Klaus Teuber

COLONIȘTII DIN CATAN

EUROPA

INTRODUCERE

În ultima parte a Evului Mediu negoțul a înflorit în Europa. Breslele de negustori, ca de exemplu Liga Hanseatică, comercianții din familia Welser sau negutătorii din nordul Italiei, au reușit să înființeze posturi comerciale și depozite în toate marile orașe europene, oferind populației bunuri de toate felurile: blănuri din nord, stofe din Flandra, vinuri din ținuturile sudice precum și mirodenii din India. Dar cel mai important produs era sarea de care era nevoie în Evul Mediu mai ales pentru conservarea alimentelor.
Intrați în rolul unui puternic prinț al comerțului! Începeți cu posturi comerciale în trei orașe. Din aceste locații puteți recruta negustori pe care îi veți trimite în alte orașe mai îndepărtate pentru a înființa noi posturi comerciale. Cu cât aveți mai multe posturi comerciale, cu atât mai multe bunuri vor fi disponibile și veți putea vinde mai profitabil în orașele străine. Pentru a vă putea transporta bunurile în siguranță la destinație veți putea înființa atât rute maritime cât și pe uscat iar pe negustori îi veți putea dota cu caravane comerciale. Cel care va aproviziona primul orașele străine cu toate bunurile sale va câștiga jocul!

MATERIALE DE JOC

1 Planșa de joc:

Planșa principală cu toată Europa (având desenată o corabie)

Planșa de joc scurt fără Europa de Vest (având simbol o balenă)

185 figurine din lemn:

120 rute comerciale (câte 30 în 4 culori)

48 posturi comerciale (câte 12 în 4 culori)

8 caravane comerciale (câte 2 în 4 culori)

8 negustori (câte 2 în 4 culori)

1 Hoț (negru)

120 cărți de joc:

câte 19 din cele 5 tipuri de resurse, 25 cărți de dezvoltare

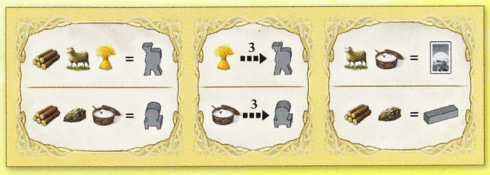
2 planșe ștanțate cu:

40 bunuri comerciale (mărfuri)

68 monede (52 x 1, 16 x 3)

15 jetoane cu numere

4 cărți cu costuri de construcție/recrutare



2 suporturi pentru cărți

2 zaruri

KOSMOS

PLANŞA DE JOC

Planşa de joc prezintă harta Europei formată din 5 tipuri de regiuni, fiecare producând un anumit tip de resurse:

- Păduri (Păduri şi Păduri montane) care produc "Lemn".
- Păşuni (Păşuni şi Păşuni alpine) care produc "Lână".
- Terenuri arabile care produc "Cereale".
- Munţi din care se extrage "Minereu".
- Regiuni salinifere din care se extrage "Sare" (atât din apa mării cât şi din zăcăminte).

Latura comună a două regiuni hexagonale reprezintă o "cale de acces".

Punctul comun a trei regiuni hexagonale reprezintă o "răscruce". Răscrucile cu hexagoane de culoare maro sau violet reprezintă oraşele. Cele de culoare violet sunt oraşe care se construiesc în faza incipientă.

Hartă

PREGĂTIREA JOCULUI

- Dacă jocul este nou desprindeți cu atenție părțile ștanțate de carton, din planșe.
- Plasați planșa de joc în mijlocul mesei. Dacă acesta este primul joc folosiți planșa cu jocul scurt (cu simbolul balenei desenat pe apă, în partea stângă și fără regiunile vest europene). Dacă ați jucat deja un joc scurt puteți să mai jucați încă unul sau puteți utiliza planșa cealaltă (de pe verso), care este marcată cu o corabie, pentru a încerca varianta completă a jocului.
- Unele regiuni de pe hartă au un cerc în mijloc, fără niciun număr. Cinci dintre aceste cercuri sunt desenate cu linie punctată. Distribuiți jetoanele cu numere pe aceste spații, asigurându-vă că jetoanele au aceeași culoare cu spațiile pe care le amplasați.
- Plasați restul *jetoanelor* **cu fața în jos** într-un teanc, pe un spațiu liber de pe planșă (pe zona marină, eventual).
- Amestecați *cărțile de dezvoltare* și plasați-le într-unul din compartimentele suporturilor de cărți.
- Sortați cărțile de resurse în cinci pachete, câte unul pentru fiecare tip de resursă și plasați-le cu fața în sus în suporturile de cărți. Pe parcursul jocului din aceste pachete se vor putea aproviziona cei care produc resurse.
- Plasați suporturile cu cărți lângă planșa de joc.
- Plasați figurina neagră a hoțului pe oricare regiune care **nu are** număr sau un jeton cu număr.
- Fiecare jucător primește 3 galbeni (3 monede cu valoarea 1). Restul monedelor vor fi plasate lângă tabla de joc.
- Plasați jetoanele cu bunuri comerciale lângă planșa de joc.
- Fiecare jucător primește câte o carte cu costuri de construcție/recrutare și își alege o culoare, primind următoarele figurine:
  - 30 rute comerciale
  - 2 caravane comerciale
  - 2 negustori
  - posturi comerciale; numărul acestora depinde de numărul de jucători precum și de varianta de joc (scurt sau complet).

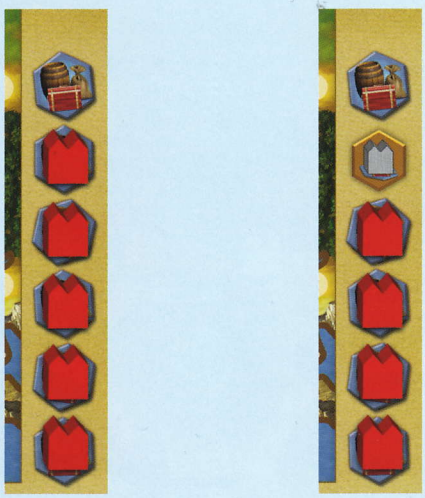
Pregătirea jocului scurt

Dacă jucați pentru prima dată sau nu aveți prea mult timp la dispoziție, folosiți planșa care nu are partea vestică a Europei.

- În cazul unui joc **în trei persoane** fiecare va primi opt figurine cu posturi comerciale și șase jetoane cu bunuri. Cele 6 bunuri vor fi amplasate de fiecare jucător pe spațiile din depozitul propriu, câte un jeton pe fiecare poziție, începând de jos în sus. Cinci posturi comerciale vor fi plasate câte unul desupra fiecăruia din ultimele cinci bunuri din depozit (cele de jos) iar jetonul de pe poziția superioară nu este acoperit. Restul de 3 posturi comerciale vor fi folosite în faza inițială.

