

CATAN

ENERGIÁK

**JÁTÉK
SZABÁLYOLVASÁS
NÉLKÜL!**
Az ingyenes Catan
Assistent App-al!



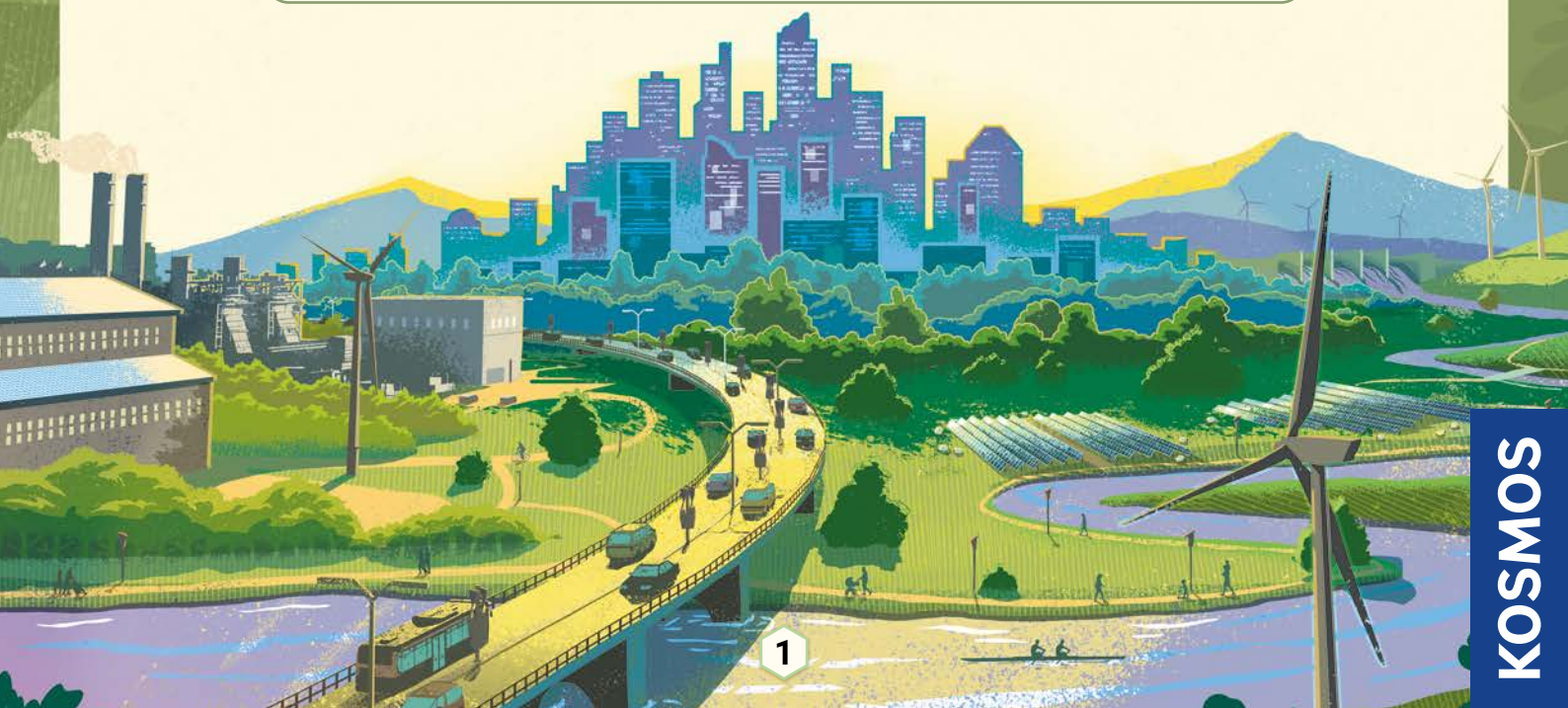
Töltsétek le az applikációt és kezdjétek el a játékot!
Az applikáció nem magyar nyelvű.
A német és angol mellett további 8 nyelven használható.

JÁTÉKLEÍRÁS

TARTALOMJEGYZÉK

AZ ALKATRÉSZEK ÁTTEKINTÉSE.....	2
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE.....	4
... az első játékra	4
... későbbi játékokhoz	6
A JÁTÉK CÉLJA	9
A JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE.....	9
A JÁTÉKMENET RÉSZLETESEN	9
1. Eseménykorong(ok) húzása és esetlegesen esemény kiváltása.....	9
2. Jövedelem kiosztása vagy a környezetvédelmi felügyelő áthelyezése.....	12
3. Kereskedés, építés, vásárlás.....	13
A JÁTÉK VÉGE	20
TEMATIKUS HÁTTÉR	21
AZ ESEMÉNYEK ÁTTEKINTÉSE	24
IMPRESSUM	24

A környezetbarát gyártás érdekében ebben a játékban minden karton, papír és fa elem FSC-tanúsítvánnyal rendelkező anyagokból készült.
A kártyatartók „Green-PE”-ből - újrahasznosított nyersanyagokból készültek.



Sok minden megváltozott Catan felfedezése óta. A kis falvak lenyűgöző kutatóvárosokká nőttek ki magukat. Ennek a növekedésnek a következménye egy új kihívás: a megnövekedett energiaigény.

Kezdetben észre fogjátok venni, milyen könnyű erőműveket építeni és fosszilis tüzelőanyagokat használni. Ezek olcsók és hatékonyak. Azonban minél mélyebbre merültök a játékban, annál valószínűbb, hogy megkérdőjelezték, hogy váltsatok-e megújuló energiára. Igaz ugyan, hogy ez drágább, de csökkenti a környezeti lábnyomotokat, és ezáltal pozitív hatással van Catan környezetére.

Hogyan döntötök? Catan jövője a ti kezetekben van!
A döntéseitek következményei befolyásolják a játék menetét.

A környezetszennyezés által okozott váratlan események meghiúsítják terveiteket, továbbá a túl sok szennyezés Catan végzetéhez vezethet, és idő előtt véget vethet a játéknak. Készüljetek fel egy energiával feltöltött játékra!

AZ ALKATRÉSZEK ÁTTEKINTÉSE

19 tájmező karton



erdő, dombvidék, legelő, szántóföld, hegység, sivatag

6 keretelem



egyik oldal 4 játékosnak, másik oldal 3 játékosnak

95 nyersanyagkártya (19 fajtanként)



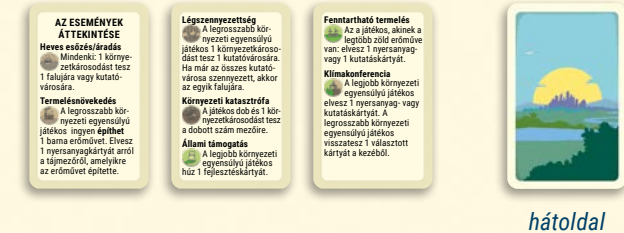
fa az erdőből, tégl a dombvidékről, gyapjúfonal a legelőről, élelem a szántóföldről, fém a hegységből, hátoldal

25 fejlesztéskártya



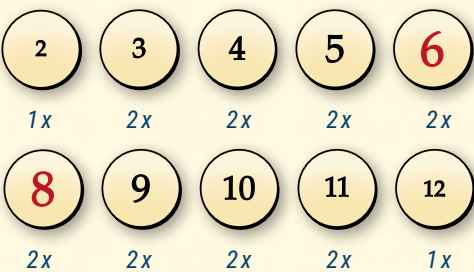
5 x 1 Győzelmpont, 2 x Finanszírozás, 2 x Útépítés, 2 x Teljesítménynövekedés, 14 x Környezetvédelem

3 áttekintőkártya



hátoldal

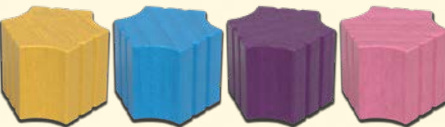
18 számkorong



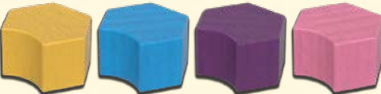
4 személyes tábla



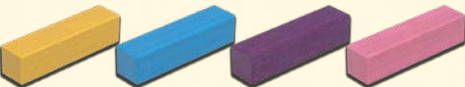
16 kutatóváros (4 játékos színenként)



20 falu (5 játékos színenként)



48 út (12 játékos színenként)



4 győzelmpont-jelölő (1 játékos színenként)



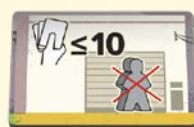
2 speciális pontlapka



A leghosszabb kereskedelmi út

A legaktívabb környezetvédő

4 raktár



4 alkatrésztároló doboz



(Az első játék előtt össze kell állítani.)

1 környezetvédelmi felügyelő



20 energiajelölő



24 barna erőmű



36 zöld erőmű



10 környezetkárosodás



1 szennyezettségjelölő



1 vászonzsák



43 barna eseménykorong



36 zöld eseménykorong



4 x klímakonferencia, minden játékosnak 1

16 x fenntartható termelés minden játékosnak 4

16 x állami támogatás minden játékosnak 4

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE AZ ELSŐ JÁTÉKRA

Először játszatok az ENERGIÁK játékkal?

Az első néhány játéknál azt javasoljuk, hogy az itt leírtak szerint építsétek fel a játékot.

- 1 Fektesse le a **keretelemeket** úgy, hogy a játékosok száma látható legyen (a bálnák száma a vízben: 3 játékosnál 3 bálna legyen látható, 4 játékosnál pedig 4 bálna). Illesszétek össze a keretelemeket úgy, hogy ugyanazok a számok (3 játékosnál: betűk) legyenek egymás mellett.



