



CATAN

SPILALEIÐBEININGAR

SPILIÐ

Þessar reglur innihalda allar mikilvægar upplýsingar sem nauðsynlegar eru í þessu spili! Ef þið þurfið frekari upplýsingar meðan á spilinu stendur er hægt að fletta upp á viðkomandi atriðisorði (→) í Landnemahandbókinni.

Uppröðun leikborðsins fyrir byrjendur

Í fyrstu skiptin sem spilað er mælum við með því að notuð sé uppröðunin eins og hún er sýnd á framanverðri yfirlitsmynd. Setjið fyrst saman rammana 6 með hafinu, radið þar inn í sexhyrndu landsvæðunum og leggið niður talnaskífurnar nákvæmlega eins og á myndinni. Passið upp á að hafið sé sett niður rétt.

Uppröðun leikborðsins fyrir lengra komna

Eftir eina til tvær tilraunir er auðvitað skemmtilegra að spila með breytilegri uppröðun leikborðsins. **Sjáið nánar undir** uppröðun, breytileg (→) í Landnemahandbókinni.

UNDIRBÚNINGUR

Uppröðun leikborðsins fyrir byrjendur

- Hver landnemi fær eitt byggingarkostnaðarspjald og 5 bæi (→), 4 borgir (→) og 15 vegi (→) í þeim lit sem landnemi velur. Allir setja niður 2 vegi og 2 bæi á leikborðið og láta spilakubbana sem eftir eru liggja fyrir framan sig. Ef landnemarnir eru einungis þrír eru rauðu spilakubbarnir ekki notaðir.
- Stigaspjöldin Lengsta versunarleiðin (→) og Stærsta riddaraveldið (→) ásamt teningunum tveimur eiga að liggja til hliðar við leikborðið.



- Hráfnisspjöldin (→) eru flokkuð og sett í 5 stafla sem eru síðan lagðir opnir í spilabakkana. Spilabakkarnir standa við hliðina á leikborðinu.



- Þróunarspjöldin (→) eru stokkuð og lögð á hvolf í síðasta hólf spilabakkans.



- Að lokum fá allir landnemar úthlutað fyrstu hráfnisspjöldunum. Fyrir bæi, sem eru merktir með stjörnu (sjá bls. 1), er fyrst úthlutað hráfnis: Fyrir hvert landsvæði, sem þessi bæir liggja að, er úthlutað hráfnisspjöldum úr birgðastöflunum. **Dæmi:** Blái landneminn fær 1 timburspjald, 1 málmuspjald og 1 ullarspjald fyrir bæinn sinn sem er efst á borðinu.

- Allir geyma spjöldin sín falin á hendi.

YFIRSÝN YFIR FRAMVINDU SPILSINS

Elsti landneminn byrjar. Sá sem á leik getur framkvæmt eftirfarandi aðgerðir í þessari röð:

1. Hann á að kasta teningunum til að sjá hverjir fá hráefni (talan gildir fyrir alla landnema).
2. Hann má versla (→): Hann getur skipt hráefnum – einnig við hina landnemana.
3. Hann má byggja (→): Vegi (→), bæi (→) og borgir (→) og/eða kaupa þróunarspjöld (→).

Að auki getur hann sett út eitt af þróunarspjöldunum (→) sínum hvenær sem er meðan hann á leik.

Næstur í röðinni er sá leikmaður sem situr þeim er byrjaði á vinstri hönd. Hann byrjar á því að kasta teningunum.

NÁKVÆM FRAMVINDA SPILSINS

1. Úthlutun hráfnis

Sá sem á leik byrjar á því að kasta báðum teningunum: Samanlagðar tölurnar á teningunum segja til um hvaða landsvæðisreitir gefa af sér hráefni!

- Allir, sem eiga bæ á vegamótum sem liggja að reit með talnaskífunni með tölunni sem var kastað, taka eitt hráfnisspjald í samræmi við það sem landsvæðið gefur af sér. Eigi landnemi 2 eða 3 bæi við reitinn fær hann 1 hráfnisspjald fyrir hvern bæ. Eigi landnemi borg við reitinn fær hann 2 hráfnisspjöld.

Dæmi: Ef talan 8 kemur upp fer rauði landneminn samanlagt 2 x málmuspjöld fyrir bæina sína. Hvíti landneminn fær eitt málmuspjald. Ef talan 10 kemur upp fer hvíti landneminn ullarspjald en aðrir ekki neitt. Væri hvíti landneminn með borg í staðinn fyrir bæ fengi hann 2 x ullarspjald þegar talan 10 kæmi upp.



2. Verslað

Sá sem á leik má versla eins mikið og hann vill og skipta á hráfnisspjöldum til að komast yfir þau hráefni sem hann vantar! Til eru tvær aðferðir til að versla:

a) Innanlandsverslun (verslað við leikmenn) (→):

Sá sem á leik getur skipt á hráfnisspjöldum við alla hina landnemana. Hann skýrir þá frá því hvaða hráefni hann vantar og hvaða hráefni hann er reiðubúinn að láta í staðinn. Hann getur líka hlustað á tilboð hinna landnemanna og gert gagntilboð.

Mikilvægt: Aðrir leikmenn mega bara skipta við þann sem á leik. Þeir mega ekki skipta hver við annan.

b) Kaupsiglingar (verslað við bankann) (→):

Sá sem á leik getur líka skipt á hráfnisspjöldum án afskipta hinna landnemanna!

- Hann getur alltaf skipt 4:1 sem þýðir að hann setur 4 hráfnisspjöld af sömu tegund í birgðastaflann og fær í staðinn eitt hráfnisspjald að eigin vali.
- Ef hann á bæ sem liggur að hafnarstæði (→) getur hann skipt á hagstæðari hátt: Annaðhvort skipt 3:1 en þá skiptir hann þremur eins hráfnisspjöldum fyrir eitt hráefni að eigin vali eða ef bærinn liggur við sérhæfða höfn getur hann skipt tveimur tilteknum hráfnisspjöldum fyrir eitt hráefni að eigin vali.



Kaupsigling 4:1 án hafnar



Kaupsigling 3:1 með venjulegri 3:1 höfn



Kaupsigling 2:1 með sérhæfðri timburhöfn

3. Byggt

Nú getur sá sem á leik notað hráfnisspjöldin sín til að byggja og þar með náð sér í fleiri stig (→)!

- Til þess að geta byggt þarf leikmaðurinn að láta af hendi ákveðna samsetningu hráfnisspjalda (sjá byggingarkostnaðarspjald). Í staðinn tekur hann viðeigandi spilakubba: vegi, bæi eða borgir og lætur á leikborðið. Hráfnisspjöldin, sem voru notuð við skiptin, eru látin í birgðastaflana.

a) Vegur (→): kostar: leir + timbur



- Vegir eru alltaf lagðir á vegslóðir. Á hverja slóð (→) má aðeins leggja einn veg.

- Nýjan veg má aðeins leggja við vegamót þar sem eigin vegur, bær eða borg liggur að og enginn annar landnemi hefur byggt bæ eða borg þar.

Appelsínuguli landnemiinn má leggja nýja vegi í slóðirnar merktar bláu en ekki í slóðina merkt rauðu.



- Um leið og landnemi á samtengdan veg (afleggjarar teljast ekki með) úr að minnsta kosti fimm vegkubbum fær hann stigaspjaldið Lengsta verslunarleiðin (→). Ef öðrum leikmanni tekst að leggja lengri veg en sá sem er með spjaldið skal afhenda honum stigaspjaldið um leið. Spjaldið Lengsta verslunarleiðin gildir 2 stig.