Pregătirea depozitelor în jocul scurt:

pentru 3 jucători *pentru 4 jucători*



- **Pentru jocul în patru persoane** fiecare jucător primește șapte posturi comerciale și cinci jetoane cu bunuri. Cele 5 jetoane cu bunuri sunt amplasate de fiecare jucător în propriul depozit, ultimul jeton fiind amplasat pe poziția superioară din depozit. Patru posturi comerciale vor fi amplasate câte unul deasupra fiecăruia din cele 4 bunuri din partea de jos a depozitului. Jetonul din partea superioară a depozitului va rămane neacoperit. Celelalte 3 figurine cu posturi comerciale vor fi folosite în faza inițială.
- Figurinele și jetoanele nefolosite vor fi puse în cutia jocului.
- Pentru pregătirea jocului complet (varianta mai lungă) vă rugăm să folosiți indicațiile de la pagina 10.

Faza inițială pentru jocul scurt

Dacă jucați varianta scurtă pentru prima dată folosiți pozițiile indicate pentru faza inițială. Jucătorul cu piese roșii va începe. Începând cu jocul al doilea puteți folosi **poziționarea variabilă inițială.** Regulile pentru aceasta sunt detaliate la pagina 10 în capitolul "Explicații".

- Fiecare jucător își plasează cele trei posturi comerciale rămase, o rută comercială și o caravană comercială pe planșa de joc ca în figura de pe pagina următoare.
- Jucătorii primesc pentru început următoarele resurse:
  Roșu: 1 Lemn, 1 Cereală, 1 Sare
  Albastru: 1 Sare, 1 Lemn, 1 Minereu
  Alb: 1 Lemn, 1 Cereală, 1 Lână
  Portocaliu: 1 Minereu, 1 Sare, 1 Cereală

- **La jocul în trei** veți plasa de asemenea pe hartă posturile comerciale de culoarea nefolosită (a patra) ca în figura de mai jos - mai puțin rutele comerciale și caravanele. Posturile comerciale de culoarea nefolosită vor fi neutre. Acestea nu vor produce resurse de-a lungul jocului dar pot fi aprovizionate cu bunuri comerciale.

SCURTĂ PRIVIRE DE ANSAMBLU

Primul jucător își efectuează acțiunile din prima tură. Apoi ceilalți jucători urmează în ordinea acelor de ceasornic. O tură constă într-o *Fază de producție* și o *Fază de acțiuni.*

Faza de producție (pentru detalii vezi pagina 5)
Aruncați zarurile! Dacă rezultatul este "7" activați și mutați hoțul. Orice alt rezultat determină producerea de resurse și distribuirea cărților cu resursele aferente jucătorilor.

Faza de acțiuni (pentru detalii vezi pagina 6)
Atâta timp cât plătiți cu resursele necesare, puteți face următoarele acțiuni de câte ori doriți, în orice ordine. Puteți de exemplu să negociați, apoi să construiți/recrutați, să negociați din nou și să mutați caravana comercială sau negustorul propriu.

- **Negociere:** Puteți să faceți schimb de resurse prin negociere- cu adversarii și/sau cu stocurile de resurse din suportul de cărți.
- **Construcții – achiziții – dezvoltare:** Puteți folosi resursele proprii pentru a recruta un negustor, pentru a înființa o caravană comercială și pentru a construi rute comerciale (drumuri). De asemenea puteți achiziționa cărți de dezvoltare.
- **Mutarea negustorilor și construcția posturilor comerciale:** Plătiți o resursă de Cereale pentru a vă putea muta negustorul maxim 3 răscruci. Dacă acesta va fi plasat în final pe un spațiu liber al unui oraș, trebuie să îl înlocuiți cu un post comercial propriu (negustorul înființează un punct de lucru).
- **Mutarea caravanelor comerciale și vânzarea bunurilor:** Plătiți o resursă de Sare pentru a vă muta caravana pe maxim trei rute comerciale. Dacă în timpul mișcării caravana trece printr-un oraș în care există un post comercial al unui alt jucător sau un post comercial neutru (jocul în trei), unde nu au fost încă plasate jetoane cu bunuri,

atunci puteți livra un jeton cu bunuri (strecurați-l sub figurina postului comercial).

- **Jucarea unei cărți de dezvoltare:** Puteți juca o carte de dezvoltare pe tură, dar nu puteți juca o carte pe care ați achiziționat-o în aceeași tură.

REGULILE DETALIATE

FAZA DE PRODUCȚIE

Începeți tura cu aruncarea zarurilor.
(Notă: Înainte de a arunca cu zarurile aveți posibiliatea să jucați cartea de dezvoltare "Lăncier".) În funcție de rezultatul ieșit la aruncarea zarurilor, poate apărea una din următoarele două situații:

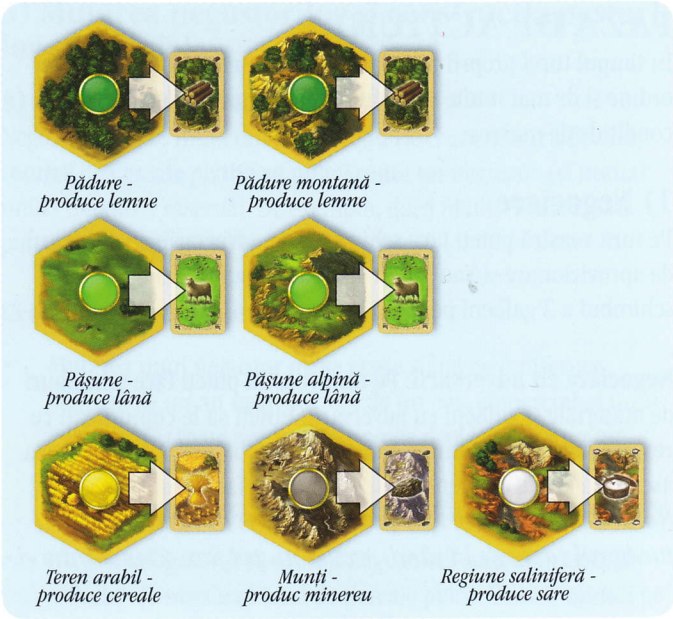
"7" la aruncarea zarurilor și mutarea hoțului

Dacă ați dat "7" nu se primesc resurse și nu se dau compensații în galbeni (vezi coloana din dreapta). În schimb, hoțul va ataca:

- **Pierderea resurselor:** Fiecare jucător care deține mai mult de 7 resurse trebuie să selecteze jumătate dintre ele și să le decarteze în stocurile de resurse din suporturile de cărți. Rotunjirea se face în jos (ex: pentru 9 cărți se decartează 4).
- **Mutarea hoțului:** Jucătorul care a dat "7" trebuie să mute hoțul pe o altă regiune la alegere.
- **Furați o resursă:** În sfârșit, puteți apoi să "furați" o resursă de la unul din adversarii care au un post comercial în vecinătatea regiunii pe care ați amplasat hoțul. Trageți o carte din resursele adversarului respectiv și păstrați-o. Dacă 2 sau mai mulți jucători au posturi comerciale în vecinătate, puteți alege de la care dintre ei veți trage cartea respectivă. Dacă nu există posturi comerciale în vecinătatea regiunii pe care ați mutat hoțul, nu primiți nimic.