- 2 Fektesse le a **tájéző kartonokat** és a **szám-korongokat** a jobb oldali ábrán látható módon.
- 3 Tegyétek a **szennyezettségjelölőt** a globális környezetszennyezés sáv 9. mezőre 3 játékosnál, és a 12. mezőre 4 játékosnál.
- 4 Állítsátok a **környezetvédelmi felügyelőt** a sivatagba.
- 5 Tegyétek a **speciális pontlapkákat** (A leghosszabb kereskedelmi út, A legaktívabb környezetvédő), valamint a **környezetkárosodásokat**, az **energiajelölőket**, a **kockákat** és a **3 áttekintőkártyát** az eseményekről a játéktér mellé.
- 6 Helyezzétek a **kutatáskártyákat** és a **nyersanyag-kártyákat** a kártyatartókba, típus szerint különválogatva. Állítsátok a kártyatartókat a játéktér mellé, mindenki számára könnyen elérhető helyre.
- 7 Keverjétek meg a **fejlesztéskártyákat**, és helyezzétek őket képpel lefelé a kártyatartó utolsó rekeszébe.

Lerakómezők az eseménykorongok számára

áttekintőkártyák

energiajelölők

környezetkárosodás jelölők



- 8 Szórjátok a 43 **barna eseménykorongot** a vászonzsákba.
- 9 Mindenki válassza ki azt a színt, amellyel szeretne játszani.

Tegyétek el a következőket a **színekben**:

1 győzelmpont-jelölő

5 falu

4 kutatóváros

12 út

Tegyétek a győzelmpont-jelölőket a győzelmpont sáv 3-as mezőjére.

- 10 Állítsátok 1 falut, 1 kutatóvárost és 2 utat a játéktérre az ábrán látható helyekre. A megmaradt alkatrészeket egyelőre tegyétek magatok elé.

Három játékos esetén:

Ha három játékosal játszatok, akkor a kék alkatrészeket tegyétek ki a játékból. Ha valaki mégis késsel szeretne játszani, akkor egyszerűen helyezze a kék játékgúrákat a nem használt színű játékgúrák helyére.

Ezután folytassátok az olvasást a 8. oldalon.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE A KÉSŐBBI JÁTÉKOKHOZ

Van már tapasztalatotok az ENERGIÁK játékkal?

Akkor építsétek fel a játékkeretet változóan:

1. Fektesse le a **keretelemeket** úgy, hogy a játékosok száma látható legyen (a bálnák száma a vízben). Illesszétek össze a keretelemeket úgy, hogy ugyanazok a számok (3 játékosnál: betűk) legyenek egymás mellett.
2. Keverjétek meg a tájmező kártyákat képpel lefelé, és helyezétek őket a keretbe. Ezután fordítsátok meg a tájmező kártyákat a helyükön.
3. Osszátok le a **számkorongokat** a tájmezőkre: Rendezzétek el a korongokat a játéktér mellett úgy, hogy a betűk felfelé nézzenek. Ezután helyezétek le őket a tájmezőkre ábécé sorrendben. Kezdjétek el bármelyik sarokmezőn, majd helyezétek le sorban az összes korongot az óramutató járásával ellentétes irányban.

Figyelem: A sivatagra ne helyezetek számkorongot, azt a tájmezőt hagyjátok üresen. Ezután fordítsátok meg a számkorongokat úgy, hogy a számos oldaluk legyen felül.



1. Tegyétek a **szennyezettségjelölőt** a globális környezetszennyezés sáv 9. mezőre 3 játékosnál, és a 12. mezőre 4 játékosnál.
2. Állítsátok a **környezetvédelmi felügyelőt** a sivatagba.
3. Tegyétek a **speciális pontlapkákat** (A leghosszabb kereskedelmi út, A legaktívabb környezetvédő), valamint a **környezetkárosodásokat**, az **energiajelölőket**, a **kockákat** és a **3 áttekintőkártyát** az eseményekről a játéktér mellé.



4. Helyezétek a **kutatáskártyákat** és a **nyersanyagkártyákat** a kártyatartókba, típus szerint különválasztva. Állítsátok a kártyatartókat a játéktér mellé, mindenki számára könnyen elérhető helyre.
5. Keverjétek meg a **fejlesztéskártyákat**, és helyezétek őket képpel lefelé a kártyatartó utolsó rekeszébe.
6. Szórjátok a 43 **barna eseménykorongot** a vászonzsákba.

7. Mindenki válassza ki azt a színt, amellyel szeretne játszani.

Vegyétek el a következőket a **színekben**:



Tegyétek a győzelmpont-jelölőket a győzelmpont sáv 3-as mezőjére.

ALAPÍTÁSI SZAKASZ: A kezdő figurák felállítása

Dobjatok a kockával azért, hogy megtudjátok, hogy ki kezdi a játékot. Aki a legnagyobbat dobja, az elkezdheti felállítani az első figuráját a táblára:

1. Kör

Fogd meg a készletből az egyik faludat és állítsd fel egy általad választott kereszteződésbe.

Ezután fektess 1 utat a faludal szomszédos egyik ösvényre, a 3 lehetséges irány bármelyikébe.

A többiek az óramutató járásával megegyező irányban követnek: A falu elhelyezésénél be kell tartani a távolságszabályt (lásd 16. oldalon).

Ha szeretnéd felfrissíteni a falvak elhelyezésének szabályait, olvasd el az Építés – Falu fejezetet a 16. oldalon.

2. Kör

Miután mindenki felállított egy falut egy szomszédos úttal, az a játékos kezdi a második kört, aki utoljára állított falut:

Fogd meg a készletből az egyik kutatóvárosod és állítsd fel egy szabad kereszteződésbe, a távolságszabály figyelembevételével. Ezután fektess 1 utat a kutatóvárossal szomszédos egyik ösvényre, a 3 lehetséges irány bármelyikébe.

A játékosársaid az óramutató járásával ellentétes irányban követnek: minden játékos elhelyez egy kutatóvárost és egy szomszédos utat.

A személyes táblád előkészítése

Vegyétek magatokhoz a következő játékelemeket:

- 1 személyes tábla
- 9 zöld erőmű
- 6 barna erőmű
- 1 raktár

Készítsétek elő a tábláitokat a következők szerint:

Vegyétek el a zöld eseménykorongokat.

Három játékos esetén:
Ha három játékosal játszotok, akkor a „4”-es jelölésű eseménykorongokat vegyétek ki a játékból és tegyétek vissza a játék dobozába. Ezeket 3 játékos esetén nem használjátok.

Keverjétek meg lefordítva a zöld eseménykorongokat, és osszatok mindenkinek 9 korongot.

Fektesd a 9 **zöld eseménykorongodat** lefordítva a táblád jobb oldalán lévő erőmű mezőkre anélkül, hogy megnéznéd őket. Tegyéél 9 **zöld erőművet** a 9 eseménykorongodra (amiket már elhelyeztél a tábládon). Helyezd a 6 **barna erőművet** a táblád bal oldalán kijelölt helyekre. Rendezd el a készletedet – **falvakat, kutatóvárosokat, utakat** a tábládon a kijelölt helyeken. Fektesd a raktárt képpel lefelé a megfelelő helyre.



Így néz ki az összeállított táblád. Az egyes dolgok építési költségeit közvetlenül a helyük mellett látod.

Az első bevételek

Megkapjátok az első bevételeket. Minden egyes, a kutatóvárossal határos földterületért vegyéél el 1 megfelelő nyersanyagkártyát a készletből. Minden játékos vegyen el még 1 kutatáskártyát is.



Az erdő fát termel

A dombvidék téglát termel

A legelő természetes gyapjúfonalat termel

A szántóföld élelmiszert termel

A hegység fémeket termel

A sivatag nem termel jövedelmet

A városok előre mozdítják a kutatást

A JÁTÉK CÉLJA

A játék végét 2 különböző esemény válthatja ki:

- Valaki megszerzi a 10. győzelmpontot a saját körében.
- Vagy a játék idő előtt véget ér, mielőtt bárki 10 győzelmpontot szerezne mert az eseménykorongokat tartalmazó zsák üres, és ennek megfelelően Catan szennyezése túlságosan előrehaladott. Ebben az esetben az nyer, aki a legtöbbet fektetett be a megújuló energiák kutatásába zöld erőművek építésével.

A JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

Az óramutató járásával megegyező irányba játszotok. Ha az első játék felépítésével játszotok, akkor dobjátok ki az egyik kockával, hogy megtudjátok, ki kezdi a játékot. Az lesz a kezdőjátékos, aki a legnagyobbat dobja. Ha a későbbi játékok beállításával játszotok akkor az kezd, aki először állított egy falut a játék előkészítésekor.

Minden kör a következő fázisokból áll:

1. Eseménykorong(ok) húzása és esetlegesen esemény kiváltása

A globális környezetszennyezés sávnak megfelelően húzol a zsákból eseménykorongot, és ha ez egy vagy több eseményt kivált, akkor azt sorra megcsinálod.

2. Jövedelem vagy a környezetvédelmi felügyelő áthelyezése

Mindkét kockával dobsz és ezzel meghatározod az összes játékos hozamát. Ha a dobásod eredménye „7”, akkor át kell helyezned a környezetvédelmi felügyelőt.

3. Kereskedés, építés, vásárlás

Kereskedhetsz a játékosaidal vagy a bankkal; falvakat városokat, utakat, erőműveket és raktárakat építhetsz; nyersanyag, kutatás- és fejlesztéskártyákat vásárolhatsz.

A 3. fázis után a lépésed véget ér és a következő játékoson a sor.

A JÁTÉKMENET RÉSZLETESEN

1. ESEMÉNYKORONG(OK) HÚZÁSA ÉS ESETLEGESEN ESEMÉNY KIVÁLTÁSA

Mik azok az események?

Az eseményeket eseménykorongok válthatják ki, amelyeket a körötök elején húztok a vászonzsákból. Az eseményeknek sokféle hatása lehet (az eseményeket részletesen lásd a 24. oldalon).

