

CATAN

GWIEZDNI OSADNICY

Instrukcja

„Gdyby rozwinięta cywilizacja miała się pojawić w Układzie Słonecznym, nie mielibyśmy nic do powiedzenia. Jej nauka i technika przewyższałyby znacznie nasze. Obawy przed możliwymi wrogimi intencjami są bezprzedmiotowe. Jest bardziej prawdopodobne, że skoro cywilizacja przetrwała tak długo, to najwyraźniej jej członkowie nauczyli się żyć ze sobą i z innymi!”

Carl Edward Sagan, astronom i astrofizyk

Do połowy trzeciego millennium ludzkość skolonizowała niezamieszkałe planety oraz księżycy obecne w Układzie Słonecznym. Niewiele później, głęboko pod powierzchnią jednego z księżyców Saturna, odkryto nieznaną dotychczas krystaliczną materię. Posłużyła ona naukowcom do budowy systemu napędowego umożliwiającego podróż z prędkością kilkukrotnie przewyższającą prędkość światła. Napęd ten pozwolił gwiazdnym osadnikom opuścić Układ Słoneczny i wyruszyć na podbój gwiazd.

Nie minęło wiele czasu, gdy kosmiczni odkrywcy spotkali na swej drodze obce inteligentne cywilizacje, które także posiadały technologię podróży z zawrotną prędkością: Zielonych, Uczonych, Kupców, Dyplomatów oraz Wędrowców. Więcej o historii wszystkich ras oraz o technologii napędu międzygwiazdowego możecie przeczytać w almanachu.

Zasady gry

W celu ułatwienia nauki reguł w grze wykorzystywany jest kilkustopniowy system nauki, znany z gry CATAN:

Po przygotowaniu planszy należy najpierw przeczytać **krótki opis gry znajdujący się na stronie 2**. Potem należy przeczytać **opis dalszych przygotowań oraz przebiegu rozgrywki, zaczynające się od strony 3**. Następnie należy rozpocząć rozgrywkę. Niniejsza instrukcja zawiera wszystkie informacje niezbędne do jej przeprowadzenia. W przypadku wystąpienia pytań, odpowiedzi na nie należy szukać w **almanachu**. Znaleźć w nim można szczegółowe wyjaśnienie wszystkich słów kluczowych oznaczonych w niniejszej instrukcji symbolem (→). Ponadto, w almanachu znajduje się także opis dodatkowych wariantów rozgrywki oraz spis wszystkich elementów gry.

SPIS TREŚCI

Opis planszy	1
Opis gry	2
Opis elementów gry	3
Przebieg gry	4
Koniec gry	8

PRZYGOTOWANIE GRY

OPIS PLANSZY

Plansza przedstawia mały wycinek nieskończonego wszechświata. W jej dolnej części znajdują się 4 układy planetarne zwane „Catańskimi koloniami”. To właśnie stamtąd gracze rozpoczynają swoją eksplorację przestrzeni kosmicznej.

Dla początkujących

Nowym graczom polecamy przygotowanie planszy tak, jak to pokazano na stronach 2 i 3. Sześć elementów planszy należy ułożyć obok siebie, a w otworach planszy należy rozmieścić 15 sektorów kosmosu (→), kładąc je obrazkiem ku górze. Pozostałe sektory kosmosu należy odłożyć do pudełka. Żetony z liczbami (→) należy ułożyć odkryte na „Catańskich koloniach”. Na planetach, które dopiero mogą zostać zbadane, żetony z liczbami należy umieścić zakryte. Symbole widoczne po drugiej stronie żetonów muszą odpowiadać symbolom widocznym na planetach.

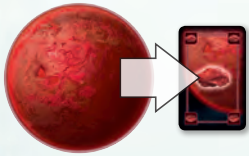
Dla zaawansowanych

Jeśli gracze mają już za sobą kilka rozgrywek w grę „Catan – Gwiezdni osadnicy”, mogą przygotować planszę w bardziej dowolny sposób. Różne warianty budowy planszy oraz związane z nimi zasady zostały opisane w almanachu, pod hasłem Organizacja, różne warianty (→).

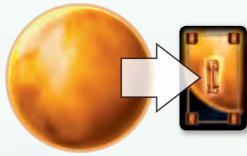


OPIS GRY

- Oto wszechświat. Poza „Catańskimi koloniami” do zbadania jest 8 układów planetarnych oraz 4 posterunki obcych.
- W tej części galaktyki występuje 5 rodzajów planet. Każda planeta produkuje inny surowiec. Surowce te są reprezentowane przez karty. Klucz produkcji z poszczególnych planet jest następujący:



Czerwona planeta zapewnia rudę.



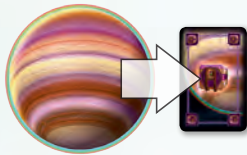
Pomarańczowa planeta zapewnia paliwo.



Niebieska planeta zapewnia karbon.



Zielona planeta zapewnia żywność.



Planeta w fioletowe paski zapewnia towary handlowe.

- Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z 2 koloniami oraz 1 portem kosmicznym. Każdy gracz ma na starcie 4 punkty zwycięstwa, gdyż każda z kolonii jest warta 1 punkt zwycięstwa, a każdy port kosmiczny 2 punkty zwycięstwa. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zgromadzi 15 punktów.
- W celu zdobycia punktów zwycięstwa gracze muszą zakładać nowe kolonie, porty kosmiczne i placówki handlowe. Wymaga to jednak budowy nowych statków kosmicznych. Do budowy gracze potrzebują surowców.
- W jaki sposób zdobywa się surowce? W każdej turze sprawdza się, które z planet je produkują. W tym celu rzuca się 2 kośćmi. Jeśli na przykład wypadnie „5”, wszystkie planety z żetonem z liczbą „5” produkują surowce – na obrazku po prawej jest to jedna czerwona planeta (która produkuje rudę).
- Surowce otrzymują gracze, posiadający kolonię lub port kosmiczny w sąsiedztwie planety, która produkuje surowce. Na rysunku po prawej z czerwoną planetą z „5” sąsiadują żółta kolonia (A) oraz biały port kosmiczny (B). W związku z tym, jeśli na kościach wypadnie „5”, gracze żółty oraz biały otrzymają po 1 karcie rudy.
- Kolonie oraz porty kosmiczne zawsze sąsiadują z 2 planetami i w związku z tym, w zależności od rzutu kośćmi, mogą zapewnić 2 różne surowce. Na naszym przykładzie żółta kolonia (A) sąsiaduje z czerwoną oraz zieloną planetą.
- Jeden gracz nie może mieć kolonii na wszystkich planetach i żetonach z liczbami, dlatego niektóre surowce będzie zdobywał bardzo rzadko albo nawet wcale. Jednak do budowy gracze potrzebują wyraźnie określonych kombinacji surowców.
- Dlatego gracze mogą wymieniać się surowcami z bankiem bądź między sobą. W tym celu aktywny gracz może składać swoje oferty bądź przyjmować oferty pozostałych graczy. Jeśli wymiana się powiedzie, gracz może zdobyć surowce, których brakuje mu do budowy.
- Nowe kolonie oraz placówki handlowe mogą być zakładane ze statków kosmicznych na wolnych miejscach budowy. W tym celu gracz musi przelecieć swoim statkiem kosmicznym przestrzeń kosmiczną i dotrzeć do nowego układu planetarnego lub posterunku obcych. Na swej drodze może odbyć różne spotkania.
- Gracze powinni dobrze zastanowić się nad tym, gdzie chcą wybudować swoje kolonie. Żetony z liczbami przedstawiają liczby różnej wielkości. Im większa liczba, tym większe prawdopodobieństwo, że dany wynik wypadnie na kościach. Czerwone cyfry „6” oraz „8” są największe, ponieważ największa jest szansa na wyrzucenie ich na kościach. Im częściej wypada dany wynik, tym częściej planety z daną liczbą będą produkować surowce.

BUDOWA PLANSZY ORAZ PRZYC



GOTOWANIE GRY DLA POCZĄTKUJĄCYCH



PRZYGOTOWANIE GRY

OPIS ELEMENTÓW GRY

Pionki

Pionki graczy: Każdy gracz bierze figurki w swoim kolorze.



Każdy gracz umieszcza swój znacznik punktów zwycięstwa na polu „4” toru punktacji. Kolejność znaczników punktów zwycięstwa na tym polu nie ma znaczenia.

Różne połączenie figurek owocuje powstaniem różnych pionków:



Statek-matka: Każdy gracz bierze także 1 statek-matkę (→). Statki-matki są od spodu oznaczone naklejkami w kolorach graczy. Przed pierwszą rozgrywką naklejki te należy przykleić na statki.

Delikatnie należy odciąć dziób statku-matki i w jego kadłubie umieścić 5 kulek przedstawionych poniżej. Potem należy z powrotem osadzić dziób na kadłubie.



Statek-matka

Karty pomocy

Każdy gracz bierze po jednej sztuce każdej z 3 kart Pomocy (→): Przebieg gry (→), Koszty budowy oraz Punkty zwycięstwa (→). Następnie układa je przed sobą tak, jak to pokazano obok.



Przebieg gry

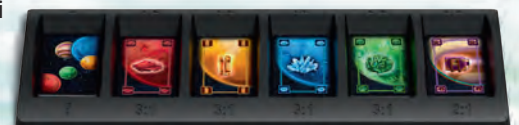
Koszty budowy

Punkty zwycięstwa

Karty surowców

Bank: Karty surowców (→) należy podzielić i umieścić odkryte w podajniku na karty, gdzie tworzą bank. Towary handlowe należy umieścić w przegródce oznaczonej 2:1, a pozostałe surowce należy umieścić w przegródkach oznaczonych 3:1.

Zapasy: Z każdego z 5 stosów surowców należy wziąć po 8 kart i dokładnie je razem potasować, tworząc w ten sposób talię zapasów (→), którą umieszcza się zakrytą w przegródce oznaczonej „7”. Na koniec podajnik z kartami należy ustawić obok planszy.



Moduły dodatkowe oraz połówki medali

Obok planszy należy położyć podajnik z modułami dodatkowymi.

Moduły dodatkowe: W odpowiednich przegródkach podajnika należy umieścić poszczególne moduły:



20 ładowni (→)



24 działa (→)



24 silniki (→)

Połówki medali (→): 40 połówek medali należy umieścić w odpowiedniej przegródce podajnika z modułami.