Rezultatul zarurilor diferit de "7". Regiunile produc resurse pentru toți jucătorii

- Fiecare jucător care are cel puțin un post comercial în vecinătatea unei regiuni cu numărul care tocmai a ieșit la zar, ia câte o resursă de tipul respectiv pentru fiecare post propriu din vecinătatea regiunii. Ilustrația următoare prezintă tipul de resurse produse de fiecare regiune.
- Dacă aveți 2 sau 3 posturi comerciale în vecinătatea unei regiuni primiți câte o resursă pentru *fiecare*.
- **Blocada producției:** Dacă la zar iese numărul unei provincii blocate de hoț, proprietarii posturilor adiacente nu vor primi resurse de la regiunea respectivă.



Păstrați-vă cărțile cu resurse în mână. Ceilalți jucători pot ști în orice moment câte resurse aveți însă nu vor ști de care anume.

Criza de resurse:
Dacă nu sunt îndeajuns de multe resurse în pachetul de aprovizionare astfel încât toți jucătorii să își ridice întreaga producție, aceștia nu vor mai primi deloc resursele respective în acea tură.

Compensarea pentru frig:
Dacă nu primiți resurse într-o tură, luați 1 galben în compensație. Această situație poate apărea în cazul în care regiunile învecinate posturilor comerciale proprii nu produc din cauzele următoare: numărul ieșit la aruncarea zarurilor nu este printre numerele de pe regiunile învecinate; hoțul ocupă regiunea cu numărul ieșit la aruncarea zarurilor; apare o criză de resurse(vezi mai sus). Această regulă se aplică tuturor jucătorilor.

Exemplu: *La aruncarea zarurilor iese numărul „5". Jucătorul cu piese albastre are un post comercial în Lyon, lângă pășune. Acesta primește 1 Lână. Jucătorul cu piese portocalii și cel cu piese roșii au câte un post comecial lângă terenul arabil, la Köln și Nürnberg - deci vor primi câte 1 Cereală. Jucătorul cu piese albe nu primește resurse și va lua 1 galben drept compensație.*

FAZA DE ACȚIUNI

În timpul turei proprii puteți face următoarele acțiuni în orice ordine și de mai multe ori, atâta timp cât sunt îndeplinite condițiile de mai jos:

1) Negociere

Pe tura voastră puteți face schimburi cu adversarii, cu depozitul de aprovizionare și/sau puteți cumpăra resurse la alegere în schimbul a 2 galbeni pentru 1 carte.

Negociere cu adversarii: Pe tura voastră puteți face schimburi de materiale și galbeni cu adversarii. Puteți să le comunicați ce resurse doriți și ce resurse oferiți la schimb. Puteți de asemenea asculta ofertele oponenților și apoi puteți face contraoferte.
Notă: *Ceilalți jucători pot face schimburi de resurse doar cu jucătorul care este la rând. Aceștia nu pot face schimb între ei.*

Cumpărați resurse cu galbeni: Pentru 2 galbeni puteți cumpăra orice resursă la alegere. Plătiți cei 2 galbeni la bancă și luați în schimb resursa dorită.
Important: *Pe tura dumneavoastră puteți utiliza galbeni pentru a cumpăra maxim* ***2 resurse****.*

Schimbul de resurse cu depozitul de aprovizionare: Puteți schimba 3 resurse de același tip cu o altă resursă din depozit la alegere sau cu 1 galben.
Notă: Nu puteți schimba resurse de același tip (ex: trei resurse de Minereu pentru una tot de Minereu).

2) Construcția/recrutarea; cumpărarea cărților de dezvoltare

Pentru a recruta un negustor, pentru a înființa o caravană comercială, pentru a construi o rută comercială **sau** pentru a cumpăra o carte de dezvoltare, trebuie să formați anumite combinații de resurse pe care să le depuneți în depozitul de aprovizionare. După ce achitați costurile luați piesa respectivă și plasați-o pe tabla de joc sau luați cartea de dezvoltare de deasupra pachetului și păstrați-o în fața dumneavoastră cu fața în jos. Atâta timp cât achitați costurile, puteți construi de câte ori doriți pe tura dumneavoastră.
Notă: În cazul în care ați utilizat toate piesele proprii pentru rute comerciale, atunci nu mai puteți construi altele. De aceea trebuie să vă planificați rețeaua de rute comerciale foarte atent.

A) O carte de dezvoltare costă: 1 Lână și 1 Sare
Pentru a cumpăra o carte de dezvoltare trebuie să achitați o resursă de Lână și una de Sare. Trageți cartea de dezvoltare de deasupra pachetului, uitați-vă la ea și plasați-o în fața dumneavoastră fără ca ceilalți să o vadă.
Important: *Nu puteți juca o carte de dezvoltare în aceeași tură în care a fost cumpărată. Într-o tură nu puteți juca mai mult de o carte de dezvoltare.*

B) Un negustor costă: 1 Lână, 1 Cereală, 1 Lemn

Pentru a recruta un negustor trebuie să achitați 1 Lână, 1 Cereală și 1 Lemn. Vă puteți plasa noul negustor lângă oricare post comercial propriu. În cazul în care aveți deja ambii negustori pe planșa de joc, trebuie să îl luați pe unul din ei și să îl reamplasați. Costurile pentru această acțiune sunt aceleași ca și pentru recrutare.