A játék elején 43 barna eseménykorong van a zsákban. Ha a zsák üres, a játék az előtt véget ér, mielőtt bármelyikőtök elérné a 10 győzelmpontot.

Ha meg akarjátok akadályozni, hogy a játék idő előtt véget érjen, akkor zöld erőműveket kell építenetek, amelyek több eseménykorongot tesznek a zsákba. Több korong a zsákban több lépést jelent.

Eseménykorong(ok) húzása

Amikor sorra kerülsz, a körödben először annyi eseménykorongot húzol a zsákból, amennyit a szennyezettségjelölő megad a globális környezetszennyezés sávon. A sáv bal szélé mutatja, hogy hány korongot kell húznod.

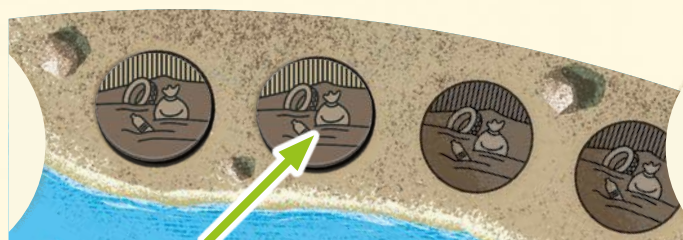


Példa: A szennyezettségjelölő a 21-es számon van. Tehát 2 eseménykorongot kell kihúznod a zsákból.

Ha több eseménykorongot kell húznod, akkor **egyenként** húzd ki a korongokat, és meg kell csinálnod a húzott korong eseményét, mielőtt a következőt kihúznod.

Fektesd az imént felhúzott eseménykorongot a játémező keretén lévő lerakómezőre a megfelelő szimbólummal.

Ha ennek az eseménynek a lerakómezője **még nem telt meg**, akkor nem vált ki eseményt és **továbbléphetsz** a következő eseménykoronghúzásra (ha szükséges) vagy a következő szakaszhoz: jövedelem.



Példa: A lila játékos húz egy eseménykorongot „környezeti katasztrófa” szimbólummal, és elhelyezi a megfelelő lerakómezőn a játéktér keretén. Mivel a 4 helyből csak 2 foglalt, a korong nem vált ki eseményt (az esemény még nem kezdődik el).

Egy esemény kiváltása

Ha egy **esemény utolsó szabad lerakómezőjét foglalod el egy eseménykoronggal**, a korong kiváltja az eseményt - az esemény azonnal megtörténik. Vedd le az összes eseménykorongot erről a lerakómezőről és tedd vissza a dobozba. A játék hátralévő részében már nem lesz rájuk szükségetek.

Olvasd fel az áttekintőkártyáról az eseményhez tartozó leírást és kövesd az ott olvasottakat. Az események részletes áttekintését a játékleírás végén találod (a 24. oldalon).

Ha egy esemény miatt a szennyezettségjelölőt előre kell mozgatni a globális környezetszennyezés sávon, és a jelölő olyan területre kerül, ahol több eseménykorongot kell húzni mint korábban, ez csak a következő körtől lesz érvényes.

Miután megcsináltad az eseményt, továbblépsz a következő eseménykorongra vagy ha már nem kell további korongot húznod, akkor a következő fázisra a - jövedelemre.

A zsák üres?

Ha a zsák üres akkor, amikor eseménykorongot kell húznod, a játék véget ér (erről a 20. oldalon olvashatsz részletesen). Ha kevesebb korong van a zsákban, mint amennyit ki kell húznod, akkor egyesével húzd ki a megmaradt eseménykorongokat a zsákból és egyenként kezeld őket. A játék ezután azonnal véget ér. Ez szinte biztosan így lesz, ha egyikőtök sem épít zöld erőműveket.

Megjegyzés: Bármikor belenézhetsz a zsákba, hogy megtudd, hány eseménykorong maradt benne. Az eseménykorong kihúzásakor azonban nem nézhetsz bele a zsákba.

Események és hatásai

Összesen 7 különböző esemény létezik, amelyek közül 4-et csak barna eseménykorongok, 2-t pedig csak zöld eseménykorongok tudnak kiváltani. 1 eseményt a barna és zöld eseménykorong is elindít. A következőkben ezért „barnának”, „zöldnek” és „semleges” események nevezzük őket.



A barna eseményeknek általában negatív hatásai vannak és környezeti károkat okoznak a tájmezőkön, falvakban és kutatóvárosokban. A játék elején csak barna eseménykorongok vannak a zsákban.



A zöld események azokat a játékosokat jutalmazzák, akik a legkevesbé járulnak hozzá a környezetszennyezéshez. A játék elején a zöld eseménykorongok

a zöld erőművek alatt helyezkednek el a személyes táblán. Csak akkor kerülnek bele a zsákba, amikor megépülnek a rajtuk lévő zöld erőművek.



A semleges „Klíma Konferencia” események mind a barna, mind a zöld eseménykorongokon megtalálhatók.

Ez az esemény azokat a játékosokat jutalmazza, akik a legkevesbé szennyeznek, és megbünteti a legtöbb szennyezést okozó játékosokat. Az eseménykorong színétől függetlenül ennek az eseménynek minden korongja ugyanarra a lerakómezőre kerül a megfelelő szimbólummal.

Egyes események olyan hatásokat váltanak ki, amik a legtöbb/legkevesebb szennyezést okozó, vagy a legtöbb zöld erőművet építő játékosokat érintik. Ha több játékosnak is azonos az értéke, az esemény a játékosok sorrendjében (azzal a játékosal kezdve, akinek a köre van) zajlik. Ha azonban minden játékosnak azonos az értéke, akkor semmi sem történik, az esemény nem történik meg.



Példa: A lehelyezett korong kiváltja a „Fenntartható termelés” eseményt. Mindenki megnézi, hogy ki építette a legtöbb zöld erőművet. A rózsaszín és a lila még nem épített zöld erőművet. A kék és a sárga 1-1 zöld erőművet épített. Mivel a kék és a sárga egyenlőek, így mindkét játékos elvehet 1 általa választott nyersanyagkártyát vagy 1 kutatókártyát.

Események által okozott környezeti károk

Egyes esetekben az események környezeti károkat okoznak. Ilyen esetben a környezeti károkat a játék egyes elemeire helyezitek. Ezek lehetnek falvak, kutatóvárosok vagy számkorongok.

Ha egy faluban, kutatóvárosban vagy számkorongon környezetkárosítás történik, akkor ez azt jelenti, hogy blokkolva vannak, és nem hoznak bevételt a „jövedelem” fázisban, amíg a károkat el nem hárítjátok.

Minden falunak, minden kutatóvárosnak és minden számkorongnak csak 1 károsodása lehet. Ha a környezetvédelmi felügyelő (lásd 12. oldal) már a tájmezőn áll, akkor ott arra a számkorongra már nem lehet környezetkárosodást tenni. Ha károsodás van egy számkorongon, akkor a környezetvédelmi felügyelőt erre a helyre már nem lehet áthelyezni.



Példa: A „Környezeti katasztrófa” esemény aktiválódik. A kék 6-ost dob. Mivel a környezetvédelmi felügyelő már a legelőn áll a „6”-os számkorongon, ezért csak 1 környezetkár helyezhető el a hegyen fekvő „6”-os számkorongra.

Ha a környezetvédelmi felügyelő a 2-es vagy a 12-es számon állna, és a kék ezek ezen számok valamelyiket dobna, akkor nem keletkezhetne környezeti kár. Az esemény elmaradna.

A környezetkárosodás eltávolítása

A környezeti károk helyreállításának három módja van:

- **A jövedelem a fázis során (minden játékosra vonatkozik):** Eltávolítod az összes környezetkárosodás jelzőt azokról a földterületekről, falvakról és kutatóvárosokról, amelyek ebben a körben nem hoznak jövedelmet (a rajtuk lévő környezetkárosodás miatt), annak ellenére, hogy számukat dobták. Tegyétek vissza ezeket a környezetkárosodás jelzőket a közös készletbe.



Példa: „8”-at dobtál. A sárga nem kap „tégla” nyersanyagkártyát vagy kutatókártyát a kutatóvárosához, mert a „8”-as számkorongot környezetkárosodás blokkolja. Ehelyett a sárga eltávolítja a környezetkárosodás jelzőt a számkorongról és a városáról. A következő kockadobástól a sárga a kutatóvárosáért ismét kaphat jövedelmet.

(lásd még: A dobásod eredménye nem „7” → Jövedelem kiadása a 12. oldalon).

Figyelem: Amikor azt a számot dobjátok, amelyiken a környezetvédelmi felügyelő áll, akkor nem távolítjátok el a környezeti károkat a szomszédos falvakról, kutatóvárosokról.

Háttér: A cataniak segítenek a környezetvédelmi felügyelőnek, és nincs idejük elhárítani a károkat.

- **A körödben:** Csak a „Jövedelem kiosztása vagy a környezetvédelmi felügyelő áthelyezése” fázis után lehetséges. Fizess be egy energiai jelölőt (lásd a 24. oldalt), és tedd vissza a közös készletbe. Végül vegyél le egy tetszés szerinti környezetkárosodás jelzőt a játéktábláról és azt is tedd vissza a közös készletbe.
- **A körödben:** Játssz ki a „Környezetvédelem” fejlesztéskártyát. (a fejlesztéskártyák leírását lásd a 19. oldalon).

A következő kockadobástól újra bevételt termelnek azok a számkorongok/falvak/kutatóvárosok, amelyekről eltávolítottad a környezetkárosodást.

2. JÖVEDELEM KIOSZTÁSA VAGY A KÖRNYEZETVÉDELMI FELÜGYELŐ ÁTHELYEZÉSE

Dobj a két kockával és add össze a számokat.

