

CATAN

NARODZINY PAŃSTWA INKÓW

Wprowadzenie

Drodzy gracze!

Już 2000 lat temu, na długo przed powstaniem Państwa Inków, północno-zachodnie tereny Ameryki Południowej zamieszkiwały liczne, rozwinięte kulturowo ludy rdzenne. Ich królestwa przeminęły; zastąpiły je inne plemiona, które rozwinęły się, czerpiąc z kultury poprzedników. Jednak z czasem i one przeminęły, aby ustąpić nowym, rosnącym w siłę plemionom. W końcu, w XV wieku na scenie historii pojawili się Inkowie. Podporządkowali sobie wszystkie inne plemiona i stworzyli ogromne imperium, obejmujące tereny od dzisiejszego Ekwadoru do środkowej części Chile. Więcej informacji na temat Państwa Inków można znaleźć w dołączonym do gry Almanachu.

W grze *CATAN: Narodziny Państwa Inków* każdy gracz rozpoczyna grę z jednym, słabo rozwiniętym kulturowo plemieniem, które musi doprowadzić do szczytu świetności. Kiedy się to stanie, obejmuje kontrolę nad drugim plemieniem, które również musi jak najbardziej rozwinąć – dopiero wtedy stanie na czele trzeciego plemienia. Gracz, któremu uda się doprowadzić do całkowitego rozkwitu swojego trzeciego plemienia, wygrywa grę. To jego lud przewyższył rozwojem plemiona pozostałych graczy i zapoczątkował powstanie Państwa Inków!

Wprowadzenie

Aby rozpoczęcie gry było jak najprostsze, sugerujemy wybranie jednego z poniższych zestawów zasad:

Znacie zasady gry planszowej CATAN? Po przeczytaniu „Budowy planszy” (strona 2) i „Przygotowania gry” (strona 4) możecie od razu przejść do sekcji „Plemiona” (strona 7). Inne ważne zmiany względem znanych już zasad zostały dokładnie opisane w Almanachu na stronach 20-21.

Nie znacie zasad gry planszowej CATAN? Po przeczytaniu „Budowy planszy” przeczytajcie krótkie omówienie gry na stronach 2-3. Następnie przeczytajcie zasady podstawowe opisane na stronach 4-6 i rozpocznijcie grę. Sugerujemy grać według tych zasad do momentu, gdy jeden z graczy zakończy rozwój swojego pierwszego plemienia. Wtedy przeczytajcie sekcję „Plemiona” ze strony 7.

Ta instrukcja zawiera wszystkie ważne zasady, niezbędne podczas rozgrywki. Jeśli pojawią się bardziej szczegółowe pytania, odpowiedzi na nie należy szukać w Almanachu. Znajdują się tam szczegółowe opisy wszystkich pojęć oznaczonych strzałką (→).

SPIS TREŚCI

Budowa planszy.....	2
Omówienie gry.....	2-3
Przygotowanie.....	4
Przebieg gry.....	4-6
Plemiona.....	7-8
Koniec gry.....	8



PRZYGOTOWANIE GRY

BUDOWA PLANSZY

Plansza przedstawia obszar dzisiejszego Peru – od zachodu otoczonego Pacyfikiem, a od wschodu dżunglą. To tu rozwinęło się Państwo Inków.

Dla początkujących graczy

Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki wykorzystać początkowe ułożenie planszy pokazane obok. Należy najpierw połączyć ze sobą 8 elementów ramki, a następnie ułożyć wewnątrz pola terenu. Na polach terenu i morza należy umieścić żetony z liczbami (→).

