

KLAUS & BENJAMIN TEUBER

CATAN

SCENARIJ

#OSTANIDOMA



UVOD

V težkih časih je pomembno, da ljudje držimo skupaj. Da smo tu za druge, kadar nas potrebujejo. In tako se je nekaj premaknilo tudi v srcu katanskega roparja. Namesto da ljudem krade surovine, jih je začel deliti.

Scenarij #ostanidoma je mini razširitev za Catan. Primerna je za osnovno igro, lahko pa jo igrate tudi z razširitvama Pomorci/Mornarji ter Mesta in vitezi.

IGRALNI MATERIAL

- 2 polji »Doma«
- pravila

PREDPRIPRAVA

Izdelava šesterokotnih polj »Doma«

Natisnite stran z obema poljema in jo nalepite na približno 1 - 2 mm debelo lepenko (seveda lahko scenarij igrate tudi, ne da bi šesterokotni polji nalepili). Nato obe šesterokotni polji izrežite po črtkani črti.)

Izgradnja igralne plošče

Eno (poljubno) polje od obeh polj »Doma« nadomesti polje »Puščava«, ki ste ga postavili na sredino igralne plošče. Če obeh doma izdelanih polj niste nalepili na lepenko, polje enostavno položite na polje »Puščava«. Nato ostala polja postavite po pravih naključnih postavitvah polj, ravno tako oštevilčene žetone. Žeton s številko »2« dvignite s polja, na katerem je, in ga položite na polje z »dvanajstico«. Tako imate sedaj eno polje brez oštevilčenega žetona. Na to polje položite drugo polje »Doma«. Ropar začne igro na središčnem polju »Doma«.

Faza ustanavljanja

Od dveh naselij, ki ju postavite v fazi ustanavljanja na začetku igre, lahko samo eno meji na eno od obeh polj »Doma«.

PRAVILA SCENARIJA

V osnovi veljajo pravila igre CATAN – osnovna igra (in razširitev, ki jih uporabljate). Veljajo pa tudi naslednja posebna pravila:

Premik roparja

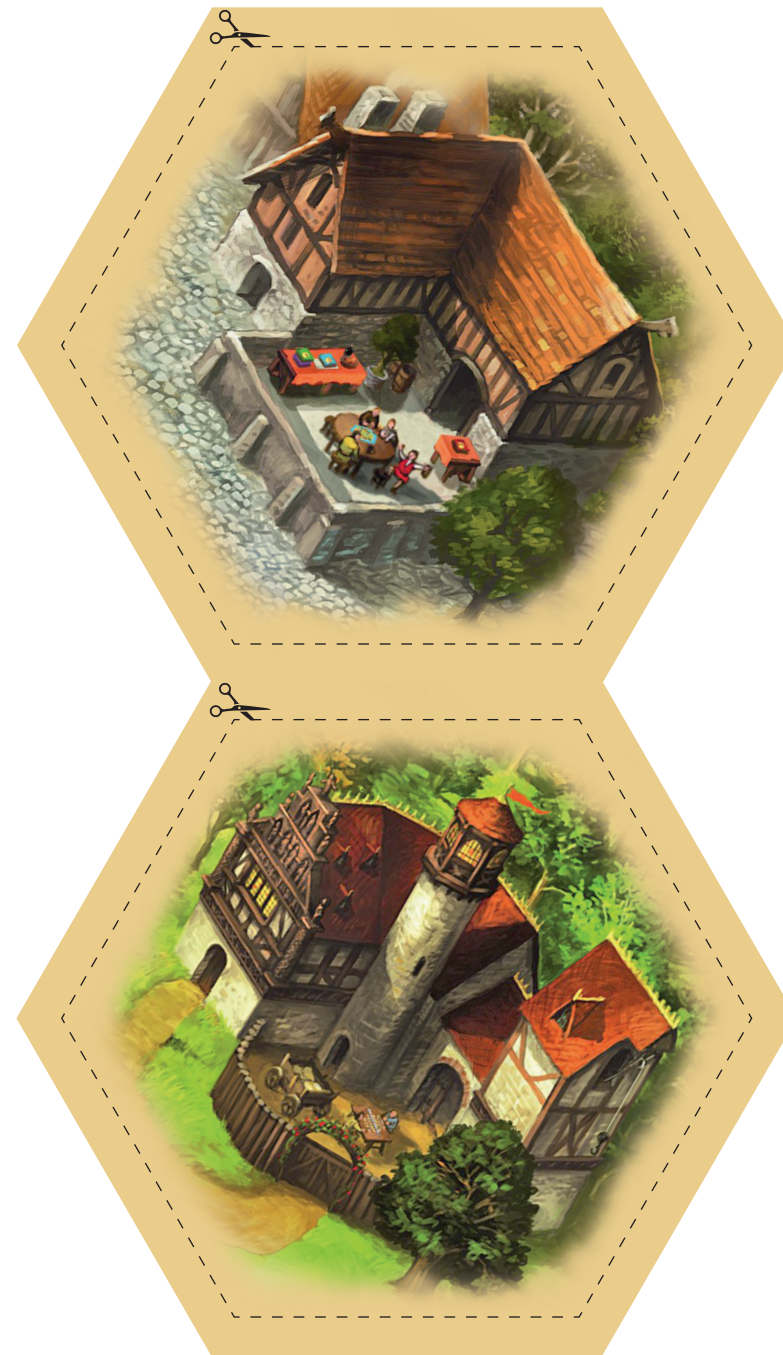
Ko roparja predstavljate, torej ob »sedmici« pri metu kock ali ko igrate s karto Vitez, ga lahko kot običajno postavite na katerokoli pokrajinsko polje.

Običajno bi sedaj aktivni igralec enemu od igralcev ukradel karto, tokrat pa vsak igralec, ki ima naselje ali mesto, ki meji na polje »Doma«, dobi eno karto s surovino, ki jo prinaša polje, na katero je bil prestavljen ropar. Za vsako polje »Doma« dobi igralec le po eno karto s surovino, ne glede na to, koliko naselij ali mest meji na to polje.

Pomembno: Ko ropar enkrat zapusti polje »Doma«, se ne more več vrniti na nobeno od polj »Doma«.

Donos surovin

Pokrajinsko polje z žetonom »2« in »12« prinaša med igro surovine tako ob metu »dvojke« kot »dvanajstice«. Na poljih »Doma« ni nobenega oštevilčenega žetona, zato pa lahko prinašata surovine ob premiku roparja pod zapisanimi pogoji.



Impressum

Ideja: Klaus Teuber, Benjamin Teuber
Ilustracije: Michael Menzel
Grafika: Michaela Kienle, Alex O.
Colón Hernández, Ron Magin
Realizacija: Arnd Fischer, Catan-Team

© 2020 Catan GmbH, catan.de, catanshop.de

Prilagojeno v sodelovanju s KOSMOS Verlag,
kosmos.de

CATAN in CATAN Sonce sta zaščiteni
znamki CATAN GmbH.
Vse pravice pridržane.
Slovenska verzija: Igraljub d.o.o.,
Radegunda

CATAN

KOSMOS