A dobásod eredménye nem „7” - Jövedelem kiadása

Jövedelem

A két kocka összege határozza meg azokat a területeket, amelyek bevételt biztosítanak a játékosok számára. Mindenki, akinek áll **1 faluja** egy olyan tájmező sarkán, amelyiknek a számát kidobták elvesz a bankból **1 nyersanyagkártyát** a tájmezőnek megfelelően a faluért. Akinek 2 vagy 3 faluja áll a kidobott tájmező körül, az minden faluért elvehet 1 megfelelő nyersanyagkártyát a bankból.

Mindenki, akinek áll **1 kutatóvárosa** egy olyan tájmező sarkán, amelyiknek a számát kidobták elvesz a bankból **1 nyersanyagkártyát és 1 kutatókártyát** a tájmezőnek megfelelően.

A nyersanyagkártyákat és a kutatókártyákat mindig a kezébe kell venni és kézben tartott lapnak számítanak, amikor jön a környezetvédelmi felügyelő.

Mindenki, akinek áll **1 erőműve** (lásd a 17. oldalt) egy **falunál/kutatóvárosnál** olyan **mezőn**, amelyiknek a számát kidobták, az elvesz a bankból **1 energiai jelölőt**, és elhelyezi a tábláján a kijelölt helyre.

A 24. oldalon találtak áttekintést arról, hogy mire használhatjátok az energiai jelölőket.

Fontos! Soha nem lehet több mint 5 energiai jelölőd. Ha további energiai jelölőket kapnál, akkor azok elvesznek, tehát nem teheted be őket a személyes készletedbe.



Példa: „9”-et dobta. A lila összesen 2 fém nyersanyagkártyát és 1 kutatókártyát kap a faluja és a kutatóvárosa után. A rózsaszín 1 fém nyersanyagkártyát kap a falujáért és 1 energiai jelölőt az erőművéért. 4-es dobás esetén a kék kapna 1 gyapjúfonal nyersanyagkártyát, 1 kutatókártyát, és 1 energiai jelölőt, a rózsaszín pedig 1 gyapjúfonal nyersanyagkártyát kapna.

FONTOS! Kivétel: Ha a **környezetvédelmi felügyelő** azon a tájmezőn áll, amelyiknek a számát kidobták, akkor ez a tájmező nem termel (azaz nem ad nyersanyagkártyákat, kutatókártyákat és energiai jelölőket) a falvak és kutatóvárosok után. Ugyanígy nem termel az a tájmező, falu és kutatóváros sem, amelyiken környezetkárosodás jelző van.

A környezetkárosodás eltávolítása

Miután elvették az összes nektek járó nyersanyagot, nézzétek meg, hogy le tudtok-e venni környezetkárosodást. Ha igen, akkor járjatok el „A környezetkárosodás eltávolítása” (11. oldal) részben leírtak szerint.

A dobásod eredménye „7” – jön a környezetvédelmi felügyelő

Jövedelem nem kerül kiosztásra. Itt jön játékba a környezetvédelmi felügyelő!

A környezetvédelmi felügyelő feladata többek között az ipari létesítmények engedélyezése és ellenőrzése, valamint az előírások betartatása. Catanon a környezetvédelmi felügyelő felkeresi a kutatóvárosokat és falvakat, és ellenőrzi, hogy minden követelménynek eleget tett-e.

A környezetvédelmi felügyelő leállítja a termelést. Azok a tájmezők, amelyeken áll, nem adnak jövedelmet (sem nyersanyagkártyákat, sem kutatókártyákat sem pedig energiai jelölőket).

Több mint 7 kártya?

Először nézzétek meg, hogy van-e közületek valakinek 7-nél több kártya a kezében (nyersanyagkártyák + kutatókártyák). Akinek 7-nél több lap van a kezében, annak a kezében tartott lapjainak a felét vissza kell tennie a bankba (bármelyiket). Ha a kártyák száma páratlan, akkor lefelé kell kerekítenie (pl. ha 9 lapja van, 4-et kell visszaadnia).

Megjegyzés: Aki vásárolt egy raktárt (lásd a 19. oldalt), az legfeljebb 10 kártyát tarthat a kezében. Csak a 11. laptól kezdve kell beadnia a lapjainak felét.

Környezetvédelmi felügyelő áthelyezése

Ezután át kell helyezned a környezetvédelmi felügyelőt:

- Helyezd a környezetvédelmi felügyelőt egy másik tájmezőre. A tájmezőn lévő számkorongon nem lehet környezetkárosodás. Ez a tájmező nem termel mindaddig, amíg a környezetvédelmi felügyelőt másik földterületre nem helyezitek.
- Húzz egy kártyát egy másik játékostól, akinek faluja vagy kutatóvárosa van azon a tájmezőn, ahol a környezetvédelmi felügyelőt felállítottad. Az a játékos, akitől kártyát húzol, lefordítva feléd nyújtja a kezében tartott lapjait, amiből „vakon” húzol egyet.

3. KERESKEDÉS, ÉPÍTÉS, VÁSÁRLÁS

A lépésedben ebben a fázisban bármilyen sorrendben:

- Kereskedj a kézben tartott kártyákkal és/vagy cserélj energiai jelölőket.
- Építs valamit, hogy több győzelmipontot szerezz, és növeld a nyersanyagok megszerzésének lehetőségét.
- Vásárolj valamit, hogy további előnyökhöz juss.

A kereskedés, az építés és a vásárlás között oda-vissza is válthatsz.

Kereskedés

Kereskedhetsz a nyersanyagkártyáiddal, a kutatókártyáiddal, valamint az energiai jelölőiddel. Alapvetően annyiszor kereskedhetsz, amennyiszer a nyersanyag/kutatókártya és energiai jelölőd mennyisége megengedi.

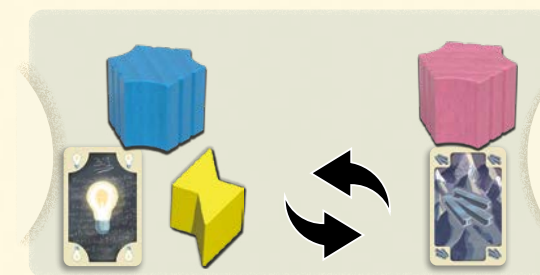
A kereskedésnek három fajtája van

Kereskedés a játékos társaidal

A körödben kereskedhetsz az összes többi játékosal (= nyersanyagkártyákat/kutatókártyákat/energiai jelölőket cserélhetsz). Mondd ki hangosan, hogy mire van szükséged, és miről vagy hajlandó lemondani érte.

Játékos társaid is tehetnek neked ajánlatokat, amikre te ellenajánlatokkal válaszolhatsz. Azonban a játékos társaid csak veled kereskedhetnek, egymással nem.

A kereskedésnek nem kell feltétlenül 1:1 arányúnak lennie. Több kártyát/energiai jelölőt is kérhetsz, felajánlhatsz cserére. A kártyákat nem ajándékozhatjátok oda egymásnak csak úgy ingyen, és nem cserélhetitek ki ugyanazt a nyersanyagot ugyanazzal a nyersanyaggal.



Példa: A kék játékos köre van és 1 fémet akar. A rózsaszín lemondana 1 fémről, de cserébe 1 kutatókártyát és 1 energiai jelölőt kér. A kék beleegyezik a cserébe. A kék és a rózsaszín kártyákat és energiai jelölőket cserélnék.

Kereskedés a bankkal

A körödben a következőket teheted:

- **Nyersanyagkártyacsere a bankkal** mindig 4:1 arányban. Tegyél vissza 4 egyforma nyersanyagkártyát a bankba, és vegyél el 1 másik nyersanyagkártyát vagy 1 kutatókártyát.
- **Kutatókártyacsere a bankkal** mindig 3:1 arányban. Tegyél vissza 3 kutatókártyát a bankba, és vegyél el 1 bármilyen nyersanyagkártyát.
- **Energiai jelölő cseréje a bankkal** mindig 2:1 arányban. Tegyél vissza 2 energiai jelölőt a bankba, és vegyél el vagy 1 bármilyen nyersanyagkártyát, vagy 1 kutatókártyát.

Kereskedés a kikötővel

A körödben kedvezményesen kereshedhetsz, ha áll a kikötőben falud, vagy kutatóvárosod. Ha a szomszédos tájmezőn vagy a kikötőnél álló falun/kutatóvároson környezetkárosodás van, a kikötőben továbbra is cserélhetsz.

Egy 3:1 kikötőnél tegyél vissza 3 egyforma nyersanyagkártyát a bankba, és vegyél el 1 másik nyersanyagkártyát vagy 1 kutatáskártyát. Energiajelölőt nem tudsz cserélni a 3:1 kikötőben.

A 2:1 arányú kikötőknél a kikötő megadja, hogy milyen típusú nyersanyagot cserélhetsz ott. Amiért elvehetsz 1 bármilyen nyersanyagkártyát vagy 1 kutatáskártyát.



Példa: A rózsaszínnek áll egy faluja egy fakikötőben. A köre során 2 fát cserélhet bármilyen más nyersanyagkártyára vagy 1 kutatáskártyára, ahányszor csak akar.

Építés

Az épület lehetővé teszi, hogy növeld győzelmpontjaidat és több nyersanyagkártyához juss a jövedelem fázisban. Ahhoz, hogy valamit megépíts, be kell adnod a bankba a nyersanyagkártyák/kutatáskártyák egy meghatározott kombinációját, majd el kell helyezned az épületet, amit felépítettél a tájmezők valamelyikére.

Az egyes építési lehetőségek ismertetése előtt fontos megérteni, hogyan hat az építkezés a Catan környezetre. Amikor falut, kutatóvárost vagy barna erőművet építesz, **környezetszennyezést** okozol. Ez a szennyezés a te **környezeti egyensúlyodat** befolyásolja. Ezt leolvashatod személyes tábládon. Add össze a tábládon az összes látható (+) szimbólumot. Ezek az általad okozott szennyezést mutatják, és megjelennek falvak, kutatóvárosok, és barna erőművek építése során.