Lengsta verslunarleiðin



Rauði landnemiinn á samtengdan veg úr 6 vegkubbum (afleggjarinn telst ekki með) og er því með lengstu verslunarleiðina. Appelsínuguli landnemiinn á veg úr 7 vegkubbum sem liggur í gegnum rauða bæinn en hins vegar flokkast sá vegur sem tveir vegir; annar úr tveimur vegkubbum og hinn úr fimm vegkubbum.

b) Bær (→): kostar: leir + timbur + ull + korn



- Bæ má aðeins byggja á vegamótum og þarf að tengjast að minnsta kosti einum eigin vegi. Þar að auki gildir fjarlægðarreglan.
- Fjarlægðarreglan:** Bæi má aðeins setja niður á vegamótum (→) ef ENGR bær eða borgir standa á vegamótunum þremur sem liggja að þeim, sama hver á þá.



Appelsínuguli landnemiinn má byggja bæ á vegamótunum sem merkt eru með bláum hring – vegna fjarlægðarreglunnar má hann hins vegar ekki byggja á vegamótunum sem merkt eru með rauðum hring.

- Fyrir hvern nýjan bæ fær eigandinn hráefnin sem landsvæðisreitirnir sem umlykja bæinn gefa af sér: 1 hráefnisspjald fyrir hvern reit þegar talan sem er á honum kemur upp.
- Hver bæ gefur **1 stig**.

c) **Borg (→)**: kostar: 3 x málm + 2 x korn
Aðeins er hægt að byggja borg þar sem bæ er til staðar!



- Þegar landnemi ætlar að breyta einum bæja sinna í borg tekur hann bæinn af leikborðinu og setur borg í staðinn á sama stað.
- Fyrir hverja borg fær eigandinn tvöfaldan skammt af hráefnum sem reitirnir sem umlykja hana gefa af sér: 2 hráefnisspjöld fyrir hvern reit þegar rétta talan kemur upp.
- Hver borg gefur **2 stig**.

d) **Þróunarspjald (→)**: kostar: málm + ull + korn



- Sá sem kaupir þróunarspjald tekur efsta spjaldið úr stokknum.
- Til eru þrenns konar tegundir þróunarspjalda sem notuð eru á mismunandi hátt:



Riddari (→); framfarir (→); stig(→).

- Þróunarspjöld, sem hafa verið keypt, eru geymd falin fyrir hinum landnemunum þar til þau eru notuð.

4. Sérstök tilvik

a) **Talan sjö kemur upp (→): Ræninginn fer á kreik**

- Þegar sá sem á leik kastar 7 fær enginn landnemi úthlutað hráefnisspjöldum.
- Allir leikmenn, sem hafa fleiri en 7 hráefnisspjöld á hendi, velja úr helming hráefnisspjalda sinna og láta þau aftur í birgðastaflana. Ef fjöldi hráefnisspjalda á hendi er oddatala er hún lækkuð niður í næstu jöfnu tölu fyrir neðan og helmingur tekinn af því (t.d. sá sem er með 9 spjöld gefur frá sér 4).
- Landneminn, sem á leik, á síðan að færa ræningjann (→):

1. Hann setur ræningjann (→) ofan á talnaskífu annars reits að eigin vali.
2. Hann rænir síðan einu hráefnisspjaldi af einum landnema sem á bæ eða borg við þennan reit. Sá sem er rændur heldur á hráefnisspjöldunum sínum földum á hendi þannig að ræninginn sér ekki hvaða spjald hann dregur.

3. Eftir þetta heldur sá sem á leik áfram með sína umferð á venjubundinn hátt.

Mikilvægt: *Komi tala reitsins, sem ræninginn stendur á, upp frá landnema þeirra bæja og borga, sem standa við þennan reit, ENGIN hráefnisspjöld.*

b) **Þróunarspjald notað (→)**

Landnemi má, hvenær sem er meðan hann á leik, nota þróunarspjald – einnig áður en hann kastar. Það má hins vegar EKKI vera spjald sem hann er nýbúinn að kaupa í þessari umferð.



Riddaraspjald (→):

- Sá sem notar riddaraspjald verður að færa ræningjann um leið. Sjá liði 1 og 2 hér að ofan.

- Riddaraspjöld, sem hafa verið notuð, liggja áfram opin fyrir framan eiganda sinn.

- Sá landnemi, sem er fyrstur til að spila út þremur riddaraspjöldum, fær stigaspjaldið Stærsta riddaraveldið en það gefur 2 stig.
- Um leið og einhver annar leikmaður er með fleiri riddaraspjöld fyrir framan sig en sá sem á Stærsta riddaraveldið fær hann stigaspjaldið afhent um leið og þar með 2 stig.



Stærsta riddaraveldið

Framfarir (→):



Sá sem notar slíkt spjald fer eftir fyrir mælum textans sem á því stendur. Spjaldið er síðan farlægt úr leiknum.

Stig (→):



Stigaspjöldunum er alltaf haldið leyndum. Þeim er ekki snúið við fyrr en eigandinn er viss um að hafa náð 10 stigum og þar með unnið spilið.

LOK SPILSINS(→)

Spilinu lýkur þegar landnemi, sem á leik, nær **10 eða fleiri stigum**. Til þess að geta unnið verður hann að eiga leik og ná **10 stigum** í þeirri umferð eða vera þá þegar kominn með öll stigin.

Höfundur: Klaus Teuber
 Leyfi: Catan GmbH © 2002, catan.de
 Myndskreyting: Michael Menzel
 Grafísk hönnun: Michaela Kienle
 Hönnun spilakubba: Andreas Klover
 3D vinnsla: Andreas Resch
 Ristjörn 2015 útgáfunnar: Arnd Fischer
 Ristjörn: Reiner Müller, Sebastian Rapp
 Reglur uppfærðar í janúar 2015

© 1995, 2015
 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191 - 0
 Fax: +49 711 2191 - 199
 info@kosmos.de, kosmos.de

Útgefandi: Nordic Games
 www.nordicgames.is

Allur réttur áskilinn. Framleitt í ÞYSKALANDI
 Vörunúmer 9001

SPILALEIÐBEININGAR

CATAN

SPILIÐ

Áður en þú stigið ykkar fyrstu skref á eyjunnar Catan mælum við með því að þú kynnið ykkar reglakerfi spilsins. Byrjið á því að lesa **yfirlitið** yfir spilið og uppröðun leikborðsins á þessari síðu. Því næst kynnið þú ykkur **spilaleiðbeiningarnar** á síðu 2-4 og byrjið á spili. Ef einhverjar spurningar vakna varðandi einhverja reglu leitið þá svara í **Landnemahandbókinni**. Ef það stendur til að spila „Play it smart (Vertu klár)“ viðbótina, lesið þá **aukabláðið** sem fylgdi spili.

Yfirlit

1 Eyðingjan Catan liggur fyrir framan ykkar. Hún samanstendur af 19 landsvæðum umkringdum sjó. Ykkar verkefni er að nema land á eyjunnar.

2 Á Catan er ein eyðimörk og fimm tegundir landsvæða. Hvert landsvæði gefur af sér ákveðið hráefni.



3 Hver landnemi byrjar spilið með 2 bæi og 2 vegi. Bæirnir tveir geta nú þegar 2 stig. Til þess að nær fyrstur 10 stigum vinnur spilið.

4 Til að ná í stig þarf að byggja bæi, leggja vegi og breyta bæjum í borgir. Ein borg gefur 2 stig. Til þess að geta byggt þarf hins vegar hráefni.

5 Hvernig kemst maður yfir hráefni? Það er einfalt: Í hverju kastni kemur í ljós hvaða landsvæðisreitur gefa hráefni af sér. Þetta ákvarðast með tveimur teningum. Þess vegna liggur talnaskífa með tölu frá 2 upp í 12 á hverju landsvæði. Til dæmis þegar talan 3 kemur upp geta allir reitir merktir 3 hráefni af sér. Á myndinni eru það reitir með skógi (timbur) og fjöll (málmur).