Karty spotkań

32 karty spotkań (→) należy potasować i umieścić w odpowiedniej przegródce podajnika z modułami, kładąc je tam w formie zakrytej talii.



Karty oraz pionki sojuszników

20 kart sojuszników (→) należy podzielić na 4 talie, odpowiednio do ras, które przedstawiają. 5 kart każdej rasy należy położyć obok planszy w formie odkrytej talii. Na niej należy postawić odpowiedni pionek sojusznika. Przed pierwszą rozgrywką pionki sojuszników należy umieścić w plastikowych podstawkach.



Pozostałe żetony oraz kości

Bazy piratów (→) oraz lodowe planety (→):

5 specjalnych żetonów należy położyć odkrytych obok planszy.



Rezerwowe żetony z liczbami (→): Obok nich należy umieścić

5 żetonów z liczbami, które są po drugiej stronie oznaczone symbolem okręgu. Żetony te należy zakryć i wymieszać.



Znacznik statku handlowego: Znacznik należy położyć obok planszy.

Znaczniki te są wymagane przez niektóre z kart spotkań (→).



Kości: Obie kości należy położyć obok planszy.



USTAWIENIE STARTOWE Dla początkujących

Kolonie początkowe: Każdy gracz stawia na planszy 2 swoje kolonie oraz 1 port kosmiczny, umieszczając je na „Catańskich koloniach”, tak jak to pokazano na stronach 2 oraz 3.

Ważne: Podczas rozgrywki dla trzech osób na planszy należy normalnie ustawić 2 kolonie oraz 1 port kosmiczny w czwartym kolorze. Poza blokowaniem pół kolonii nie pełnią one w grze żadnej innej funkcji.

Statek początkowy: Gracze stawiają na planszy po 1 statku kolonialnym na punkcie portu kosmicznego, tak jak to pokazano na rysunku (strony 2-3).

Pierwszy zysk: Każdy gracz dobiera 3 karty surowców z zakrytej talii zapasów. Gracze trzymają swoje surowce na ręce, niewidoczne dla przeciwników.

Połówki medali: Każdy gracz bierze 1 połówkę medalu z podajnika z modułami i kładzie ją przed sobą.

Moduły: Każdy gracz bierze po 1 silniku i doczepia go do swojego statku-matki.

Pierwszy gracz: Gracze kolejno rzucają kośćmi. Osoba, która wyrzuci najwyższy rezultat, rozpoczyna rozgrywkę.

Dla zaawansowanych

Jeśli gracze mają już doświadczenie z grami CATAN oraz Gwiezdni osadnicy, sugerujemy, aby w trakcie Fazy początkowej (→) sami rozstawili swoje „Catańskie kolonie”.

PRZEBIEG GRY - OPIS SKRÓCONY

Podczas swojej tury gracz wykonuje poniższe czynności zgodnie z podaną kolejnością:

1.) Faza zysku

- Gracz rzuca dwiema kośćmi, aby ustalić, jakie surowce są produkowane w tej turze.
- Wszyscy gracze pobierają z banku wyprodukowane surowce.

2.) Faza handlu i budowy

Gracz może handlować (→) i budować (→).

3.) Faza lotu

- Gracz „rzuci” swoim statkiem-matką (→) w celu ustalenia szybkości (→) swoich statków kosmicznych (→).
- Gracz porusza wszystkie swoje statki kosmiczne.

Po tym, jak gracz zakończy wszystkie swoje akcje, przekazuje kości do sąsiada po lewej stronie. Rozpoczyna on swoją turę od wykonania akcji 1).

PRZEBIEG GRY - OPIS SZCZEGÓŁOWY

FAZA ZYSKU

Rzut kośćmi

Aktywny gracz rzuca obiema kośćmi: suma wyrzuconych oczek wskazuje planety, które przynoszą zysk.

Zysk z planet

Każdy gracz bierze z banku po 1 karcie surowca za każdą kolonię oraz port kosmiczny, które ma na planecie, której wartość została wyrzucona.

Przykład: Jeśli wypadnie „6”, niebieski gracz otrzyma za swoją kolonię 1x karbon. W tym samym czasie biały gracz otrzyma 1x karbon za swój port kosmiczny. Jeśli wypadnie „5”, gracze żółty oraz biały otrzymają po 1 karcie rudy.



Zysk z talii zapasów

W zależności od liczby posiadanych obecnie punktów zwycięstwa aktywny gracz dodatkowo dobiera od 0 do 2 kart surowców z talii zapasów. Liczba kart, które gracz może pobrać, jest wyraźnie zaznaczona na torze punktacji.

Od 4 do 7 punktów zwycięstwa: Jeśli gracz ma 4-7 punktów zwycięstwa, dobiera z talii zapasów 2 karty surowców.

Od 8 do 9 punktów zwycięstwa: Jeśli gracz ma 8 lub 9 punktów zwycięstwa, dobiera z talii zapasów 1 kartę surowca.

Od 10 punktów zwycięstwa: Jeśli gracz ma 10 lub więcej punktów zwycięstwa, nie dobiera dodatkowych kart surowców z talii zapasów.