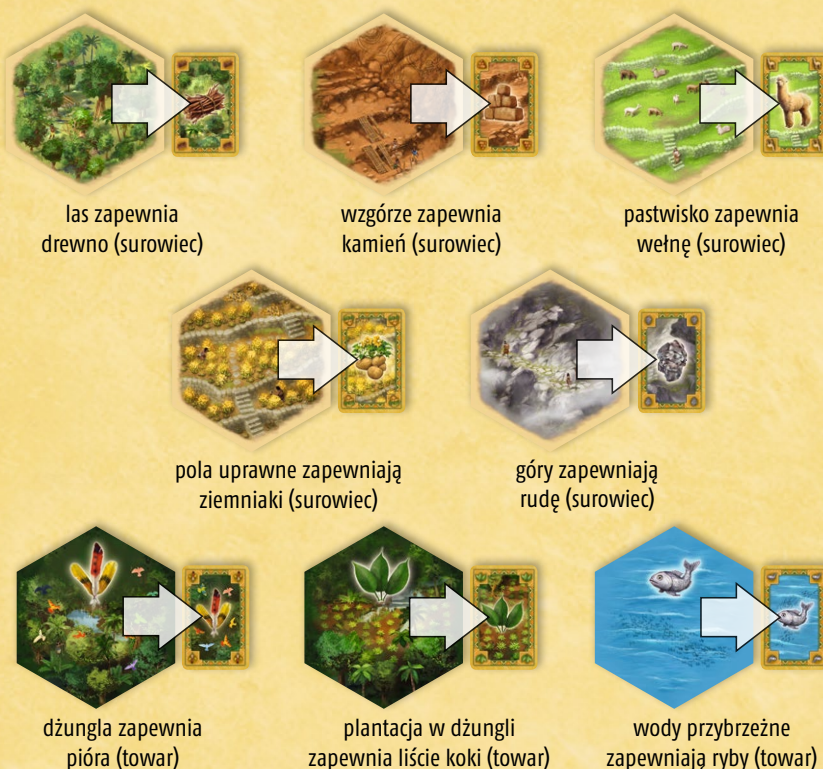
Dla zaawansowanych graczy

Po rozegraniu kilku partii w *CATAN: Narodziny Państwa Inków* możecie zdecydować się na losowe ułożenie pól terenu. Zasady zaawansowanego przygotowania planszy można znaleźć w Almanachu, w sekcji „Budowa planszy, warianty” (→).

OPIS GRY

■ Przed wami leży otoczony wodą oraz dżunglą obszar w Ameryce Południowej. Składa się on z 27 pól terenu. Waszym zadaniem jest przeprowadzenie każdego z waszych plemion przez 3 fazy rozwoju.

■ W obrębie obszaru gry znajduje się 8 różnych typów terenu. Każdy z tych obszarów zapewnia inny rodzaj surowców lub towarów, które są reprezentowane przez specjalne karty. Tereny przynoszą następujące zyski:



■ Grę rozpoczyna się z 2 osadami i 2 drogami. Dwie osady oznaczają zarazem 2 punkty rozwoju, ponieważ każda osada jest warta 1 punkt rozwoju. Ten, kto jako pierwszy uzyska 11 punktów rozwoju i tym samym rozwinie całkowicie swoje trzecie plemię, wygrywa całą grę.



Ustawienie dla początkujących



◆ By zdobyć punkty zwycięstwa, należy budować drogi oraz nowe osady, które następnie należy przekształcać w miasta. Jedno miasto to 2 punkty zwycięstwa. Aby budować, potrzeba oczywiście surowców.

◆ Jak można zdobyć surowce? To proste: w czasie każdej kolejki gracze dowiadują się, które pola przynoszą zyski. Jeden z graczy rzuca 2 kostkami. Gdy wyrzuci na kostkach np. „11”, wtedy wszystkie pola oznaczone żetonami z liczbą „11” przynoszą zyski – na ilustracji z lewej strony są to zatem góry (ruda), wzgórze (kamień) oraz plantacja (liście koki).

◆ Określone surowce i towary otrzymują jednak tylko ci gracze, których osada lub miasto graniczy z polem lub polami oznaczonymi wylosowaną liczbą. W naszym przykładzie czerwona osada (A) graniczy z górami z „11”, a pomarańczowa (B) z plantacją z „11”. Przy wyrzuceniu „11” gracz czerwony otrzymuje 1 rudę, a gracz pomarańczowy 1 liście koki.

◆ Większość osad lub miast graniczy z kilkoma polami (maksymalnie 3) – w związku z tym, w zależności od liczby wyrzuconych oczek, „zbierane są” różne surowce. W naszym przykładzie niebieska osada (C) graniczy z 3 polami: górami, wzgórzem i dżunglą.

◆ Ponieważ gracz nie ma możliwości mieć swoich osad przy wszystkich rodzajach terenu ani wszystkich żetonach liczb, może się zdarzyć, że niektóre surowce będzie otrzymywał rzadko albo nawet wcale. Może być to problematyczne, ponieważ do wzniesienia nowych budowli potrzeba ściśle określonej kombinacji surowców.

◆ Z tego też powodu gracze muszą wymieniać surowce z bankiem lub handlować między sobą. Można przedstawiać oferty wymiany lub przyjmować oferty od innych. Udany handel zapewni surowce niezbędne do kolejnej budowy.