Uppröðun leikborðsins fyrir byrjendur



6 Hráefni fá aðeins þeir landnemar sem eiga bæ eða borg á landamærum þessara landsvæðisreita. Á myndinni er rauður bæ (A) við skóginn og blár bæ (B) við beitilandið. Þegar talan 3 kemur upp fær rauði landnemi timbur en blái landnemi ull.

7 Áskillegt er að bæir (eða borg) liggja að sem flestum landsvæðum (í mesta lagi 3) og getur þannig fengið mismunandi hráefni. Á myndinni liggur bæirnir C við 3 landsvæði, skóg, beitiland og akur, en bæirnir D liggur við strandlengjuna og fær bara hráefni af 2 reitum, höllum og beitilandi.

8 Þar sem þú getið ekki byggt bæi við alla reitina fáið þú ef til vill lítið af einhverju hráefni – eða alls ekki neitt af því. Það gengur ekki til lengdar því að það þarf vissa samsetningu hráefna til að geta byggt ný mannvirki.

9 Þess vegna má versla við hina landnemana. Boðin eru skipti á hráefnum og á móti koma gegntilboð. Þegar samningar takast er hægt að nota hráefnin sem vantaði til að byggja nýjan bæ, borg eða veg.

10 Nýir bæir eru byggðir á vegamótum sem standa auð – svo framfarlega sem þú eigið veg sem liggur þangað og að enginn annar bæir standi á næstu vegamótum.

11 Íhugið vel hvar þú byggjið bæina ykkar. Tölur á skífum eru misstórar. Þetta er áminning um að stórar tölur eru líklegri að koma upp en litlar tölur þegar kastað er. Rauðu tölur 6 og 8 eru stærstar og koma sennilega oftast upp. Þetta er mikilvægt vegna þess að því oftast sem tala kemur upp því meira hráefni fæst út á það landsvæði.



Viltu frekar frekar fá útskýringar í töluðu máli í staðinni fyrir að lesa? Ég, Professor Easy, get þá boðið þér upp 2 möguleika:



Áttu snjallsíma eða spjaldtölvu með iOS eða Android? Þá er hægt að sækja frítt „Catan Brettspil Assistent“ í viðkomandi appbúð. Appið fylgir þér og meðspilurum þínum í fyrsta leiknum og sýnir hvernig á að spila spilið.

Eða þú getur heimsótt heimasíðuna mína profeasy.de og getur fylgst með þegar vinir mínir Marlene, Vicky og Siegfried spila og lært reglur spilsins.



CATAN

SPILIÐ

LANDNEMAHANDBÓKIN

Ítarlegar útskýringar
á spilareglum og sýnidæmi



KOSMOS

Ítarlegar útskýringar á spilareglunum og sýnidæmi fyrir Landnemana á Catan

Borg
Byggja
Bær
Eyðimörk
Framfaraspjöld
Hafnarstæði
Innanlandsverslun (verslað við leikmenn)
Kaupsiglingar
Kænska
Lengsta verslunarleiðin
Lok spilsins
Riddari
Ræninginn
Sjö kemur upp – ræninginn fer á kreik
Slóðir
Stig
Stigaspjöld
Strandlengja
Talnaskífur
Upphaf landnáms
Uppröðun, breytileg
Vegamót
Vegur
Versla
Verslað og byggt samtímis
Próunarspjöld

B

Borg

Einungis er hægt að byggja borg úr bæ sem þegar hefur verið settur á leikborðið. Hver borg veitir 2 stig og eigandinn fær tvöfalðan skammt af hráefnum (2 hráefnisspjöld) fyrir hvern landsvæðisreit sem liggur að borginni, ef talan sem er á reitnum kemur upp. Bæina, sem losna (við byggingu borga), má nota aftur á öðrum stað.



Dæmi: Talan 8 kemur upp. Blái landneminn fær 3 málmuspjöld: 1 málm fyrir bæinn og 2 málma fyrir borgina. Appelsínuguli landneminn fær 2 timburspjöld fyrir borgina sína.

Ábending: Það er varla hægt að vinna spilið án þess að byggja borgir (þær gefa tvö stig). Hver leikmaður hefur aðeins yfir 5 bæjum að ráða og getur því einungis fengið 5 stig með því að reisa þá alla.

Byggja

Leikmaðurinn, sem á leik, má byggja þegar hann hefur kastað teningunum til að skera úr um hvaða reitir gefa af sér hráefni og er búinn að versla. Þá lætur hann af hendi ákveðna samsetningu hráefnisspjalda (sjá byggingarkostnaðarspjald) sem eru sett aftur í birgðastafana. Landneminn getur byggt eins mörg mannvirki og keypt eins mörg próunarspjöld og hann lystir, svo lengi sem hann á hráefni sem til þarf og meðan nóg er til af mannvirkjum og próunarspjöldum. Sjá atriðisorðin borg (→), bær (→), vegur (→) og þróunarspjöld (→).

Hver landnemi ræður yfir 15 vegum, 5 bæjum og 4 borgum. Reisi leikmaður borg getur hann sett bæinn, sem losnaði, niður á önnur vegamót. Vegir og borgir eru hins vegar á sínum stað út spilið.

Þegar leikmaður hefur lokið við að byggja er komið að landnemanum sem situr honum á vinstri hönd. Túlbrigði við regluna má sjá undir verslað og byggt samtímis (→).



Bær

Bær gefur 1 stig og eigandinn fær úthlutað hráefni fyrir alla reitina sem umlykja bæinn.

Mikilvægt: Þegar bær er settur niður skal ávallt virða fjarlægðarregluna, þ.e. að bæ má aðeins setja niður á vegamótum ef engir bæir eða borgir standa á vegamótunum þremur sem liggja að honum (sama hver á þá). Ef landnemi hefur byggt alla 5 bæina sína verður hann fyrst að breyta bæ í borg. Þá fær hann eitt hús til baka í staðinn fyrir borgina. Hann getur notað það til að setja niður nýjan bæ.

E

Eyðimörk

Eyðimörkin er eina landsvæðið sem gefur ekki af sér hráefni. Ræninginn (→) á heima í eyðimörkinni í upphafi spilsins. Sá sem ætlar að byggja bæ eða borg við eyðimörkina verður að gera sér grein fyrir því að þá fær hann aðeins úthlutað hráefnum frá tveimur landsvæðisreitum.

F

Framfaraspjöld

Framfaraspjöld eru ein tegund þróunarspjalda. Í hverri umferð má leikmaður einungis nota eitt þróunarspjald. Til eru tvö spjöld af hverri tegund.

- Vegagerð: Sá sem setur þetta spjald út má leggja 2 vegi í einu á leikborðið án þess að borga með hráefnisspjöldum. Vitaskuld þarf að hlíta þeim reglum sem gilda um vegalagningu.
- Uppfinning: Sá sem setur þetta spjald út tekur sér 2 hráefnisspjöld að eigin vali úr birgðastöflunum. Hafi landneminn ekki lokið við að byggja í þessari umferð má hann nota spjöldin til þess.
- Einokun: Sá sem setur þetta spjald út velur sér eina tegund hráefnis. Allir landnemar verða að láta hann fá öll hráefnisspjöldin sem þeir eiga af þeirri tegund. Ef landnemi á ekki spjald með því hráefni þarf hann ekki að láta neitt spjald af hendi.

