn jafnvel stundum vegi...

UNDIRBÚNINGUR

Spilið er undirbúið eins og vanalega.

- Eyðimörkinni er skipt út fyrir stöðuvatnið. Það má ekki setja stöðuvatnið við jarðar eyjunnar (strandlengjuna).
- Fiskiskífurnar (ásamt gömlu skónum) eru stokkaðar og settar á hvolf við hliðina á hráefnisspjöldunum.
- Á hvert rammastykki er sett eitt fiskimið í lausa hornið.
- Ræninginn er settur til hliðar við leikborðið og er ekki notaður í spilinu fyrr en talan 7 kemur upp í fyrsta sinn.

Dæmi:



SPILID SJÁLFT

Spilað er eftir venjulegum reglum. Viðbótarreglur er að finna hér að neðan.

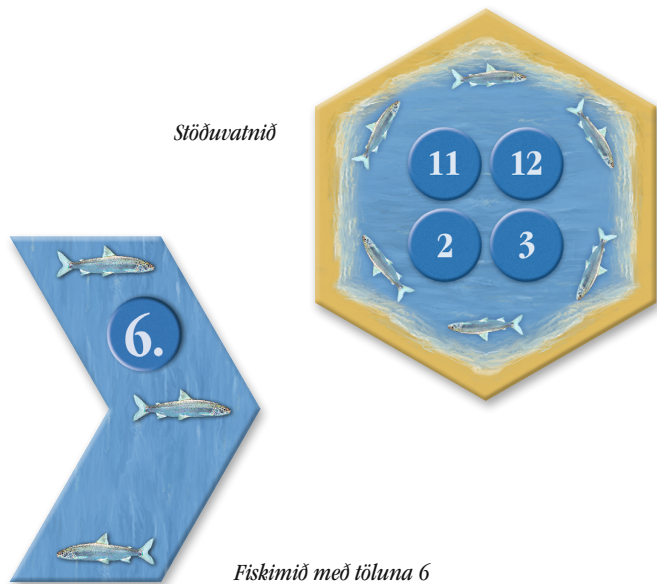
VIÐBÓTARREGLUR

Fiskveiðar

Sérhver fiskimið liggja að 3 vegamótum við ströndina. Þar er aðgangur að veiðisvæði. Ef leikmaður byggir bæ á vegamótum við fiskimið fær hann 1 fiskiskífu í hvert sinn sem talan, sem stendur á fiskimiðunum, kemur upp í teningakasti. Byggi leikmaður í upphafi landnáms annan bæinn sinn við veiðisvæði fær hann þegar í stað 1 fiskiskífu. Sá, sem fær fiskiskífu, setur hana með myndina niður fyrir framan sig.

Ef leikmaður á borg við veiðisvæði fær hann 2 fiskiskífur í hvert sinn sem talan á fiskimiðunum kemur upp í teningakasti.

Sá, sem byggir bæ á vegamótum við stöðuvatnið, má draga eina fiskiskífu þegar tölurnar 2, 3, 11 eða 12 koma upp. Ef hann á borg við stöðuvatnið má hann taka 2 fiskiskífur.



Aðgerðir með fiskiskífum

Á fiskiskífu eru 1, 2 eða 3 fiskar. Sá sem á leik getur á byggingar- og verslunarfasanum notað fiskiskífur til að framkvæma vissar aðgerðir. Heildarfjöldi fiska á skífunum er notaður til að framkvæma aðgerðir en kostnaður við sérhverja aðgerð er:

2 fiskar: Leikmaður má færa ræningjann af leikborðinu (kemur aftur inn í spilið næst þegar 7 kemur upp).

3 fiskar: Leikmaður má draga 1 hráefnisspjald frá einum mótspilara.

4 fiskar: Leikmaður má taka 1 hráefnisspjald að eigin vali úr birgðastöflunum.

5 fiskar: Leikmaður má þegar í stað leggja einn veg.

7 fiskar: Leikmaður fær 1 frítt þróunarspjald.

Notuðu fiskiskífurnar eru settar með myndina upp við hliðina á ónotuðu fiskiskífunum.

JAFNFRAMT GILDIR:

- **Hámark 7 fiskiskífur:** Leikmaður má ekki eiga fleiri en 7 fiskiskífur í einu. Ef leikmaður á 7 fiskiskífur, og fær 1 eða 2 fiskiskífur fyrir bæ eða borg, getur hann skipt á einni af sinni skífu fyrir skífu úr birgðastaflanum.
- **Ekki má gefa til baka:** Ef fjöldi fiska á skífunum er meiri en það sem aðgerðin kostar glatast umfram fiskurinn.

- **Nokkrar aðgerðir eru leyfðar í hverri umferð:** Það er leyfilegt að nota fiskiskífur til að framkvæma fleiri en 1 aðgerð í hverri umferð. Hins vegar skal framkvæma aðgerðirnar eina í einu, óháðar hvor annarri. Það er t.d. ekki leyfilegt að láta af hendi 2 skífur, hver með 3 fiskum, og á þann hátt færa ræningjann á eyðimörkina (2 fiskar) og taka 1 hráefnisspjald úr birgðunum (4 fiskar).
- **Fiskiskífur eru ekki hráefni:** Fiskiskífur teljast ekki sem hráefni og eru því ekki taldar með þegar talan 7 kemur upp í teningakasti. Sá sem færir ræningjann má sömuleiðis ekki ræna fiskiskífu.
- **Hafnir og fiskimið:** Mörg vegamótanna liggja bæði að höfnum og fiskimiðum. Sá sem byggir bæ á slíkum vegamótum nýtur ávinnings beggja.
- **Þegar allar fiskiskífur hafa verið notaðar:** Ef engin fiskiskífa er eftir í staflanum, sem er á hvolfi, eru fiskiskífurnar, sem liggja með framhliðina upp, stokkaðar og láttnar mynda nýjan birgðastafla.
- **Viðskipti með fiska óheimilt:** Leikmenn mega ekki versla með fiskiskífur sín á milli.

GAMALL SKÓR...

Sá sem dregur þessa skífu verður að sýna hana tafarlaust. Eigandinn (núverandi) getur þegar hann á leik gefið einhverjum leikmanni skífuna sem hefur jafn mörg eða fleiri vinningsstig en hann. Ef hann á sjálfur flestu vinningsstigin verður hann að halda skífunni þar til minnst einn leikmaður er með jafnmörg eða fleiri vinningsstig en hann.

Sá sem hefur „Gömlu skóna“ skífuna í sínum fótum þarf einu vinningsstigi meira til að vinna spilið - ef spilað er með grunnspilinu þarf hann 11 vinningsstig til að vinna. Gamli skórin er því ekki neikvætt vinningsstig. Sá sem er með hann þarf einungis einu vinningsstigi meira til að vinna.

LOK SPILSINS

Spilinu lýkur þegar leikmaður, sem á leik, nær **10 stigum**. Sá sem er með gamla skóinn vinnur þegar hann nær 11 stigum.

SAMSETNINGAR MEÐ SPILAÚTFÆRSLUM:

Þetta afbrigði er hægt að nota með öllum spilaútfærslum þessarar stækkunar.

Þegar spilað er með „Catan fyrir tvo“ gildir:

- Báðir leikmenn hefja spilið með 5 fiskiskífum: 2 skífur með einum fiski, 2 skífur með tveimur fiskum og 1 skífa með þremur fiskum. Afgangs fiskiskífurnar eru stokkaðar saman og settar á hvolf við hliðina á leikborðinu.
- Verslunarpeningarnir eru ekki notaðir. Sá sem er með færri vinningsstig þarf 1 fiski minna til að framkvæma hverja aðgerð.
- Í stað þess að ræninginn sé settur á eyðimörkina (sem er ekki notuð með þessu spilaafbrigði) er hann settur til hliðar við leikborðið þar til hann fer næst á kreik (þegar talan 7 kemur upp eða riddarspjald er notað).
- Nýjar fiskiskífur fást aðeins þegar tala á fiskimiðum eða stöðuvatninu kemur upp í teningakasti – þ.e. ekki þegar bæ er byggður við strandlengjuna eða með því að skila riddarspjaldi.

Þegar spilað er með „Atburðir á Catan“ gildir:

- Undanhald ræningjans: Ræninginn er þá settur til hliðar við leikborðið þar til hann er notaður aftur (þegar talan 7 kemur upp eða riddarspjald er notað).

Þegar þetta spilaafbrigði er spilað með útfærslunni „Hafnarmeisterinn“ ætti að vera spilað þar til leikmaður nær 11 vinningsstigum (12 vinningsstig með gamla skónum).

Spilaævintýri

ÁRNAR Á CATAN

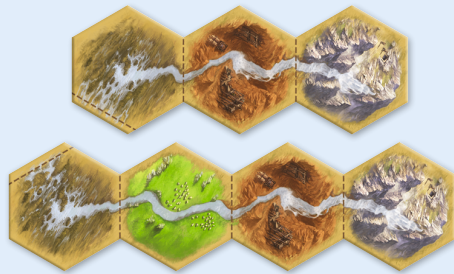
Meðan sumir landnemarnir hafa helgað sig fiskiveiðum hafa aðrir sest að við árbakka Catans. Árnar hafa sýnt að þær eru hinar sönnu líflínur eyjunnar. Viðskiptin þrífast sérlega vel hér – sem endurspeglast í bagnaði úr hreinu gulli.

Það er því engin furða að fljótlega skuli komnir vegir meðfram ánum og voldugar brýr yfir þin miklu vatnsföll. Allir vilja vera auðugustu landnemarnir á eyjunni. Hins vegar er raunin oft sú að þegar einn auðgast verða margir aðrir fátækari. Hvernig mun ykkur farnast?