Vond ki a kapott számból az összes (-) szimbólumot. Ezek azt a pozitív hatást képviselik, amelyet a zöld erőművek építésével gyakorolsz a környezetre. Az eredmény a te személyes környezeti egyensúlyod. Minél magasabb az eredmény, annál több szennyezést okozol, és annál rosszabb a személyes környezeti egyensúlyod.



A tábládon minden látható (+) szimbólum környezetszennyező.



A kutatóvárosoknak 2 (+) szimbólumuk van, így azok 2 környezetszennyezést okoznak.



Minden látható (-) szimbólummal 1-el lecsökken az általad okozott környezetszennyezés.

Catan összes szennyezettségét a globális környezetszennyezés sávon jelölik.

Mi az a globális környezetszennyezés sáv?

A globális környezetszennyezés sáv megmutatja a szennyezés mértékét egész Catanon, amit a játékosok együtt okoznak.

A játék elején mindegyikötök 3 szennyezés pontot okoz a tájmezőkön felépített falukkal és kutatóvárosokkal. A játék kezdetekor a szennyezettségjelölő a 9-es mezőn van 3, és a 12-es mezőn 4 játékos esetén. A játék során bármikor ellenőrizheted a szennyezettségjelölő állapotát, csak add össze az összes látható (+) szimbólumot és ebből vond le az összes látható (-) szimbólumot.



Minél tovább halad a szennyezettségjelölő a globális környezetszennyezés sávon, annál nagyobb lesz a szennyezés Catanon, és annál több eseménykorongot kell kihúzni a zsákból minden kör elején. Ennek eredményeként egyre gyakrabban fordulhatnak elő olyan események, amelyek közvetlen hatással vannak a játék többi részére is.

Egyes események hatásokat váltanak ki a legjobb vagy legrosszabb környezeti egyensúlyú játékosok számára.



Példa: A klímakonferencia esemény aktiválódik, minden játékos meghatározza a környezeti egyensúlyát.



A sárga személyes tábláján 5 (+) szimbólum és 2 (-) szimbólum látható. A környezeti egyensúlya 3.



A rózsaszín személyes tábláján 5 (+) szimbólum és 0 (-) szimbólum látható. A környezeti egyensúlya 5.

A lila környezeti egyensúlya 6, ami a legrosszabb eredmény. Ezért a lila visszatesz a bankba 1 kutatáskártyát vagy 1 nyersanyagkártyát a választása szerint. A kéknek és a sárgának egyformán 3 a környezeti egyensúlya, ami a legjobb eredmény, ezért ők elvehetnek a bankból 1 kutatáskártyát vagy 1 nyersanyagkártyát a választásuk szerint.



A kék személyes tábláján 4 (+) szimbólum és 1 (-) szimbólum látható. A környezeti egyensúlya 3.



A lila személyes tábláján 6 (+) szimbólum és 0 (-) szimbólum látható. A környezeti egyensúlya 6.

A következőket tudod megépíteni:

Út

Építési költség:



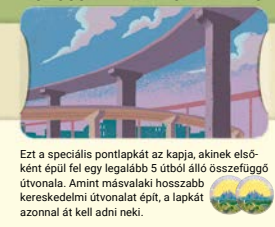
Az utakat az ösvényekre építed. Az ösvények azok a szélek, ahol 2 tájmező találkozik. Tehát a szárazföldi tájmezők vagy a szárazföldi és tengeri tájmezők határán futnak a kereten. Minden ösvényre csak 1 utat építhetsz. Csak olyan kereszteződéshez építhetsz utat, amiben egy **saját** utad, falud vagy kutatóvárosod áll. Másik játékos faluja vagy kutatóvárosa megszakítja az útépítésed egy kereszteződésben, de a másik játékos útja nem.



Példa: A lila építhet utat a zölddel jelölt ösvényekre, a pirossal jelöltre azonban nem építhet.

Leghosszabb kereskedelmi út

LEGHOSSZABB KERESKEDELMI ÚT



Amint valakinek felépül egy **legalább 5 útból** álló összefüggő útvonala (az elágazások nem számítanak), amit **nem szakít meg idegen falu** vagy kutatóváros megkapja a „Leghosszabb kereskedelmi út” speciális pontlapkát. Akkor, amikor egy másik játékosnak sikerül hosszabb utat építenie a speciális pontlapka jelenlegi tulajdonosnál, akkor a pontlapka azonnal átkerül hozzá. Egyenlőség esetén a pontlapka jelenlegi tulajdonosnál marad. A „Leghosszabb kereskedelmi út” speciális pontlapka 2 győzelmpontot jelent birtokosának.



Példa: A lilának van egy 6 útból álló összefüggő útvonala (a leágazás nem számít), ezzel neki van a leghosszabb kereskedelmi útja. A rózsaszín 7 útból álló útvonalát kettészakítja egy lila falu, egy 2 és egy 5 utas útvonalra.

Abban az esetben, ha egy játékos leghosszabb kereskedelmi útvonala megszakad, és ezáltal több játékosnak is egyformán hosszú kereskedelmi útvonala lett, ellenőrizték a következőket:

- A speciális pontlapka jelenlegi tulajdonosa is **érintett** a „Leghosszabb kereskedelmi út” egyezőségben, akkor megtartja a pontlapkát.
- Ha a speciális pontlapka jelenlegi tulajdonosa **nem** érintett a „Leghosszabb kereskedelmi út” egyezőségben, akkor félreteszi a pontlapkát. A pontlapka akkor kerül vissza a játékba, amikor valakinek egyedül lesz a leghosszabb kereskedelmi útja.

A speciális pontlapkát akkor is félre kell tennetek, ha senkinek nincs 5 vagy több útból álló összefüggő (megszakítás nélküli) útvonala.

Falu

Építési költsége:  =  +  +  + 

Egy falut olyan kereszteződésre építhetsz, ahová legalább egy **saját** utad vezet.

Egy kereszteződés egy olyan pont, ahol három tájkarton találkozik.



Építésnél be kell tartani a távolsági szabályt.

Távolsági szabály

Falut csak akkor építhetsz egy kereszteződésben, ha a szomszédos 3 kereszteződést **NEM** foglalja el másik falu vagy kutatóváros – függetlenül attól, hogy kihez tartoznak.



Példa: A sárga építhet egy falut a zölddel jelölt kereszteződésen, de a pirossal jelölt kereszteződéseken nem építhet a távolságszabály miatt.

Megjegyzés: Falut a tengerrel határos kereszteződésekben is építhetsz. A part mentén utakat is építhetsz.

Amikor felépítesz egy falut, akkor kifizeted az építési költséget (betyeszed a banka a szükséges nyersanyagkártyákat), elveszel egy falut a személyes tábládról és felállítod a játéktérre. A személyes tábládon ekkor még egy erőmű szimbólum  lesz látható. Tehát te ezzel az építéssel 1 szennyezési ponttal többet okozol a globális környezetszennyezés sávon. Mozdgasd a szennyezettségjelölőt a globális környezetszennyezés sávon 1 mezővel előre.

Minden felépített falu 1 győzelmipont. Miután felépítettél egy falut, léptesd előre a győzelmipont jelölődet 1 mezővel a győzelmipont-sávon.

Kutatóváros

Építési költsége:  =  +  +  +  + 

Egy kutatóvárost csak úgy építhetsz, hogy egy faludat kutatóvárossá fejlesztesd. Add be a szükséges nyersanyagkártyákat a bankba. Tedd vissza a fejlesztett falut a személyes tábládra, és cseréld fel az egyik kutatóvárosodra a személyes tábládról.

A tábládon megüresedett kutatóváros mező 2  szimbólumot mutat, azaz 1  szimbólummal többet, mint korábban (a visszavett falu ismét lefed egyet). Ennek megfelelően állítsd be a szennyezettségjelölőt a globális környezetszennyezés sávon.

Minden felépített kutatóváros 2 győzelmipont. Ha kutatóvárost építettél, mozdgasd előre a győzelmipont jelölőt 1 mezővel a győzelmipont-sávon: A falu, amit visszavettél, már 1 győzelmipontot hozott akkor, amikor a falut felépítetted és az építéskor már előre léptél 1 győzelmipontnak megfelelően. Mivel a kutatóváros 2 győzelmipontot ér, csak 1 mezővel előre kell mozdgatnod a győzelmipont jelölődet.

Ha a kutatóvárossá fejlesztett falunál áll egy erőmű, akkor az erőmű egyszerűen ott marad, és ettől kezdve a kutatóvároshoz tartozik.

Erőművek

Az erőművek energijelölők formájában biztosítják az energiát, amiket nyersanyagkártyákra, kutatáskártyákra vagy egyéb juttatásokra cserélhetsz.

A fosszilis tüzelőanyaggal működő erőművek (továbbiakban „barna” erőmű) építése olcsó és energijelölökhöz is juttatnak, ugyanakkor káros hatással vannak a környezetre.

De pozitív hatással is lehetsz a környezetre zöld energiába való befektetéssel és zöld erőművek építésével. Ezek kicsit drágábbak, mint a barna erőművek, de ugyanannyi energijelölőt biztosítanak és jól tesznek a környezetnek és a saját környezeti egyensúlyodnak is.

Az építés fázisában **pontosan 1 erőművet építhetsz**, 1 barnát vagy 1 zöldet..

Megjegyzés: Ha a köröd kezdetén egy esemény következtében már építettél 1 erőművet, akkor is építhetsz egy másik erőművet az építés fázisban.

Egy erőművet egy falu vagy egy kutatóváros mellé építhetsz a tájmezőre. Az építéshez befizeted az építési költségeket a bankba, majd elveszel egy erőművet a személyes tábládról és lehelyezed az egyik tájmezőre. Helyezd az erőművet egy falu vagy egy kutatóváros egyik mélyedésébe.