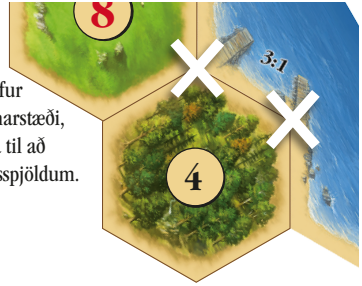
H

Hafnarstæði

Hafnir hafa þann kost að þar er hægt að skipta hráefnisspjöldum á hagstæðan hátt. Til að eignast höfn þarf leikmaður að byggja bæ við standlengjuna (→), á vegamótum (→) sem höfn liggur að. Sjá einnig Kaupsiglingar (→).

Mikilvægt:

Landnemi má í næstu umferð, eftir að hann hefur reist bæ við hafnarstæði, nýta sér höfnina til að skipta á hráefnisspjöldum.



I

Innanlandsverslun (verslað við leikmenn)

Sá sem á leik getur skipt á hráefnisspjöldum (eftir að hafa kastað teningunum) við aðra landnema. Kjörin, hversu mörg spjöld eru látin fyrir ákveðið spjald, eru undir verslunarkænsku landnemanna komin. Ekki er leyfilegt að gefa frá sér spjöld (það að skipta á engu spjalddi og fá 1 eða fleiri spjöld í staðinn).

Mikilvægt: Aðeins sá sem á leik má versla við hina landnemana. Hinir leikmennirnir mega ekki versla innbyrðis.

Dæmi:

Hans á leik. Hann vantar leir til að geta lagt veg. Hann á sjálfur 2 timburspjöld og 3 málmuspjöld. Hans spyr því upphátt: „Hver vill láta mig fá 1 leir. Ég býð 1 málm“. Villi svarar: „Ég skal láta þig fá 1 leir í skiptum fyrir 3 málmuspjöld.“ Gréta gripur fram í og segir: „Ef þú lætur mig fá 1 timbur og 1 málm færðu 1 leir frá mér.“ Hans ákveður að taka tilboði Grétu og skiptir á 1 timburspjalddi og 1 málmuspjalddi fyrir 1 leirspjald.

Mikilvægt: Villi hefur ekki mátt skipta við Grétu þar sem Hans átti leik.

K

Kaupsiglingar

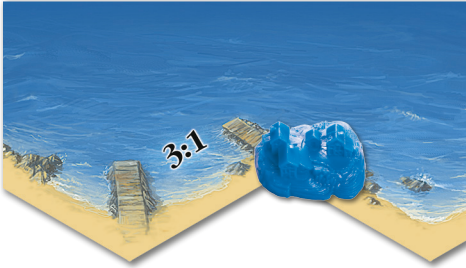
Leikmaður, sem á leik, getur einnig verslað með hráefnisspjöld án þess að skipta við hina landnemana. Þetta er hægt með kaupsiglingum.

- **Án hafnar:** Einfaldasti (en óhagkvæmasti) verslunarmátinn er að skipta 4:1, en þá leggur leikmaður 4 hráefnisspjöld af sömu tegund í birgðastaflann og tekur í staðinn eitt spjald að eigin vali. Ekki er nauðsynlegt að vera með hafnarstæði (→) (bæ við hafnarreit) til að geta skipt 4:1.

Dæmi: *Hans lætur 4 málmuspjöld í birgðastaflann en tekur 1 timburspjald í staðinn. Að sjálfsögðu væri gáfulegra að reyna fyrst að versla við hina landnemana (innanlandsverslun) og fá hagstæðari kjör.*

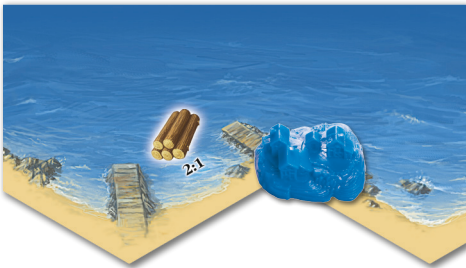
- **Með höfn:** Leikmaður getur fengið betri verslunarkjör ef hann byggir bæ eða borg við hafnarstæði (→). Til eru tvönn konar tegundir hafna.

1. Venjuleg höfn (3:1): Þegar landnemi á leik má hann skipta 3 sams konar hráefnum fyrir 1 hráefni að eigin vali.



Dæmi: Blái landneminn setur 3 timburspjöld í birgðastaflann og tekur 1 málmspjald í staðinn.

2. Sérhæfð höfn (2:1): Til er sérstök höfn fyrir hverja hráefnistegund. Þar er hægt að fá hagstæð verslunarkjör 2:1 en þau gilda einungis fyrir hráefnið sem myndin á hafnarreitnum er af. Vinsamlegast athugið: Sérhæfð höfn gefur hins vegar ekki rétt til að skipta á öðrum hráefnum 3:1!



Dæmi: Blái landneminn hefur byggt bæ (eða borg) við sérhæfða timburhöfn. Þegar hann verlar má hann setja 2 timburspjöld í birgðastaflann og velja sér 1 hráefni að eigin vali í staðinn. Hann getur líka skipt á 4 timburspjöldum fyrir 2 hráefnisspjöld að eigin vali o.s.frv.

Mikilvægt: Aðeins landneminn, sem á leik, má framkvæma kaupsiglingu.

Kænska

Þar sem Landnemarnir á Catan er spilað með breytilegu leikborði geta kænskubrögð verið frábrugðin frá spili til spils. Þó eru nokkur atriði sem allir landnemar ættu að hafa í huga:

1. Í upphafi spilsins eru leir og timbur mikilvægustu hráefnin. Þau notast bæði við vegalagningu og byggingu bæja. Því er ráðlegt að setja bæina sína í upphafi við a.m.k. einn góðan leir – eða timburreit.
2. Ekki ætti að vanmeta kosti þess að vera með gott hafnarstæði. Sá sem á t.d. bæi eða borgir við góða akra ætti síðar í spilinu að byggja bæ við sérhæfðu kornhöfnina.

3. Þegar fyrstu bæirnir eru settir niður ætti að huga að því að nógu mikið land sé í kringum þá til þess að geta breitt úr sér síðar. Það getur verið varasamt að setja báða bæina á miðju eyjarinnar. Hinir landnemarnir eru þá ekki lengi að króa þá af með því að leggja vegi allt í kring.
4. Sá sem verlar mikið eykur möguleika sína. Það er í góðu lagi að gera þeim sem á leik tilboð um að versla af og til!

L

Lengsta verslunarleiðin

Verslunarleið, sem hefur verið útnefnd sem sú lengsta, rofnar þegar annar landnemi setur bæ niður á auðum vegamótum á verslunarleiðinni!



Dæmi: Appelsínuguli landneminn á „lengstu verslunarleiðina“ með 7 samtengdum vegkubbum. Rauði landneminn byggir bæ merktum svörtum bring og rýfur þar með appelsínugulu verslunarleiðina. Rauður, sem á nú lengstu verslunarleiðina, fær afbent spjaldið og þar með 2 stig.

Vinsamlegast athugið: Eigin bæir og borgir rjúfa ekki verslunarleiðina.

Eigi tveir landnemar jafn langar verslunarleiðir, eftir að lengsta verslunarleiðin hefur verið rofin, gildir eftirfarandi:

- Ef annar leikmaðurinn, sem á í hlut, er sá sem átti spjaldið með lengstu verslunarleiðinni þá heldur hann spjaldinu.
- Ef landneminn, sem átti spjaldið með lengstu verslunarleiðinni, á ekki í hlut er spjaldið lagt til hliðar. Það kemur ekki aftur til leiks fyrr en einhver er einn um að vera með lengstu verslunarleiðina.

Spjaldið er einnig lagt til hliðar eftir að lengsta verslunarleiðin hefur verið rofin, þegar enginn leikmaður á samtengda verslunarleið með a.m.k. 5 vegkubbum, því enginn er lengur með „lengstu verslunarleiðina.“

Lok spilsins

Þegar landnemi, sem á leik, er kominn með 10 stig (eða nær þeim þegar hann á leik) vinnur hann spilið og því lýkur.