Lengd spilsins: u.þ.b. 45 til 60 mínútur

Viðbótarspilaefni:

2 vatnsföll
(eitt vatnsfall með
3 landsvæðum, hitt
með 4 svæðum)



Gullmyntir,
eins eyris og
fimm aura



12 brýr, 3 í hverjum lit



1 „Auðugasti landneminn“ spjald



4 „Fátækur landnemi“ spjöld



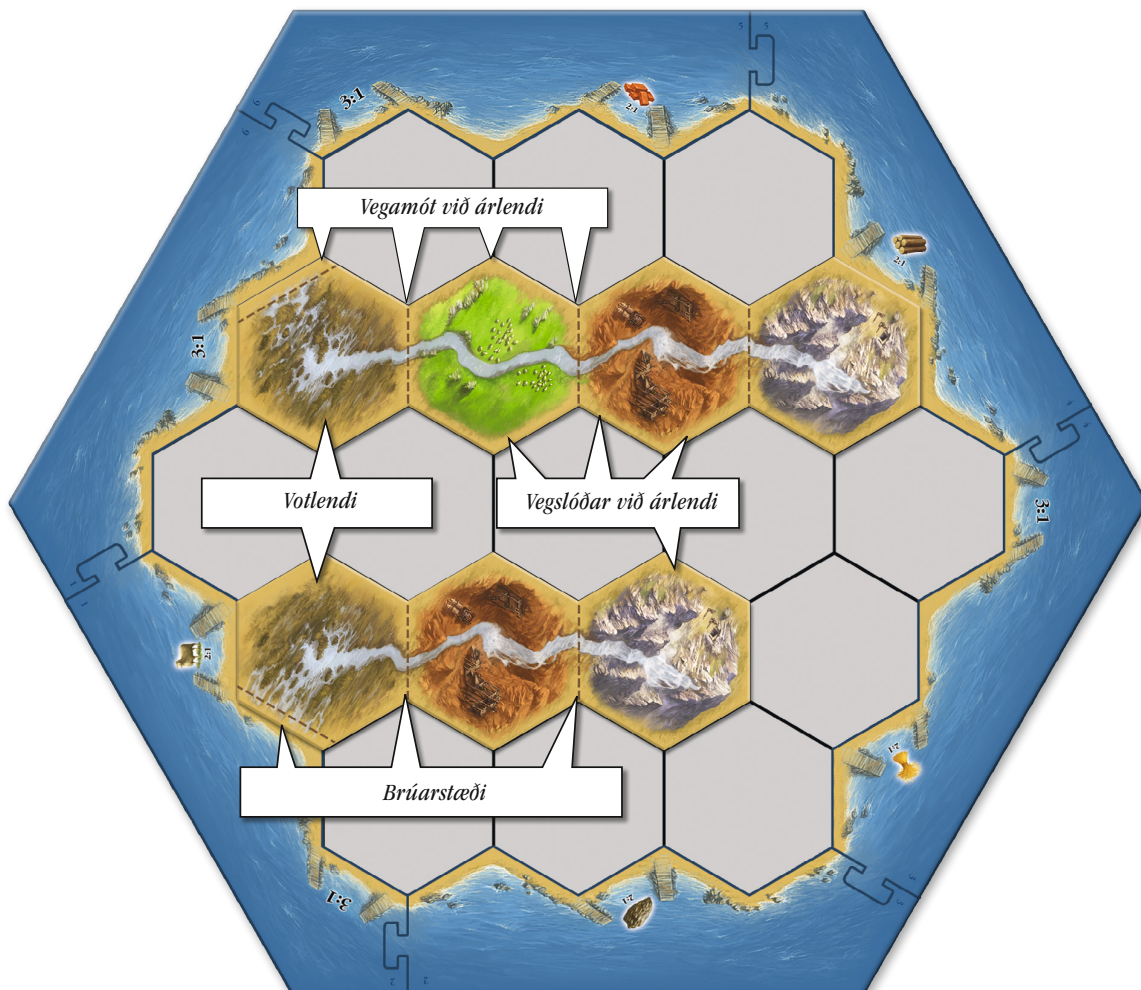
SPILALÝSING

Fyrir hvern veg og hvern bæ, sem leikmaður byggir við árlendisreit, fær hann 1 gull. Fyrir 2 gull getur leikmaður fengið eitt hráefni að eigin vali. Sá sem á mesta gullið er auðugasti landneminn og fær sérstakt vinningsstig fyrir það. En passið ykkur! Hver sem sóar gullinu sínu getur auðveldlega orðið fátækur landnemi og tapað þar með 2 vinningsstigum.

UNDIRBÚNINGUR

Setjið saman rammann og látið báðar árnar niður eins og sýnt er á myndinni hér að neðan.

- Fjarlægð eftirfarandi landsvæðareiti úr grunnspilinu: 2 x fjöll, 2 x hóla, 2 x beitiland, 1 x eyðimörk. Notið reitina, sem eftir eru, til að byggja afganginn af eyjunni.



- Engar talnaskífur eru settar á hvorugt votlendið.
- Talnaskífan með tölunni 2 er sett til hliðar um sinn. Fyrsta talnaskífan (A) er sett á einn af reitunum við strandlengjuna, hinar talnaskífurnar eru lagðar niður á leikborðið í stafrófsröð eins og lýst er í reglum grunnspilsins. Talnaskífunni „2“ (B) er sleppt. Þegar búið er að leggja niður og snúa við öllum talnaskífunum er talnaskífan „2“ sett á sama landsvæðisreit og talnaskífa „12“ er á. Þetta landsvæði gefur þá af sér hráefni í hvert sinn sem tölurnar „2“ eða „12“ koma upp í teningakasti.
- Ræninginn er settur á annan hvorn votlendisreitinn.
- Gullmyntirnar eru settir til hliðar við leikborðið. Í upphafi spilsins er enginn leikmaður með gull.
- Leikmenn taka sér 3 brýr í sínum lit.
- Spjöldin „Auðugasti landneminn“ og „Fátækur landnemi“ eru sett við hliðina á leikborðinu.

UPPHAF LANDNÁMS

Leikmenn leggja niður í upphafi landnáms 2 bæi hvor með 1 vegi samkvæmt reglum grunnspilsins. Eftirfarandi reglur gilda til viðbótar: Það má ekki leggja niður veg yfir brúarstæði - þ.e. að leggja veg yfir vatnsfall. Þessi regla gildir að jafnaði út allt spilið. Leikmaður fær 1 gull fyrir hvern veg sem hann leggur niður á slóða við árlendi. Leikmaður fær 1 gull fyrir hvern bæ sem hann byggir á vegamótum við árlendi.

Spjöldin „Fátækur landnemi“ og „Auðugasti landneminn“

Leikmenn geta byrjað spilið með allt að 4 gull. Leikmenn með fæsta gullið eftir upphaf landnáms fá „Fátækur landnemi“ spjald. Mikilvægt: Ef allir leikmenn eru með jafnmikið gull eða ekkert gull fá allir leikmenn „Fátækur landnemi“ spjald (mínus 2 vinningsstig).



Ef einn leikmaður er með mesta gullið í upphafi spilsins fær hann spjaldið „Auðugasti landneminn“. Ef ekki þá er spjaldið sett til hliðar að svo stöddu.

SPILIÐ SJÁLFT

Spilað er eftir almennum reglum grunnspilsins. Viðbótarreglur er að finna hér að neðan.

VIÐBÓTARREGLUR

Bæir og vegir við vatnsfall

Eins og í upphafi landnáms fær leikmaður 1 gull fyrir hvern veg og hvern bæ sem hann byggir við annað hvort vatnsfallið. Hins vegar fá leikmenn ekkert gull þegar bæ við árlendi er breytt í borg.

Brúarsmiði

Brú kostar 2 leirspjöld og 1 timburspjald. Brú verður alltaf að tengjast einum eigin vegi eða bæ og má aðeins byggja á einum af hinum sjö brúarstæðum. 3 gull fást fyrir brúarsmiði. Brýr teljast sem hluti af lengstu verslunarleiðinni eins og um venjulegan veg væri um að ræða. Hver leikmaður getur aðeins byggt 3 brýr. Sá sem spilar út þróunarspjaldinu „Vegalagning“ má ekki byggja brú í staðinn fyrir veg.

Auðugasti landneminn

Þetta spjald gildir sem 1 vinningsstig. Í grundvallaratriðum á það alltaf að vera í eigu þess leikmanns sem á einn mesta gullið. Leikmaður verður að láta spjaldið frá sér annaðhvort ef

- annar leikmaður safnar jafn miklu eða meira af gulli eða
- þegar leikmaður eyðir gulli og á eftir það ekki einn mesta gullið.

Ef leikmaður þarf vegna ofangreindra ástæðna að gefa frá sér spjaldið „Auðugasti landneminn“ fær leikmaðurinn það sem á þeirri stundu á einn mesta gullið. Ef enginn einn er með mesta gullið er spjaldið sett til hliðar þar til einn leikmaður nær að safna sér mestu gulli.

Fátækir landnemar

Ef leikmenn hafa minnsta gullið, hvenær sem er í spilinu, fá þeir afhent „Fátækur landnemi“ spjald. Um leið og leikmaður vinnur sér inn gull, og er ekki lengur í hópi þeirra fátækustu, má hann skila inn spjaldinu. Ef allir leikmenn eru með jafnmikið eða ekkert gull fá allir svona spjald. Dregin eru 2 vinningsstig af leikmanni sem er með „Fátækur landnemi“ spjald.

Gullið

Fyrir 2 gull má leikmaður kaupa allt að tvisvar sinnum, meðan á umferð hans stendur, hráefni að eigin vali. Hann má einnig nota gull sem hann vinnur sér inn í umferðinni. Auk þess er hægt að kaupa gull í skiptum fyrir hráefni: Með venjulegri kaupsiglingu 4:1 (skipti við birgðirnar) eða versla í gegnum eigin höfn eða með innanlandsverslun (versla við mótspilara). Gullmyntirnar teljast ekki vera hráefni og því er ekki hægt að stela þeim þegar ræninginn fer á kreik.

LOK SPILSINS

Spilinu lýkur þegar leikmaður, sem á leik, nær 10 vinningsstigum.

RÁÐ VIÐ SPILUN ÞESSA AFBRIGÐIS

Ef leikmaður hefur fengið „Fátækur landnemi“ spjald eru mjög litlar líkur á að hann vinni spilið. Því ætti eingöngu að nota gull til að kaupa hráefni þegar byggja á við árlendi sem getur aftur aukið gullforða leikmanns.

