


CATAN

— DODATEK DLA 5-6 GRACZY —
GRA PLANSZOWA

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ:

Należy ostrożnie wyjąć wszystkie elementy z ramek.

Ważne: Do gry dla 5 i 6 graczy będą potrzebne **wszystkie** sześciokątne pola z gry planszowej CATAN **oraz** z tego dodatku! Natomiast należy użyć **jedynie tych żetonów liczbowych, które znajdują się w tym dodatku!**

Wskazówka: W celu umożliwienia graczom rozdzielenia elementów z różnych tytułów z serii CATAN sześciokątne pola terenu oraz żetony liczbowe z tego dodatku zostały oznaczone następującym symbolem: . Na sześciokątnych polach terenu znajduje się on z przodu, w lewym dolnym rogu, natomiast na żetonach liczbowych z tyłu.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 11 sześciokątnych pól:
 - 2 x las
 - 2 x pastwisko
 - 2 x pole uprawne
 - 2 x wzgórze
 - 2 x góry
 - 1 x pustynia
- 25 kart z surowcami
 - 5 x drewno
 - 5 x wełna
 - 5 x zboże
 - 5 x glina
 - 5 x ruda żelaza
- 9 kart rozwoju
 - 6 x Rycerz
 - 3 x karty Postęp (po 1 x Monopol, Budowa dróg, Wynalazek)
- 2 karty Koszty Budowy
- 4 części ramowe morza
- 2 zestawy pionków w kolorach brązowym oraz zielonym (każdy zestaw zawiera 5 osad, 4 miasta oraz 15 dróg)
- 28 żetonów z liczbami

NOWY UKŁAD PÓL

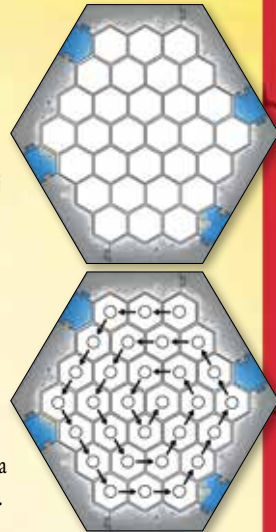
Najpierw należy złożyć obramowanie składające się z 10 części: 6 z nich pochodzi z podstawowej wersji gry, 4 (zaznaczone na niebiesko) znajdują się w tym zestawie. Elementy ramki z podstawowej wersji gry należy rozmieścić w dowolnym układzie tak, aby widoczne były strony przedstawiające porty. Pomiędzy nimi należy umieścić małe części obramowania tak, jak pokazuje rysunek.

Wyspa będzie składać się w sumie z 30 pól lądu (zestaw podstawowy + zestaw z tego pudełka).

- Należy zakryć wszystkie sześciokątne pola, po czym dokładnie je wymieszać i ułożyć na zakrytym stole. Następnie należy odkrywać kolejne pola z wierzchu stosu i układać je zgodnie z następującym schematem: Najpierw należy umieścić w rzędzie 6 pól pośrodku planszy. Następnie ułożyć powyżej oraz poniżej niego po jednym rzędzie złożonym z 5 pól. Potem powyżej i poniżej po jednym rzędzie 4 pól. Na koniec pozostaje rozmieścić rzędy złożone z 3 pól.
- 28 żetonów z liczbami (tylko z tego zestawu) należy posegregować zgodnie z kolejnością alfabetyczną liter znajdujących się na odwrocie. Żetony należy układać w formie spirali, przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając w jednym z rogów (od A) i kontynuując w kierunku centrum (B, C itd.).

Następnie należy obrócić żetony na stronę z liczbami. Podczas rozmieszczania żetonów należy ominąć obie pustynie (te pola nie posiadają swoich żetonów). Wskazówka: Trzy ostatnie żetony są oznaczone dwoma literami (Za, Zb i Zc).

- Złodziej zaczyna grę na dowolnym z dwóch pól pustyni.



PRZEBIEG GRY

Gra jest rozgrywana zgodnie z zasadami opisanymi w wersji podstawowej - z jednym wyjątkiem! Najpierw gracz przeprowadza swoją kolejkę na normalnych zasadach, wykonując trzy akcje:

- 1) Wykonuje rzut kostkami na surowce.
- 2) Może prowadzić handel.
- 3) Może budować.

A teraz wyjątek:

Po tym jak gracz zakończy swoją kolejkę, rozpoczyna się faza budowy poza kolejnością. Wszyscy pozostali gracze mogą teraz kolejno budować lub kupować karty rozwoju.

W praktyce wygląda to następująco:

Gracz A zakończył fazę budowy. Zanim przekaże kostki swojemu sąsiadowi, pyta czy ktoś z pozostałych graczy chce przeprowadzić fazę budowy. Jeśli zgłosi się tylko jeden gracz, może od razu budować i/lub kupić kartę rozwoju. Jeśli zgłosi się kilku graczy, o ich kolejności decyduje porządek w jakim siedzą. Ten, kto siedzi najbliższej gracza A (patrząc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) może budować jako pierwszy. Kolejność pozostałych graczy chętnych do budowy jest określana w taki sam sposób. Następnie już na zwykłych zasadach kolejka przechodzi na następnego gracza.

Ważne: Podczas budowania poza swoją kolejką, gracze mogą jedynie stawiać osady, miasta, drogi i/lub kupować karty rozwoju. Nie wolno im zagrywać żadnych kart rozwoju ani wymieniać surowców (zarówno handel między sobą jak i z bankiem jest w takiej sytuacji zabroniony).

Wskazówka: Przeprowadzając tę specjalną fazę budowy, gracze mają możliwość wpływać na grę również poza swoją kolejką. Dlatego w fazie handlu, podczas kolejki innych graczy należy jak najkorzystniej wymieniać swoje surowce. Ponieważ można budować również w kolejce innego gracza, jeśli tylko posiada się wymagane surowce, można ubiec pozostałych w ich planach. Ponadto wydając karty gracze nie narażają się na atak chciwego złodzieja.

Autor: Klaus Teuber
Licencja: Catan GmbH © 2002, catan.de
Ilustracje: Michael Menzel
Edycja: Michaela Kienle, GRAFIKI 3D: Andreas Resch
Projekt figurek: Andreas Klober
Redakcja edycji 2015: Arnd Fischer
Redakcja: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Galakta
ul. Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89, www.Galakta.pl

© 1996, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co.
Wszelkie prawa zastrzeżone. WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.