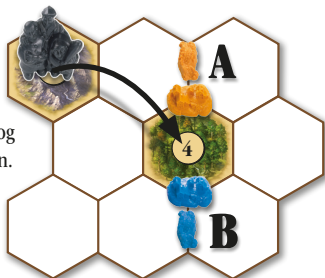
Dæmi: Leikmaður á 2 bæi (2 stig), spjaldið með lengstu verslunarleiðinni (2 stig), 2 borgir (4 stig) og 2 stigaspjöld (2 stig). Hann snýr stigaspjöldunum sínum við og nær þar með 10 stigum og befur unnið spilið.

R

Riddari

Ef leikmaður snýr þróunarspjaldinu riddari við þegar hann á leik (það má líka gera það áður en teningunum er kastað) á hann um leið að færa ræningjann (→).

- Sá sem notaði riddaraspjaldið á að færa ræningjann og setja hann ofan á talnaskífu einhvers annars reits.
- Hann má síðan ræna (og halda eftir) einu hráefnisspjaldi af landnema sem á bæ eða borg við þennan reit. Hafi tveiri eða fleiri byggt við reitinn velur hann frá hverjum hann rænrir spjaldi.
- Sá sem verði er að ræna heldur á hráefnisspjöldunum sínum földum á hendi þannig að ræninginn sjái ekki hvaða spjald hann dregur.
- Sá sem er fyrstur til að verða með 3 opin riddaraspjöld fyrir framan sig fær spjaldið Stærsta riddaraveldið en það gefur 2 stig.
- Um leið og annar leikmaður hefur snúið við fleiri riddaraspjöldum fær hann spjaldið og þar með bæði stigin.



Dæmi: Hans á leik og snýr riddaraspjaldi við. Hann færir ræningjann af fjallareitnum í skóginn með talnaskífunni 4. Hans má núna draga eitt hráefnisspjald annaðhvort úr hendi landnema A eða landnema B.

Mikilvægt: Leikmenn þurfa ekki að láta spjöld af hendi ef þeir eru með fleiri en 7 spjöld þegar riddaraspjaldi er snúið við. Það þarf einungis að gera það þegar teningunum er kastað og talan 7 kemur upp.

Ræninginn

Í upphafi spilsins stendur ræninginn í eyðimörkinni (→). Hann er einungis hreyfður þegar talan 7 kemur upp (→) eða þegar leikmaður notar riddaraspjald (→). Ef ræninginn hefur verið færður yfir á landsvæðisreit hindrar hann að reiturinn gefi hráefni af sér. Allir leikmenn, sem eiga bæi og/eða borgir við þennan reit, fá því ekki neinum hráefnum úthlutað fyrir þann reit á meðan ræninginn er þar.

Dæmi (sjá undir riddari): Hans á leik og talan 7 kemur upp. Hann verður nú að færa ræningjann. Ræninginn stóð á fjallareit. Hans lætur hann á talnaskífunum 4 sem er á einum skógarreitnum. Nú má hann draga eitt hráefnisspjald af hendi annars þvorts landnemans sem eiga bæina A eða B. Auk þess gildir það að komi talan 4 upp í næstu umferðum fá eigendur bæjanna A og B ekkert timburspjald. Þetta gildir þar til ræninginn er færður aftur þegar talan 7 kemur upp eða þegar riddaraspjald er notað.

S

Sjö kemur upp – ræninginn fer á kreik

Ef talan sjö kemur upp fær enginn leikmanna úthlutað hráefnisspjöldum. Þvert á móti:

- Allir leikmenn telja hráefnisspjöldin sem þeir eiga. Þeir sem eiga fleiri en 7 spjöld (þ.e. 8, 9 eða fleiri) velja helming spjaldanna úr og setja þau aftur í birgðastaflana. Ef fjöldi spjalda á hendi er oddatala er hún lækkuð niður í næstu jöfnu tölu og síðan helmingurinn tekinn af henni: Sá sem er t.d. með 9 hráefnisspjöld skilar 4 spjöldum.
- Dæmi:** Hans kastar 7. Hann befur aðeins 6 spjöld á hendi. Benni befur 8 spjöld og Vilhjálmur 11. Benni verður að skila 4 spjöldum en Vilhjálmur 5 (eftir að hafa jafnað 11 niður í 10).
- Landneminn, sem á leik, færir síðan ræningjann (→) á annan landsvæðisreit að eigin vali. Þar með gefur þessi reitur engin hráefni af sér. Auk þess má sá sem færði ræningjann ræna 1 hráefnisspjaldi af hendi landnema sem á bæ eða borg við reitinn. Ef 2 eða fleiri leikmenn eiga byggingu við reitinn velur hann af hverjum hann ætlar að ræna spjaldi. Sjá einnig riddari (→).

Sá sem á leik heldur síðan áfram á venjulegan hátt.

Slóðir

Þar sem jaðrar tveggja reita koma saman er slóð. Slóðir liggja því á mörkum landsvæða eða á milli landsvæðisreita og hafreita. Á hverri slóð má aðeins leggja einn veg (→). Slóðir leiða alltaf til vegamóta (→), staðurinn þar sem þrír reitir koma saman.



Stig

Sá sem er fyrstur til að ná 10 stigum þegar hann á leik er sigurvegari spilsins. Stig fást fyrir:

Bæ	1 stig
Borg	2 stig
Spjaldið Lengsta verslunarleiðin	2 stig
Spjaldið Stærsta riddaraveldið	2 stig
Þróunarspjöld (stigaspjöld)	1 stig

Allir landnemar byrja spilið með 2 bæi og því eru allir með 2 stig í upphafi spilsins. Það þarf því aðeins 8 stig til viðbótar til að vinna.

Stigaspjöld

Stigaspjöld eru ein tegund þróunarspjalda (→), því er hægt að kaupa þau. Þróunarspjöldin standa fyrir merkileg afrek á sviði menningar og eru táknúð með ákveðnum byggingum. Sérhvert stigaspjald gefur 1 stig. Sá sem kaupir stigaspjald geymir það á hvolfi. Þegar landnemi, sem á leik, nær 10 stigum, að stigaspjöldum sínum meðtöldum, snýr hann spjöldunum við og vinnur þar með spilið.

Råd: Stigaspjöld ættu ávallt að vera geymd þannig að aðrir leikmenn geti ekki dregið ályktanir um hversu mörg stigaspjöld landnemi á. Sá sem er alltaf með 1 eða 2 spjöld á hvolfi fyrir framan sig og notar þau ekki vekur grundsemdir um að spjöldin gætu verið stigaspjöld.

Strandlengja

Strandlengjan er þar sem landsvæðisreitur og hafið mætast. Hægt er að leggja veg meðfram strandlengjunni. Á vegamótum, sem liggja að hafreit, er hægt að byggja bæi sem síðar er einnig hægt að breyta í borgir. Gallinn er sá að við strandlengjuna tengjast bæir einungis einum eða tveimur landsvæðisreitum sem gefa af sér hráefni. Kosturinn er sá að hægt er að byggja við hafnarstæði sem gefur landnema kost á að skipta á hráefnum á hagstæðari hátt með kaupsiglingum. Hins vegar verður að hafa í huga að bæir við ströndina, sem ekki standa við hafnarstæði, gefa ekki kost á kaupsiglingum.

T

Talnaskífur

Stærð talnanna á talnaskífunum gefa til kynna hversu líklegt er að reiturinn, sem skífan er á, gefi af sér hráefni. Því stærri sem tölurnar eru, sem prentaðar eru á skífunar, því líklegra er að þær komi upp. Þannig eru reitir með talnaskífunar 6 og 8 líklegri til að gefa meira hráefni af sér en reitir með skífunar 2 eða 12.