◆ Nową osadę można wybudować na wolnym skrzyżowaniu, jednakże tylko wtedy, gdy prowadzi do niego własna droga, a następna osada oddalona jest co najmniej o 2 skrzyżowania.

◆ Należy jednak dokładnie przemyśleć, w których miejscach budować osady. Liczby na żetonach są różnej wielkości – bardziej prawdopodobne jest wyrzucenie liczby przedstawionej jako większej. Jako największe zaznaczone są czerwone liczby 6 i 8, ponieważ prawdopodobieństwo wylosowania tych liczb jest największe. Im częściej wyrzucana jest dana liczba oczek, tym częściej pole przynosi zysk.

PRZYGOTOWANIE GRY

ELEMENTY GRY

Figurki

Figurki gracza: każdy gracz bierze figurki w jednym wybranym kolorze (podczas rozgrywki 3-osobowej należy zostawić w pudełku szare figurki): 8 osad (→), 2 miasta (→) i 7 dróg (→).

Zarośla: każdy gracz bierze 4 zarośla (→).

Złodziej: złodzieja (→) należy umieścić na dowolnej ramce planszy z dżunglą.

Karty pomocy

Handel i budowa: każdy gracz bierze 1 kartę pomocy (→).

Arkusze plemion: każdy gracz umieszcza przed sobą 1 arkusz plemion (→), a obok niego 11 znaczników rozwoju.

Karty specjalne i kości

Karty specjalne „Najdłuższa droga handlowa” (→) i „Najpotężniejsza sztuka walki” (→) należy położyć obok planszy razem z 2 kośćmi.

Karty surowców i towarów

Karty surowców i towarów (→) należy posortować według rodzaju i umieścić w formie odkrytych stosów w pojemnikach na karty. Pojemniki na karty należy położyć obok planszy. Tworzą one bank.

Karty rozwoju (→)

Karty rozwoju „1”: karty rozwoju „1” należy pomieszać i umieścić zakryte na wolnym miejscu w pojemniku na karty.

Karty rozwoju „2”: karty rozwoju „2” należy pomieszać i umieścić zakryte obok planszy. Będą one używane w późniejszym etapie gry.

USTAWIENIA POCZĄTKOWE

Dla początkujących graczy

Początkowe osady: każdy gracz umieszcza po 2 swoje drogi i 2 osady na planszy tak, jak zostało to pokazane na ilustracji na stronach 2-3. Podczas rozgrywki 3-osobowej nie należy umieszczać na planszy szarych figurek.

Punkty rozwoju: każda znajdująca się na planszy osada zapewnia graczowi, do którego należy, 1 punkt rozwoju (→). Z tego powodu każdy gracz umieszcza 2 znaczniki rozwoju na dwóch najniższych polach pierwszego plemienia na swoim arkuszu plemion.

Początkowy zysk: każdy gracz otrzymuje surowce/towary ze swojej osady oznaczonej literą (patrz str. 2-3): za każde pole, które graniczy z tą osadą, przypada jedna karta z danym surowcem/towarem.

Przykład: niebieski gracz otrzymuje za swoją osadę (C) po 1 karcie rudy, kamienia i pióra.

Ważne: karty surowców/towarów gracze trzymają w ręce zakryte.

Gracz początkowy: gracze po kolei rzucają 2 kośćmi – ten z nich, który uzyska najwyższy wynik, rozpoczyna grę.

Dla zaawansowanych graczy

Po rozegraniu kilku partii w *Catan: Narodziny Państwa Inków* gracze mogą zdecydować się na samodzielne wybranie lokalizacji swoich osad początkowych w fazie zagospodarowania wyspy (→).

SKRÓCONY PRZEBIEG GRY

Podczas swojej kolejki, zachowując podaną kolejność, gracz wykonuje następujące czynności:

1) Faza zysku

Gracz rzuca 2 kośćmi, aby ustalić, które pola przynoszą zysk w tej turze. Wynik rzutu liczy się dla wszystkich graczy.

2) Faza handlu i budowy

Gracz może przeprowadzić handel (→) i budowę (→).

Dodatkowo w dowolnym momencie swojej tury (także przed rzutem kośćmi) gracz może zagrać jedną ze swoich kart rozwoju.

Po zakończeniu swoich akcji gracz przekazuje kości graczowi po lewej, który kontynuuje grę, rozpoczynając swoją turę według powyższego schematu.

SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG GRY

FAZA ZYSKU

Rzut kośćmi

Gracz, który aktualnie rozgrywa swoją turę, rzuca dwiema kośćmi: suma oczek wyznacza numer pól, z których gracze otrzymają surowce i towary.