C) O caravană comercială costă: 1 Minereu, 1 Lemn, 1 Sare

Pentru a construi o caravană comercială trebuie să achitați 1 Minereu, 1 Lemn și 1 Sare. Trebuie să plasați noua caravană lângă o rută comercială proprie din vecinătatea unui post comercial propriu.
În cazul în care aveți deja ambele caravane pe planșa de joc, trebuie să luați una din ele și să o reamplasați. Costurile pentru această acțiune sunt aceleași ca și pentru construcție.
Important: *Ruta comercială pe care plasați caravana trebuie să fie neapărat a dumneavoastră și să fie în vecinătatea unui post comercial propriu.*

D) O rută comercială costă: 1 Minereu și 1 Lemn

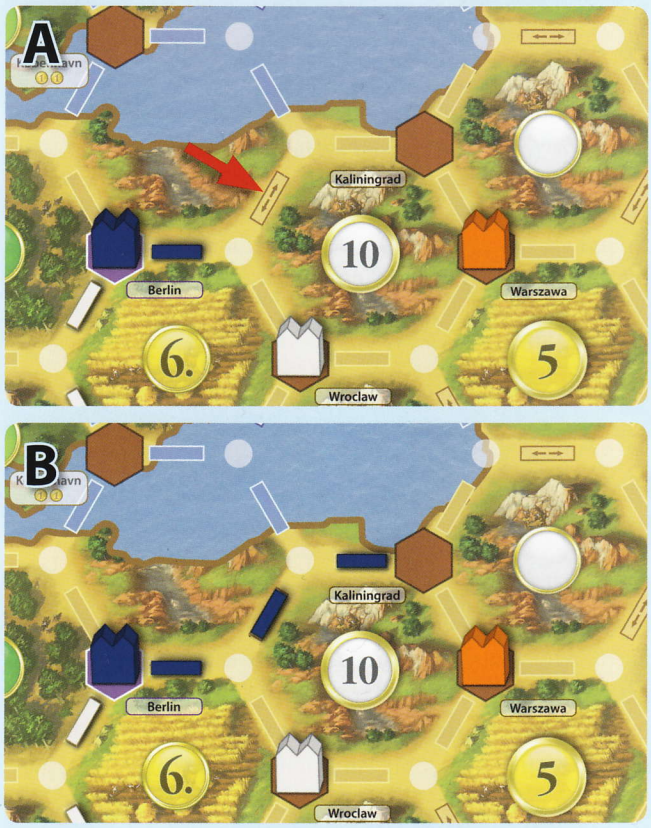
Pentru a deschide o rută comercială trebuie să achitați 1 Minereu și 1 Lemn. Plasați o figurină de rută comercială pe o cale de acces. Orice nouă rută comercială trebuie să fie în vecinătatea unui post comercial propriu sau să extindă o rută existentă proprie.
Important: *Posturile comerciale străine nu blochează deschiderea de noi rute comerciale. Dacă veți construi o rută lângă un post comercial străin atunci veți putea extinde ruta respectivă dincolo de postul comercial, pe o cale de acces liberă (în cazul în care veți achita și costurile de construcție).*

Rutele comerciale produc galbeni:

- Dacă veți construi o rută și ca rezultat un oraș străin "izolat" va fi conectat cu un alt oraș pentru prima dată, dumneavoastră și poate și alți jucători veți primi galbeni. Un oraș străin "izolat" (liber sau ocupat de un post comercial) este unul încă neconectat cu alte orașe prin rute comerciale.
  Important: *Nu este important dacă orașul respectiv este sau nu ocupat de un post comercial.*
- În primul rând determinați cel mai scurt traseu (numărul de rute consecutive) care conectează orașul fost "izolat" de un alt oraș. Dacă sunt mai multe trasee scurte de aceeași lungime, jucătorul decide care va fi luat în considerare.
- Toți jucătorii care au rute în traseul respectiv vor primi câte 1 galben pentru fiecare segment deținut din acel traseu.

Exemplu: *În desenul de mai sus jucătorul roșu construiește o rută comercială (marcată cu o linie punctată neagră). Astfel el conectează orașul Torino pentru prima dată de un altul – Veneția (Venezia). Traseul respectiv este format din 3 rute (piese). Roșu primește 1 galben pentru ruta sa, iar albastru primește 2 galbeni pentru cele 2 rute ale sale. Apoi jucătorul roșu construiește încă o rută pentru a conecta orașul Berna (Bern) cu celelalte două orașe. Cel mai scurt traseu este format din 2 rute. Roșu primește 2 galbeni. Ruta mai lungă, Veneția - Berna, nu câștigă nimic.*

Săgeata dublă pe calea de acces: Atunci când construiți o rută comercială pe o cale de acces cu săgeți în ambele sensuri puteți plasa imediat încă o rută fără costuri de construcție. Aceasta trebuie să fie conectată de ruta plasată anterior.



Exemplu: *În figura de mai sus jucătorul albastru vrea să conecteze orașul Kaliningrad. Își plasează o rută pe calea de acces cu săgeată dublă iar apoi obține posibilitatea de a mai plasa încă o rută gratis, ajungând la Kaliningrad. Albastru primește 3 galbeni pentru că a conectat un oraș "izolat" (Kaliningrad).*

3) Mutarea negustorilor și construcția posturilor comerciale

a) Mutarea negustorilor

Negustorii se pot muta din răscruce în răscruce. Pentru fiecare resursă de Cereale plătită vă puteți muta un negustor (și numai unul) maxim 3 răscruci. De exemplu, dacă plătiți 3 Cereale vă puteți muta negustorul maxim 9 răscruci.

Următoarele reguli se aplică:

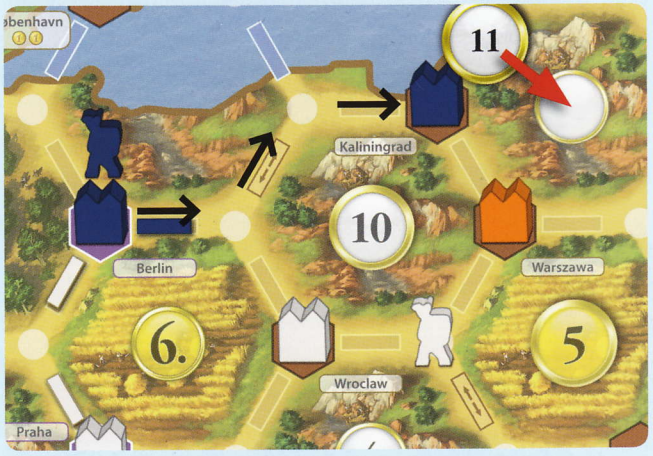
- Mutarea unui negustor nu se poate sfârși pe o răscruce ocupată de un alt negustor sau de un post comercial al unui adversar. Cu toate acestea el se poate deplasa peste un alt negustor sau peste un post comercial al unui adversar. În plus, rutele comerciale nu blochează mișcarea unui negustor.
- Nu este obligatoriu să mutați negustorul pe toată distanța permisă de numărul total de Cereale plătit. Dacă îl mutați pe o distanță mai mică, toate celelalte mutări neutilizate vor fi pierdute.
- Nu puteți împărți între 2 negustori mutările permise de o resursă de Cereale plătită. De exemplu, nu poți plăti 1 Cereală pentru a muta un negustor 2 răscruci și pe celălalt negustor încă 1 răscruce. Puteți însă plăti 2 Cereale și apoi puteți muta fiecare negustor maxim 3 răscruci.