U

Upphaf landnáms

Landnámið hefst eftir að breytileg uppröðun (→) leikborðsins er tilbúin til leiks.

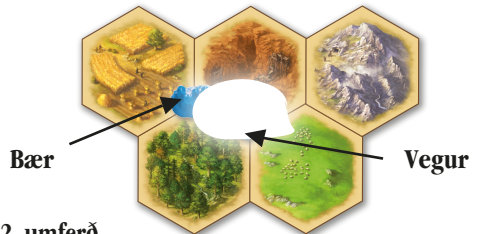
- Hver landnemi velur sér lit og fær spilakubbana í þeim lit: 5 bæi, 4 borgir og 15 vegi. Auk þess fær hann eitt byggingarkostnaðarspjald.
- Hráefnisspjöldin eru flokkuð í 5 stafla sem eru lagðir opnir í spilabakkana. Bökkunum er komið fyrir við hlið leikborðsins.
- Þróunarspjöldin (→) eru stokkuð og staflinn lagður á hvolf í lausa hólf bakkans.
- Sérspjöldin tvö ásamt teningunum eiga að vera tiltæk við leikborðið.
- Ræninginn er settur á eyðimörkina.

Upphaf landnáms tekur tvær umferðir og leggja allir landnemar 2 vegi og byggja 2 bæi:

1. umferð

Allir landnemar kasta báðum teningunum. Sá sem fær hæstu töluna byrjar. Hann setur niður bæ á auð vegamót (→) að eigin vali. Síðan leggur hann veg frá bænum í hvaða átt sem er. Leikmaðurinn honum á vinstri hönd er næstur í röðinni og síðan fylgja hinir koll af kalli. Hver landnemi setur niður 1 bæ og 1 veg.

Athugið: Þegar bæir eru settir niður verður að taka tillit til fjarlægðarreglunnar!



2. umferð

Þegar allir eru búinir að setja niður fyrsta bæinn sinn byrjar sá sem var síðastur í röðinni næstu umferð. Hann leggur þá niður sinn annan bæ og veg. **Athugið:** Sá sem er honum á hægri hönd gerir næst, þannig að sá sem hóf fyrstu umferðina er síðastur í annarri umferð.

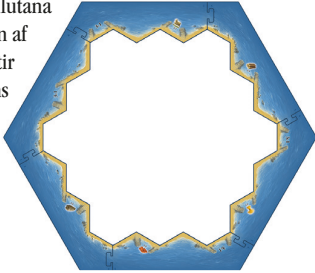
Seinni bæinn er hægt að setja á allt annan stað en þann fyrsta, á vegamótum að eigin vali. Hins vegar verður alltaf að hafa fjarlægðarregluna í huga. Seinni vegurinn verður að liggja frá seinni bænum í hvaða átt sem er.

Eftir að hafa sett niður seinni bæinn sinn fá allir landnemar fyrstu hráefnisspjöldin sín. Fyrir hvern landsvæðisreit, sem liggur að bænum sem lagður var í annarri umferð, fær leikmaður eitt samsvarandi hráefnisspjald úr birgðastaflanum. Sá sem hóf fyrri umferðina (en lagði síðastur niður annan

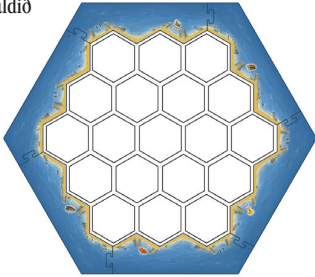
bæinn sinn) byrjar spilið. Hann kastar báðum teningunum. Talan, sem kemur upp, ræður því hvaða reitir gefa hráefni. Nytsamlegar ábendingar um hvernig á að setja niður bæi er hægt að finna undir atriðisorðinu kænka (→).

Uppröðun, breytileg

1. Setjið fyrst rammahlutana 6 með hafinu saman af handahófi. Takið eftir að bakhlíð rammans er án hafnarstæða. Nýtið aðeins framhliðina sem er með hafnarstæðunum.

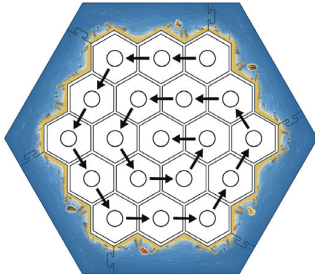


2. Stokkið sexhyrndu landsvæðisreitina og látið þá liggja á hvolfi í stafla. Takið alltaf efsta reitinn úr staflanum og leggið hann inn í rammann. Byrjið á að leggja meðfram einni hliðinni og haldið áfram þar til allir sexhyrndu reitirnir eru búnir og búið er að fylla inn í rammann.



3. Talnaskífunum komið fyrir:

- Setjið talnaskífunarnar við hlið leikborðsins og látið bókstafina snúa upp.
- Leggið síðan skífunarnar í stafrósröð á landsvæðisreitina. Byrjið á hvaða **hornreit** sem er og leggið skífunarnar rangsælis á reitina eins og sýnt er á myndinni. **Athugið:** Engin skífa er sett á eyðimörkina, þeim reit er sleppt.
- Þegar allar talnaskífunarnar eru komnar á sinn stað er þeim snúið við þannig að tölurnar snúa upp.

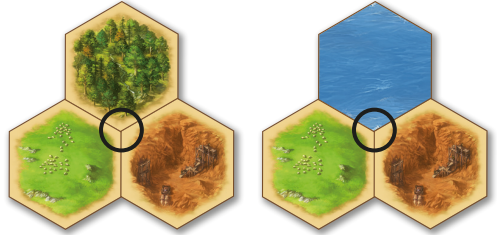


Næsta skref er Uppbaf landnáms (→)

V

Vegamót

Vegamót eru þar sem þrír landsvæðisreitir (einnig stundum hafreitir) mætast. Einungis má setja bæi niður á vegamótum.



Vegur

Vegur tengja saman eigin bæi eða borgir. Vegir eru lagðir á slóðum (→). Á hverja slóð má aðeins leggja einn veg (einnig meðfram standlengjunni). Vegur verður að vera lagður út frá vegamótum þar sem annaðhvort eigin bær eða borg stendur eða út frá óbyggðum vegamótum sem eigin veghluti tengist. Án vegalagningar er ekki hægt að byggja nýja bæi. Það er aðeins í einu tilviki sem hægt er að fá stig fyrir að leggja vegi og það er þegar komist er yfir spjaldið Lengsta verslunarleiðin (→).

Versla

Þegar leikmaður, sem á leik, hefur kastað teningunum til að sjá hvaða reitir gefa af sér hráefni má hann versla. Hann getur skipt við aðra landnema á hráefnisspjöldum (innanlandsverslun (→)), en einnig verslað án viðkomu hinna leikmannanna (kaupsinglar (→)). Þá skiptir hann spjöldunum sínum út fyrir spjöld úr birgðastöflunum. Sá sem á leik má skipta eins oft og lengi og hann vill á meðan hann á hráefnisspjöld til skiptanna.

Versla og byggja samtímis

Að versla og að byggja var skilið að í leiðbeiningunum til að auðvelda byrjendum að ná tókum á spiliinu. Fyrir þá, sem eru lengra komnir, er mælt með því að versla og byggja samtímis. Eftir að teningunum hefur verið kastað og hráefnunum hefur verið úthlutað má versla og byggja í hvaða röð sem er. Að sjálfsgöðu má til dæmis versla, byggja, versla aftur og byggja aftur - svo lengi sem landnemi á hráefni til þess. Þegar verslað er og byggt samtímis verður að gæta þess að ef landnemi byggir bæ við hafnarstæði má hann ekki nýta það fyrir en í næstu umferð.