SAMSETNINGAR MEÐ SPILAÚTFÆRSLUM:

Þetta afbrigði er hægt að nota með öllum spilaútfærslum þessarar stækkunar.

Þegar spilað er með „Catan fyrir tvo“ gildir:

- Leikmaður, sem byggir bæ við votlendi, fær sömuleiðis 2 verslunarpeninga.
- Í stað þess að ræninginn sé sendur í útlegð á eyðimörkina er hann settur á annan hvorn votlendisreitinn

Þegar spilað er með „Atburði á Catan“ gildir:

- Undanhald ræningjans: Ræninginn er sendur í útlegð á votlendisreit.

Þegar þetta afbrigði er spilað með útfærslunni „Hafnarmeisterinn“ ætti að spila þar til leikmaður nær 11 vinningsstigum.

Spilaævintýri

ÚLFALDALESTIN

Íbúar Catans njóta ört vaxandi bagsældar á eyjunni, þökk sé eljusömum landnemum, fiskimönnum og kaupmönnum. En þó er ekki allir landnemar sáttir. Fyrir suma er Catan orðin of annasöm og óróleg. Til að forðast ysinn og þysinn reka þeir ræningjann úr eyðimörkinni og setjast að í lítilli eyðimerkurvin. Nú hafa þeir langþráða kyrrð og geta notið breina og þurra eyðimerkurloftsins – en fljótlega fá þeir nóg af tilbreytingarlausu mataræðinu og þá skortir ull sem er nauðsynleg til að útbúa ný klæði...

Lengd spilsins: u.þ.b. 60 mínútur

Viðbótarspilaefni:



SPILALÝSING

Hirðingjar hafa sest að í vininni. Þá vantar sárlega ull og korn og í skiptum bjóða þeir varning úr eyðimörkinni. Þar sem landnemarnir á Catan eiga alltaf einstaka sauðkind og korn afgang senda hirðingjarnir frá sér úlfaldalestir til að geta átt í viðskipum með hinar eftirsóttu vörur. Meðan á spilinu stendur eru úlfaldarnir notaðir til að mynda þrjár úlfaldalestir. Allir bæir og borgir, sem tengjast úlfaldalest, gilda einu vinningsstigi meira. Allir vegir, sem eru samsíða úlfaldalest, teljast vera tvöfaldir vegir (fyrir lengstu verslunarleiðina).

UNDIRBÚNINGUR

Reiturinn með eyðimerkurvininni kemur í staðinn fyrir eyðimerkureitinn. Hann er settur nákvæmlega á miðja eyjuna. Það skiptir ekki máli í hvaða átt vinin snýr. Úlfaldarnir eru settir til hliðar við leikborðið. Ræninginn er látinn í upphafi spilsins til hliðar við leikborðið. Fyrst þegar talan „7“ kemur upp er ræninginn settur á einhvern landsvæðisreit með talnaskífu, þ.e. ekki á vinina. Síðan er haldið áfram samkvæmt venjulegum spilareglum.



SPILIÐ SJÁLFT

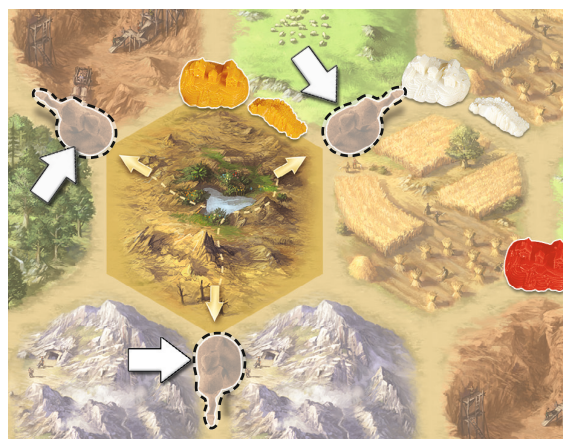
Spilað er eftir almennum reglum grunnspilsins. Viðbótarreglur er að finna hér að neðan.

VIÐBÓTARREGLUR

Eftir upphaf landnáms, ef leikmaður byggir meðan hann á leik einn eða fleiri bæi, eða breytir einum eða fleiri bæjum í borgir, er í lok umferðarinnar 1 úlfaldi settur á leikborðið, í kjölfarið á atkvæðagreiðslunni (sjá „Atkvæðagreiðslan“).

Að setja niður úlfalda

- Úlfalda skal ávallt setja niður á vegslóða. Hann verður að tengjast beint fremsta úlfalda í úlfaldalest (þeim sem var síðast lagður niður). Úlfaldalest getur því ekki kvíslast.
- Ef vegur er, eða hefur verið, lagður á vegslóða, þar sem úlfaldi er fyrir, er úlfaldinn settur niður við hliðina á veginum.
- Fyrsti úlfaldinn í úlfaldalest á að vera settur á vegslóða sem ör á vininni bendir beint á.
- Úlfaldana, sem bætast í kjölfarið við lestina, er ávallt hægt að setja niður á tvo vegu. Það eru 3 úlfaldalestir og því er í mesta lagi 6 mögulegir vegslóðar sem hægt er að láta úlfalda niður á. Leikmenn greiða atkvæði um það hvar úlfaldi er settur niður.



Dæmi 1: Fyrsti úlfaldinn er látinn niður. Hægt er að setja hann á 3 vegslóða.



Dæmi 2: Úlfaldi er settur niður á vegslóða merktur A. Nú eru 4 vegslóðar sem mögulegt er að staðsetja næsta úlfaldann á.

Atkvæðagreiðslan

Leikmaðurinn, sem átti leik og byggði bæ eða borg, byrjar atkvæðagreiðsluna. Þá mega allir leikmenn, hver á eftir öðrum, réttisælis, leggja út eitt eða fleiri ullar- eða kornspjöld. Aðeins þeir leikmenn, sem buðu fram a.m.k. eitt spjald, semja sín á milli hvar úlfaldinn verður staðsettur.

- Leikmaður fær eitt atkvæði fyrir hvert spjald sem hann lagði út.
- Ef einn leikmaður á fleiri atkvæði en allir hinir leikmennirnir samanlagt hefur hann einn ákvörðunarvaldið.
- Ef tveir eða fleiri leikmenn hafa saman meirihluta atkvæða og þeir eru sam- mála um hvar skal staðsetja úlfaldann setja þeir hann niður í samræmi við það.
- Ef komin er upp pattstaða, eða ekkert samkomulag næst, ræður leikmaðurinn sem einn setti út flestu spjöldin.
- Ef slíkur leikmaður er ekki til ákveður leikmaðurinn, sem var að ljúka sinni umferð, á hvaða vegslóða úlfaldinn er settur niður. Það má hann (og verður að gera) jafnvel þótt hann hafi ekki lagt út nein spjöld.

Að lokum eru notuðu ullar- og kornspjöldin sett aftur í birgðastaflana.

Mikilvægt: Leikmenn hafa aðeins eitt tækifæri til að leggja út spjöld (öðlast atkvæðisrétt). Það er ekki leyfilegt eftir á að bæta við fleiri spjöldum.

JAFNFRAMT GILDIR

Úlfaldalest endar

Úlfaldalest endar þegar ekki er lengur hægt að bæta úlfalda við lestina þar sem engin vegslóði er laus. Þegar allir úlfaldarnir hafa verið notaðir úr birgðunum endar allar 3 úlfaldalestirnar.

Sameining tveggja úlfaldalesta

Hittist tvær úlfaldalestir á vegamótum sameinast þær þegar næsti úlfaldi er settur niður og halda áfram sem ein lest eftir það.

Úlfaldar á leið að ströndinni og vinnni

Úlfaldalest má halda áfram meðfram strandlengjunni. Það má hins vegar ekki setja fyrsta úlfaldann í lest á slóða meðfram reitunum með eyðimerkurvinnni. En ef úlfaldalest beygir aftur að vinnni má setja úlfalda á vegslóða meðfram reitnum.

Ávinningur úlfaldalestar

- „Lengsta verslunarleiðin“
Vegur sem liggur á sama vegslóða og úlfaldalest telst vera 2 vegir. Verslunarleið getur því talist vera „Lengsta verslunarleiðin“ jafnvel þótt hún sé með færri en 5 vegi, ef hún gildir sem 5 vegir þegar taldar eru með tvöföldu vegirnir.
- Aukið virði borga og bæja
Bær eða borgir, sem liggja milli tveggja úlfalda, gilda einu vinningsstigi meira.

Dæmi 3 (Myndin til hægri): Þegar liðið er á spilið hafa 3 nokkuð langar úlfaldalestir verið lagðar niður. Bær hvíta landnemans og 2 bæir bláa landnemans gilda hver einu vinningsstigi meira þar sem þeir liggja á milli tveggja úlfalda. Auk þess flokkast 3 vegir bláa og einn vegur hvíta sem tvöfaldir. Sem stendur eru 6 vegslóðar sem hægt er að setja úlfalda á.

LOK SPILSINS

Spilinu lýkur þegar leikmaður, sem á leik, nær 12 stigum.

RÁÐ VIÐ SPILUN ÞESSA AFBRIGÐIS

Þegar grunnspilið er spilað er ull vanalega það hráefni sem talið er skipta minnstu máli. Í þessu spilaafbrigði er ull orðin mun mikilvægari en hún er notuð til að kaupa atkvæði sem hjálpar til við að safna dýrmætum vinningsstigum. Korn er einnig hægt að skipta fyrir atkvæði en oftar er þörf fyrir það í byggingarframkvæmdum en ullina. Því getur verið hagkvæmt í upphafi landnáms að setja niður bæ við frjósamt beitiland eða nálægt því til að hægt sé að byggja síðar meir við það.

SAMSETNINGAR MEÐ SPILAÚTFÆRSLUM:

Þetta afbrigði er hægt að nota með öllum spilaútfærslum þessarar stækkunar.