Exemplu: *Este rândul jucătorului alb. El a recrutat un negustor și l-a plasat inițial în Praga (Praha). Pentru a-și îmbunătăți aprovizionarea cu Sare, el vrea să mute negustorul la Kaliningrad. Din păcate jucătorul alb are doar 1 Cereală. El își mută negustorul 3 răscruci până la cea din estul orașului Wroclaw. În tura următoare (presupunând că va primi Cereale între timp) el va putea atunci să își mute negustorul la Kaliningrad și să își construiască un post comercial.*

b) Construcția posturilor comerciale

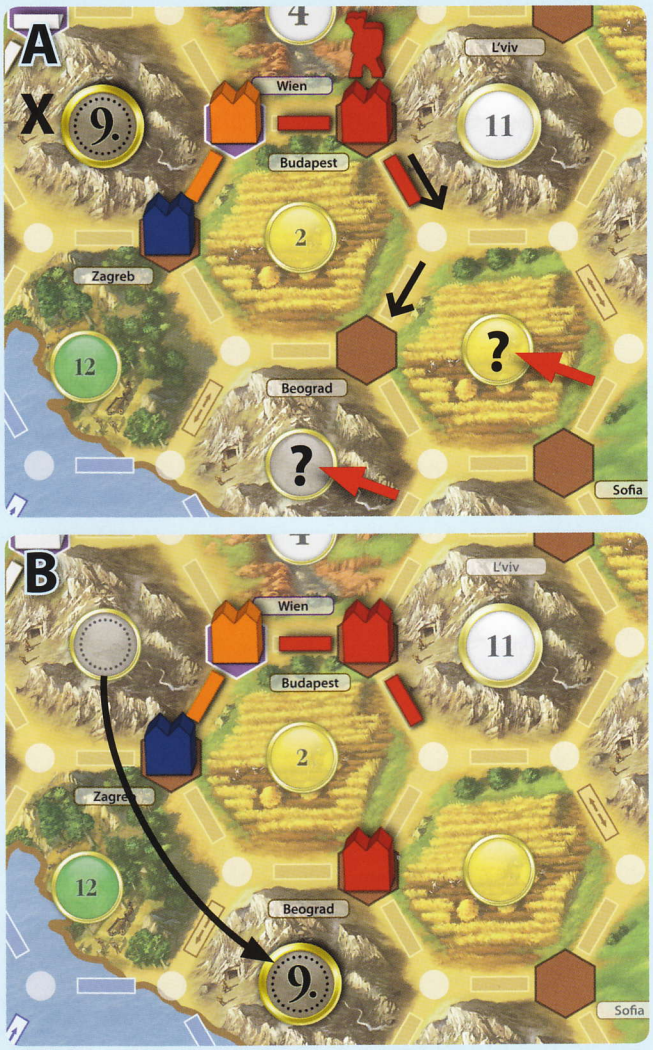
Dacă mutați unul dintre negustori pe unul din orașele marcate cu violet sau maro atunci acesta va fi înlocuit imediat cu un post comercial (negustorul a înființat un punct de lucru în orașul respectiv). Puneți negustorul în locul în care păstrați piesele nefolosite și plasați în orașul respectiv un post comercial pe care îl luați din depozit, de deasupra unui jeton cu bunuri. Această transformare a negustorului în post comercial nu vă costă resurse adiționale. Dacă doriți să evitați această transformare trebuie să efectuați mutarea finală a negustorului (în tura respectivă) pe o răscruce care **nu are** un oraș neocupat.

- **Eliberarea jetoanelor cu bunuri:** Atunci când construiți un post comercial luați unul din depozit. Astfel un *jeton cu bunuri* din depozit este eliberat. Bunurile respective sunt gata pentru a fi livrate către un post comercial străin.
- **Orașe porturi:** Dacă veți construi un post comercial într-un oraș cu deschidere la mare/ocean (cu monede figurate în vecinătate), veți primi cantitatea de galbeni menționată.
- **Mutarea unui jeton cu număr:** Atunci când construiți un post comercial lângă o regiune fără număr, luați un jeton din cele de rezervă (puse cu fața în jos pe apă) si plasați-l pe aceasta. Jetonul trebuie sa aibă aceeași culoare cu discul desenat pe regiunea respectivă. Dacă nu mai sunt jetoane de rezervă de culoarea respectivă, puteți lua orice alt jeton de aceeași culoare de pe tabla de joc și să îl plasați pe regiunea la care ați ajuns. Trebuie să fie neapărat de aceeași culoare cu discul regiunii pe care îl amplasați.



Exemplu: *Este rândul jucătorului albastru, iar acesta a încurcat planurile jucătorului alb. Jucătorul albastru cumpără o Cereală pentru 2 galbeni, mută negustorul la Kaliningrad și înființează un post comercial, punându-și negustorul în piesele de rezervă. Datorită construirii acestui post comercial, pe regiunea saliniferă trebuie pus un jeton cu număr. Deoarece mai este doar un jeton alb de rezervă (11), acesta este plasat pe regiunea respectivă.*

- ***Nota:*** *Dacă noul post comercial se învecinează cu 2 sau mai multe regiuni fără numere, se va putea aloca tot un singur număr doar uneia dintre regiunile respective.*



Exemplu: *(A) Roșu a recrutat un negustor în Budapesta (Budapest). Îl trimite la Belgrad (Beograd) și construiește un post comercial acolo. Belgrad are 2 regiuni învecinate care nu au număr. Cele 2 jetoane pentru munți au fost deja folosite pe alte regiuni iar pentru teren arabil mai este un jeton de rezervă valabil.*
(B) Roșu optează pentru regiunea muntoasă. El pune jetonul "9" pe hexagonul cu munți, reducând producția de minereu a adversarilor săi și bineînțeles mărind-o pe a sa.

4) Mutarea caravanelor comerciale și livrarea bunurilor

a) Mutarea caravanelor comerciale

Caravanele se mută de pe o rută comercială pe alta alăturată. O caravană nu poate fi mutată pe o cale de acces nedezvoltată în rută comercială. Pentru fiecare resursă de Sare plătită caravana poate fi mutată maxim pe 3 rute. De exemplu dacă achitați 3 resurse de Sare puteți muta caravana proprie pe maxim 9 rute.

Următoarele reguli se aplică:

- Pe o rută comercială nu pot staționa mai mult de 2 caravane, una pe stânga, alta pe dreapta. O caravană poate fi totuși mutată peste o rută cu 2 caravane staționare dacă mutarea nu se termină pe ruta respectivă.