Þ

Þróunarspjöld

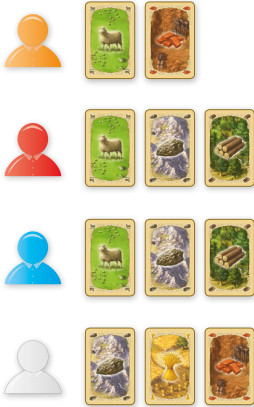
Til eru þrenns konar tegundir þróunarspjalda: Riddari (→), framfarir (→) og stig (→). Sá sem kaupir þróunarspjald tekur efsta spjaldið úr stokknum, sem er á hvolfi, og geymir það á hendi. Leikmenn halda því leyndu hvers konar þróunarspjöld þeir eiga þar til þau eru notuð.

Sá sem á leik má aðeins nota 1 þróunarspjald í hverri umferð: Annaðhvort 1 riddara- eða 1 framfaraspjald. Það skiptir ekki máli hvenær landnemi notar spjaldið þegar hann á leik. Hann getur jafnvel notað það **áður en hann kastar teningunum**. Það má hins vegar ekki nota spjald í sömu umferð og það er keypt. **Undantekning:** Kaupi leikmaður spjald, sem reynist vera stigaspjald (→), má hann snúa spjaldinu strax við ef hann nær 10. stigi sínu með því og hefur þar með unnið spilið. Stigaspjöldum (einu eða fleirum) er ekki snúið við fyrr en í lok spilsins, þegar einn landnemi hefur náð 10 stigum og þar með unnið spilið.

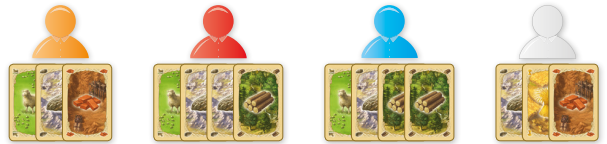
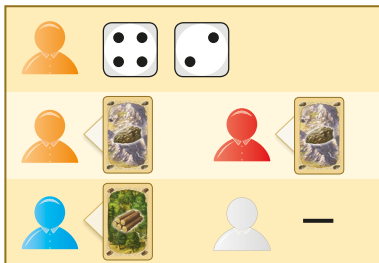
Ábending: Ef leikmaður er rændur (sjá Sjö kemur upp – ræningi fer á kreik) eiga bara hráefnisspjöldin að vera á hendi. Þróunarspjöldin eru þá á meðan sett til hliðar.

UPPHAF LANDNÁMS OG DÆMI UM SPIL

Upphafshráefni og spilaröð

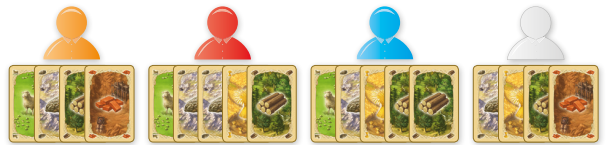
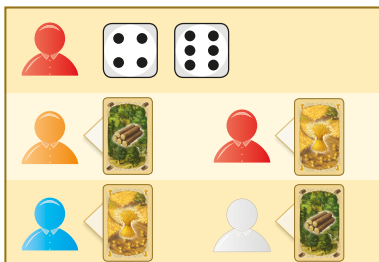


1. KAST



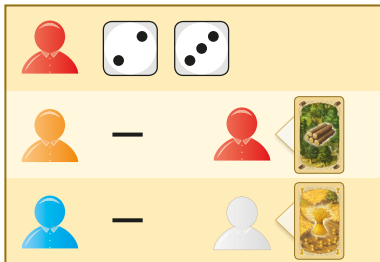
Appelsínuguli landneminn vill gjarnan eignast 1 timburspjald en með timbri og leir getur hann lagt veg. Rauður og blár eiga timbur. Rauður á aðeins 1 timburspjald og vill halda því. Blár á 2 timburspjöld og myndi skipta á einu þeirra í staðinn fyrir 1 leir. Þar sem appelsínuguli á aðeins 1 leir koma þau skipti ekki til greina. Appelsínuguli verslar því ekkert né byggir. Hann lætur teningana ganga áfram til rauða landnemans.

2. KAST



Rauði vill gjarnan eignast 1 leir en appelsínuguli og hvít vilja halda sínum leir. Rauður verslar því ekkert. Hann á 1 málm, 1 korn og 1 ull og kaupir með því þróunarspjald. Hann fær spjaldið Framfarir: Uppfinning. Rauður lætur teningana ganga áfram til bláa landnemans.

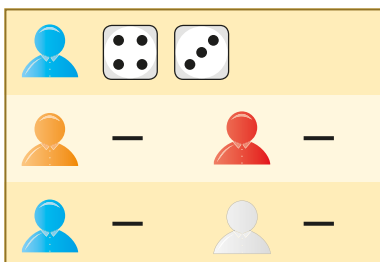
6. KAST



Rauði vill byggja borg. Hann á 2 málmspjöld og framfaraspjaldið Uppfinning. Með því getur hann fengið 2 hráefni að eigin vali en auk þess verður hann að komast yfir 1 málm eða 1 korn. Hann býður því 1 timbur eða 1 leir fyrir 1 korn eða 1 málm. Hvítur á 2 kornspjöld en skynjar það að rauður þarf nauðsynlega á korninu að halda. Hann segist láta rauðan fá 1 korn fyrir 1 leir og 1 timbur. Rauður er ekki spenntur fyrir þessu boði en með gnistandi tönnum tekur hann því. Rauður lætur hvítan fá 1 leir + 1 timbur en fær 1 korn. Rauður notar uppfinningaspjaldið og tekur 1 málm og 1 korn og byggir borg með 3 málm- og 2 kornspjöldum. Uppfinningaspjaldið er látið aftur í kassann en það er ekki notað meira í þessu spili.



7. KAST



Síðasta umferð angrar bláa landnemann. Hann hirti ekki um tilboð rauða um 1 málm fyrir 1 korn en hvíti náði þá að gera góð kaup, þ.e. fékk 2 spjöld fyrir 1. Því vill hann koma höggi á hvíta landnemann. Kornreitir nr. 9 er reyndar góður kostur til að láta reningjann á en bæði hvíti og rauði eru með bæ við það svæði. Það hentar bláa hins vegar mjög vel að enginn nema hann hafi aðgang að ull í næstu umferðum og ákveður því að loka á hagsælt beitiland hvíta landnemans. Í þessari umferð spyr blái reyndar hvort einhver geti boðið sér ullarspjald en jafnvel fyrir 2 timburspjöld tekur enginn því boði – en enginn á ull á hendi. Blár verslar því ekkert né byggir.



Blár færir reningjann af eyðimörkinni og lætur hann á beitilandið með talnaskéfu nr. 8. Hann dregur eitt spjald (timbur) af bendi hvíta landnemans.

8. KAST



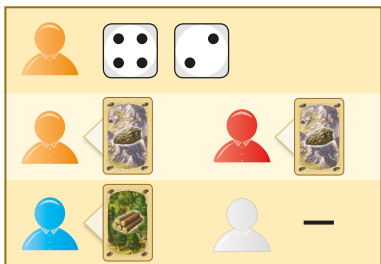
Þar sem það má spila út riddaraspjaldi hvenær sem er, meðan leikmaður á leik, ákveður hvíti landneminn að spila út riddarasjaldinu sínu áður en hann kastar teningunum. Með því opnar hann svæðið sitt en lokar á landsvæði sem bær hans liggja ekki að. Þetta kemur sér mjög vel fyrir hvíta en ef hann hefði kastað teningunum fyrst hefði hann ekki fengið neitt hráefni fyrir bæinn sinn við beitilandið.