Þegar spilað er með „Catan fyrir tvo“ gildir:

Í hverri atkvæðagreiðslu er ákveðin staðsetning 2 úlfalda:

- Sá sem vinnur atkvæðagreiðsluna setur niður 2 úlfalda. Hann verður hins vegar að setja úlfaldana hvorn í sína lestina.
- Ef um jafntefli er að ræða láta leikmenn hvor sinn úlfaldann niður, fyrst leikmaðurinn sem var að klára umferðina og síðan gerir hinn.
- Í stað þess að ræninginn sé sendur í útleð á eyðimörkina er hann settur til hliðar við leikborðið þar til hann er notaður á ný (þegar talan „7“ kemur upp eða riddaraspjaldi er spilað út).

Þegar spilað er með „Atburði á Catan“ gildir:

- Undanhald ræningjans: Ræninginn er settur til hliðar við leikborðið þar til hann er notaður á ný (þegar talan „7“ kemur upp eða riddaraspjaldi er spilað út).

Þegar þetta spilaafbrigði er spilað með útfærslunni „Hafnarmeisterinn“ ætti að spila þar til leikmaður nær 13 vinningsstigum.



Spilaævintýri

INN RÁS SKRÆLINGJA

Auður Catans vekur athygli. Ógurlegir skrælingjar, hungraðir í ránsfeng, lenda á ströndum Catans og ótti og skelfing leggst yfir eyjuna. Góðærinu er lokið, tími friðsældar er liðinn! Enginn veit hvar skrælingjarnir gera næst árás. Upphaflega eru aðeins fáeinir skrælingjar en þeim fjölgar stöðugt. Í fyrstu eyðileggja þeir einungis hráefnisframleiðsluna. Þegar þeir eru orðnir nógu sterkir gera þeir atlögu á bæi og borgir – með brikalegum afleiðingum.

En íbúar Catans standa saman. Þeir hjálfa upp riddara og senda þá til varnar – en munu þeir sameiginlega vera nógu sterkir?

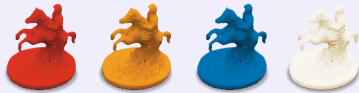
Lengd spilsins: u.þ.b. 60 - 90 mínútur

Viðbótarspilaefni:

Skrælingjar



24 riddarar, 6 í hverjum lit



26 þróunarspjöld



Hlíðarspjald

Bakblið

1 reitur með kastala



1 litateningur



Gullmyntir, eins eyris og fimm aura

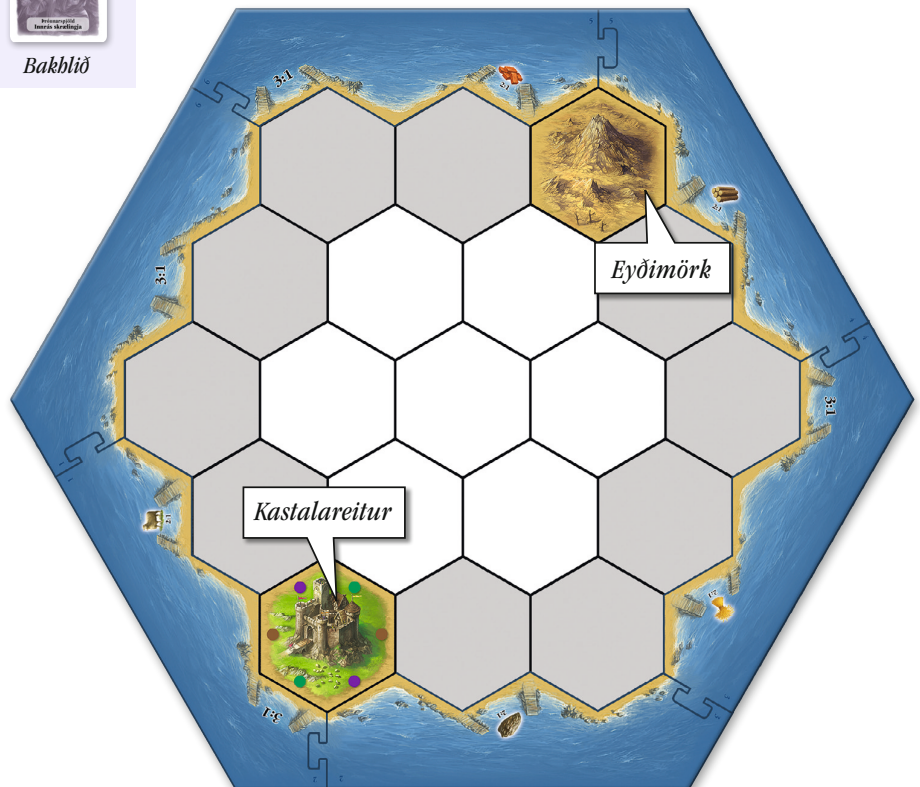


SPILALÝSING

Skrælingjar koma hungraðir í ránsfeng að ströndum Catans. Í fyrstu veldur ein-skær tilvist þeirra skelfingu og ótta. En þegar fleiri og fleiri skrælingjar koma yfir hafíð hernema þeir strandsvæðin og loka á hráefnisframleiðslu þeirra. Þegar skrælingjarnir hóta að hernema einnig borgir og bæi við ströndina undirbúa íbúar Catans riddarana í kastalanum og – með áður óþekktri samheldni – senda þá í bardaga gegn þessum ribböldum.

UNDIRBÚNINGUR

- **Leggja landsvæðareiti niður:** Fyrst skal láta niður eyðimörkina og kastalareitinn, eins og sýnt er á myndinni hér að neðan. Eftirfarandi reitir eru settir niður, með myndina upp, af handahófi í ytri gráa hringinn: 2 x skógur, 2 x hólur, 3 x beitiland, 1 x fjöll og 2 x akur. Þessir landsvæðareitir mynda strandsvæðin.



Í hvíta innra svæðið eru reitirnir 1 x skógur, 1 x beitiland, 1 x hólur, 2 x fjöll og 2 x akur lagðir niður af handahófi með myndina upp. Einn skóglendisreitur er ekki notaður í þessu afbrigði.

- **Setja niður talnaskífur:** Eftir að landsvæðin hafa verið lögð niður er talnaskífum komið fyrir eins og á skýringarmyndinni hér að neðan.
- Leikmenn fá hver **6 riddara** í sínum lit.
- Hvor sinn **skrælinginn** er settur á strandsvæðin með talnaskífum „2“ og „12“.
- Afgangurinn af skrælingjunum er settur til hliðar við leikborðið.
- Spilað er með nýju **þróunarspjöldunum** fyrir þetta spilaafbrigði. Þróunarspjöldin úr grunnspilinu eru ekki notað.
- Litateningurinn er settur á kastalareitinn.
- Sérstaka vinningsstigaspjaldið „**Stærsta riddaraveldið**“ er ekki notað.
- **Ræninginn** er heldur ekki með í spilinu og dvelst því áfram í kassanum.



UPPHAF LANDNÁMS

Leikmenn setja fyrst niður einn bæ og síðan eina borg. Þrátt fyrir að borg er lögð niður fá leikmenn í upphafi einungis úthlutað einu hráefni fyrir hvert landsvæði sem liggur að henni.

SPILIÐ SJÁLFT

Spilað er eftir almennum reglum grunnspilsins. Viðbótarreglur er að finna hér að neðan.

VIÐBÓTARREGLUR

1. **Skrælingjar lenda á Catan** (þegar leikmaður byggir borg eða bæ).
2. **Þróunarspjöldin eru strax sýnd og notuð** (í verslunar- og byggingarfasanum).
3. **Riddari settur niður** (með því að spila út þróunarspjöldunum „Sleginn til riddara“ eða „Sterkur riddari“).
4. **Riddari færður** (í lok umferðar, eftir verslunar- og byggingarfasanum).
5. **Skrælingjar hraktir burt** (eftir að umferð leikmanns er lokið).

1. Skrælingjar lenda á Catan

a) Skrælingjar gera innrás

Í hvert sinn, sem leikmaður byggir bæ eða borg, gera skrælingjarnir innrás um leið.

- Leikmaður gerir þá hlé á umferð sinni og kastar báðum talnateningunum þar til þrjár mismunandi tölur hafa komið upp. Ef talan 7 kemur upp í kasti, eða

tala sem leikmaður hefur þegar kastað, endurtekur hann teningakastið (endurtekið uns 3 mismunandi tölur hafa komið upp fyrir utan „7“).

- Í hvert sinn, sem teningunum er kastað, er skrælingi settur á strandsvæðisreit með tölunni sem kom upp í kastinu.
- Enginn skrælingi er settur á reit með tölu sem kom upp í teningakasti ef fyrir eru 3 skrælingjar á reitnum (sjá næstu málsgrein „Strandsvæði unnin“). Í þessu tilviki er kastið ekki endurtekið.

b) Strandsvæði unnin

Um leið og 3 skrælingjar eru komnir á strandsvæði er talnaskífurni á reitnum snúið á hvolf.

- Þetta landsvæði gefur nú ekki lengur af sér hráefni þegar tala reitsins kemur upp. Þar sem talnaskífan er á hvolfi er ekki hægt að setja skrælingja á sigrað strandsvæðið þegar þeir gera innrás.
- Það má hvorki leggja vegi á vegslóða sem liggja að sigruðum strandsvæðum né heldur bygga bæi á vegmótum sem eru við svæðin.

c) Skrælingjar vinna bæi og borgir

Um leið og bæ (eða borg) er umlukinn aðeins sjó, eða strandsvæðum sem skrælingjarnir hafa unnið, telst bærinn (borgin) vera unninn og gildir ekki lengur sem vinningsstig.

- Ef bærinn (eða borgin) stendur við hafnarstæði má ekki nota höfnina lengur. Til að sýna að bæ (eða borg) hafi verið unninn skal setja hann á hliðina (en skilja hann eftir á vegamótunum).
- Þar sem eyðimörkin og kastalinn eru landsvæði sem eru aldrei unnin eru bæir og borgir sem standa við þessa reiti öruggar frá skrælingjunum.
- Þegar allir skrælingjar hafa lent á ströndum Catans, þ.e. engir skrælingjar eru eftir í birgðunum, er ekki lengur kastað upp á innrás skrælingja.



