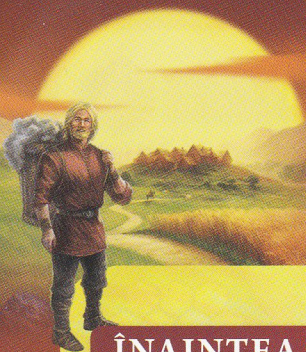




CATAN

— EXTENSIE 5-6 JUCĂTORI —
JOCUL DE BAZĂ

ÎNAINTEA PRIMULUI JOC:

Desprindeți părțile preștanțate din cadrul lor de carton!

Important: Pentru jocul în cinci sau șase jucători aveți nevoie de **toate** regiunile hexagonale din **ambele** seturi! Folosiți în schimb **numai jetoanele cu numere din această extensie!**

Indicație: Astfel, piesele diferitelor seturi Catan pot fi separate din nou, dacă e necesar. Hexagoanele și jetoanele extensiei sunt marcate cu simbolul:  Acesta este localizat în colțul din stânga jos pe fața hexagoanelor și pe spatele jetoanelor cu numere.

MATERIALE DE JOC:

- 11 regiuni hexagonale:
 - câte 2 x păduri, câmpuri de cereale, pășuni, dealuri și munți, 1 x deșert
- 25 cărți cu resurse (5 de fiecare tip)
- 9 cărți de dezvoltare
- 2 cărți cu costuri de construcție
- 4 margini
- 2 seturi cu figurine de joc (un set conține 5 așezări, 4 orașe și 15 drumuri)
- 28 jetoane cu cifre

Notă asupra diferitelor ediții Catan

Gama de jocuri CATAN, extensiile și adăugările acestora, au fost revizuite de câteva ori de la apariția lor până în prezent. Jocurile din ediția 2015 pot fi combinate fără nicio restricție cu cele din ediția 2010. De asemenea, toate jocurile începând cu anul 2003 (cu figurine de plastic) au aceleași componente ca și cele din ediția 2015. Diferă doar grafica regiunilor hexagonale precum și cea a cărților de joc. Astfel, toate edițiile Catan care conțin figurine de plastic sunt compatibile între ele.

Jocurile apărute din 1995 până în 2002 (cu figurine de lemn) pot fi combinate doar parțial cu ediția 2015. Începând cu 2003 au fost făcute schimbări majore la componentele jocurilor. Cu toate acestea, există posibilitatea combinării acestor ediții mai vechi cu cele noi, cu ajutorul unui “Kit de compatibilitate”. Acesta poate fi comandat prin intermediul magazinului online catanshop.de.

Aveți jocuri din ediții diferite? Pe pagina www.catan.de puteți găsi informații despre diferențele dintre acestea și posibilitatea de a le folosi împreună. Bineînțeles că ne puteți contacta prin e-mail (contact@catan.ro) sau chiar telefonic iar noi vom fi bucuroși să vă ajutăm în găsirea unei soluții.

ALCĂTUIREA VARIABILĂ A PLANȘEI

Întâi se assemblează cadrul care este compus din 10 părți: 6 rame din jocul de bază și 4 părți (cele albastre) din această extensie. Plasăți aleator cele 6 rame din jocul de bază, cu partea pe care sunt imprimate porturile în sus și montați între ele, ca în desen, cele 4 părți mai mici.

Insula va fi compusă dintr-un total de 30 de piese (din ambele seturi).

- Amestecați toate regiunile hexagonale cu fața în jos și așezați-le într-un teanc. Luând de fiecare dată o regiune de deasupra teancului, așezați-le după cum urmează:

6 regiuni se amplasează una lângă alta pe diagonala orizontală din mijloc; deasupra și dedesubt se așează câte un rând cu 5 regiuni; urmează câte un rând de 4 de regiuni iar apoi câte un rând de câte 3 regiuni, insula fiind acum completă.

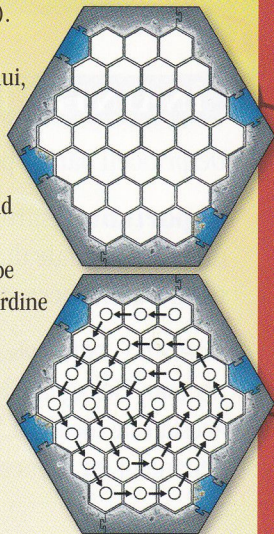
- Așezați acum cele 28 de jetoane cu numere (din această extensie) pe planșa de joc, cu partea pe care sunt imprimate literele în sus, în ordine alfabetică. Începeți dintr-un colț al insulei și continuați șirul în spirală spre interior, până în centrul insulei.

Întoarceți jetoanele cu numerele în sus.

Cele două câmpuri de deșert rămân fără jetoane.

Indicație: Ultimele trei cipuri au câte două litere – Za, Zb, Zc.

- Hoțul este așezat inițial pe unul din cele două deșerturi.



DESFĂȘURAREA JOCULUI

Se joacă după aceleași reguli ca și jocul de bază pentru 3/4 jucători, cu o excepție!

Ca de obicei, jucătorul care este la rând (jucătorul A) face cele trei acțiuni:

- 1) dă cu zarurile, după care se împart resursele care au fost produse,
- 2) poate negocia cu ceilalți jucători sau face schimburi cu banca,
- 3) poate să construiască.

Acum apare excepția:

După ce jucătorul A și-a terminat tura, începe o fază de construcție suplimentară: toți ceilalți jucători au voie, pe rând, să construiască și să cumpere cărți de dezvoltare.

Practic lucrurile se desfășoară astfel:

Jucătorul A a terminat de construit. Înainte de a da zarurile vecinului său din stânga, care ar fi următorul la rând, întreabă toți jucătorii dacă vor să construiască ceva. Dacă un jucător dorește acest lucru, are voie imediat să construiască și/sau să cumpere cărți de dezvoltare. Dacă sunt mai mulți jucători doritori, atunci se ține cont de ordinea în care aceștia sunt așezați: jucătorul care urmează să dea cu zarurile (din stânga jucătorului A) începe, după care **în sensul acelor de ceasornic** urmează și ceilalți doritori. Apoi, se revine la regulamentul jocului de bază, jocul continuând cu rândul următorului jucător (în sensul acelor de ceasornic).

Important: În faza de construcție suplimentară jucătorii au voie doar să construiască așezări, drumuri, orașe și/sau să cumpere cărți de dezvoltare. Nu au voie să joace cărți de dezvoltare sau să facă negoț, orice formă de comerț (atât cu banca cât și cu ceilalți jucători) fiind interzisă în această fază.

INDICAȚIE: Prin introducerea fazei de construcție suplimentară aveți ocazia de a influența jocul chiar și atunci când nu este tura dumneavoastră. De aceea trebuie ca atunci când ceilalți jucători sunt în faza de negoț, să schimbați cu ei tot ce vă poate avantaja. Fiindcă puteți construi după tura fiecărui jucător dacă dețineți resursele necesare și astfel puteți să le-o luați înainte celorlalți jucători. Desigur, puteți chiar să-i jucați o festă hoțului care este mereu la pândă!

Author: Klaus Teuber
Licență: Catan GmbH © 2002, catan.de
Ilustrații: Michael Menzel
Tehnoredactare: Michaela Kienle
Grafică-3D: Andreas Resch
Design figurine: Andreas Klobner

© 1996, 2015 KOSMOS Verlag
Pflizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart

Toate drepturile rezervate.
PRODUȘ ÎN GERMANIA.
Art.-Nr.: 693428



Catan pentru excursii, oriunde!