Hvítur vill gjarnan fá aftur timburspjaldið sem rænt var af honum í síðasta kasti. Hins vegar er blái með 5 spjöld á hendi og því talsverðar líkur á því að hvíti dragi annað hráefnisspjald en timbur. Þar sem rauði er aðeins með 1 timburspjald á hendi ákveður hvíti lokar að ræna hann. Riddaraspjaldið setur hvíti opið niður fyrir framan sig. Hvítur er með næg hráefni fyrir 1 bæ sem hann byggir.

Hvítur notar riddaraspjaldið sitt áður en hann kastar teningunum. Hann færir ræningjann á akurinn með töluna 10 og rænir af rauða landnemanum (timbur).



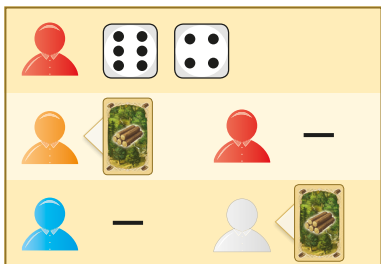
9. KAST



Appelsínuguli landneminn reynir alls ekkert að versla þar sem hann grunar að hráefnin sem hann þarf séu ekki í boði. Hann notar því framfaraspjaldið Vegagerð og leggur niður 2 vegi. Spjaldið lætur hann aftur í kassann en það er ekki notað meira í þessu spili.



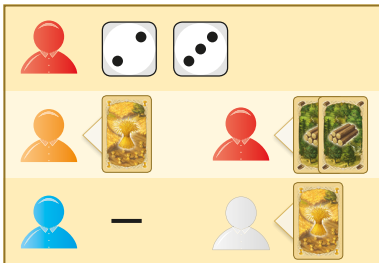
10. KAST



Ræninginn lokar á kornreitinn með talnaskifjuna 10 og því fá rauði og blái engum hráefnum útblutað fyrir reitinn.

Rauður á aðeins eitt hráefnisspjald. Því byggir hann hvorki né verslar í þessari umferð og lætur teningana ganga áfram til bláa landnemans.

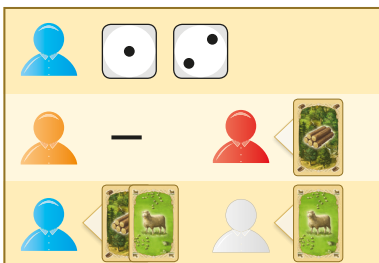
14. KAST



Rauður leggur 1 veg og geymir afganginn af hráefnisþjöldum sínum.



15. KAST



Blár vill gjarnan eignast 1 kornspjald til að geta keypt þróunarspjald en enginn verklar við hann. Því leggur blái 1 veg.



16. KAST



Hvítur á núna nóg af ull og á sérhæfða ullarhöfn. Hann getur skipt 2 x 2 ullarspjöldum fyrir 2 hráefnisþjöld að eigin vali. Hann ættri næstum því nóg fyrir einni borg. Þess vegna spyr hvítur hvort einhver hafi áhuga á því að eignast ull í skiptum fyrir málm eða korn. Blár hefur engan áhuga á ull og appelsínugulur er sjálfur að safna fyrir borg. Rauður hefur ekki fengið mikla ull í spilinu (hefur bara aðgang að beitilandi nr. 12) en vill bráðum byggja bæ. Því skiptir hvítur við rauðan á 2 ullarspjaldi fyrir 1 málm. Hvítur skiptir ullinni á ullarhöfninni, 2 ullarspjöld fyrir 1 málm og 2 ullarspjöld fyrir 1 korn og byggir síðan 1 borg.





Hvítur hefur 4 stiga forskot. Hann á borg og bæ við gjöfult beitiland með talnaskífunni nr. 8. Þessi mikla ullaframleiðsla og aðgangur að ullahöfninni gefur honum mjög marga möguleika á skiptum. Styrkur hvíta er hins vegar háður því að talan 8 komi oft upp. Auk þess er beitilandið með tölunni 8 ákjósanlegur kostur fyrir ræningjann, að minnsta kosti á meðan hvítur hefur forustuna. Þrátt fyrir að hvítur hafi núna ekki nein spjöld á hendi ætti framleiðslan að vera næg til að hann geti haldið fljótt áfram við að byggja bæi. Þar sem hvítur hefur aðeins aðgang að einum lélegum málmlandsvæðisreit verður hann bráðum að ákveða sig hvort hann safni saman málmni með ullahöfninni eða hvort hann kaupir frekar þróunarspjöld og byggir 1 – 2 bæi. Hann hefur nú þegar spilað út einu riddaraspjaldi og því er sennilegra að hann velji síðari kostinn.

Appelsínuguli landneminn hefur 3 stig en 7 spjöld á hendi. Ef hann er heppinn með næstu teningaköst (5, 8, eða 9) getur hann byggt borg. Þar sem hann er með góða málm- og kornframleiðslu getur verið vænlegt fyrir hann að breyta bæjunum sínum í borgir. Venjuleg höfn getur komið sér vel fyrir appelsínugulan vegna þeirra hráefna sem hann er að fá. Bygging á hafnarstæði með 3:1 kjörum krefst þess að vegur sé lagður. Vandamál appelsínugula er það að til að fá síðustu

stigin er hann að keppa við bláa um lengstu verslunarleiðina og við hvíta um stærsta riddaraveldið en þeir eru báðir sterkari hvor í sinni hráefnisframleiðslunni. Þrátt fyrir það er staða appelsínugula sterk og lofar góðu.

Rauður er með 3 stig en engu að síður er hann í frekar erfiðri stöðu. Akurreiturinn, sem hann hefur aðgang að, er lokaður og stækkunarmöguleikar rauða eru takmarkaðir. Rauður þarf nauðsynlega annan bæ (er aðeins með 1 akur) og ætti því sem fyrst að reyna að leggja fleiri vegi og tryggja sér aðgang að fleiri bæjarstæðum.

Blár er einnig með 3 stig og á við svipað vandamál að stríða og rauði landneminn. Staki vegurinn hans er læstur inni vegna bygginga hvíta og appelsínugula. Á öðrum auðum vegslóðum, sem koma til greina, hafa rauði og appelsínuguli einnig áhuga á. Blár stendur þó betur að vígi með hólareit nr. 8 og skógarreit nr. 6 því að þeir gefa af sér hráefnin sem þarf til vegalagningar. Þar sem erfið er fyrir bláa að byggja margar borgir ætti hann að einbeita sér að því að byggja fleiri bæi og leggja fleiri vegi - og komast yfir spjaldið Lengstu verslunarleiðina.

Hvernig sem framhaldið er þá er spilinu hvergi nærri lokið!



NORDIC GAMES



NÚ GETUR ÞÚ
FYLGST MEÐ NORDIC
GAMES Á FACEBOOK
OG FENGIÐ
ALLAR HEITUSTU
FRÉTTIRNAR.

facebook



- Viltu vita meira um CATAN heiminn?
- Hefurðu áhuga að vita meira um höfundinn Klaus Teuber og spilin hans?
- Viltu keppa á Catan mótum?
- Vantar þig varahluti?

catan.com

Höfundur: Klaus Teuber
Leyfi: Catan GmbH © 2002, catan.de
Myndskreyting: Michael Menzel
Grafísk hönnun: Michaela Kienle
Hönnun spilakubba: Andreas Klobber
3D vinnsla: Andreas Resch
Ritstjóri 2015 útgáfunnar: Arnd Fischer
Ritstjóri: Reiner Müller, Sebastian Rapp
Reglur uppfærðar í janúar 2015

© 1995, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: + 49 711 2191 - 199
info@kosmos.de, kosmos.de

Útgefandi: Nordic Games, www.nordicgames.is

Öll réttindi áskilin. Framleitt í ÞÝSKALANDI
Vörunúmer 9001