Dæmi:

Leikmaður kastar 3 mismunandi tölum (að undanskilinni „7“).

- Hann kastar „3“. Einn skrælingi er settur á strandsvæði með „3“ (A).
- Hann kastar „9“. Einn skrælingi er settur á strandsvæði með „9“ (B). Þar með eru 3 skrælingjar á reitnum og hann telst vera unninn. Talnaskífurni er snúið á bakhlíðina. Rauði bærinn er unninn þar sem hann stendur ekki við neitt frjálst landsvæði. Til að sýna það er bærinn lagður á hliðina.
- Hann kastar „7“. Kastið er endurtekið.
- Hann kastar „3“. Þar sem „3“ komu upp áðan er kastið endurtekið.
- Hann kastar „8“. Landsvæðið með „8“ (C) hefur þegar verið unnið (talnaskífan er á hvolfi), því er enginn skrælingi settur á reitinn.

Nú hefur leikmaðurinn kastað 3 mismunandi tölum (nema „7“) og sett niður 2 skrælingja.

Spilaævintýri

2. Þróunarspjöldin eru strax sýnd og notuð

Hver sem kaupir þróunarspjald sýnir það og framkvæmir fyrirmælin á spjaldinu um leið. Leikmaður má kaupa eins mörg þróunarspjöld og hann kys meðan hann á leik en þá verður hann að nota þau í sömu röð og þau voru keypt. Notuð þróunarspjöld eru sett í kastbunka. Þegar stafllinn með þróunarspjöldunum er búinn er kastbunkinn stokkaður og látinn mynda nýja þróunarspjaldastafla.

3. Riddari settur niður

Riddari er notaður þegar leikmaður spilar út þróunarspjaldinu „Sterkur riddari“ eða „Sleginn til riddara“. Sá sem spilar út spjaldinu „Sleginn til riddara“ tekur einn af ónotaðu riddurum sínum og setur hann á (eða við hliðina) einn lausan vegslóða sem liggur umhverfis kastalareitinn. Sá sem spilar út spjaldinu „Sterkur riddari“ getur sett riddara á lausan vegslóða að eigin vali.



4. Riddari færður

Sá sem á leik getur fært sérhvern riddara sinn í lok umferðarinnar, þ.e. eftir verslunar- og byggingarfasann. Hafi hann, meðan hann átti leik, sett riddara niður á vegslóða við kastalareitinn **verður** hann að færa hann þaðan. Riddara má færa um allt að 3 vegslóða. Ef leikmaður borgar eitt korn má hann færa **1 riddara** um allt að 5 vegslóða. Ef leikmaður vill færa fleiri riddara um 5 vegslóða verður hann að borga 1 kornspjald fyrir hvern þessarar riddara. Það má hoppa yfir eigin riddara, borgi og bæi sem og annarra leikmanna. Hins vegar má riddari ekki enda á vegslóða sem eigin riddari eða riddari mótspilara stendur á. Riddari má heldur ekki enda á vegslóða sem liggur að kastalareitnum. Riddara má færa á eða yfir vegslóða sem vegur (eigin eða mótspilara) liggur á.

5. Skrælingjarnir sigraðir

a) Athuga hvort sigur er í höfn

Í hvert sinn sem umferð er lokið skal skoða strandsvæðin til að sjá hvort skilyrði hafi verið uppfyllt til að sigra skrælingjana. Athuga skal fyrst strandsvæðið sem er vinstra megin við kastalann og halda áfram réttislaus þar til hver og einn reitur hefur verið skoðaður.

Skilyrðin fyrir sigri eru uppfyllt þegar fleiri riddarar eru á vegslóðum sem umlykja reitinn skrælingjar á sjálfum reitnum.

b) Skilyrði fyrir sigri eru uppfyllt

Skrælingjar á sigruðu strandsvæði eru teknir til fanga og þeim er skipt á milli hlutaðeigandi leikmanna samkvæmt eftirfarandi reglum:

- Ef leikmaður hefur einn sigrað skrælingjana með sínum riddurum fær hann þá alla sem fanga.
- Ef nokkrir leikmenn taka þátt í sigrinum með riddurum sínum fær **hver** hlutaðeigandi leikmaður einn fanga. Ef ekki er nóg af skrælingjum fyrir alla er kastað upp á fangana með báðum teningunum. Leikmennirnir (eða leikmaðurinn) sem kasta hæstu tölunum fá hver einn fanga. Sá sem fær engan fanga fær 3 gull í bætur. Ef um jafntefli er að ræða er kastað aftur.
- Ef það er afgangsskrælingi eftir, þegar allir leikmenn eru búnir að fá fanga, verður hann eign leikmannsins sem lagði til flesta riddara til sigursins. Ef enginn uppfyllir þau skilyrði er kastað upp á fanganum. Sá sem vinnur kastði eignast hann. Þeir sem tapa fá 3 gull.

Sérhverjir tveir fangar í eigu leikmanns teljast sem 1 vinningsstig.



Dæmi: Rauði leikmaðurinn færir riddara sinn um 3 vegslóða á slóða meðfram bernumдум reit (A). Þar með eru 4 riddarar gegn 3 skrælingjum. Riddararnir sigra. Báðir leikmennirnir (blár og rauður), sem eiga blut í sigrinum, fá einn skrælingja sem fanga. Rauði leikmaðurinn fær þriðja fangann þar sem hann átti fleiri riddara í sigrinum.

c) Þegar hernumið strandsvæði er endurheimt úr klóm skrælingja...

... er talnaskífurni snúið aftur við. Strandsvæðið gefur nú aftur af sér hráefni þegar talan á talnaskífurni kemur upp í kasti. Á hinn bóginn geta skrælingjar gert innrás á reitinn á ný.

Öllum borgum og bæjum á endurheimtuðu strandsvæði er - ef þær voru unnar af skrælingjum - snúið aftur við og starfa eðlilega (þ.e. teljast aftur sem vinningsstig).



Dæmi: Rauði bærinn (A) virkar eðlilega á ný og talnaskífurni (B) er aftur snúið við með framhliðina upp.

d) Riddarar tapast eftir sigur

Eftir sigur á skrælingjum kastar einn af leikmönnum, sem átti þátt í sigrinum, litateningnum og setur hann á miðjan kastalareitinn. Liturinn, sem kemur upp á litateningnum (grænn, fjólublár eða brúnn), ákveður hliðarnar á kastalareitnum. Litahliðarnar á kastalareitnum og samstæðar hliðar á reitnum, sem er nýbúið er að vinna, eru bornar saman. Riddarar, sem standa á þessum vegslóðum við endurheimtaða strandsvæðið, glatast. Tapaðir riddarar eru settur aftur til hliðar við leikborðið. Leikmaður fær 3 gull í bætur fyrir hvern tapaðan riddara.



Dæmi:

Eftir sigurinn er kastað upp á hvaða riddari eða riddarar tapast. Brúnu hliðarnar koma upp. Einn rauður riddari og einn blár riddari eru á vegslóðum sem eru með sömu afstöðu og brúnu hliðarnar. Leikmenn taka riddara sína og setja aftur til hliðar við leikborðið og fá báðir 3 gull.

Talan sjö kemur upp

Þegar sá sem á leik kastar 7 má hann draga eitt hráefnisþjald (ekki gullmynt) frá einum leikmanni að eigin vali. Einnig, þótt ræninginn sé ekki með í spilinu, gildir reglan um að þeir leikmenn, sem hafa fleiri en 7 hráefnisþjald á hendi, velja úr helming þeirra og skila til baka í birgðastafana.

Gullið

Fyrir 2 gull má leikmaður kaupa allt að **tvisvar sinnum** meðan á umferð hans stendur hráefni að eigin vali. Hann má einnig notað gull sem hann vinnur sér inn í umferðinni. Á hinn bóginn er hægt að eignast gull í viðskiptum með því að nota eigin hafnir eða við aðra leikmenn.

Spjöldin „Svikráð“ og „Leynimakk“

Þegar þessi spjöld eru notuð eru skrælingjarnir teknir af strandsvæði og/eða settir á annað strandsvæði. Ef skrælingi er tekinn af hernumdu strandsvæði, þ.e. með 3 skrælingjum á, er yfirteknum bæ eða borg, sem liggur við reitinn, snúið aftur upp. Talmaskífundi er einnig snúið aftur við með talnahliðina upp. Reiturrinn framleiðir á ný hráefni, a.m.k. þar til þriðji skrælinginn er settur aftur á hann.

LOK SPILSINS

Spilinu lýkur þegar leikmaður, sem á leik, nær **12 stigum**.

RÁÐ ÞEGAR ÞETTA SPILAABRIGÐI ER SPILAÐ

Lykilatriðið til að vinna þetta spilaabrigði er að kaupa riddara. Í fyrsta lagi þarf riddara til að hrekja skrælingja af landsvæðum sem eigin bær eða borgir liggja að. Í öðru lagi geta riddarar tekið skrælingja til fanga en þeir gilda sem vinningsstig. Það er erfitt að vinna næg vinningsstig til að sigra einsamall og því ætti leikmaður að reyna að vinna með öðrum leikmönnum, helst þeim sem eru ekki of nærri sigri.

SAMSETNINGAR MEÐ SPILAÚTFÆRSLUM:

Þetta afbrigði er hægt að nota með öllum spilaútfærslum þessarar stækkunar.