Otrzymanie zysku

Każdy gracz, którego budowla (osada lub miasto) graniczy z polem, na którym znajduje się wyrzucona na kostkach liczba, bierze odpowiadającą temu polu 1 kartę surowca/towaru z banku.

Osada

Jeśli gracz posiada 1 osadę przy polu, na którym znajduje się wyrzucona na kostkach liczba, bierze odpowiadającą temu polu 1 kartę surowca/towaru. Jeśli posiada przy takim polu 2 lub 3 osady, bierze odpowiadającą temu polu 1 kartę surowca/towaru za każdą znajdującą się tam osadę.

Miasto

Za każde swoje miasto graniczące z polem, na którym znajduje się wyrzucona na kostkach liczba, gracz otrzymuje 2 odpowiadające temu polu karty surowców/towarów.



Przykład: na kościach wypadło „6”, więc za dwie swoje osady czerwony gracz otrzymuje 2 drewna, a niebieski 1 drewno. Po wyrzuceniu „4” niebieski gracz otrzymuje 1 pióra. Gdyby w miejscu jego osady znajdowało się jego miasto, zamiast tego otrzymałby 2 pióra.

FAZA HANDLU I BUDOWY

Po rzucie kośćmi gracz może handlować i budować. Obie te akcje mogą zostać wykonane w dowolnej kolejności. Przykładowo gracz może najpierw handlować, potem budować, a następnie znowu handlować i budować.

Handel

Gracz, w swojej kolejce może w dowolny sposób dokonywać transakcji handlowych, aby pozyskać surowce i towary, których mu brakuje! Gracz może handlować dowolną liczbę razy, dopóki pozwalają mu na to karty, które ma na ręce. Gracz może handlować na kilka sposobów:

Handel z innymi graczami (→):

Gracz może wymieniać karty surowców i towarów ze wszystkimi graczami. Informuje wtedy graczy, czego potrzebuje i co jest w stanie za to oddać. Może również wysłuchać ofert innych i przedstawić swoje propozycje.

Ważne: gracze mogą wymieniać się tylko z graczem, którego tura właśnie trwa. Pozostali gracze nie mogą wymieniać się między sobą.

Handel z bankiem (→):

Gracz może również dokonywać wymian bez udziału innych graczy.

Wymiana z bankiem w stosunku 3:1:

gracz może odłożyć do banku 3 identyczne karty zasobów i wziąć w zamian 1 kartę z wybranym przez siebie surowcem/towarem.



Wymiana towarów z bankiem: towary mogą być wymieniane na karty surowców lub karty towarów.

- Gracz może odłożyć do banku 2 identyczne towary i wziąć w zamian 1 dowolną kartę surowca/towaru.



- Gracz może odłożyć do banku 3 różne towary i wziąć w zamian 2 dowolne karty surowców/towarów.



Wskazówka: pokazane tu kombinacje wymienianych surowców i towarów są przykładowe, w grze dopuszczalnych jest wiele innych kombinacji.

Budowanie

Budowie zapewniają graczowi niezbędne punkty rozwoju (→) i zwiększają szanse na zyski. Dodatkowo gracz może również zakupić karty rozwoju (→).

Aby budować, trzeba posiadać określoną kombinację kart surowców (zob. karta pomocy (→) „Handel i budowa”). Wymaganą kombinację kart należy odłożyć do banku, a w zamian pobrać odpowiednią liczbę dróg, osad lub miast ze swojej puli i umieścić je na planszy.

Droga (→): koszt: 1 drewno + 1 kamień



Na trasach: drogi są budowane na trasach. Na każdej trasie (→) można zbudować tylko 1 drogę.

Ważne: pomiędzy polami dżungli i wody nie ma tras. Z tego powodu gracze nie mogą budować dróg pomiędzy 2 takimi polami. Dotyczy to także ramek.

Przy skrzyżowaniach: gracz może wybudować drogę przy skrzyżowaniu (→), przy którym znajduje się jego droga, osada lub miasto i na którym nie znajduje się osada lub miasto innego gracza. Jeśli droga gracza sąsiaduje ze skrzyżowaniem, na którym znajduje się miasto lub osada innego gracza, nie może wybudować przy tym skrzyżowaniu kolejnej drogi.



Przykład: niebieski gracz może wybudować drogę na trasach oznaczonych na zielono, ale nie na trasach oznaczonych na czerwono.

