

SETTLERS OF CATAN

Tabla de joc

Tabla de joc este formata din mai multe hexagoane pe care le plasezi pe masa in sensul acelor de ceasornic de la exterior spre interior. Fiecare hexagon reprezinta o resursa – **piatra, grane, oaie, caramida** pe care tu, pentru a-ti dezvolta imperiul si sa castigi jocul, trebuie sa le aduni si sa le folosesti cu cap. Exista si hexagonul „**desert**” care nu furnizeaza nici un tip de resursa.

Pe fiecare hexagon se plaseaza **jetoanele** cu numere de la 2 la 12. Aceste jetoane au pe o parte litere, iar pe cealalta numere. Se amplaseaza in ordine invers acelor de ceasornic jetoanele, de la exterior spre interior, cu fata pe care sunt inscriptionate litere in sus, in ordine alfabetica (deci vor fi aranjate in prealabil in ordine alfabetica). Dupa ce acestea au fost aranjate ele vor fi intoarse cu fata cu numere in sus.

ATENTIE! Nu se va amplasa jeton pe hexagonul „**desert**”.

Hexagonul „desert” si Hotomanul- In acest desert locuieste *Hotomanul*, un pion special care va fi activat in anumite cazuri. Atunci cand este mutat pe o anumita resursa, el blocheaza acea resursa atunci cand zarul indica numarul acesteia.

Amplasarea

Fiecare jucator incepe jocul cu *2 asezari si 2 drumuri*. Se va da cu zarul ca sa se decida ordinea jucatorilor. Dupa ce acest aspect a fost decis, primul jucator isi amplaseaza o asezare si un drum, al doilea o asezare si un drum si tot asa. Cand se ajunge la ultimul acesta va amplasa direct 2 asezari si un drum, ca apoi sa se mearga in sens

invers pentru ca ceilalti jucatori sa isi finalizeze amplasarea asezarilor si drumurilor.

O asezare se poate amplasa doar **la intersectia a 3 muchii de hexagon**. Distanta dintre 2 asezari (a doi jucatori diferiti sau ale aceluiasi jucator) trebuie sa fie de **minim 2 muchii de hexagon**.

Inceputul jocului

In ordinea prestabilita jucatorii incep sa dea cu zarul. Numarul zarului indica resursele care sunt valabile in acea tura. Fiecare resursa are un numar (jetoanele amplasate pe fiecare la inceputul jocului). Fiecare jucator care are o asezare ce se afla pe hexagonul „activat” va putea lua de la banca resursa respectiva.

Obs: Daca un jucator are o *asezare* pe o resursa activata, acesta va ridica de la banca un carton cu resursa.

Daca un jucator are un *oras* pe o resursa activata, acesta va ridica de la banca doua cartonase cu resursa respectiva.

Daca un jucator va da un zar de 7 se vor intampla urmatoarele:

1. Cine care mai mult de 7 carti in mana va trebui sa dea jumatate din ele inapoi la banca (la alegere)
2. Persoana care a dat 7 va putea muta hotomanul pe ce resursa doreste ea sa o blocheze.
3. Luand in calcul persoanele care au asezari pe acea resursa, jucatorul care a dat zarul de 7 va trebui sa extraga de la un „proprietar” al resursei respective o carte.

Fiecare jucator dispune de o tablita in care sunt expuse preturile pentru construirea drumurilor, asezarilor si oraselor. Jocul se termina atunci cand un jucator a adunat **10 Victory Points (VP)**. O asezare reprezinta 1VP, iar un oras 2VP.

Obs: Orasele se pot construi numai prin *inlocuirea* unei asezari cu acesta.

Cartile de dezvoltare: Sunt de mai multe feluri. Acestea pot sa iti ofere 1 VP sau anumite privilegii (ex.: Monopol – fiecare jucator trebuie sa iti predea toate cartile de care dispun cu o resursa la alegere).

Soldatul reprezinta o carte de dezvoltare care o poti pastra pana cand ai nevoie de ea. Aceasta iti permite sa muti Hotomanul oriunde vrei tu si sa extragi o carte de la un adversar care are o asezare peste resursa blocata.

Celelalte carti trebuie folosite imediat dupa ce au fost extrase.

Alte modalitati de a aduna VP

Exista doua carti speciale care pot fi acordate ca VP: cel mai lung drum si cea mai mare armata (fiecare de cate 2VP).

Cel mai lung drum se acorda jucatorului cu un drum de minim 5 segmente. (Un drum reprezinta un lant de segmente neintrerupt care porneste dintr-o asezare/un oras). Daca un jucator detine aceasta carte, iar altul reuseste sa faca un drum egal in lungime ca celalalt jucator, acesta ii va prelua cele 2 VP.

Cea mai mare armata se acorda jucatorului care a activat 3 carti soldat. Regula de transfer al punctelor e la fel ca la „Cel mai lung drum”.

Trading

Jucatorii au posibilitatea de a schimba carti intre ei sau de a face schimb direct cu banca.

Trading-ul intre jucatori incepe doar dupa ce o persoana a dat cu zarul. *Doar* persoana a carei rand este poate sa faca oferte sau sa ceara anumite resurse.

In cazul in care jucatorii nu raspund la cereri, exista posibilitatea de a face schimb cu banca. Din start un jucator poate da 4 carti de acelasi fel pentru o resursa de care are nevoie. Acest lucru se poate schimba cu ajutorul porturilor.

Porturi: In cazul in care un jucatorul si-a amplasat o asezare la port, acestuia i se va schimba rata de schimb la banca. Ratele de schimb difera, acestea fiind ilustrate la fiecare iesire de port: 3 carti pentru 1, 2 carti de grane pentru 1, 2 carti de caramida pentru 1 etc.