Þegar spilað er með „Catan fyrir tvo“ gildir:

1. Riddari í lit, sem hvorugur leikmaður spilar með, er notaður í spilinu sem „ókunnur riddari“ og mega báðir leikmenn nota hann. Þegar leikmaður kaupir fyrsta riddarann sinn þá setur hann ókunna riddarann á vegslóða við kastalareitinn. Þegar leikmaður á leik færir hann fyrst riddarann eða riddarana sína og síðan ókunna riddarann. Þegar ókunni riddarinn er kominn á leikborðið er hann á því til leiksloka, hann glatast ekki eftir sigur þó að slóð, sem hann stendur á, komi upp í kasti.
- 2) Þegar leikmaður byggir eigin bæ og síðan bæ fyrir hlutlaus leikmanninn gera skrælingjarnir tvisvar sinnum innrás. Fyrst er teningunum kastað fyrir eigin bæ og því næst fyrir hlutlaus bæinn.
- 3) Þar sem enginn ræningi er í spilinu má greiða með verslunarskífu til að færa skrælingja. Ef leikmaður er með færri eða jafnmörg vinningsstig og mótspilarinn skal hann greiða eina verslunarskífu en ef leikmaður hefur fleiri vinningsstig verður hann að greiða tvær verslunarskífur.
- 4) Ef ekki eru til nógu margir fangar eftir sigur fyrir báða leikmennina og erlendi riddarinn tók þátt í sigrinum gildir alltaf talan „3“ í teningakastinu fyrir erlenda riddarann. Það á ekki að kasta aukalega fyrir hann.
- 5) Þegar leikmaður tapar riddara fær hann í bætur 2 gull og verslunarskífu í staðinn fyrir 3 gull.

Þegar spilað er með „Atburði á Catan“ gildir:

Í þessu spilaabrigði er enginn ræningi eða riddaraveldi með í spilinu.

Eftirfarandi atburðir hafa því aðra merkingu.

- Árás ræningjans: Allir leikmenn með fleiri en 7 hráefnisþjald á hendi láta helming þeirra frá sér. Sá sem dró spjaldið má draga eitt hráefnisþjald úr hendi einhvers mótspilara.
- Undanhald ræningjans: Þar sem það er enginn ræningi á þessi atburður sér ekki stað.
- Ágreiningur: Ef einn leikmaður á flestu riddarana á leikborðinu dregur hann spjald úr hendi einhvers leikmanns.

Þegar þetta spilaabrigði er spilað með útfærslunni „Hafnarmeisterinn“ ætti að vera spilað þar til leikmaður nær 13 vinningsstigum.

UPPLIFIÐ ALLT ÞAÐ SEM CATAN HEFUR UPP Á AÐ BJÓÐA – allar viðbætur og stækkanir fyrir Landnema á Catan eru nú fánlegar!



Spilið Catan án landamæra með Sæföllum, verjið eyjuna og byggjið upp stórborgir með Borgum & riddurum og takið þátt í mörgum nýjum ævintýrum með Kaupmönnum & skrælingjum.

Spilaævintýri

KAUPMENN & SKRÆLINGJAR

Skrælingjarnir hafa verið braktir burt og friður ríkir á ný. Það þarf eins fljótt og auðið er að lagfæra þá slóð eyðileggingar sem skrælingjarnir skildu eftir sig. Kastalinn, sem hýsir Ráð Catans, varð fyrir einstaklega slæmum skemmdum. En viðgerðirnar ganga vel. Nú þurfa iðnaðarmennirnir steint gler fyrir gluggana og nýjar stytur úr marmara. Marmarann verður að sækja í grjótnámuna, glerverksmiðjan þarf sand, glerið þarf að komast í kastalann og einnig er þörf á verkfærum.

Ys og þys er á úti á vegum Catans. Auðvitað takið þið þátt í þessari uppbyggingu þar sem greitt er fyrir flutningana með breinu gulli. Einungis örfáir skrælingjar eru eftir til að trufla flutningana – og þeir eru að biða. Eftir ykkur!

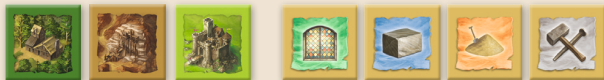
Lengd spilsins: u.þ.b. 90 mínútur

Viðbótarspilaefni:

3 landsvæðareitir (áningarreitir)



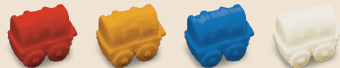
36 vöruskifur



Framblið

Bakblið

4 vagnar (flutningsvagnar) í fjórum litum



3 skrælingjar



20 vagnspjöld



Hlíðarspjald

Framblið á spjöldum í spjalitum

Bakblið

40 gullmyntir, eins eyris og fimm aura



25 þróunarspjöld



Hlíðarspjald

Framblið á spjöldum

Bakblið

SPILALÝSING

Kastalinn mun aftur verða endurreistur og hin mikla dýrð hans skína enn skærar. Til að ná því vantar glerrúður fyrir blýlögðu gluggana, auk marmara fyrir stytturnar og innanstokksmuni. Leikmenn hafa það hlutverk að flytja gler og marmara að kastalareitnum ásamt því að útvega glerverksmiðjunni sand og marmaranámunni verkfæri. Leikmenn fá gull fyrir hvern flutning sem þeir ljúka og telst það sem vinningsstig. Sigurvegarinn er sá leikmaður sem fyrstur nær samtals 13 vinningsstigum.

Það eru þrír nýir landsvæðareitir sem þjóna sem áningarreitir fyrir vöruflutninga.



Kastalinn: Fyrir viðgerðirnar á kastalanum þarf em marmara og gler. Þar er hægt að fá verkfæri og sand.



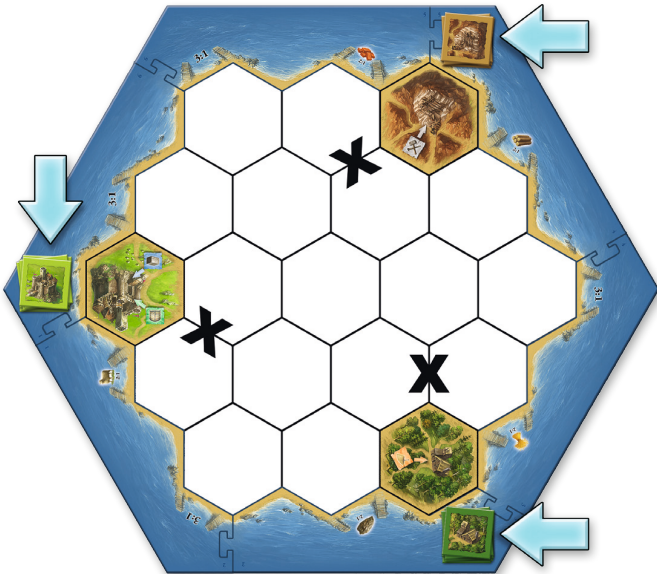
Marmaranámuna: Í marmaranámuna þarf verkfæri en úr þenni kemur marmari og sandur.



Glerverksmiðjan: Til að búa til gler þarf sand. Verksmiðjan framleiðir gler og verkfæri.

UNDIRBÚNINGUR

- Ramminn er fyrst settur saman. Áningarreitirnir eru staðsettir eins og á myndinni. Sjávarhliðar reitanna þriggja eiga að liggja að sjávarhlið rammans. Það á ekki að nota eyðimörkina, einn kornreit og einn beitilandsreit úr grunnspilinu. Afgangurinn af landsvæðareitunum eru lagður niður af handahófi.



- Talnaskífur eiga **ekki** að vera lagðar á áningarreitina þrjá. Talnaskífurnar „2“ og „12“ eru ekki notaðar í þessu spilaafbrigði. Afgangurinn af talnaskífunum er lagður á leikborðið í stafrófsröð eftir reglum grunnspilsins. Tíunda skal að talnaskífunum sem merktar eru „B“ (2) og „H“ (12) er sleppt. Hoppað er yfir áningarreitina þegar talnaskífurnar eru lagðar niður.
- Vöruskífurnar** eru flokkaðar í 3 bunka eftir myndunum af mannvirkjunum á bakhliðinni. Stokkið hvern bunka og leggið þá með bakhliðina upp við hliðina á viðkomandi reit (sjá örvarnar á ofanverðri mynd).
- Skrælingjarnir** þrír eru settir á vegslóðana sem merktir eru með svörtum krossum á ofanverðri mynd.
- Það er ekki spilað með **þróunarspjöldunum** úr grunnspilinu. Þess í stað eru notuð þróunarspjöldin úr þessu spilaafbrigði.
- Hver leikmaður fær 5 gull.
- Vagnspjöldin** eru flokkuð eftir litunum á rammanum sem er á framhlið þeirra, í fjóra bunka, hver með 5 spjöldum. Leikmenn fá eitt sett af spjöldum í sínum lit. Þeir setja spjöldin sín í bunka þannig að þau raðast frá 1 og upp í 5 með bakhliðina upp. Því næst snúa leikmenn efsta vagnspjaldinu í bunkanum við og leggja það við hliðina á honum (sjá mynd).



- Ræninginn** er ekki með í spilinu og er geymdur áfram í kassanum.
- Spjaldið „**Lengsta verslunarleiðin**“ gildir ekki sem vinningsstig í þessu spilaafbrigði. Því er spjaldið óþarft hér.

SPILAÐ SJÁLFT

Spilað er eftir almennum reglum grunnspilsins. Viðbótarreglur er að finna hér að neðan.

UPPHAF LANDNÁMS

Leikmenn setja fyrst niður einn bæ og síðan eina borg. Þegar leikmaður hefur lagt niður borgina sína leggur hann vagninn sinn við hliðina á henni. Þó að borg sé lögð niður fá leikmenn einungis úthlutað einu hráefni fyrir hvert aðliggjandi landsvæði.

ÁNINGARREITIRNIR

Í miðju hvers hinna þriggja áningarreita er mynd af byggingu með miðlægum vegamótum fyrir framan.

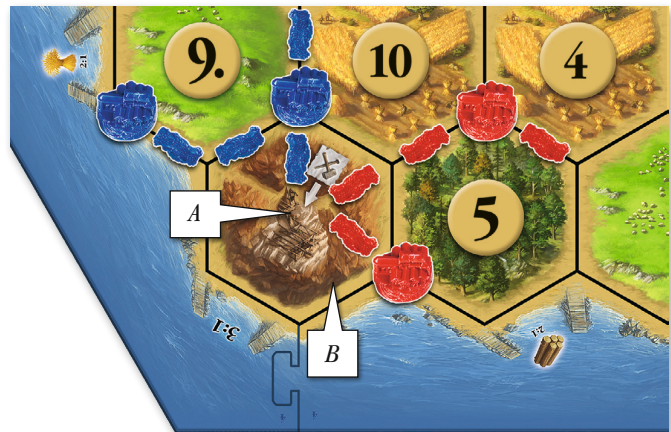
Fjórir vegslóðar liggja frá hverri byggingu. Fyrir hvern áningarreit gilda eftirfarandi reglur:

Á þessum vegslóðum má leggja vegi samkvæmt venjulegum reglum.

