

KLAUS TEUBER

CATAN

— SCENARIUSZ —

POMOCNICZY Z CATANU

Wprowadzenie

„Pomocnicy z Catanu” to 10 kart, stanowiących dodatek do gry planszowej „Catan”, który można wykorzystać w rozgrywkach dla 3-6 graczy. „Pomocników z Catanu” można łączyć również z dodatkiem „Żeglarze”.

Przygotowanie

Każda karta pomocnika składa się ze strony przedniej „A” oraz tylnej „B”. Dodatkowo sześć z tych kart zostało oznaczonych cyfrą od 1 do 6. Na samym wierzchu należy położyć kartę A1, a pod nią kolejno karty A2, A3, A4, A5 i A6. Karty nie oznaczone cyfrą należy wsunąć w dowolnej kolejności na spód tak utworzonej talii. Gracz, który podczas przygotowania gry jako pierwszy położy na planszy swoją drugą osadę, otrzymuje wierzchnią kartę

z talii i kładzie ją przed sobą stroną „A” do góry. Pierwszy gracz otrzyma kartę A1, drugi A2 itd. Kiedy przygotowanie gry dobiegnie końca, należy wszystkie pozostałe karty rozłożyć pojedynczo stroną „A” do góry obok obszaru gry, tworząc pulę pomocników.

Korzystanie z pomocników

Każda karta pomocnika zapewnia pewną, opisaną na danej karcie zdolność. Kiedy gracz wykorzystuje zdolność swojej karty pomocnika, musi wybrać jedną z dwóch możliwości:

1. Gracz kładzie kartę z powrotem do puli pomocników i bierze z niej inną, wybraną przez siebie kartę, którą kładzie przed sobą **stroną „A” do góry.**

LUB

2. Gracz obraca kartę na **stronę „B”**. Po zakończeniu tury będzie on mógł (lub musiał) skorzystać ze zdolności karty ponownie, gdy sytuacja w grze będzie na to pozwalać. Kiedy gracz po raz drugi wykorzysta zdolność danej karty, musi odłożyć ją do puli pomocników stroną „A” do góry i wziąć na jej miejsce nową, którą kładzie przed sobą stroną „A” do góry.

Ważne:

- Gracz nie może wykorzystać karty pomocnika w tej samej turze, w której ją otrzymał.
- Gracz nie może odłożyć z powrotem do puli pomocników niewykorzystanej karty, aby wziąć stamtąd „lepszą” kartę. Dotyczy to również karty, która po pierwszym wykorzystaniu została przez gracza odwrócona na stronę „B”.

Szczegółowy opis niektórych zdolności

Marianna: Kiedy gracz wybierze na pomocnika Mariannę, może wykorzystać jej zdolność już w turze kolejnego gracza.

Wincenty: Gracz może odrzucić jedynie taką kartę rycerza, którą gracz ma już wyłożoną przed sobą.

Nassir: Gracz musi zażądać od obydwu graczy surowca tego samego typu. Jeśli żaden lub tylko jeden z graczy posiada wskazany surowiec, karta wciąż liczy się jako wykorzystana i musi zostać odłożona do puli lub odwrócona.

Zygryd: Karta musi zostać wykorzystana, kiedy na kościach zostanie wyrzucona „7”. W zależności od spełnionego warunku gracz nie traci kart surowców lub zyskuje 1 wybrany surowiec. W obu przypadkach karta liczy się jako wykorzystana.

Ludwik: Droga liczy się jako „końcowa”, jeśli tylko na jednym jej końcu znajduje się inna droga, osada lub miasto tego samego koloru. Gracz może przenieść swoją drogę, nawet jeśli w wyniku tego osada lub miasto gracza nie będzie połączone z żadną drogą.

© 2014 Catan GmbH

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Polsce.

Autor: Klaus Teuber

Ilustracje: Michael Menzel

Grafika: Michaela Kienle

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta

Wersja polska: Galakta



WWW.GALAKTA.PL