



# Catan telepesei - Tengeri utazó

A CATAN TELEPESEI alapjáték első kiegészítője a TENGERRI UTAZÓ volt, amely elkalauzolta a játékosokat Catan szigetvilágába, ahol újabb kalandokkal és izgalmas fordulatokkal találkozhattak.



## Catan szigetvilága

Az egészet fogjuk fel úgy, hogy Catan eddig is több szigetből állt, de mi a fő szigeten telepedtünk le, és alapoztuk meg jövőnket. Aztán teltek-múltak az évek, és elhatároztuk, hogy bebarangoljuk a környező szigeteket, annak reményében, hogy ezzel gyarapíthatjuk kolóniánkat. 8 szigetecsoport van Catan körül, és ennek értelmében 8 újabb kaland fogadja az oda utazókat. Az első 4 kaland tulajdonképpen megismerteti a játékosokat a tengeri kalandozás rejtelmével, míg a következő 4 már komplexebb feladatokat sejtet. Van egy kilencedik kaland is, de azt majd később mutatom meg.

## Irány a tenger!

Ami minden kalandot jellemez a tengeren való hajózáson kívül, hogy újabb nyersanyagokat szerezhethetünk be a felfedezett és meghódított szigeteken. A legizgalmasabb eleme ennek a kiegészítőnek az aranyban gazdag folyó, amiből maximum 2 lehet egy játékban. Míg minden eddig ismert nyersanyagot a kockadobás eredményétől és a hozzárendelt települések révén szereztünk meg, az aranyat nem kapjuk meg, mivel ilyen nyersanyagkártya nincs, viszont a dobás eredményében érintett játékosok bármilyen nyersanyagot elvehetnek a közös készletből. Akinek városa van az érintett mezőben, természetesen 2 nyersanyagot kap tetszés szerinti összeállításban. Ahhoz, hogy aranyat szerezzünk, tengerre kell szállnunk, de előtte hajót kell építenünk. Hajónkat a kikötőben kell vízre bocsájtani, ezért egyik településünket vagy városunkat tengerpartra kell építenünk, és már hajózhatunk is. Ennek menete megegyezik az alapjátékban leírt útépítéssel. Ennek megfelelően minden beadott gyapjú és fa után egy hajót lehelyezhetünk a nyílt vízre vagy a partszakaszra. Utat hajóútvonallal vagy hajóútvonalat úttal nem lehet folytatni, a kettő közé kell egy település vagy város. A már korábban lehelyezett hajóink közül az útvonal elején állót egy szomszédos szakaszra áthelyezhetjük.



## Vigyááázz! Kalózzok!

Mivel van tenger, elengedhetetlen a kalózkodás is, ezért ebben a kiegészítőben találhatunk egy fekete kalózhajót, természetesen műanyagból és gondos részletességgel. A rablókhoz hasonlóan a kalózzok is mozgathatók a vizeken, és ahol megállnak, ott egy mezőn jól kirabolják áldozataikat. Ennek módja, hogy a kalózt mozgató játékos attól a játékosától elvehet egy nyersanyagot, aki a kalóz mezője körüli szakaszok valamelyikén tartózkodik. Ezután mindaddig, míg a kalóz nem távozik innen, nem lehet hajót letenni a körülette lévő szakaszokra.



## Nagyobb pálya, nagyobb élmény

A TENGERTI UTAZÓ kiegészítőben nem csak hajók, kalózkok és aranyfolyók vannak, hanem további tengerlapkák és puzzleelemek, amik segítségével nagyobb kereteket tudunk építeni, és megtölteni azokat tájlapkákkal. A küldetések során több különböző méretű és alakú pályát építünk meg, és ezeken próbálunk a legsikeresebbek lenni.