Najdłuższa droga handlowa:

- Gdy tylko jeden z graczy wybuduje ciąg składający się z co najmniej 3 pojedynczych, połączonych ze sobą dróg (nie liczą się odgańczenia), które nie są oddzielone osadami lub miastami przeciwników, otrzymuje kartę specjalną „Najdłuższa droga handlowa” (→). Gdy innemu graczowi uda się wybudować dłuższą drogę niż droga gracza, który obecnie posiada kartę specjalną, należy przekazać mu tę kartę specjalną.
- Posiadacz tej karty specjalnej może w swojej fazie handlu lub budowy wymienić 1 raz 2 dowolne karty surowców i/lub towarów na dowolną 1 inną kartę surowca lub towaru z banku.



Przykład: czerwony gracz zbudował ciągłą drogę o długości 4 (odgańczenia nie są uwzględniane) i w związku z tym ma teraz najdłuższą drogę. Droga niebieskiego gracza złożona z 5 odcinków została podzielona przez czerwoną osadę na dwie krótsze drogi – o długości 2 oraz 3.

Osada (→): koszt: 1 drewno + 1 kamień + 1 ziemniaki + 1 wełna



Na skrzyżowaniu: gracz może wybudować osadę na skrzyżowaniu, które sąsiaduje z co najmniej jedną jego drogą. Ponadto podczas budowy musi być przestrzegana zasada odstępu (→).

Zasada odstępu: osada może być zbudowana na danym skrzyżowaniu tylko wtedy, gdy na żadnym z sąsiednich skrzyżowaniach NIE znajduje się inna osada ani miasto (niezależnie do kogo one należą).



Przykład: czerwony gracz może zbudować osadę na skrzyżowaniu oznaczonym na zielono. Na czerwono zostały oznaczone skrzyżowania, na których nie jest przestrzegana zasada odstępu.

Zysk: za każdą nową osadę właściciel normalnie otrzymuje zyski z pól graniczących z tą osadą; po jednej karcie za pole, kiedy zostanie wylosowana liczba z żetonu leżącego na danym polu.

Punkty rozwoju: każda osada zapewnia 1 punkt zwycięstwa (→). Kiedy gracz umieści na planszy 1 osadę, może umieścić 1 znacznik rozwoju na następnym wolnym polu na swoim arkuszu plemion.

Miasto (→): koszt: 2 ziemniaki + 3 rudy



Rozbudowa: miasto buduje się poprzez rozbudowę osady. Gracz odkłada własną osadę do swojej puli i ustawia na jej miejscu miasto.

Ważne: miasto może powstać **wyłącznie** w wyniku rozbudowy istniejącej osady.

Zysk: za miasto właściciel otrzymuje podwójny zysk z graniczących z miastem pól: każdorazowo 2 karty surowców lub towarów, kiedy zostanie wylosowana liczba z żetonu leżącego na danym polu.

Punkty rozwoju: każde miasto zapewnia 2 punkty zwycięstwa. Jednak ponieważ budując miasto, należy usunąć z planszy 1 osadę, oznacza to, że budowa 1 miasta pozwala umieścić tylko 1 znacznik rozwoju na następnym wolnym polu na arkuszu plemion.

Ważne: gracz może wybudować tylko 1 miasto dla każdego plemienia (→)!

Karta rozwoju (→): koszt: 1 ziemniaki + 1 wełna + 1 ruda



Zakup: gracz kupujący kartę rozwoju bierze ją z wierzchu stosu kart rozwoju z banku.

Trzymanie w tajemnicy: zakupione karty rozwoju należy trzymać zakryte do momentu ich zagrania. Nie wliczają się one do liczby kart na ręce gracza i nie mogą zostać wymienione.

Karty rozwoju „2”: karty oznaczone na odwrocie cyfrą „2” wchodzi do gry w momencie, gdy wszyscy gracze w pełni rozwiną swoje pierwsze plemię. Kiedy ten warunek zostaje spełniony, należy położyć talię kart rozwoju „2” w wolnej przegrodzie pojemnika na karty lub umieścić je pod kartami rozwoju „1”, jeśli jeszcze jakieś zostały.

SZCZEGÓLNE PRZYPADKI

Wyrzucenie na kościach „7”: aktywacja złodzieja

Brak zysku: jeśli podczas swojej kolejki gracz wyrzuci na kościach „7” (→), żaden gracz nie otrzymuje zysku.

Odrzucenie kart: wszyscy gracze, którzy posiadają więcej niż 7 kart na ręce, wybierają połowę swoich kart surowców i towarów i odkładają je z powrotem do odpowiednich przegródek podstawki na karty. W przypadku nieparzystej liczby kart zaokrągla się w dół (np. gracz posiadający 9 kart musi odłożyć 4).