Ważne: Jeśli gracz zapomni dobrać kart surowców z talii zapasów, to wolno mu to zrobić także w jego fazie handlu i budowy. Jeśli jednak już „rzuci” swoim statkiem-matką, nie może dobrać tych kart.

Wyczerpanie się talii zapasów: Jeśli talia zapasów się wyczerpie, natychmiast należy przygotować nową, złożoną z 8 kart każdego surowca.

FAZA HANDLU I BUDOWY

Po fazie zysków aktywny gracz może handlować oraz budować. Wszystkie te czynności wolno mu wykonywać w dowolnej kolejności. Na przykład może najpierw handlować, potem budować, następnie znowu handlować i budować.

Handel

W trakcie handlu gracz może wymieniać się kartami surowców. Wolno mu to robić, dopóki ma na ręce karty surowców. Opisane poniżej dwa rodzaje handlu mogą być wykonywane w dowolnej kolejności.

Handel z przeciwnikami (→):

Gracz może wymieniać się surowcami ze wszystkimi przeciwnikami. Może powiedzieć, czego mu potrzeba i co oferuje w zamian. Może także zapoznać się z propozycjami przeciwników i składać im swoje kontroferty. Wszelkie kursy wymiany są ustalane przez samych graczy.

Ważne: Przeciwnicy mogą wymieniać się kartami tylko z aktywnym graczem. Nie wolno im natomiast wymieniać się kartami między sobą.

Handel z bankiem (→):

Gracz może także handlować bez udziału przeciwników.

3:1 z bankiem: Gracz może odłożyć do banku 3 identyczne karty surowców i w zamian wziąć jedną kartę surowca dowolnego rodzaju.

Przykład:



2:1 towary handlowe z bankiem: Surowiec „towary handlowe” pełni szczególną rolę podczas handlu. Surowce handlowe mogą być wymieniane z bankiem w stosunku 2:1.

Przykład:



Budowa

Kolonie (→) oraz porty kosmiczne (→) zapewniają punkty zwycięstwa (→) niezbędne do wygranej, a także pomagają zwiększyć szanse na otrzymanie zysku. Natomiast dzięki statkom kosmicznym (to ogólne określenie opisujące zarówno statki kolonialne, jak i handlowe) można dotrzeć na nowe planety i posterunki (→). Ponadto gracze mają możliwość zakupu przydatnych modułów dodatkowych do statku-matki (→), które pozwalają lepiej przygotować się na lot przez przestrzeń kosmiczną.

W celu budowy należy do banku odłożyć określone kombinacje kart surowców (patrz karta pomocy „Koszty budowy”). Następnie gracz bierze ze swojej puli odpowiedni pionek i umieszcza go na planszy albo pobiera z podajnika odpowiedni moduł, który doczepia do swojego statku-matki.

Gracz nie może wybudować elementu, jeśli nie ma już w swojej puli wymaganych figurek albo w podajniku nie ma odpowiednich modułów. Na przykład, jeśli gracz ma już na planszy 3 statki kosmiczne, to nie ma już dostępnych żadnych rakiet transportowych. Gracz nie może budować żadnych statków kosmicznych, dopóki w jego puli nie będą dostępne rakiet transportowe.

Port kosmiczny (→):

wymagania: 3x karbon + 2x żywność



Ustawienie: Port kosmiczny powstaje poprzez rozbudowę już istniejącej kolonii. Gracz nakłada kosmiczną stocznnię na kolonię, którą chce rozbudować.

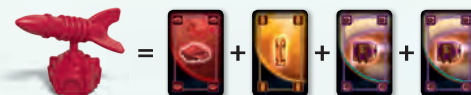
Punkt portu kosmicznego (→): Na początku rozgrywki każdy gracz ma tylko 1 port kosmiczny. Gracz może wystawiać swoje statki kosmiczne tylko na dwóch polach sąsiadujących z portem kosmicznym (punktach portu kosmicznego). Dlatego podczas rozgrywki, wraz z postępem badania nowych planet, warto wybudować drugi, a czasami nawet trzeci port kosmiczny.

Punkty zwycięstwa: Port kosmiczny jest wart 2 punkty zwycięstwa, ale do powstania wymaga kolonii, dlatego znacznik punktów zwycięstwa należy po jego wybudowaniu przesunąć tylko o 1 pole do przodu.

Ważne: Port kosmiczny, podobnie jak kolonia, zapewnia zysk w postaci 1 surowca, jeśli na kościach wypadnie wartość obecna na planecie, z którą sąsiaduje.

Statek handlowy (→):

wymagania: 1x ruda + 1x paliwo + 2x towary handlowe



Ustawienie: Statek handlowy może być ustawiony tylko na pustym punkcie portu kosmicznego (→). Punkty portu kosmicznego to 2 pola kosmosu znajdujące się obok portu kosmicznego. Jeśli gracz nie ma żadnego wolnego punktu portu kosmicznego, to nie może wybudować żadnego statku kosmicznego.

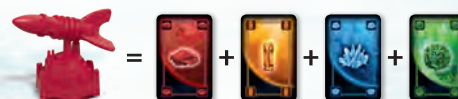
Przykład: W białym porcie kosmicznym 1 punkt jest zajęty. Biały gracz mógłby umieścić na drugim punkcie 1 statek handlowy, jeśli odłoży do banku odpowiednią kombinację surowców. Gracze żółty oraz niebieski nie mają żadnych punktów portów kosmicznych w tym układzie planetarnym, dlatego nie mogą tu wystawić żadnych statków kosmicznych.