- Nu puteți împărți mutările acordate de achitarea unei resurse de Sare între 2 caravane comerciale. De exemplu, nu puteți plăti 1 Sare pentru mutarea unei caravane pe 2 rute și a alteia pe 1 rută. Puteți însă plăti 2 resurse de Sare și să mutați fiecare caravană comercială maxim 3 rute.

b) Plata pentru folosirea rutelor comerciale străine

Dacă mutați una din caravane pe sau peste o rută comercială a unui adversar în timpul turei dumneavoastră, va trebui să platiți o taxă de drum de 1 galben respectivului jucător. Această taxă de 1 galben este fixă și vă dă dreptul să utilizați oricâte rute ale respectivului jucător cu o caravană comercială în tura respectivă. Trebuie să plătiți însă taxa de drum fiecărui jucător ale cărui rute le folosiți.

Următoarele reguli se aplică:

- Dacă folosiți rutele comerciale ale unui adversar cu o a doua caravană comercială va trebui să-i mai achitați încă 1 galben.
- Taxa de drum se achită la fiecare tură în care se folosesc rutele adversarilor.
- Dacă o caravană comercială staționează într-o tură pe o rută a unui adversar, nu mai trebuie să îi achitați acestuia taxa de drum (dacă nu se mișcă). Dacă mutați caravana fără să mai folosiți alte rute ale adversarului respectiv, de asemenea nu trebuie să îi mai plătiți taxa de drum.

c) Livrarea bunurilor comerciale

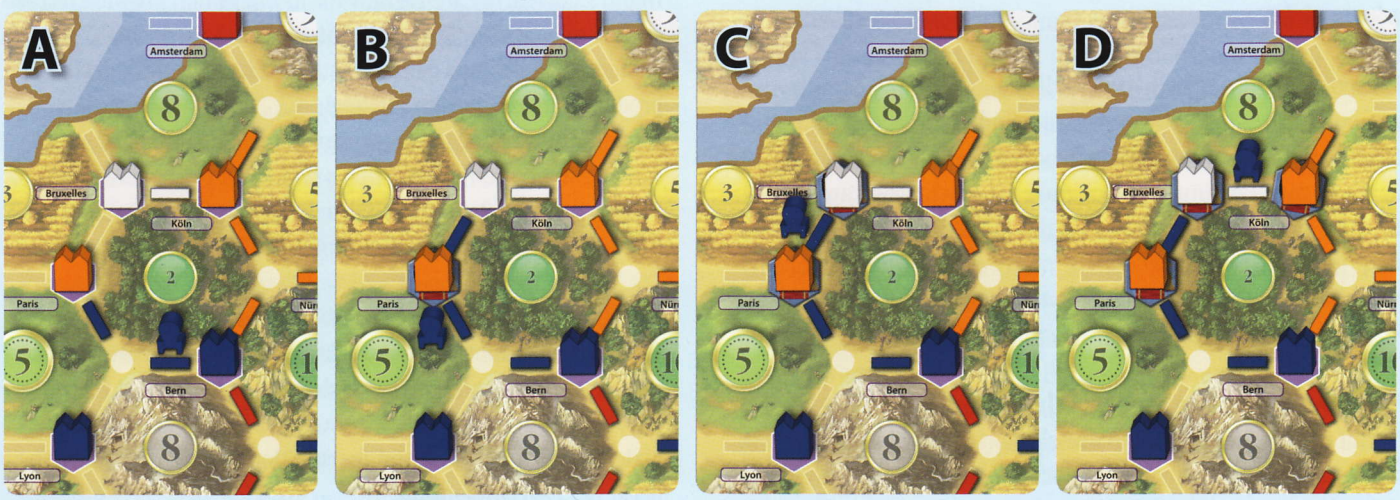
Atunci când mutați o caravană comercială pe o rută adiacentă unui post comercial al unui adversar - în jocul în trei poate fi și o rută adiacentă unui post comercial neutru - trebuie să livrați unul din jetoanele cu bunuri pe care le aveți disponibile în depozit (îl strecurați sub figurina respectivă).
Următoarele condiții trebuie îndeplinite:

- Postul comercial respectiv trebuie **să nu mai fi primit** alte bunuri comerciale.
- Trebuie să aveți un jeton liber cu bunuri comerciale în depozit care să nu fie blocat de un post comercial.
- Postul comercial trebuie să aparțină altui jucător. Nu puteți livra bunuri propriilor posturi comerciale sau în orașele neocupate.

Pentru a livra bunuri trebuie să construiți posturi comerciale - de fiecare dată când construiți un post comercial veți descoperi un jeton cu bunuri care pot fi apoi livrate.
Notă: *Livrarea unui jeton cu bunuri comerciale nu are costuri suplimentare. După ce ați livrat bunurile puteți folosi în continuare mutările rămase ale caravanei (chiar și în sens opus) - în cazul în care ați plătit îndeajuns de multă Sare.*

5) Jucarea cărților de dezvoltare

Pe tura proprie puteți juca o singură carte de dezvoltare. O puteți juca pe parcursul fazei de producție înainte de a da cu zarurile sau în orice alt moment pe parcursul fazei de acțiuni.
Totuși nu puteți juca o carte de dezvoltare în aceeași tură în care ați achiziționat-o. După ce jucați o carte de dezvoltare urmați indicațiile scrise pe ea și apoi decartați-o. Cărțile decartate formează un pachet separat. Atunci când sunt cumpărate toate cărțile de dezvoltare, se amestecă pachetul de cărți decartate și se formează un nou stoc de cărți de dezvoltare.



Exemplu: *În ultima tură albastru a construit o caravană comercială și a plasat-o pe ruta sa de lângă Berna (Bern) (A). Albastru începe acum prin a dezvolta o rută comercială spre Bruxelles. Apoi plătește 1 Sare și își mută caravana comercială o poziție spre Paris unde poate livra un jeton cu bunuri comerciale (îl strecoară sub postul comercial al jucătorului portocaliu)(B). Apoi își mută caravana comercială încă o poziție pe nou deschisa rută comercială spre Bruxelles și livrează un al doilea jeton cu bunuri sub postul comercial al jucătorului alb (C). În final își mută o a treia poziție caravana pe ruta comercială a jucătorului alb și livrează un al treilea jeton cu bunuri postului comercial al jucătorului portocaliu (Köln) (D). Albastru trebuie să plătească acum 1 galben jucătorului alb pentru că i-a utilizat ruta comercială.*

CÂŞTIGAREA JOCULUI

Atunci când livraţi toate jetoanele cu bunuri jocul se termină şi aţi câştigat!

EXPLICAŢII

Pregătirea jocului principal

- În jocul în trei persoane fiecare primeşte 12 posturi comerciale şi 10 jetoane cu bunuri. Cele 10 jetoane cu bunuri sunt aşezate în depozitul fiecăruia, câte una pe fiecare poziţie. Posturile comerciale se aşează câte unul deasupra fiecărui jeton cu bunuri. Primul jeton de sus în jos din depozit rămâne neacoperit.