Przestawienie złodzieja:

- Gracz musi przestawić złodzieja (→) na dowolne inne pole terenu (→) lub na dżunglę na ramce. **Ważne: złodziej nie może zostać przestawiony na pole, które produkuje towary** – nie można go więc przestawić na pole dżungli, plantacji ani morza.
- Następnie kradnie innemu graczowi, który posiada osadę lub miasto przy tym polu, jedną kartę. W tym celu losuje jedną z zakrytych kart z ręki okradanego gracza.
- Następnie gracz przechodzi do swojej fazy handlu i budowy. **Ważne: jeżeli w dalszej części gry na kościach wypadnie numer pola, na którym stoi złodziej, właściciele graniczących z tym polem osad i miast nie otrzymują żadnych zysków.**

Zagrywanie karty rozwoju:

Gracz w dowolnym momencie swojej tury (również zanim rzuci kostkami) może zagrać dokładnie 1 kartę rozwoju. Nie może to być jednak karta, którą kupił w tej turze.

Sztuka walki (→):

Przestawienie złodzieja: gracz, który zagrał kartę Sztuki walki, przestawia złodzieja tak, jakby wyrzucił „7” na kościach.



Wyłożenie: zagrane karty Sztuki walki leżą odsłonięte przed właścicielem. Za każdą taką kartę gracz może mieć na ręce 1 kartę surowca/towaru więcej podczas liczenia kart w przypadku wyrzucenia przez któregoś z graczy „7” na kościach.

Przykład: gracz, przed którym leżą 3 odkryte karty Sztuki walki, po wyrzuceniu przez któregoś z graczy „7” na kościach musi oddać połowę swoich kart z ręki, jeśli posiada ich na ręce więcej niż 10.

Najpotężniejsza sztuka walki:

- Gracz, który jako pierwszy odkryje przed sobą 2 karty Sztuki walki, otrzymuje kartę specjalną Najpotężniejszej sztuki walki (→). Gdy tylko inny gracz wyłoży przed sobą więcej kart Sztuki walki niż aktualny posiadacz Najpotężniejszej sztuki walki, należy przekazać mu tę kartę specjalną.
- Posiadacz tej karty specjalnej może podczas swojej tury 1 raz przestawić złodzieja na dżunglę na ramce, pod warunkiem, że złodziej aktualnie stoi na polu, z którym graniczy osada lub miasto tego gracza. Jeśli gracz przestawi złodzieja na ramkę, bierze 1 kartę surowca produkowanego przez pole, na którym stał złodziej.

Ważne: gracz może użyć zdolności karty „Najpotężniejsza sztuka walki” także zanim rzuci kośćmi.

Postęp (→):

Rozpatrzenie: gracz, który zagrał taką kartę, rozpatruje znajdujący się na niej tekst.



Usunięcie: następnie należy usunąć rozpatrzoną kartę z gry.

WSKAZÓWKI DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Sugerujemy, aby w tym miejscu rozpocząć pierwszą rozgrywkę, stosując się do opisanych do tej pory zasad. Gdy jeden z graczy zdobędzie czwarty punkt rozwoju (czyli na jego arkuszu plemion, na pierwszym plemieniu znajdą się 4 znaczniki rozwoju), należy włączyć do gry resztę zasad, opisanych na kolejnych stronach.

PLEMIONA

OMÓWIENIE

Zadaniem każdego gracza jest doprowadzenie do całkowitego rozwoju 3 swoich plemion.

Rozwój przeprowadza się poprzez budowę osad i miast: każde z nich pozwala graczowi rozwinąć kolejny etap na swoim arkuszu plemion.

Kiedy plemię gracza osiągnie całkowity rozwój, następuje jego upadek. Aby to oznaczyć, należy umieścić zarośla na budowlach tego gracza. Jednocześnie gracz rozpoczyna rozwój kolejnego plemienia od wybudowania 1 nowej osady.

Cel rozwoju pierwszego i drugiego plemienia

Rozwój plemienia kończy się wraz z osiągnięciem **czwartego etapu rozwoju** danego plemienia. W tym celu gracz musi posiadać 4 osady lub 2 osady i 1 miasto danego plemienia.