Ruch: Statek handlowy może wystartować i poruszyć się w fazie lotu tury, w której został wybudowany.

Statek kolonialny (→):

wymagania: 1x ruda + 1x paliwo + 1x karbon + 1x żywność



Ustawienie: Statek kolonialny może być ustawiony tylko na pustym punkcie portu kosmicznego. Punkty portu kosmicznego to 2 pola kosmosu znajdujące się obok portu kosmicznego. Jeśli gracz nie ma żadnego wolnego punktu portu kosmicznego, to nie może wybudować żadnego statku kosmicznego.

Ruch: Statek kolonialny może wystartować i poruszyć się w fazie lotu tury, w której został wybudowany.

Działo (→): wymagania: 2x karbon



Każde działo zwiększa wartość bojową każdego statku kosmicznego gracza o 1. Działa są doczepiane do dziobu statku-matki. Na statku-matce można zamontować maksymalnie 6 dział.

Ładownia (→): wymagania: 2x ruda

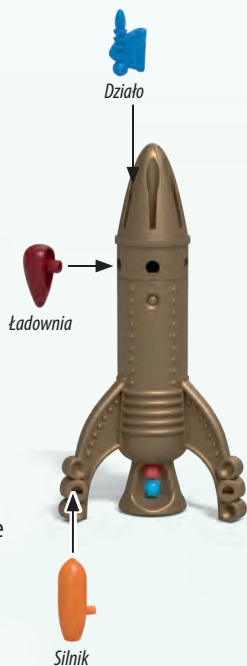


Każda ładownia zwiększa wartość ładowności każdego statku kosmicznego gracza o 1. Ładownie są doczepiane do górnej części statku-matki. Na statku-matce można zamontować maksymalnie 5 ładowni.

Silnik (→): wymagania: 2x paliwo



Każdy silnik zwiększa wartość szybkości każdego statku kosmicznego gracza o 1. Silniki są doczepiane u podstawy statku-matki. Na statku-matce można zamontować maksymalnie 6 silników.



FAZA LOTU

Jeśli gracz nie ma na planszy żadnych statków kosmicznych, faza lotu jest pomijana, a swoją turę rozpoczyna następny gracz.

Jeśli gracz ma na planszy 1, 2 lub 3 statki kosmiczne, najpierw musi ustalić ich **szybkość**. Potem **porusza** pojedynczo swoje statki kosmiczne, zgodnie z obowiązującymi na planszy **zasadami lotu**.

Ważne: Cechy statku-matki odnoszą się do wszystkich statków gracza. Dotyczy to zarówno modułów dodatkowych, jak i ustalonej szybkości.

Ustalenie szybkości

Szybkość (→) reprezentuje zasięg lotu statków kosmicznych. Składają się na nią podstawowa szybkość statku-matki oraz wybudowane moduły dodatkowe i karty sojuszników. Podczas tury gracza, wszystkie jego statki kosmiczne (→) mają tę samą szybkość.

Najpierw gracz „rzuca” swoim statkiem-matką: odwraca go do góry nogami, potrząsa nim, a następnie z powrotem stawia na stole w pozycji pionowej. W ten sposób, w cylindrze zlokalizowanym w dolnej części pojawiają się 2 kulki. Do poszczególnych kolorów kulek przypisane są określone wartości, które można sprawdzić na karcie pomocy „Przebieg gry”.



W zależności od tego, jakie 2 kulki zostaną „wyrzucone”, może wystąpić jedna z 2 poniższych sytuacji.

Wypadły tylko kolorowe kulki

Szybkość podstawowa: Należy zsumować wartość liczbową obu wyrzuconych kolorowych kulek.

Przykład: Jedna niebieska i jedna czerwona kulka dają podstawową szybkość w wysokości „4”.

$$\text{niebieska } 3 + \text{czerwona } 1 = 4$$



Ulepszenia: Szybkość statków kosmicznych gracza jest wyznaczana poprzez dodanie do wartości szybkości podstawowej liczby silników doczepionych do jego statku-matki oraz silników przedstawionych na karcie sojusznika Uczonych (jeśli gracz posiada taką kartę).

Wypadła czarna kulka

Szybkość podstawowa: W takim wypadku zawsze wynosi „3”. Czarna kulka wywołuje „spotkanie”. W tej sytuacji nie ma znaczenia, jakiego koloru jest druga kulka.



Ulepszenia: Szybkość statków kosmicznych gracza jest wyznaczana poprzez dodanie do wartości szybkości podstawowej (wynoszącej „3”) liczby silników doczepionych do jego statku-matki oraz silników przedstawionych na karcie sojusznika Uczonych (jeśli gracz posiada taką kartę).

Ważne: Zanim gracz poruszy swoje statki, musi rozpatrzyć spotkanie. Jego zasady zostały opisane na stronie 8 w części „Specjalne przypadki”.

Poruszanie statków kosmicznych

Ustalona szybkość odnosi się do wszystkich statków kosmicznych, które gracz ma na planszy. Każdy z jego statków może, zgodnie z zasadami lotu, poruszyć się przez maksymalnie tyle punktów kosmosu, ile wynosi wyznaczona wartość jego szybkości.