  Fiecare jucător mai rămâne cu 3 posturi comerciale care vor fi utilizate în faza de început.

- Dacă sunt patru jucători, fiecare primeşte 10 posturi comerciale şi 8 jetoane cu bunuri. Jetoanele vor fi aşezate în depozitul fiecăruia, câte unul pe o poziţie, de jos în sus. Posturile comerciale vor acoperi primele 7 jetoane de jos în sus.

Fiecare jucător va rămâne cu 3 posturi comerciale care se vor folosi în faza iniţială.

Desfăşurarea fazei iniţiale pentru jocul variabil

Dacă aţi jucat deja varianta scurtă, ar trebui să încercaţi jocul cu poziţionarea la start variabilă. În jocul complet se foloseşte întotdeauna poziţionarea la start variabilă. Fiecare jucător plasează pe planşa de joc 3 posturi comerciale, 1 rută şi 1 caravană. La jocul în trei fiecare participant mai plasează pe planşă câte un post comercial din culoarea nefolosită.
Important: *În faza iniţială se pot ocupa doar oraşele de culoare violet.*

Determinarea ordinii jucătorilor

Cel mai în vârstă jucător începe, aruncând zarurile. Ceilalţi jucători aruncă şi ei cu zarurile în ordinea acelor de ceasornic. Jucătorul care a obţinut cea mai mare valoare la aruncarea zarurilor va fi primul atât în faza iniţială cât şi mai apoi, în joc.
Notă: Dacă mai mulţi jucători sunt la egalitate obţinând cel mai mare număr la aruncarea zarurilor, aceştia repetă procedeul până când se clarifică cine va fi primul.

Plasarea posturilor comerciale în faza iniţială

Primul jucător alege unul din oraşele de culoare violet şi îşi amplasează un post comercial în locaţia respectivă. Apoi, în sensul acelor de ceasornic şi ceilalţi îşi amplasează câte un post comercial. Ultimul jucător îşi va amplasa primul cel de-al doilea post comercial, iar în sens invers al acelor de ceasornic vor urma şi ceilalţi să îşi plaseze cel de-al doilea post. Fiecare jucător îşi va plasa al treilea post începând cu primul jucător şi apoi continuând cu ceilalţi, în sensul acelor de ceasornic.

Distribuirea resurselor în faza iniţială

Fiecare jucător primeşte câte 1 resursă de la fiecare regiune învecinată cu ultimul post comercial plasat în faza iniţială.

Posturile comerciale neutre la jocul în 3

La jocul în 3, cel care a plasat ultimul un post comercial, va alege poziţia primului post neutru (de culoarea nefolosită), plasându-l pe un oraş de culoarea violet. Ceilalţi jucători plasează şi ei câte un post comercial neutru în sensul invers al acelor de ceasornic.

Plasarea unei rute şi a unei caravane comerciale

Jucătorul care a plasat ultimul un post comercial propriu îşi va plasa o rută comercială pe o cale de acces adiacentă unuia din posturile sale comerciale. El îşi amplasează şi o caravană comercială lângă această rută. Ceilalţi jucători fac acelaşi lucru în sensul invers al acelor de ceasornic.
Nota: *În faza iniţială niciun jucător nu are voie să îşi plaseze o rută comercială astfel încât să conecteze un oraş "izolat".*

SFATURI DE BAZĂ PENTRU JOC

Asiguraţi-vă producţia de resurse

În prima parte a jocului este important să vă măriţi producţia de resurse. De aceea trebuie să vă recrutaţi negustorii din timp şi să îi trimiteţi în alte oraşe pentru a fonda noi posturi comerciale. Puteţi încerca să construiţi noile posturi comerciale în vecinătatea unor regiuni de ale căror resurse aveţi mai multă nevoie. De exemplu, dacă nu aveţi un post comercial în vecinătatea unei păşuni după terminarea fazei iniţiale de poziţionare la start, nu veţi putea primi resurse de Lână. În acest caz poate fi mai bine să trimiteţi primul negustor într-un oraş care are în vecinătate o regiune de păşune.
Pe măsură ce jocul avansează, se vor construi posturi comerciale în locaţii din vecinătatea unor regiuni fără număr alocat. Ar trebui să urmăriţi care regiuni vor înceta să mai producă resurse şi când se va întâmpla acest lucru. Încercaţi să construiţi posturi comerciale îndeajuns de rapid astfel încât să supliniţi declinul producţiei de resurse din alte regiuni.
Atunci când vă folosiţi un negustor pentru a construi un post comercial, nu uitaţi că cele mai probabile numere care produc resurse sunt 6 şi 8. Probabilitatea scade în ordinea: 5 şi 9, 4 şi 10, 3 şi 11. Cele mai rare numere sunt 2 şi 12.

Câştigaţi galbeni prin construcţia rutelor comerciale

Cu ajutorul banilor puteţi cumpăra resurse de care aveţi nevoie urgent sau puteţi plăti taxele de drum pentru a utiliza rutele adversarilor având posibilitatea astfel să livraţi bunurile comerciale. De aceea galbenii sunt foarte valoroşi şi nu ar trebui folosiţi decât în cazuri importante.
Unul din mijloacele prin care pot fi câştigaţi galbeni este de a conecta oraşe "izolate" cu altele neizolate, prin rute comerciale. Dacă în oraşul conectat va apărea şi un post comercial străin, atunci veţi avea şi şansa de a livra un bun comercial acolo. Mai puteţi câştiga galbeni prin construcţia de posturi comerciale în unele oraşe cu deschidere la mare/ocean.

Planificarea strategică a posturilor comerciale și a rutelor

Dacă posturile comerciale ale unui jucător sunt concentrate într-o singură zonă, adversarii săi vor putea livra mai ușor bunurile comerciale accesând acea zonă. Pe de altă parte dacă vă veți construi posturile comerciale la distanțe mai mari unul față de altul, livrările vor fi făcute mai greu de către adversari. Răspândirea posturilor proprii pe o arie mai mare vă va da și posibilitatea de a livra bunurile mai ușor într-una din zonele mai concentrate, cu posturi ale adversarilor. Dacă veți conecta posturile comerciale proprii cu rutele dumneavoastră, veți primi galbeni însă le veți oferi și oportunitatea adversarilor de a livra bunuri mai ușor. Amintiți-vă că adversarii pot livra bunuri posturilor voastre comerciale însă voi nu puteți livra la acestea.

EPILOG

Originile istorice ale jocului Coloniștii din Catan - Europa

După lansarea încununată de succes în SUA a jocului „The Settlers of America – Trails to Rails", am început să mă gândesc la un scenariu similar care ar reprezenta dezvoltarea Europei Medievale. Desigur, nu existau căi ferate în Evul Mediu. Dar transportul bunurilor comerciale avea totuși loc în acea perioadă - chiar dacă se foloseau alte mijloace. Mi-ar face plăcere, dragă cititorule, să împărtășim o mică parte din studiul istoric care a contribuit la dezvoltarea jocului "Coloniștii din Catan - Europa".