Egy faluhoz maximum 1 erőmű építhető (egy falunak csak 1 mélyedése van). Forgasd el a falu mélyedését úgy, hogy az azon a tájmezőn legyen, ahová az erőművet felépítenéd.

Egy kutatóvárosnál maximum 3 erőmű építhető (egy kutatóvárosnak 3 mélyedése van). Mind a 3 tájmezőn, amik a kutatóváros körül vannak maximum 1 erőmű épülhet kutatóvárosonként.



Példa: A sárgának és a kéknek van egy-egy városa. Mindketten építhetnek egy-egy erőművet a városukat körülvevő tájmezőkön.

Erőművet csak számkoronggal ellátott tájmezőkre szabad építeni. Tehát a sivatag mezőre, a játéktáblát keretét adó tenger mezőkre nem építhető erőmű.

Erőművek építhetők olyan falvak és kutatóvárosok mellett is, amelyekkel szomszédos tájmezőn a környezetvédelmi felügyelő áll.

Amikor annak a földterületnek a számát dobjátok, amelyiken az erőműved áll akkor kapsz 1 energijelölőt. Ezeket a lépésed bármelyik fázisában „kereskedés, építés, vásárlás” felhasználhatod (lásd a 24. oldalt).

Barna erőművek

 A barna erőművek szénből, gázból és olajból származó fosszilis energiatermelést képviselnek. Ezeknek a fosszilis tüzelőanyagoknak a használata káros hatással van a környezetre. Többek között a következőkhöz vezetnek: légszennyezés, bányászati károk, savas esők, valamint üvegházhatású gázok felszabadulását okozzák, amik megváltoztatják az éghajlatot. Erről a témáról további információkat találsz a játékszabály végén (21. oldal).

Emiatt ebben a játékban a barna erőművek építése 1 szennyezettség pontot okoz a globális környezetszennyezés sávon.

Építési költségek:  = 

Barna erőmű építéséhez tegyél vissza 1 kutatáskártyát a bankba, és helyezz el 1 barna erőművet az egyik falud vagy az egyik kutatóvárosod mellé.

Amikor barna erőművet építesz, akkor több szennyezést okozol. A személyes tábládon láthatóvá válik egy újabb  szimbólum. Ennek megfelelően állítsd be a szennyezettségjelölőt a globális környezetszennyezés sávon, +1 mező.

Egy barna erőmű lebontása

Egyszer a lépésed során (de csak a kockadobás után) lebonthatod 1 saját barna erőművedet, amit már felépítettél.

A bontáshoz adj vissza 1 energiajelölőt a közös készletbe, vedd le a barna erőművet a játéktérrel, és helyezd vissza a személyes tábládra. Ez 1-gyel javítja személyes környezeti egyensúlyod, mert a korábban láthatóak (+) szimbólum közül az egyiket letakarja az erőmű. Ezentúl 1-gyel kevesebb szennyezési pontot okoz a globális környezetszennyezés sávon. Léptesd vissza a szennyezettségjelölőt a globális környezetszennyezés sávon 1 mezővel.

Zöld erőművek

A zöld erőművek olyan megújuló energiákból származó energiatermelési módszereket képviselnek, mint a szélenergia, a napenergia és a vízenergia. A megújuló energiák fokozott felhasználása csökkenti a fosszilis tüzelőanyagok felhasználását, ami pozitív hatással van a környezetre. Erről a témáról további információkat olvashatsz a játékszabály 21. oldalán.

Ezen okok miatt ebben a játékban a zöld erőművek építése csökkenti a szennyezést, és a globális környezetszennyezés sávon a szennyezettségjelölőt egy lépéssel visszafelé mozdítja.

Építési költségek:  =  +  + 

Zöld erőmű építéséhez tegyél vissza 3 kutatáskártyát a bankba, és helyezz el 1 zöld erőművet az egyik falud vagy az egyik kutatóvárosod mellé.

Amikor zöld erőművet építesz, akkor csökkented a szennyezést. A személyes tábládon láthatóvá válik egy újabb (-) szimbólum. Állítsd be ennek megfelelően a szennyezettségjelölőt a globális környezetszennyezés sávon. Végül vedd le a személyes tábládról a zöld erőmű alatt felszabadult zöld eseménykorongot és dobd bele a vászonzsákba.

Megjegyzés: Észrevettétek, hogy akkor, amikor a globális környezetszennyezés alacsony, akkor is 2 eseménykorongot kell kihúzni a zsákból? Ahhoz, hogy a globális környezetszennyezés sávon a jelölőt az alacsony tartományban tartsátok, sok

játékosnak kell a zöld technológiákba befektetnie. Ez további zöld eseménykorongokat juttat a zsákba. Az ebben az időpontban bekövetkező események különösen kedvező hatással lesznek azokra a játékosokra, akik zöld energiába fektettek.



Példa: A sárgának egy kutatóvárosa áll azon a dombság tálmezőn, amelyiken a „8”-as számkorong fekszik. A kutatóvárosához ezen a tájmezőn egy zöld erőművet épít. Az építésért visszatesz a bankba 3 kutatáskártyát, és a globális környezetszennyezés sávon a szennyezettségjelölőt egy lépéssel visszafelé mozdítja.

Ezután lila játékoson a sor, aki 8-at dob. A sárga kap 1 téglát, 1 kutatáskártyát és 1 energiajelölőt.

Megjegyzés: A zöld erőművek építéséhez több kutatáskártya kell, mint a barna erőművekhez, de kevesebb szennyezéssel biztosítják a növekedést. Rajtad múlik, hogy mikor melyik erőművet építed meg energiatermeléshez...

Megjegyzések a globális környezetszennyezés sávhoz
Abban a ritka esetben, amikor a szennyezettségjelölőt a sáv utolsó helyén túl kellene mozgatni, egyszerűen az utolsó mezőre mozgatjátok és ott marad. Egészen addig marad ott, amíg a szennyezettség ismét kevesebb, lesz mint 20 szennyezettségi pont 3 játékos esetén, illetve kevesebb, mint 28 szennyezettségi pont 4 játékos esetén.

Abban a még ritkább esetben, amikor a szennyezettségjelölőt vissza kellene vinni a sáv első mezője elé, a jelölő egyszerűen a 0 mezőn marad. Egészen addig ott marad, amíg a szennyezettség ismét meg nem nő, és meg nem haladja a 0-t.

Vásárlás

Raktár

Költsége:  =  + 

Ha raktárt szeretnél vásárolni, adj vissza 2 energiajelölőt a közös készletbe, és fordítsd át a raktárt az előoldalára a személyes tábládon. A raktár lehetővé teszi számodra, hogy további 3 kártya (összesen 10 kártya) legyen a kezedben, amikor egy játékos dobásának eredménye „7”. Tehát csak akkor kell beadnod a kártyákat, ha 11 vagy több lap van a kezedben.

Bármilyen nyersanyag- vagy kutatáskártya

Költsége:  /  =  + 

Tegyél vissza 2 energiajelölőt a közös készletbe, és vegyél el a bankból 1 választásod szerinti nyersanyagkártyát vagy 1 kutatáskártyát.

Fejlesztéskártya

Költsége:  =  +  + 

Ha fejlesztéskártyát szeretnél vásárolni, akkor tedd be a bankban a szükséges nyersanyagkártyákat és húzd fel a fejlesztéskártyapakli legfelső lapját. Tartsd titokban a kártyát, amíg fel nem használod.

A fejlesztéskártyák nem számítanak „kézi kártyának” és ezért nem kell beleszámolni a kézben tartott lapok közé akkor, amikor valakinek a dobáseredménye „7”.

Fejlesztéskártya kijátszása

A körödben bármikor kijátszhatsz pontosan 1 fejlesztéskártyát – akár a kockadobás előtt is. Ha a kockadobás előtt játszol ki egy fejlesztéskártyát, akkor azt azelőtt tedd meg, mielőtt kihúzod az eseménykorongot(kat) a zsákból.

Nem játszatsz ki olyan fejlesztéskártyát, amit ebben a körödben vásároltál meg vagy egy eseményen keresztül kaptál.

Egy kijátszott fejlesztéskártyát képpel felfelé hagysz magad előtt az asztalon.

A következő fejlesztéskártyák vannak a játékban:



Pont (5x)
Minden 1 Pont kártya 1 győzelmpont a tulajdonosának. A pontkártyáidat képpel lefelé tartod magad előtt, amíg el nem éred velük a 10 győzelmpontot. A körödben felfedheted őket a 10 győzelmpont eléréséhez, amivel megnyered a játékot.



Útépítés (2x)
Építhetsz ingyen 2 utat az építési szabályok betartásával.



Teljesítménynövekedés (2x)
Vegyél el 1 nyersanyagkártyát akár 3 különböző tájmezőről.
Követelmény: Minden ilyen tájmezőn már felépítettél 1-1 zöld erőművet.



Példa: A kéknek 2 zöld erőműve áll a hegyekben és 1 zöld erőműve áll a legelőn. Miután a kék kijátszott egy „Teljesítménynövekedés” fejlesztéskártyát, elvesz 1 fémet és 1 gyajúfonalat.



Finanszírozás (2x)
Vegyél el a bankból 2 választott kártyát: nyersanyagkártyákat és/vagy kutatáskártyákat.



Környezetvédelem (14 x)
Választhatsz a következők közül:
• Helyezd át a környezetvédelmi felügyelőt egy másik tájmezőre, és húzz egy kártyát egy olyan játékostól, akinek faluja vagy kutatóvárosa van ezen a tájmezőn.