Cel rozwoju trzeciego plemienia

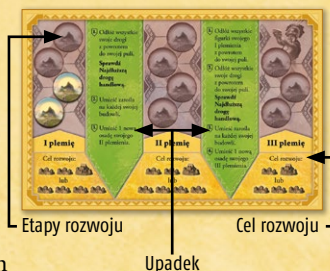
Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy osiągnie **trzeci etap rozwoju** w swoim trzecim plemieniu poprzez posiadanie na planszy 3 osad lub 1 osady i 1 miasta danego plemienia.

Arkusz plemion

Cel rozwoju: wymaganie, które musi spełnić gracz, aby całkowicie rozwinąć dane plemię.

Etapy rozwoju: za każdym razem, gdy gracz wybuduje osadę lub miasto, umieszcza 1 znacznik rozwoju na następnym wolnym polu swojego aktywnego plemienia. Znaczniki zawsze umieszcza się od dołu do góry.

Upadek: zasady przejścia z jednego plemienia do kolejnego zostały podsumowane na arkuszu.



UPADEK PLEMIONA

Upadek plemienia oznacza, że nie może się ono dalej rozwijać ani rozbudowywać. **Budynki upadłego plemienia mogą zostać później przebudowane.**

Upadek pierwszego plemienia

Kiedy gracz osiągnie w swoim pierwszym plemieniu czwarty etap rozwoju, dochodzi do upadku tego plemienia.

Drogi: gracz zabiera wszystkie swoje drogi z powrotem do swojej puli.

Karta specjalna „Najdłuższa droga handlowa”: jeśli gracz posiada tę kartę, musi ją oddać. Otrzymuje ją gracz, który w tym momencie posiada najdłuższą nieprzerwaną drogę (minimum 3 drogi). Jeśli większa liczba graczy posiada drogi o tej samej długości, kartę specjalną należy odłożyć na bok do momentu, gdy tylko jeden z graczy będzie posiadał najdłuższą nieprzerwaną drogę składającą się z co najmniej 3 dróg.

Osady i miasta: gracz kładzie na każdej swojej budowli zarośla.



Przykład: (A) Niebieski gracz wybudował 2 osady i 1 miasto, dlatego całkowicie rozwinął swoje pierwsze plemię.

(B) Zabiera wszystkie swoje drogi oraz umieszcza zarośla na każdej osadzie i mieście swojego pierwszego plemienia.

Upadek drugiego plemienia

Kiedy gracz osiągnie w swoim drugim plemieniu czwarty etap rozwoju, dochodzi do upadku również tego plemienia.

Osady i miasta pierwszego plemienia: gracz najpierw zbiera **wszystkie** pozostałe jeszcze na planszy budowle (także zarośla) swojego **pierwszego** plemienia i odkłada je do swojej puli.

Osady, miasta, drogi, najdłuższa droga handlowa: następnie przeprowadza upadek swojego drugiego plemienia dokładnie w ten sam sposób, w jaki zrobił to w przypadku swojego pierwszego plemienia.

Następstwa upadku

Upadłe plemię obowiązują następujące zasady:

Koniec rozbudowy: nie jest dozwolona rozbudowa osad będących pod zaroślami do miast ani budowa dróg przy takich osadach.

Sąsiednie trasy: nie można wybudować drogi przy drodze odchodzącej od budynku upadłego plemienia. Dopiero po zastąpieniu budynku pod zaroślami własną osadą można wybudować kolejne drogi na sąsiednich trasach.

Przebudowywanie: gracz może przebudować (zastąpić) własną lub cudzą osadę/miasto pod zaroślami. Jeśli gracz wybudował drogę prowadzącą do osady lub miasta upadłego plemienia i opłacił wymagany koszt budowy osady, usuwa z planszy osadę lub miasto upadłego plemienia i umieszcza na tym miejscu własną osadę. Usunięta z planszy figurka wraca do puli właściciela.



Przykład: (A) Czerwony gracz nadal rozwija swoje pierwsze plemię. Nie może kontynuować swojej drogi na trasie odchodzącej od niebieskiej osady upadłego plemienia.

(B) Czerwony gracz przebudowuje niebieską osadę upadłego plemienia i umieszcza na jej miejscu swoją osadę, opłacając wcześniej koszt jej budowy. Teraz może kontynuować swoją drogę.

Zyski: każda osada/miasto upadłego plemienia nadal przynosi zyski, kiedy na kościach zostanie wyrzucona liczba z pola, z którym graniczy.

Złodziej: jeśli gracz przestawi złodzieja na pole, z którym graniczy osada lub miasto upadłego plemienia, może ukraść kartę graczowi, do którego należy ta osada/miasto.

Aktywne plemię: wszystkie nieoznaczone zaroślami plemiona określane są jako „aktywne plemiona”.