Datorită dezvoltării orașelor comerciale din Evul Mediu, negoțul a început să înflorească. Negustori din nordul Italiei și centrul Europei și-au unit forțele pentru a forma rețele și companii comerciale, fondând posturi comerciale (depozite, fabrici) în nordul și estul Europei, Anglia, Spania, Franța și Italia, furnizând niște servicii mai eficiente de schimburi de bunuri comerciale pe teritoriul european. Exemple celebre de negustori care au format aceste societăți comerciale îi includ pe negețătorii Hanseatici, Marea Societate Comercială Ravensburg sau compania comercială Welser. Jocul "Coloniștii din Catan - Europa" este o simulare sintetică a activităților negustorești din acele timpuri. În joc, dumneavoastră și partenerii voștri reprezentați câte o puternică familie de negustori sau societăți comerciale. Scopul dumneavoastră este să construiți o puternică rețea de distribuție în Europa și să deveniți afaceristul cu cel mai mare succes.

Veți începe cu 3 societăți comerciale sau posturi comerciale, așa cum cei din Liga Hanseatică își numeau filialele și vă veți folosi negustorii pentru a fonda noi posturi comerciale în orașele îndepărtate. Negustorii erau dotați cu lemne, lână și cereale - acestea fiind resursele necesare pentru a înființa un post comercial. Odată cu fondarea unui nou post comercial veți avea acces la noi produse. Aceste bunuri comerciale pot fi blănuri din nord, vinuri din sud sau stofe din Flandra. Deoarece varietatea bunurilor comerciale din Europa medievală este dincolo de scopul acestui joc, jetoanele cu bunuri servesc drept simbol pentru toate tipurile de bunuri comerciale produse.

Bunurile sunt transportate în caravane comerciale către orașele în care există posturi comerciale ale adversarilor dumneavoastră - cu alte cuvinte în orașele unde există cerere pentru bunurile comerciale ale dumneavoastră. Desigur, transportul bunurilor în Evul Mediu avea loc atât pe uscat cât și pe ape. De aceea caravanele dumneavoastră reprezintă atât corăbiile ce navigau pe mări, bărcile și plutele de pe râuri cât și caravanele speciale care foloseau drumuri mai puțin umblate și cărări de munte.

Transportarea bunurilor în Europa Medievală era o ocupație riscantă. Piraații colindau mările, iar bandele de hoți la drumul mare abia așteptau prăzile valoroase. De aceea, în construcția caravanelor, minereul (de fier) este nelipsit pentru armarea corăbiilor și a caravanelor pe când lemnul este folosit pentru construirea acestora. De ce este sarea al treilea element din costul de cosntrucție? Sarea era una din cele mai importante dacă nu cumva cea mai importantă resursă din Evul Mediu. De aceea sarea este simbolică pentru bunurile și alimentele de zi cu zi pe care un negustor le cară cu el - bunuri fără de care călătoria unei caravane nu ar fi avut niciun sens.

În Evul Mediu european mai rămăseseră puține drumuri pavate din timpurile Imperiului Roman. În general drumurile erau de fapt căi de acces naturale bătătorite, pe care căruțele trase de vite ale negustorilor aveau parte mai mult de necazuri decât de lucruri bune.
De aceea în "Coloniștii din Catan - Europa" deschideți rute comerciale în loc să construiți drumuri. Deschiderea unei rute comerciale și alegerea celei mai bune rute nu era deloc o sarcină ușoară. Odată aflate pe o rută comercială dintr-un ținut străin, caravanele aveau de plătit taxe conducătorilor regiunilor respective, pentru a beneficia de escorte de călăreți pentru protecția împotriva răufăcătorilor precum și de găzduire pentru odihnă. În mod similar călătoriile pe râuri sau pe mări erau și acestea supuse taxelor. Negustorii care nu apreciau corect cele mai bune rute comerciale erau sortiți eșecului. Taxele colectate erau folosite de cei responsabili parțial pentru întreținerea rutelor comerciale, pentru asigurarea protecției împotriva bandiților și pentru dezvoltarea facilităților portuare Pentru aceste construcții, sunt necesare materiale și resurse - în special lemn și fier (minereu). De aceea, pentru a nu complica prea mult jocul, am utilizat lemnul și minereul (fierul) drept resurse necesare pentru dezvoltarea unei rute comerciale.
În ciuda adversităților din timpurile medievale sunt sigur că dumneavoastră precum și ceilalți jucători veți avea deplin succes în construirea unui imperiu comercial - urmând destinele istorice ale familiilor Welser, Fugger și alții.
Vă doresc distracție plăcută.

Klaus Teuber, Iunie 2011

Nota redacției:
(1) Pozițiile orașelor pe harta completă a Europei (planșa de joc) sunt aproximative ca exactitate geografică pentru a fi optimizată mecanica jocului. Harta de mai sus indică pozițiile corecte ale localităților respective.
(2) Am încercat să prezentăm principalele orașe astfel încât să fie incluse cât mai multe țări europene în forma lor actuală. Unele din aceste orașe nu existau în Evul Mediu sau aveau alte nume. Spre exemplu, orașul Tirana, capitala Albaniei, a fost fondat în secolul XVII, dar se află și pe harta jocului, în Evul Mediu.

Klaus Teuber

COLONIȘTII DIN CATAN

NAVIGATORII

Împreună cu extensia Navigatorii, lumea Catan este și mai diversificată. În opt scenarii, jucătorii vor avea de-a face cu corăbiile și vor părăsi insula Catan, către noi țărmuri. La început vor explora insulele mici din împrejurimi, apoi pe masură ce vor mai avansa și vor desoperi noi metode de comerț, vor aduna bogății care îi vor ajuta să construiască miracolele din Catan. Se vor înfrunta chiar cu fioroșii pirați, pe insula acestora. Cu noile posibilități de explorare adăugate de corăbii, este posibil ca jucătorii să își creeze propriile scenarii cu mai multe insule mici sau cu mai puține insule mari, aranjate întrun anumit mod sau aleator, cu regiuni cunoscute și cu zone nedescoperite.

Distracție fără limite - bineînțeles se poate combina și cu alte extensii!

© 2011 Kosmos Verlag
Autor: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Licența: Catan GmbH, www.catan.com,
Grafica: Michaela Kienle /Fine Tuning
Ilustrații: Michael Menzel
Licența exclusivă pentru România: Ideal Board Games SRL, www.catan.ro

Art. Nr.: 694418
Toate drepturile rezervate.
PRODUS IN GERMANIA