Á miðlægu vegamótum áningarreits (A) má ekki byggja bæ.

Það má ekki leggja vegi á neinn af hinum þremur vegslóðum áningarreits (B) sem liggja að hafinu.

Það má byggja bæi/borgir á landhornin 4 (vegamótin) að því gefnu að fjarlægðarreglan sé virt.



Dæmi:

Blái og rauði leikmaðurinn hafa lagt vegi á þremur af fjórum vegslóðum áningarreitsins. Það má ekki byggja bæ á miðlægu vegamótunum (A) og engan veg má leggja niður á vegslóðana þrjá (B) á bliðum áningarreitsins sem snúa að hafinu.

HREYFINGARFASI

Í lok umferðar, þ.e. eftir verslunar- og byggingarfásann, má leikmaður færa vagninn sinn. Um það gilda eftirfarandi reglur:

1. Að færa spilavagn

- Spilavagninn er færður eftir vegslóðum, frá einum vegmótum til þeirra næstu. Það að færa vagn til næstu aðliggjandi vegamóta kostar 1 eða fleiri hreyfingarstig.
- Í upphafi spilsins hefur hver leikmaður 4 hreyfingarstig til umráða fyrir vagninn í hverri umferð. Hægt er að bæta við hreyfingarstigin með því að uppfæra flutningsvagninn.
- Þegar leikmaður færir vagn um einn vegslóða (án vegar) kostar það hann tvö stig. Ef hann færir vagn yfir eigin veg kostar það hann eitt hreyfingarstig. Ef hann færir vagn yfir veg í eigu mótspilara kostar það einnig aðeins eitt stig en auk þess þarf hann þá að borga eiganda vegarins 1 gull.
- Ef skrælingi stendur á vegi eða vegslóða eykst kostnaðurinn aukalega um tvö hreyfingarstig (sjá líka lið 5a).

Spilaævintýri

- Afgangs hreyfingarstig falla niður ef leikmaður á ekki nógu mörg stig til að fara yfir vegslóða að næstu vegamótum. Föör vagns er lokið þegar leikmaður hefur náð að færa hann á áningarreit. Ónotuð hreyfingarstig falla þá niður. Leikmaður getur einnig sjálfur ákveðið að nota ekki öll hreyfingarstig sín.
- Sá sem á leik má borga 1 kornspjald (fleiri en 1 korn er ekki leyfilegt) til að uppfæra flutningsvagninn sinn um 2 hreyfingarstig til viðbótar. Það má gera jafnvel eftir að leikmaður hefur fært vagninn á venjulegan máta.
- Það eru engin takmörk fyrir því hversu margir vagnar mega standa hjá/á einstökum vegamótum.

2. Ákveða upphafsáningarreit og frekari áningarreiti

Leikmenn velja í fyrsta skiptið sem þeir hreyfa vagninn sinn einhvern af hinum þremur áningarreitum til að fara frá (upphafsreitir vagnsins).

Í fyrsta sinn, sem leikmaður kemur vagni sínum að áningarreit, fær hann ekkert gull (sjá líka lið 3, „Verkefni lokið“) þar sem hann hefur enga vöruskífu. Hins vegar fær leikmaður fyrstu vöruskífu áningarreits úthlutað og snýr henni við. Á bakhliðinni er mynd af vöru. Það eru til 4 mismunandi vörur:



Hver vöruskífa getur verið með eina af tveimur vörum sem viðkomandi áningarreitir framleiðir:



Leikmaður setur vöruskífuna á borðið þannig að varan sjáist og verður því næst að færa vagninn sinn á áningarreit sem þarf þessa vöru. Til dæmis ef leikmaður er með vagn á glersmiðjunni og fær vöruskífu með gleri þarf hann að færa vagninn á kastalareitinn.

Leikmaður má aðeins flytja eina vöru í einu. Aðeins eftir að leikmaður hefur afhent vöru má hann draga nýja vöruskífu.

3. Verkefni lokið

Þegar leikmaður hefur fært vagninn sinn á áningarreitinn, (á miðlægu vegamótin við bygginguna) sem hann þarf að afhenda vöruna á, hefur hann lokið við flutninginn.

Leikmaður snýr vöruskífunni á framhliðina (með myndinni af byggingunni). Vöruskífan telst nú sem eitt vinningsstig.

Leikmaður fær borgað 1 til 5 gull, eftir því hversu mikið vagninn hefur verið uppfærður.

Að lokum dregur hann nýja vöruskífu sem tilheyrir áningarreitnum.

Varan á vöruskífunni segir til um á hvaða áningarreit leikmaður þarf næst að fara.

4. Að uppfæra flutningsvagninn

Spilavagninn táknar flutningsvagn. Eiginleikum og útliti flutningsvagnsins er lýst á vagnspjaldnum.

Á myndinni af vagnspjaldinu hér að neðan sést að leikmaður hefur 5 hreyfingarstig til ráðstöfunar fyrir vagninn sinn í hverri umferð (A) og fær 2 gull að launum fyrir árangursríkan vöruflutning (B). Skrælingja er hægt að hrekja burt einungis með því að kasta „6“ (C).



Leikmaður, sem vill uppfæra flutningsvagninn sinn, borgar á verslunar- og byggingarfasanum hráefnin sem eru á bakhlið efstu vagnspjaldsins í bunkanum, snýr spjaldinu við og setur það ofan á virka vagnspjaldið. Þegar leikmaður, sem hefur lokið við síðustu uppfærsluna, þ.e. snúið við spjaldi númer 5, telst spjaldið sem eitt vinningsstig.

5. Skrælingjarnir

a) Að komast framhjá skrælingja

Þegar færa á vagn meðfram vegslóða eða veg, sem skrælingi stendur á, kostar það 2 fleiri hreyfingarstig en vanalega (vegslóði + skrælingi = 4 stig, vegur + skrælingi = 3 stig). Sá sem á ekki næg hreyfingarstig til að komast framhjá skrælingja getur annaðhvort látið staðar numið á vegamótunum fyrir framan skrælingja og tapað afgangsstigunum eða notað afgangsstigin og haldið áfram í aðra átt.

b) Hrekja skrælingjann burt

Eftir að hafa uppfært flutningsvagninn sinn á 2. stig getur leikmaður reynt að hrekja skrælingja burt. Leikmaður færir þá vagninn sinn á vegamót sem tengjast slóða sem skrælinginn er á og kastar einum teningi. Ef talan, sem kemur upp, er einnig á virka vagnspjaldinu má hann færa skrælingjann á einhvern annað veg eða vegslóða og vagninn sinn síðan óhindrað áfram með afganginum af hreyfingastigunum. Ef leikmaður kastar tölu sem er ekki á spjaldinu getur hann fært vagninn eins og lýst er í lið a). Leikmaður, sem hrekur skrælingja á veg í eigu annars, má ekki draga hráefnisspjald frá þeim mótspilara.

Vinsamlegast athugið:

Það er leyfilegt að leggja veg á vegslóða sem skrælingi stendur á.

Það má aðeins einn skrælingi vera á hverjum vegi/vegslóða.

6. Talan „7“ kemur upp

Sá sem kastar tölunni „7“ skal færa einn af skrælingjunum þremur á einhvern vegslóða eða veg. Ef skrælingi er færður á veg má leikmaðurinn draga eitt hráefnisspjald (ekki gull) úr hendi eiganda vegarins. Jafnvel þótt ræninginn sé ekki með í spilinu gildir reglan um að ef leikmaður er með fleiri en 7 hráefnisspjöld á hendi verður hann að láta helming spjaldanna frá sér.

7. Tölurnar „2“ og „12“ koma upp

Þegar einhver kastar „2“ eða „12“ skal hann kasta aftur.

8. Gullið

Nauðsynlegt er að eiga gull til að geta borgað fyrir afnot af vegum í eigu annarra. Auk þess má leikmaður, meðan hann á leik, kaupa **tvisvar sinnum** eitthvert eitt hráefni fyrir 2 gull. Gull telst ekki vera hráefni og er því ekki talið með þegar talan „7“ kemur upp í kasti.

Einnig er hægt að kaupa gull í skiptum fyrir hráefni: Annaðhvort að skipta við bankann á venjulegan máta 4:1, í gegnum eigin hafnir eða í viðskiptum við aðra leikmenn.

LOK SPILSINS

Spilinu lýkur um leið og leikmaður, sem á leik, nær **13 eða fleiri vinningsstigum**.

RÁÐ PEGAR ÞETTA SPILAABRIGÐI ER SPILAÐ

Vegalagning er mjög mikilvæg í þessu spilaabrigði jafnvel þótt sérstök vinningsstig fái ekki fyrir „Lengstu verslunarleiðina“. Því fleiri vegi, sem þið eigið, því hraðar getið þið flutt vörur á milli áningarreita og minna gull þarf að borga fyrir afnot af vegum annarra leikmanna.

Passið upp á að eiga ávallt nægan gullforða. Annars eigið þið á hættu að lenda með vagn á milli vega í eigu annarra leikmanna og geta ekki komist áfram án gulls. Ef enginn af mótspilurum greiðir ykkur fyrir afnot af vegunum ykkar eigið þið engan annan kost til að eignast gull en að kaupa það af mótspilurum eða í neyð að skipta á hráefnum fyrir gull úr birgðunum.

SAMSETNINGAR MEÐ SPILAÚTFÆRSLUM:

Þetta afbrigði er hægt að nota með öllum spilaútfærslum þessarar stækkunar.