Przykład: Biały gracz „wyrzucił” podstawową szybkość „4” (niebieska i czerwona kulka). Dodatkowo, ma na swoim statku-matce 1 silnik. Tak więc, każdy z jego statków kosmicznych może poruszyć się przez 5 punktów kosmosu. Ma na planszy tylko 1 statek kosmiczny, więc porusza go o 5 punktów kosmosu.



Ogólne zasady lotu (→):

Podczas poruszania statków należy przestrzegać poniższych zasad.

Zużywanie szybkości: Gracz nie musi w pełni zużyć całej swojej szybkości. Może poruszyć się przez mniejszą liczbę punktów kosmosu, albo może wcale nie poruszać statku kosmicznego.

Wracanie: Statki kosmiczne mogą w tej samej turze wrócić się przez punkty kosmosu, przez które już się poruszały.

Zajęte punkty kosmosu: Statek może poruszyć się przez punkty kosmosu (→), na których znajdują się należące do gracza lub przeciwników statki kosmiczne, kolonie bądź porty kosmiczne, ale są one normalnie liczone podczas ruchu. Na każdym polu może stać tylko jeden pionek.

Blokowanie: Nie można blokować określonych punktów kosmosu. Więcej na ten temat znajduje się na stronie 8, w części „Specjalne przypadki”.

Badanie układów planetarnych (→)

Jeśli gracz podczas swojego lotu poruszy swój statek kosmiczny na punkt kosmosu graniczący z układem planetarnym (zielone kółka na obrazku), w którym znajdują się na planetach żetony z liczbami są zakryte, natychmiast odkrywa wszystkie takie żetony.

Przykład: Biały gracz doleciał swoim statkiem do punktu kosmosu, który graniczy z nieodkrytym układem planetarnym. Natychmiast odkrywa więc wszystkie 3 zakryte żetony znajdujące się na obecnych tam planetach.



Jeśli zostanie odkryta baza piratów albo lodowa planeta, wówczas odpowiedni żeton należy usunąć z gry. W takim wypadku na planecie należy umieścić odpowiedni, większy znacznik z tym samym modulem (po drugiej stronie oznaczony medalem).

Przykład: Teraz już wiadomo, kiedy planety z tego układu będą zapewniały zysk. Żeton z liczbą na planecie z paliwem przedstawia bazę piratów o wartości 4. Żeton ten jest wymieniany na większy o takiej samej wartości. Dopiero po pokonaniu piratów będzie można korzystać z żetonu z liczbą znajdującego się na danej planecie.



Po zbadaniu układu planetarnego gracz może poruszyć swój statek kosmiczny dalej, jeśli pozwala mu na to jego szybkość.

Ważne: Jeśli gracze skorzystali z zaawansowanego przygotowania ze zmiennym układem, powinni zapoznać się z zasadami odkrywania (→) opisanymi w almanachu.

Zakładanie kolonii

Jeśli gracz zakończy lot statku kolonialnego (→) na pustym punkcie kosmosu (→), znajdującym się między dwiema planetami, to może założyć tam kolonię (→).

Po tym, jak kolonia zostanie założona, nie można zmienić jej z powrotem w statek kolonialny.

Miejsce budowy kolonii (→): Kolonia może zostać założona tylko na punkcie kosmosu znajdującym się między dwiema planetami. Tak więc w każdym układzie planetarnym znajdują się 3 miejsca budowy kolonii. Kolonia jest ustawiana na jednym punkcie kosmosu. Rakieta transportowa wraca do puli gracza.

Baza piratów/Lodowa planeta (→): Kolonia nie może zostać założona na miejscu budowy kolonii sąsiadującym z planetą, na której znajduje się baza piratów lub lodowa planeta.

Przykład: Biały gracz przelatuje swoim statkiem kolonialnym przez 3 punkty kosmosu i dociera do miejsca budowy kolonii. Kolonia jest ustawiana na punkcie kosmosu znajdującym się pomiędzy dwiema planetami. Pozostałe dwa miejsca budowy kolonii nie mogą być zajmowane, dopóki na planecie z paliwem znajduje się baza piratów.



Zyski: Zaczynając od najbliższego rzutu, planety sąsiadujące z nową kolonią produkują surowce, kiedy na kościach wypadnie odpowiednia wartość.

Punkt zwycięstwa: Kolonia zapewnia 1 punkt zwycięstwa.

Dodatkowe zasady podczas rozgrywki dla trzech osób: W każdym układzie planetarnym znajdują się trzy miejsca budowy kolonii. Podczas rozgrywki dla czterech graczy na każdym z tych miejsc może zostać założona jedna kolonia. Jednak podczas rozgrywki dla trzech graczy w każdym układzie planetarnym można założyć tylko dwie kolonie. Jedno miejsce budowy kolonii (nieważne które) musi zawsze pozostać puste.

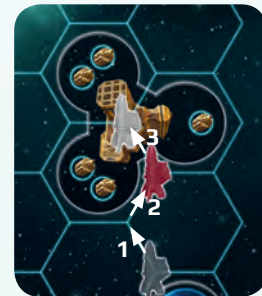
Zakładanie placówki handlowej

Jeśli gracz zakończy lot statku handlowego (→) na pustym punkcie dokowania (→) znajdującym się na posterunku obcych (→), może założyć tam placówkę handlową (→). Po tym, jak placówka handlowa zostanie założona, nie można zmienić jej z powrotem w statek handlowy.