Vagy

- Ne mozgasd a környezetvédelmi felügyelőt, hanem távolítsd el egy környezetkárosodást a játéktábláról (tájmezőről, faluról vagy kutatóvárosról), és húzd 1 kártyát egy játékosról, akinek ugyanolyan vagy rosszabb a környezeti egyensúlya, mint tiéd. Csak akkor választhatod ezt a lehetőséget, ha a játéktéren van legalább 1 olyan környezetkárosodás, amit el tudsz hárítani.

A legaktívabb környezetvédő

A LEGAKTÍVABB KÖRNYEZETVÉDŐ



Aki előtt elsőként lesz 3 környezetvédelem kártya, az veszi el a „Legaktívabb Környezetvédő” speciális pontlapkát, ami 2 győzelmipontot ér. Akkor, amikor egy másik játékos előtt több környezetvédelem kártya lesz, a lapkát azonnal át kell adni neki.

kártyája lesz, mint a pontlapka jelenlegi tulajdonosának, akkor azonnal megkapja a pontlapkát és a hozzá tartozó 2 győzelmipontot. Pontegyenlőség esetén a pontlapka a jelenlegi tulajdonosnál marad.

A lépésed vége

Befejezted a Kereskedés, Építés, Vásárlás fázisokat? Akkor az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos kerül sorra. Add át neki a zsákot az eseménykorongokkal, hogy az 1. fázissal „Eseménykorong(ok) húzása és esetlegesen esemény kiváltása” megkezdhesse a lépését.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér akkor, amikor az alábbi két feltétel valamelyike teljesül:

- Egy játékos a saját lépésében eléri vagy meghaladja a 10 győzelmipontot, és így megnyeri a játékot.
- Egy játékosnak eseménykorongot kellene húznia a zsákból, de a zsák üres. Akkor, amikor egy játékosnak a lépése kezdetekor eseménykorongot kell húznia a zsákból, de nincs elég korong a zsákban, akkor a játéknak azonnal vége. Ebben az esetben csak egy játékos lehet a győztes. Az lesz a győztes, aki több zöld erőművet épített, mint barna erőművet. Az a játékos nyer, akinek a legnagyobb a különbség

a felépített zöld és a barna erőművei között (a barna erőművek számát le kell vonni a zöld erőművek számából).



Példa: A sárga 6 zöld erőművet épített és 3 barna erőművet, A kék 5 zöld erőművet épített és 3 barna erőművet. A lila nem épített zöld erőművet, hanem 5 barna erőművet épített. A sárga a győztes, mert a különbség (3) nagyobb, mint a kékénél a különbség (2) és a lilánál (-5).

Döntetlen esetén az a győztes, akinek a legtöbb győzelmipontja van. Ha egyetlen játékos sem épített több zöld erőművet, mint barna erőművet, akkor minden játékos veszít.

CATAN ENERGIÁK - TEMATIKUS HÁTTÉR

CATAN – ENERGIÁK az ipar forradalmasításával az energetikai átalakulás küszöbéhez vezeti Catan szigetét. Az emberiség már megérti azokat a kockázati tényezőket, amiket az energiaforrásaink uralkodó alapja, a fosszilis tüzelőanyagok jelentenek a civilizáció és a bolygó számára. Megérti, hogy sürgősen változtatni kell az energiaforrásokon.

ENERGIA ÁTMENET

A 18. század elején Angliában Thomas Newcomen kifejlesztett egy gőzgépet, amely bevezette a modern korszakot. Az alacsonyabban fekvő szénbányákból vizet szivattyúztak vele, hogy tovább folytathassák a szén kitermelését.

A gőzgép forradalmasította a társadalmat: vasúthoz, gőzhajókhoz és a 19. században villamosenergia-termeléshez vezetett.

A gőzturbinák kifejlesztésével a szén lett a villamosenergia-termelés fő tüzelőanyaga. Ma is a szén teszi ki az áramtermelés mintegy harmadát, és 2021-ben több szén használtak fel villamosenergia-termelésre, mint bármely korábbi évben. Újabban földgázt és kisebb mértékben a kőolajat is használják villamosenergia-termelésre.

Ez a három fosszilis tüzelőanyag együttesen jelenleg a világ teljes villamosenergia-termelésének csaknem kétharmadát adja (és az összes energiatermelés több mint 80%-át, beleértve a közlekedést, a fűtést és az ipari felhasználást is).

A fosszilis tüzelőanyagok használata azonban nemcsak helyi légszennyezéshez, bányászati károkhoz, nemcsak savas esőkhöz és áradásokhoz vezet, hanem szén-dioxid (CO₂), metán és egyéb üvegházhatású gázok légkörbe jutásához is, amik megváltoztatják a Föld klímáját.

Mióta az emberek elkezdtek fosszilis tüzelőanyagokat égetni, több mint egy billió tonna CO₂-t bocsátottunk ki a légkörbe. Ez körülbelül akkora mennyiség, mint az összes tömege az 1900 és 2020 között épült épületeknek és objektumoknak. Ennek eredményeként a Föld már 1,2 Celsius-fokkal felmelegedett, és a tudósok azt feltételezik, hogy ez a felmelegedés tovább fog fokozódni.

Az Egyesült Nemzetek Szervezete (ENSZ) környezetvédelmi programja szerint a továbbiakban ez 2,4 és 2,6 °C között marad. Ez a felmelegedés a csapadék és a mezőgazdasági minták az évszakok megzavarásához, jelentős tengerszint-emelkedéshez és part menti áradásokhoz, korallzátonyok elvesztéséhez, gleccserek és tengeri jég olvadásához és sok más pusztító változáshoz vezet. A felmelegedés ebben a tartományban való korlátozása (és a további rossz következményekkel járó hőmérséklet-emelkedés elkerülése) gyors energiaátmenetet igényel, amely elmozdítja az emberi társadalmat a fosszilis tüzelőanyagoktól, és 2050-re nettó nulla felhasználásúvá válik.

A nettó nulla az emberiség által kibocsátott üvegházhatású gázok teljes mennyiségére utal. Bár néhány fosszilis tüzelőanyag továbbra is megmaradna, de a nettó nulla forgatókönyv esetén a keletkező üvegházhatású gázokat ellensúlyozzák, például a föld természetének helyreállításával (új fákkal és növényekkel, amelyek a fotoszintézis során elnyelik a szén-dioxidot), vagy a CO₂ ipari megkötésével, mély kutakba temetésével vagy olyan termékeké történő feldolgozásával, mint a cement. Az energetikai átállás megköveteli a fosszilis tüzelőanyagok felhasználásának drasztikus csökkentését, a szén, az olaj és a földgáz felváltását megújuló energiákkal, például szél-, nap-, geotermikus és vízenergiával. Számos ország és vállalat kötelezettséget vállalt a kibocsátás csökkentésére az éves nemzetközi klímakonferencia (Climate Conference of the Parties, Climate COP) tárgyalásai során. Több tucat ország már elkötelezte magát a nettó nulla kibocsátás mellett (általában 2050-ig). A jelenlegi energiafelhasználástól azonban még mindig hosszú utat kell megtenni a nettó nulla kibocsátás eléréséig.



FOSSZILIS ERŐMŰVEK

A mi játékunkban a fosszilis erőművek fosszilis tüzelőanyaggal működnek, és mindegyik egy szennyezési pontot termel. A fosszilis tüzelőanyagok által okozott szennyezésnek számos formája létezik, beleértve a szmogot, a savas esőket, az árvizeket és az üvegházhatású gázokat.

- **Szmog:** A fosszilis tüzelőanyagok elégetésekor felszabaduló szennyező anyagok és részecskék keveréke nemcsak füstöt, ködöt okoz, hanem számos egészségkárosító hatása is van, pl. légúti betegségek, tüdőrák, tüdőtágulás és asztma.

- **Savas eső:** A szén elégetésekor kén-dioxid és nitrogén-oxidok kerülnek a légkörbe. Ezek reakcióba lépnek a légkörben lévő vízzel, és savas vegyületeket képeznek. Esőzéskor ezek savas esőt okoznak. A savas esők károsítják az egész élővilágot, az erdőket, a növényeket, a talajt a szárazföldi és a vízi élővilágot. A kő és az acél korrodálódását is okozhatja a savas eső, ami az épületek és hidak korrodálódásához vezet.

- **Üvegházhatású gázok:** szén-dioxid és más üvegházhatású gázok szabadulnak fel, amelyek a szén elégetésekor kerülnek a légkörbe. Ez globális felmelegedést okoz, mivel az üvegházhatású gázok felfogják a hőt, és megakadályozzák, hogy az a hő távozzon a légtérből. Mivel a CO₂ is savas, az óceánok is savassá válnak, mivel az óceánok fogják fel az esőt. Ez áradásokhoz, aszályokhoz és gyakori, súlyos időjárási katasztrófákhoz vezethet. Az ipari forradalom kezdete óta az óceánok felszíni vize 30%-kal savasabbá vált. Ez lelassítja a növekedést, és károsítja a kagylókat, korallokat és a tengeri élővilágot. Nem csak a korallokat és a kagylókat, hanem a tengeri tápláléklánc alapját képező apró mikroorganizmusokat is károsítja. Ez rossz hatással van a tengeri élőlények életére a tápláléklánc minden szintjén.

A barna erőművek biztosítják Catan állandó energiaellátását, mivel fosszilis tüzelőanyagokat használnak. A megújuló energiákkal ellentétben ezek nem függenek a környezeti hatásoktól, mint például a szél vagy a nap. A fosszilis tüzelőanyagok azonban

szennyezést is termelnek, amit a +1 szennyezési pont képvisel, és károsíthatják a falvakat, városokat és a környező területeket.