Þegar spilað er með „Catan fyrir tvo“ gildir:

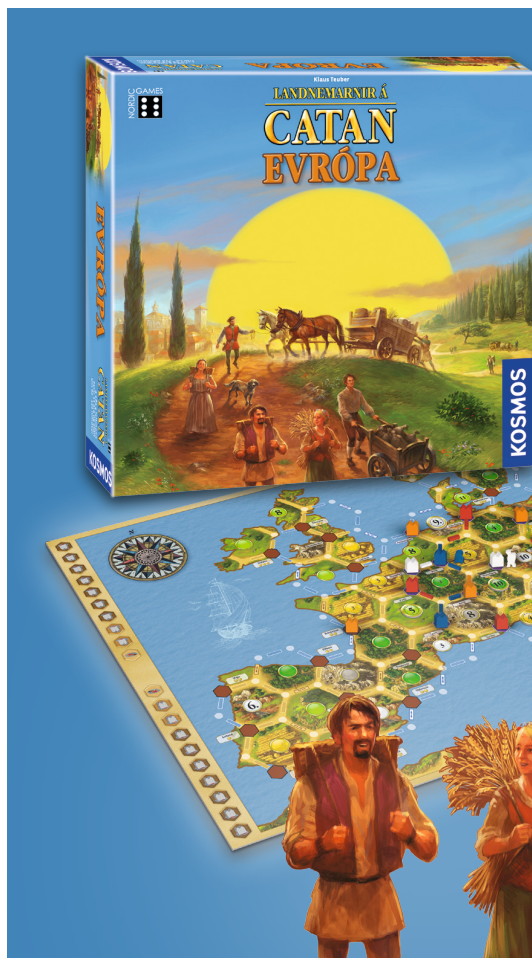
- Þegar leikmaður færir vagninn sinn yfir vegi hlutlauss leikmanns borgar hann helming gjaldsins (fyrir heildarnotkun hlutlausu veganna) til bankans og hinn helminginn til mótspilarans (fyrst námundað niður).
- Í stað þess að senda ræningjann á eyðimörkina með verslunarskifu eru skifurnar notaðar til að færa skrælingja á vegslóða (ekki vegi).
- Leikmenn fá 1 verslunarskifu þegar þeir byggja bæ við áningarreit.

Þegar spilað er með „Atburði á Catan“ gildir:

Í þessu spilaabrigði er hvorki ræninginn notaður né spjaldið „Lengsta verslunarleiðin“. Eftirfarandi atburðir hafa því aðra merkingu:

- Árás ræningjans: Allir leikmenn, sem eiga fleiri en 7 hráefnisþjöld, láta helming þeirra frá sér. Leikmaður færir síðan einn skrælingja á veg eða vegslóða. Ef hann setur skrælingjann á veg má hann draga eitt hráefnisþjald úr hendi eiganda vegarins.
- Undanhald ræningjans: Þar sem það er enginn ræningi á þessi atburður sér ekki stað.
- Jarðskjálfti: Það kostar 2 hreyfingarstig að færa vagninn eftir vegi sem hefur orðið fyrir jarðskjálfta (á hliðinni).

Þegar þetta spilaabrigði er spilað með útfærslunni „Hafnarmeisterinn“ ætti að spila þar til leikmaður nær 14 vinningsstigum.



LANDNEMARNIR Á CATAN EVROPA

Alvöru Catan en samt eitthvað allt annað! Nýtt og sjálfstætt spil byggt á Catan spilunum þar sem leikmenn taka að sér hlutverk valdamikilla verslunarhöfðingja á miðöldum í Evrópu.

Stór verslunarfélög senda kaupmenn sína af stað til að finna kaupendur fyrir vörur sínar. Landsvæðin kringum verslunarstöðvar útvega leikmönnum tekjur í formi hráefna. Með því að ráða kaupmenn til starfa er hægt að eignast fleiri verslunarstöðvar á framandi stöðum í Evrópu. Varningur er afhentur öðrum leikmönnum með hjálp verslunarvagna.

En einungis er hægt að næla sér í viðskiptin ef leikmaður kemst fljótt á staðinn – fyrr en hinir leikmennirnir því aðeins fyrsti kaupmannsvagninn getur afhent vörunar sínar.

– Hver verður fyrstur til að byggja upp verslunarveldi sitt og selja allan varninginn sinn?

Regluprófanir og ráðgjöf með þróun stækkunarinnar:

TM Spiele GmbH

með Reiner Müller, Wolfgang Lüdtkke, Peter Neugebauer og Fritz Gruber

Catan GmbH

með Claudia Teuber, Guido Teuber, Benjamin Teuber og Arnd Beenen

Oliver & Petra Sack

með Katharina Sack, Yannick Sack og Michael Pfundstein

Frank Wölfelschneider

með Daniela Wölfelschneider, Daniela Reisser og Thomas Reisser

Xavi Bühlmann

með Jonas Bühlmann, Nina Bühlmann, Anja Gschwind og Oliver Lehmann

Daniel Stehli

með Martin Gürber, Jochen Buscher, André Fleckner og Giuseppe Goffi

Dr. Reiner Düren

með Anna Lebrato, Manuel Lebrato, Monika Lebrato, Arend Overhoff, Nils Overhoff og Dr. Martina Fach-Overhoff

Dirk Blask

með Sandra Blask, Ralf Blask, Sabine Heinrich og Guido Heinrich

Dietmar Stadler

með Sylvia und Klaus Rustler, Heinz Penzel, Denis Neumann, Simon Löbe, Meike og Julia Stadler

og **Sebastian Rapp**

Ritstjórnarupplýsingar

Höfundur: Klaus Teuber, www.klausteuber.de

Leyfi: Gatan GmbH, www.catan.com

Grafísk hönnun: Michaela Kienle/Fine Tuning

Myndskreyting: Michael Menzel, Tanja Donner

Hönnun spilakubba: Andreas Klober

Ritstjórn: TM-Spiele, Sebastian Rapp

© 2010 Kosmos Verlag

Pfizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart

Sími: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

www.kosmos.de, info@kosmos.de

Útgefandi: Nordic Games, www.nordicgames.is

Hverfisgata 76, 110 Reykavík

Allur réttur áskilinn

FRAMLEITT Í ÞÝSKALANDI



BORGIR & RIDDARAR

Stækkun við

Landnema á Catan – Grunnspilið

Blómleg verslun, vaxandi velmegun.

Flokkar villimanna fara ránshendi

og hugrakkir riddarar berjast.

Æsispennandi upplifun á Catan!



SÆFARAR

Stækkun við

Landnema á Catan – Grunnspilið

Elt af sjóræningjum, þið hverfið inn

í þokuna, í leit að nýjum ströndum.

Ævintýri, spenna, fjölbreytileiki.

Farið í sjóferðir frá Catan!



LANDNEMARNIR Á CATAN

Fimm eða sex þátttakendur geta spilað „Kaupmenn & skrælingja“ með þessari viðbót!



Kæru leikmenn!



Fyrir 10 árum, þegar „Borgir & riddarar“ kom út, var ég spurður hvort von væri á þriðju stækkuninni á grunnspilinu. Á þeim tíma neitaði ég því þar sem ég taldi að óskir allra, sem vildu upplifa meira í Catan, hefðu verið uppfylltar. Með Sæförum var leikurinn ríflega stækkaður og enn meiri dýpt kom með útgáfu „Borgir & riddarar“.

Í upphafi árs 2006 gerðum við könnun meðal notanda netleikja Catans þar sem við spurðum meðal annars leikmennina í sýndarleikjaheiminum hvað þeir vildu helst sjá. Efst á óskalista þeirra trónaði aukin útfærsla við grunnspilið. Þessi atkvæðagreiðsla hvatti mig til að styrkja og þróa frekari hugmyndir um áhugaverðar spilaútfærslur og afbrigði sem höfðu hlaðist upp á skrifborðinu mínu á undanförunum 10 árum. Útkoman er þessi stækkun sem þið hafið nú undir höndum:

Spilaævintýri með 5 spilaafbrigðum opna fyrir nýjar áskoranir og möguleika til að upplifa grunnspilið á nýjan hátt og vel þekktar útfærslur bjóða upp á að laga leikinn að eigin þörfum. Þar með er þriðja stækkunin óður til spilaútfærslna og með síðustu tveimur spilaafbrigðunum er einnig boðið upp á leik með spiladýpt álíka og þeirri sem finnst í „Borgir & riddarar“.

Það er ómögulegt að hanna stækkun af þessari stærðargráðu alveg einn og sér. Ég vil því af einlægni þakka öllum landnemum, sem nefndir eru undir liðnum „Regluprófanir og ráðgjöf“ í lok þessara leiðbeiningar, fyrir ómetanlega hjálp.

Ég óska ykkur frábærrar skemmtunar með „Kaupmönnum og skrælingjum“!

Klaus Teuber, febrúar 2007

INNIHALD SPILSINS

- 138 spilakubbar
 - 24 riddarar, 6 af hverjum lit
 - 12 brýr, 3 af hverjum lit
 - 4 vagnar, 1 af hverjum lit
 - 36 skrælingjar, bronslitaðir
 - 40 myntir, 25 eins eyris og 15 fimm auro
 - 22 úlfaldar, bronslitaðir
- 117 spjöld
 - 1 sett af spjöldum fyrir „Innrás skrælingja“
 - 2 sett af spjöldum fyrir „Kaupmenn & skrælingja“
 - 1 sett af spjöldum fyrir „Atburði á Catan“
 - 4 spjöld fyrir „Fiskimenn á Catan“
- 3 pappaspjöld með útstungnum spilaíhlutum
- 1 litateningur
- 1 spilaleiðbeiningar

EFNISYFIRLIT

- Spilaútfærslurnar
 - Vinalegi ræninginn bls. 2
 - Atburðir á Catan bls. 2
 - Hafnarstjórinn bls. 4
 - Catan fyrir tvo bls. 5
- Spilaævintýri
 - Fiskimenn á Catan bls. 6
 - Árnar á Catan bls. 8
 - Úlfaldalestin bls. 10
 - Innrás skrælingja bls. 12
 - Kaupmenn & skrælingjar bls. 16
- Ritstjórnarupplýsingar bls. 20

KAUPMENN &
SKRÆLINGJAR
STÆKKUN VIÐ GRUNNSPILIÐ

KOSMOS