Punkt dokowania (→): Statek handlowy musi wylądować na punkcie znajdującym się w środku posterunku. Placówka handlowa jest ustawiana na jednym z pięciu pustych doków unoszących się wokół posterunku. Rakieta transportowa wraca do puli gracza.

Minimalna liczba ładowni: W celu założenia placówki handlowej gracz musi być wyposażony w 1 moduł ładowni więcej, niż wynosi liczba placówek handlowych już założonych na danym posterunku.

Przykład: Biały gracz wyprzedził swoim statkiem handlowym czerwonego i przed nim założył placówkę handlową w doku na posterunku Kupców. W związku z tym, że nie ma tam jeszcze żadnych placówek handlowych, biały gracz musi mieć tylko 1 ładownię na swoim statku-matce, aby móc założyć tu swoją placówkę handlową. Rakieta transportowa wraca do jego puli, a placówka handlowa jest ustawiana na jednym z doków.



Karta sojusznika (→): Po założeniu placówki handlowej gracz może wziąć odkryte karty sojuszników odpowiedniej rasy obcych. Wybiera z nich 1, którą kładzie przed sobą. Od teraz może czerpać z korzyści opisanych na danej karcie.



Punkty zwycięstwa (→): Gracz, który jako pierwszy założy placówkę handlową na posterunku otrzymuje pionek sojusznika (→) odpowiedniej rasy. Stawia go przed sobą, obok swoich pozostałych elementów. Pionek sojusznika jest wart 2 punkty zwycięstwa.

Gracz traci pionek sojusznika (i powiązane z nim 2 punkty zwycięstwa), kiedy inny gracz będzie miał więcej placówek handlowych na posterunku danej rasy obcych.



Przykład: Czerwonemu graczowi udało się zadokować drugą placówkę handlową na posterunku Kupców. W związku z tym, że znajdują się tam już 3 placówki handlowe, musiał do tego mieć co najmniej 4 ładownie na swoim statku-matce. Czerwony gracz ma teraz najwięcej placówek handlowych na danym posterunku, dlatego zabiera białemu pionek sojusznika. Znacznik punktacji białego gracza cofa się o 2 pola, a znacznik punktacji czerwonego gracza porusza się o dwa pola do przodu.



Baza piratów i lodowa planeta

Kolonie (→) nie mogą być zakładane na miejscach budowy kolonii (→), jeśli jedna z sąsiadujących z nimi planet to lodowa planeta (→) albo znajduje się tam baza piratów (→). Aby było to możliwe, planeta musi być najpierw sterraformowana bądź oswobodzona. Po wykonaniu tej akcji gracz może poruszyć swój statek kosmiczny dalej, jeśli pozwala mu na to jego szybkość.

Baza piratów: Jeśli gracz poruszy swój statek kosmiczny na punkt kosmosu sąsiadujący z bazą piratów, a liczba jego dział jest równa, lub wyższa od tej przedstawionej na specjalnym żetonie, wówczas dana baza natychmiast zostaje pokonana.

Lodowa planeta: Jeśli gracz poruszy swój statek kosmiczny na punkt kosmosu sąsiadujący z lodową planetą, a liczba jego ładowni jest równa lub wyższa od tej przedstawionej na specjalnym żetonie, wówczas dana planeta natychmiast zostaje sterraformowana.

Punkt zwycięstwa: Jeśli gracz terraformował planetę bądź oswoił ją spod władzy piratów, wówczas bierze specjalny żeton danej planety, odwraca go na drugą stronę i kładzie przed sobą. Żeton teraz jest medalem wartym 1 punkt zwycięstwa.

Ważne: W przeciwieństwie do połówek medali, gracz nie może stracić tego medalu.

Nowy żeton z liczbą: Na planecie należy umieścić odkryty jeden losowy żeton z liczbą pobrany z rezerwy.



Przykład: Biały gracz poruszył swój statek kolonialny na punkt kosmosu sąsiadujący z bazą piratów. Jego statek-matka jest wyposażony w 4 działa. Baza piratów zostaje natychmiast pokonana. W ramach nagrody biały gracz otrzymuje żeton bazy piratów, który kładzie przed sobą jako medal. Z rezerwy wylosowany został żeton z liczbą „3”, który zostaje położony odkryty na planecie. Następnie biały gracz zakłada swoją kolonię na miejscu budowy kolonii.



Rozpatrzenie wyniku: Spotkania są bardzo zróżnicowane i mogą mieć bardzo odmienne rezultaty. Może się zdarzyć, że ich wynik będzie uzależniony od „Rzutu” statkiem-matką (→). Gdy tylko wynik spotkania zostanie rozpatrzony, karta spotkania jest odkładana na stos kart odrzuconych. Następnie aktywny gracz kontynuuje swój ruch statków kosmicznych.



Połówki medali: Gracze, którym z sukcesem się uda rozpatrzyć spotkania, mogą zdobyć połówki medali. Może się jednak też zdarzyć, że spotkanie nie jest przyjazne i w jego wyniku gracz straci posiadane połówki medali. Połówki medali zdobyte przez graczy są pobierane z podajnika modułów i układane przed graczami. Tracone połówki medali są odkładane z powrotem do podajnika.