## Új kalandok felé hajózva

- » 1. kaland: Ez az Új kikötők felé címet kapta, és itt Catan fő szigete mellett 3 kisebb sziget is található. A játékosok célja, hogy felfedezzék ezeket a kis szigeteket, és megtalálják az aranyban gazdag folyókat.
- » 2. kaland: Ez 4 szigetet tartalmaz, és a játékosoknak a Catan fő szigetétől távolabbra elterülő szigetvilágba kell elhajózniuk, és ott mind a 4 szigeten elsőként kell települést építeni. Minden játékos az első saját település után bónuszpontot kap, ami a végelszámolásnál jól jöhet.
- » 3. kaland: Óceánia rejtélyes szigetvilágában játszódik, ahol 2 sziget között sűrű, átláthatatlan köd lapul. A bátor kalandoroknak ezt a tejfehér ködöt kell átszelniük, és az ismeretlen felé kell hajózniuk, hogy aranyban és természeti kincsben gazdag földet találjanak. A ködös területen nincsenek tájlapkák, de amikor egy játékos eléri hajójával a peremet, azonnal leteszi a tájlapkakupac legfelső lapkáját maga elé, és ezzel új területet tár fel, amit ki is aknázhat.
- » 4. kaland: Keresztül a sivatagon. Míg északra a zord sivatagon kell átkelni, addig keletre a tengeren keresztül, ahol arany és értékes érc várja a kitermelést.
- » 5. kaland: Az elfeledett törzs. Réges-régen, mikor a kalandozások során szétszakadt az alapítók törzse, egyes csoportok Catantól távol zátonyra futottak, és ott alapítottak birodalmat. Amikor kalandozásaink során elérjük ezeket a szigeteket, kiderül, hogy itt ősi rokonaink élnek, akik minden jóval elhalmoznak minket. Ajándékok várják, hogy birtokunkba vegyük és hasznosítsuk őket.
- » 6. kaland: Új ruhák Catannak. Ennél a kalandnál még nyugatabbra kell hajóznunk Catan fő szigetétől, és az itt élő rokon törzsektől kelmét szerezhethetünk be. Ezt úgy tudjuk elérni, ha kereskedelmi útvonalat építünk, és azon keresztül szerezzük meg és szállítjuk a kelmét. A kaland végén a leghosszabb kereskedelmi útvonal nem számít.
- » 7. kaland: A kalózszigetek. Ebben a kalandban északnyugat felé hajózva a kalózszigeteket érjük el, ahol a kalózkok folyamatosan portyáznak, és a gyengén védett kikötőket fosztogatják. A kikötők tulajdonosainak hadihajókat és tengeri flottát kell felállítaniuk, hogy ki tudják védeni a kalózkok támadását. Amennyiben ez nem sikerül, fosztogatás következik. Amennyiben legyőzzük a kalózkokat, akkor nyerünk egy tetszőleges nyersanyagot, döntetlen esetén nem történik semmi. Továbbá kalózerődöket kell elfoglalni flottánk segítségével, és ha nagyobb erővel rendelkezünk, mint a megtámadott erőd, akkor sikerrel járunk, ellenkező esetben veszíthetünk armadánkból.
- » 8. kaland: A catani csoda. Ez a kalózkok elűzése után következik be, amikor a jólét és a békesség korszaka köszönt be. A játékosoknak az új szigetek felfedezése mellett csodákat kell építeniük, amikhez rendelkezni kell a megadott nyersanyagokkal és az építési feltételekkel. Minden csoda 4 szintből áll, és minden szint megépítéséhez rendelkezni kell a megadott 5 nyersanyaggal, amit be kell adni. Az nyer, aki a legelsőként felépíti csodája 4 szintjét, vagy elér 10 pontot.
- » 9. kaland: Új világ. Ez az egyetlen jelenet, ami nincs megkoreografálva. Minden tájlapkát és számkorongot véletlenszerűen kell elhelyezni a kereten belül. Az első települések bónuszpontot érnek, és a játék addig tart, míg valakinek 12 pontja lesz. Ez a kaland minden alkalommal más-más pályát tartalmaz, így változatos és olykor izgalmas helyzeteket szül.





## Mi több, mi kevesebb?

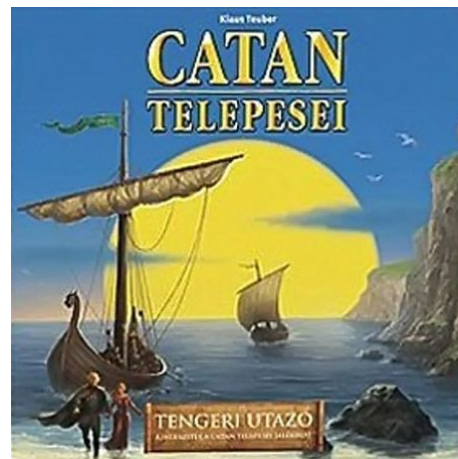
A TENGERI UTAZÓ teljesen új megvilágításban mutatja be Catan világát, és az új elemeknek köszönhetően izgalmas és sokszínű jeleneteket ad az alapjátékhoz. Minden esetre ad valami pluszt a játékhoz, habár ez nem mindig tűnik elégnek. Az első 4 jelenet szinte ugyanolyan játékmenetet követel, de az utána következők nem szűkölködnek izgalmakban és meglepetésekben. A nagyobb pálya nem nyújtja el a játékidőt, mivel a pontozással kompenzál, és a hajók határozottan jól mutatnak a nagy kékségen. Amit a kiegészítő rovására lehet felhozni, azok a csodakártyák. A szabály olvasása közben áttúrtam a dobozt, de nem találtam, aztán az alapjátékot is feldúltam, és ott se volt. Végül elkeseredettségemben, amikor már elkönyveltem, hogy nincs is ilyen kártya, megpillantottam a játékszabály hátán az öt csodakártyát és a szaggatott vonalakat, ami körül kivágyva kinyerhetem őket. Ez nem esett jól, mivel ettől a játéktól elvárnám, hogy ne egy ollóval kivágható kuponfecnit kapjak, hanem 5 kártyalapot, annak tudatában, hogy a világ legnagyobb és legrégebbi kártyagyártó cége készíti a játékot.

Ezt a bakit figyelmen kívül hagyva kellemes átalakuláson esett át a játék, és ezzel megőrizte a fennmaradásához szükséges érdeklődés szintjét. Remélem, a többi kiegészítő is legalább ennyire jó lesz, mint a TENGERI UTAZÓ.

Jó játékot!

Jó játékot!

drcsaba



## Tengeri utazó

Tervező: *Klaus Teuber*

Megjelenés: *1997*

Kiadó: *Piatnik*

Kategória: *Moduláris táblás, kereskedős játék*

Ajánlott életkor: *10+*

Játékosok száma: *3-4*

Játékidő: *90 perc*



kiadói  
oldal



board  
game  
geek