ZAKŁADANIE NOWEGO PLEMIONA

Zakładanie pierwszego plemienia

Pierwsze plemię wchodzi do gry z 2 osadami i 2 drogami, tak jak jest to opisane w ustawieniu początkowym zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych graczy. Każdy gracz umieszcza na swoim arkuszu plemion znacznik rozwoju za każdą umieszczoną na planszy początkową osadę.

Zakładanie drugiego plemienia

Kiedy gracz rozwinie całkowicie swoje pierwsze plemię i przeprowadzi jego upadek, kończy on swoją turę umieszczeniem na planszy za darmo pierwszej osady swojego drugiego plemienia.

Umieszczenie osady: gracz musi umieścić darmową osadę na wolnym polu. Musi przy tym przestrzegać zasady odstępu, także w stosunku do osad i miast upadłych plemion. Nie jest dozwolone umieszczenie osady na skrzyżowaniu, do którego nie prowadzi żadna trasa. **Gracz nie może od razu umieścić przy osadzie drogi i nie otrzymuje żadnych surowców startowych.**

Ważne: osada nie może zostać wybudowana na miejscu potencjalnej budowy osady aktywnego plemienia. Miejsce potencjalnej budowy osady aktywnego plemienia to skrzyżowanie, do którego inny gracz doprowadził swoją drogę i mógłby na nim wybudować swoją osadę. Dozwolone jest jednak umieszczenie osady na skrzyżowaniu sąsiadującym z miejscem potencjalnej budowy osady, ponieważ zgodnie z zasadą odstępu inny gracz nie mógłby już tam wybudować osady.

Przykład: pomarańczowy gracz umieszcza na planszy pierwszą osadę swojego drugiego plemienia (zielona strzałka). Nie mógł umieścić jej w miejscu oznaczonym czerwonym krzyżykiem, ponieważ to skrzyżowanie jest miejscem potencjalnej budowy osady aktywnego plemienia szarego gracza. Mógłby jednak umieścić swoją pierwszą osadę na skrzyżowaniu oznaczonym zielonym okręgiem.



Koniec tury: po tym, jak gracz umieści osadę i położy na swoim arkuszu plemion 1 znacznik rozwoju, jego тура natychmiast się kończy. Nie może już handlować, kupować, zagrywać kart rozwoju ani używać zdolności kart specjalnych.

Zakładanie trzeciego plemienia

Kiedy gracz rozwinie całkowicie swoje drugie plemię i przeprowadzi jego upadek, kończy on swoją turę umieszczeniem na planszy za darmo pierwszej osady swojego trzeciego plemienia. **Reguły umieszczenia tej osady są takie same, jak w przypadku pierwszej osady drugiego plemienia.**

Ważna wskazówka: właściwe umieszczenie pierwszej osady trzeciego plemienia jest szczególnie ważne! Gracz powinien dokładnie przemyśleć, na którym skrzyżowaniu umieści swoją pierwszą osadę.

Ma to znaczenie szczególnie wtedy, gdy jest pierwszym lub drugim graczem, zakładającym trzecie plemię. Kolejni gracze mogliby tak wybudować swoje pierwsze osady trzeciego plemienia, że zablokowałyby tym samym pierwszego gracza. Nie mógłby on wtedy wybudować drugiej osady i wygrać. Warto wybudować osadę w pobliżu figurek upadłych plemion, które można przebudować, nie konkurując z innymi graczami.

KONIEC GRY

Grę wygrywa gracz, który zdobył swoim trzecim plemieniem 3 punkty rozwoju i tym samym umieścił na swoim arkuszu plemion łącznie 11 znaczników rozwoju. To właśnie jego trzecie plemię – 100 lat przed przybyciem Hiszpanów – zapoczątkowało Państwo Inków.

Twórcy gry

Autorzy: Klaus i Benjamin Teuber
Licencja: Catan GmbH © 2018, catan.de
Zespół produkcyjny: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Martin Pflieger, Guido Teuber
Ilustracje: Claus Stephan, Martin Hoffmann
Edycja: Michaela Kienle
Projekt figurek: Martin Hoffmann, Claus Stephan

Grafiki 3D: Andreas Resch
Rozwój projektu: Monika Schall
Redakcja: Arnd Fischer, Martin Pflieger
Tłumaczenie: Aleksandra Misztla
Lokalizacja elem. graficznych: Mateusz Szupik

© 2018 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Germany
Wszystkie prawa zastrzeżone.
WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.



Wersja polska:

GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89