Ważne: Wszystkie medale zdobyte poprzez pokonanie piratów lub terraformowanie planet nigdy nie mogą zostać utracone.

Punkty zwycięstwa: 2 połówki medali są warte 1 punkt zwycięstwa. Jeśli tylko gracz może stworzyć z 2 połówek 1 pełny medal, wówczas należy jego znacznik punktów zwycięstwa przesunąć o 1 pole do przodu na torze punktacji. Jeśli gracz straci 1 połówkę medalu, a co za tym idzie 1 punkt zwycięstwa, jego znacznik należy cofnąć na torze punktacji o 1 pole.

Ważne: Dwie karty spotkań „Ząb czasu” są zawsze wiążące dla wszystkich graczy. Instrukcje na nich zawarte należy wykonać po kolei.

SPECJALNE PRZYPADKI

Na kościach wypadło „7”

Brak zysku z planet: Jeśli podczas tury gracza na kościach wypadło „7” (→), nikt nie otrzymuje żadnego zysku z planet.

Zwrot kart: Wszyscy gracze, którzy mają na ręce więcej niż 7 kart, wybierają połowę swoich kart surowców i zwracają je do odpowiednich przegródek podajnika. Wartości nieparzyste powinny być zaokrąglane na korzyść graczy (np. jeśli gracz ma na ręce 9 kart, musi zwrócić tylko 4 z nich).

Wylosowanie karty: Aktywny gracz wybiera 1 przeciwnika i losuje z jego ręki 1 kartę surowca, którą zabiera dla siebie. Podczas losowania karty muszą być zakryte.

Zysk z zapasów: Wszyscy przeciwnicy (bez aktywnego gracza), zaczynając od osoby siedzącej na lewo od aktywnego gracza, dobierają po 1 karcie surowca z talii zapasów.

Rozpatrzenie Karty spotkania (→)

Jeśli podczas ustalania szybkości gracz „wyrzuci” czarną kulkę, odbywa spotkanie (→). Dopiero po jego rozpatrzeniu gracz może poruszyć swoje statki kosmiczne.

Odczytanie karty: Gracz siedzący po lewej stronie aktywnego gracza losuje wierzchnią kartę z talii spotkań i na głos odczytuje pytanie zapisane w górnej ramce.

Ważne: Aktywny gracz nie może widzieć odczytywanej karty spotkania.



Podjęcie decyzji: Aktywny gracz decyduje, jak odpowie.

Odpowiedzią może być określona wartość bądź zwykłe tak lub nie. Jeśli jest to wartość, jego sąsiad po lewej odczytuje na głos tekst znajdujący się w ramce na prawo od wybranej wartości. Jeśli odpowiedzią jest „tak” lub „nie”, to podąża wzdłuż strzałki oznaczonej ✓ lub ✗ i odczytuje na głos tekst z wskazanej ramki.

Zakaz blokowania

W bezmiarze kosmosu nie jest niczym normalnym ani dozwolonym, aby blokować innych swoimi statkami kosmicznymi.

Punkt portu kosmicznego: Trasa lotu statku kosmicznego nie może zakończyć się na punkcie portu kosmicznego przeciwnika.

Miejsce budowy kolonii: Ruch statku handlowego nie może zakończyć się na miejscu budowy kolonii. Jeśli trasa statku kolonialnego zakończy się na miejscu budowy kolonii, a kolonia nie zostanie założona, to należy w najbliższym ruchu wylecieć z takiego miejsca (jeśli to możliwe) albo założyć tam kolonię.

Punkt dokowania: Trasa lotu statku kolonialnego nie może zakończyć się na punkcie dokowania. Statek handlowy może zakończyć swój ruch w takim miejscu pod warunkiem, że zaraz po tym zostanie tam założona placówka handlowa.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się wraz z końcem tury gracza, w której gracz zdobędzie 15 (lub więcej) punktów zwycięstwa. Aby móc osiągnąć zwycięstwo, gracz musi w swojej turze mieć co najmniej 15 punktów zwycięstwa.

Twórcy gry

Autor: Klaus Teuber

Na licencji: Catan GmbH © 2019, catan.de

Zespół projektowy: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Martin Pflieger, Benjamin Teuber, Guido Teuber

Ilustracje: Franz Vohwinkel

Opracowanie: Michaela Kienle

Projekt figurek: Jason Beaudoin

Grafiki 3D: Andreas Resch

Specyfikacja techniczna: Monika Schall

Zespół redakcyjny: Arnd Beenen, Morgan Dontanville,

Pete Fenlon, Ron Magin, Benjamin Teuber

Redakcja: Arnd Fischer

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Tłumaczenie: Michał Zwierzyński

Korekta i redakcja wersji polskiej: Aleksandra Misztka

Wersja polska: GALAKTA

ul. Łągiewnicka 39, 30-417 Kraków, tel. 12 656 34 89

Wszelkie prawa zastrzeżone. WYPRODUKOWANO W CHINACH.

W instrukcji wykorzystano cytaty z książki „Kosmos” Carla Sagana w tłumaczeniu Bronisława Rudaka.