MEGÚJULÓ ENERGIA

Az elmúlt években nagy előrelépés történt a megújuló energiaforrások fejlesztésében, különösen előtérbe került a napenergia. A napenergiát napkollektorokkal felfogják és közvetlenül elektromos árammá alakítják. A szélenergia úgy keletkezik, hogy a szél egy turbinát hajt meg, ami elektromos áramot termel (hasonlóan a gőztermeléshez). Amikor nap- és szélenergiából állítanak elő áramot, nincsenek olyan környezeti hatások, mint a szmog, savas esők vagy a globális felmelegedés. Ezeknek a rendszereknek a gyártása azonban továbbra is széles körben elterjedt szennyezést okoz, mivel homokot, fémeket és ritka ásványokat (pl. lítiumot) bányásznak a belőlük kerülő panelek, turbinák és akkumulátorok előállításához.

A mi játékunkban azonban a (zöld) megújuló erőművek nem csak nulla szennyezési pontot termelnek, hanem -1 szennyezési pontot. Hogy lehetséges? Ezt három módon lehet elérni: technológiával, természetes megoldásokkal vagy az energiafelhasználás mérséklésével.

- **Technológia:** A CO₂ az energiatermelés során megköthető. Ha az energiaforrás fosszilis tüzelőanyag, akkor az energia szén-dioxid semleges. Ha a biomassa a tüzelőanyag - például növényi maradványok - és az égés során keletkező CO₂-t megkötik, ez szén-negatív energiaforrás lesz. A szükséges energia azonban jelentős, és a lekötési technológia még fejlesztés alatt áll. Ez is az egyik oka annak, hogy játékunkban a zöld erőművek 3 kutatáskártyába kerülnek.

- **Természet alapú megoldások:** Egy másik forgatókönyv szerint a szélturbinák és a napelemparkok nagy területet ölelnek fel és környezetbarát módon üzemelnek, helyreállítják a környezeti egyensúlyt a CO₂ megkötésére. Ezek a megújuló, természet alapú megoldások azt jelentik, hogy az új fák, a regenerálódó talajok és a mélyen gyökerező fűvek, helyreállítják a talaj biológiai egyensúlyát és elkezdik újjáépíteni azokat a károkat, amik a bányászat, az erdőirtás, az ipari mezőgazdaság és a városfejlesztés során keletkeztek. Mivel a természet kivonja a szén-dioxidot a levegőből, ez az üvegházhatású gázok általános csökkenését is jelenti.

- **Az energiafogyasztás csökkentése:** Amint az emberek áttérnek olyan új energiaforrásokra, amelyek energiasűrűsége alacsonyabb, mint a fosszilis tüzelőanyagoké, az embereknek csökkenteniük kell teljes fogyasztásukat is. Ennek megfelelően kevesebb energiával kell boldogulni, ehhez életmód-változtatások (pl. többet kell közlekedni kerékpárral és kevesebbet autóval) kellenek. Új technológiák kellenek, például a fűtésre és hűtésre lényegesen kevesebb energiát használó zöld épületek építése, valamint egyéb fejlesztések révén jelentősen csökkenthető lenne az energiaigény, és így a teljes környezetterhelés is csökkenthető lenne.

Még mindig a fejlődés korai szakaszában vagyunk, ahol a megújuló erőművek ténylegesen csökkentik a környezetterhelést. Ezek az új megújuló fejlesztések a CATAN ENERGIÁK játékban több fejlesztésbe kerülnek, de a szennyezés csökkentésével a játékos és a táj javát szolgálja. Az energiatechnológiákat is fejleszteni kell, de befektetés nélkül nem lehet. A raktárak, amelyekbe a játékosok befektethetnek, ezt a fejlesztést képviselik.



FALVAK ÉS VÁROSOK

Miért járulnak hozzá a falvak és városok Catan szennyezéséhez? Ahogyan elméletileg létezhet zöld energia, úgy lehetnek zöld városok is. A városok azonban jelenleg sok energiát, főleg fosszilis energiát használnak fel saját fenntartásukra – ipar, fűtés és közlekedés formájában. Még akkor is, ha a villamosenergia-termelést környezetbarát módon tervezték, még mindig nagy a környezetszennyezés a falvakban, városokban. Nem meglepő, hogy a nagyobb lélekszámú és ipari városok több szennyezést termelnek, mint a falvak, ami a játékban +1 vagy +2 szennyezési pontként jelenik meg. A jövőben talán valóban fenntarthatóak lesznek a városok, megújuló energiával, több emberi erővel közlekedő közlekedéssel, karbonsemlegesre tervezett épületekkel, parkoló-helyeket felváltó zöldfelületekkel, tetőkertekkel, amelyek alakítják a városképet. De addig még hosszú az út.

A TEMATIKAI HÁTTÉR FORRÁSAI

A tematikai háttér szerzője: Erik Assadourian

Energie- und Umweltdaten:

International Energy Agency. (11 July 2023). Fossil Fuels: Coal. IEA. [iea.org](https://www.iea.org). BP. (2022); International Energy Agency. (11 July 2023). Fossil Fuels: Natural Gas. IEA. [iea.org](https://www.iea.org). BP. (2022); BP Statistical Review of World Energy 2022 – Full Report. [bp.com](https://www.bp.com); Hannah Ritchie, Max Roser and Pablo Rosado (2022). „Energy”. OurWorldInData.org.

Newcomen: Age of Revolution. (2022). Newcomen Beam Engine. ageofrevolution.org.

Gewicht des gesamten CO₂: NOAA. (2022, June 3). Carbon Dioxide Now More Than 50 % Higher Than Pre-Industrial Levels. [noaa.gov](https://www.noaa.gov).

Gewicht aller von Menschen erschaffenen Objekten: BBC. (2022, June 3). What is a teratonne?;

Human-made objects heavier than living things. BBC Newsround. [bbc.co.uk](https://www.bbc.co.uk) 2.4 – 2.6 degrees Celsius from UNEP, Emissions Gap Report: UNEP. (2022). Emissions Gap Report 2022. [unep.org](https://www.unep.org).

AZ ESEMÉNYEK ÁTTEKINTÉSE



Termelésnövekedés

A legrosszabb környezeti egyensúlyú játékos (játékosok, ha több egyformán rossz van) ingyen építhet 1 barna erőművet. Amikor ezt teszi elvesz 1 nyersanyagkártyát annak a tájmezőnek megfelelően, amelyikre az erőművet felépítette (kutatáskártyát nem vehet el).



Légszennyezettség

A legrosszabb környezeti egyensúlyú játékosnak (játékosoknak, ha több egyformán rossz van) 1 környezetkárosodást kell tennie 1 kutatóvárosára. Ha már az összes kutatóvárosa szennyezett, akkor az egyik falujára kell tennie a környezetkárosodást.



Heves esőzés és áradás

Minden játékosnak 1 környezetkárosodást kell elhelyeznie az egyik falujára vagy az egyik kutatóvárosára.



Környezeti katasztrófa

Az a játékos, akinek a köre van, dob a kockákkal, és 1 környezetkárosodást tesz minden ezzel a számmal rendelkező tájmezőre. Kivétel: Ha a környezetvédelmi felügyelő a dobott számon áll, ezen a tájmezőn nem



Klímakonferencia

A legjobb környezeti egyensúlyú játékos (játékosok, ha több egyformán jó van) elvehetnek 1 nyersanyag- vagy kutatókártyát a bankból. A legrosszabb környezeti egyensúlyú játékos (játékosok, ha több egyformán rossz van) visszatessz a bankba 1 szabadon választott kártyát a kezéből.



Fenntartható termelés

A legtöbb zöld erőművel rendelkező játékos (játékosok, ha több egyformán sok van) 1 szabadon választott nyersanyagkártyát vagy 1 kutatókártyát vesz el a bankból.



Állami támogatás

A legjobb környezeti egyensúlyú játékos elveszi a fejlesztéskártya-pakli legfelső lapját. Ha több egyformán legjobb környezeti egyensúlyú játékos van, akkor sorban az óramutató járásával megegyező irányban húznak fel egy-egy lapot, azzal a játékoskal kezdve, aki kiváltotta az eseményt.

Áttekintés: Mire használhatom az energijelölőket?

Az erőművektől kapott energijelölőket a köröd során bármikor felhasználhatod a következőkre:



: Vegyél el 1 tetszőleges nyersanyagkártyát vagy egy kutatókártyát. Ezért tegyél vissza 2 energijelölőt a közös készletbe.



: Vásárolj meg a raktárt. Ehhez tegyél vissza 2 energijelölőt a közös készletbe. Ezután fordítsd meg a személyes tábládon a raktár lapkát. Mostantól 7 helyett 10 kártya lehet a kezedben, amikor jön a környezetvédelmi felügyelő.



: Egy környezetkárosodás megszüntetése. Ezért tegyél vissza 1 energijelölőt a közös készletbe, és távolíts el 1 környezetkárosodást a játékfelületről.



: Bontsd le 1 saját barna erőműved. Ezért tegyél vissza 1 energijelölőt a közös készletbe, és távolíts el 1 barna erőművet a játékfelületről.

IMPRESSZUM

Szerzők: Klaus & Benjamin Teuber
Fejlesztő csapat: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin és Anne Reynolds.
Illusztráció: Ian O'Toole
Grafika: Michaela Kienle és Az Sperry
Technikai termékfejlesztés: Monika Schall
3D-Grafika: Fiore GmbH, Andreas Resch és Brea Blankenfeld
Szerkesztés: Tina Landwehr-Rödde (német), Anne Reynolds (angol)

Különös köszönet: Sebastian Castro Casas, Stephanie Newman, Donna Prior, Kelli Schmitz és Guido Teuber

© 2024 CATAN GmbH
CATAN, the CATAN sun and the "CATAN Sun" mark are trademark properties of CATAN GmbH (catan.com).

© 2024 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, Germany

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.,
1034 Budapest, Bécsi út 100.,
Tel.: 388-4122, e-mail: piatnik@piatnik.hu
Szarmazási hely: EU, www.piatnik.hu

Minden jog fenntartva.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 808791

