

CATAN

Junior

Ląd na horyzoncie! Żegluj swą piracką łajbą po morzach, odkrywaj wyspy i buduj na nich obozy piratów! Potrzebne Ci będzie przy tym „to i owo” np. drewno, szable i złoto. Kto wykaże się sprytem i zbuduje swój obóz w strategicznym miejscu, aby przy odrobinie szczęścia szybko zgromadzić surowce potrzebne do budowy kolejnego obozu? Gdyby tylko nie ten złośliwy Czarnodzioby, który ciągle wchodzi wam w drogę ...



ELEMENTY GRY

1 dwustronna plansza, 1 kostka, 28 Obozów Piratów (po 7 w każdym kolorze), 28 statków (po 7 w każdym kolorze), 1 pionek Czarnodziobego z podstawką, 16 płytek Koko, 90 żetonów „Tego i Owego” (po 18 szt. wełny, drewna, ananasów, szabli i złota), 4 tabliczki graczy

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ...

- ✗ Wszystkie elementy należy ostrożnie wypchnąć z ramek.
- ✗ Pionek „Czarnodziobego” należy osadzić w podstawce.



- ✗ Gracze powinni zapoznać się z planszą i żetonami „Tego i Owego”: Gra zawiera **5 różnych rodzajów pól krajobrazu**, z których można otrzymać **5 różnych rodzajów żetonów „Tego i Owego”**:



- ✗ Z polami krajobrazu graniczą **drogi morskie dla statków** oraz **miejsca budowy Obozów Piratów**.



PRZED KAŻDĄ GRĄ...

- ✗ **Planszę** należy rozłożyć na środku stołu. Podczas rozgrywki **w 3 lub 4 osoby**, planszę należy rozłożyć **stroną z 4 papugami do góry**.



W przypadku gry **w 2 osoby**, planszę należy rozłożyć **stroną z 2 papugami do góry**.



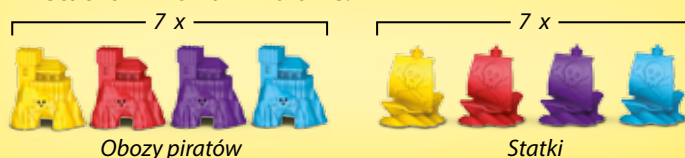
- ✗ Każdy gracz wybiera dla siebie **1 papugę** w jednym z 4 kolorów i kładzie przed sobą odpowiednią tabliczkę gracza tak, aby widoczna była strona z kosztami akcji.



- ✗ Obok planszy należy przygotować **kostkę**.



- ✗ Następnie każdy gracz dobiera **7 Obozów Piratów i 7 statków** w swoim kolorze.



Podczas rozgrywki **w 2 osoby**, należy korzystać wyłącznie z **czerwonych i fioletowych elementów** – żółte i niebieskie należy pozostawić w pudełku.

Niektóre miejsca budowy i drogi morskie dodatkowo oznaczone są kolorami graczy. Są to **początkowe miejsca budowy** dla Obozów Piratów oraz **początkowe drogi morskie** dla statków.



Gracze rozstawiają na planszy **po 2 swoje Obozy Piratów i 2 swoje statki**, umieszczając je na początkowych miejscach budowy i początkowych drogach morskich o odpowiadających kolorach. Pozostałe 5 Obozów Piratów i 5 statków gracze odkładają do swoich zasobów.

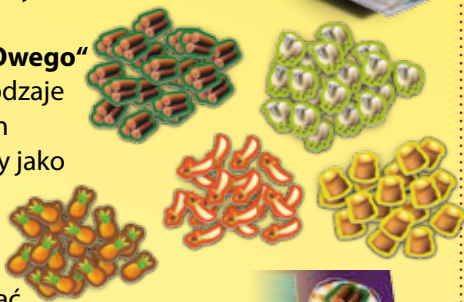


- ✗ Pionek „Czarnodziobego” należy postawić na **Twierdzy** widocznej na planszy.

- ✗ **16 płytek Koko**, z zieloną papugą Koko, należy wymieszać i odłożyć na stos obok planszy, stroną z papugą do góry.



- ✗ **90 żetonów „Tego i Owego”** należy podzielić na rodzaje i odłożyć na osobnych kupkach obok planszy jako **wspólne zasoby**.



- ✗ Następnie należy wziąć **po jednym żetonie każdego rodzaju** i rozłożyć je na **kołach ratunkowych** wydrukowanych na planszy (umieszczając na każdym polu po 1 żetonie).



- ✗ Na koniec każdy gracz otrzymuje **po 1 żetonie drewna i szabli** ze wspólnych zasobów, które kładzie przed sobą, w swoich własnych zasobach.



Ad. 1: RZUT KOSTKĄ I ZEBRANIE ŻETONÓW



- ✗ **Liczba oczek na kostce wynosi od 1 do 5?**

Wynik rzutu Kapitana nie dotyczy wyłącznie jego samego, lecz **wszystkich graczy**. Żetony „Tego i Owego” może **otrzymać każdy gracz!**

Pola krajobrazu są oznaczone liczbami od 1 do 5. Gracz otrzymuje ze wspólnych zasobów **1 żeton „Tego i Owego” za każdy swój Obóz Piratów**, który został zbudowany przy **polu krajobrazu oznaczonym liczbą będącą wynikiem rzutu kostką**. (Jeśli gracz ma kilka Obozów obok tego samego pola krajobrazu wówczas otrzymuje żeton za każdy z nich. Gracz, który nie posiada żadnego Obozu Piratów przy danym polu, nie otrzymuje żadnego żetonu). Rodzaj otrzymanych żetonów odpowiada ilustracji znajdującej się nad liczbą pola krajobrazu (patrz str. 1).



Przykład: Jeśli fioletowy gracz wyrzuci 1, otrzyma 1 żeton wełny, ponieważ przy łące u góry po lewej stronie posiada 1 Obóz Piratów. Gracz czerwony ma w tym miejscu 3 Obozy Piratów, dlatego otrzyma aż 3 żetony wełny. Znajdujące się u góry po prawej stronie pole kopalni z szablą także jest oznaczone liczbą 1. W związku z tym gracz żółty otrzyma 1 żeton szabli, a gracz niebieski aż 3 takie żetony. Za znajdujące się na dole, lekko po prawej pole lasu z liczbą 1 gracze fioletowy i czerwony otrzymają dodatkowo po 1 żetonie drewna.

CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze wybudowanie **wszystkich swoich 7 Obozów Piratów**. Do budowy Obozu Piratów potrzebne są żetony „Tego i Owego”: po 1 żetonie drewna, wełny, ananasa i szabli. Żetony otrzymuje się z pól krajobrazu znajdujących się na planszy, przy których wybudowany został nasz Obóz Piratów.

PRZEBIEG GRY

Gracze kolejno rozgrywają swoje tury, pełniąc rolę **Kapitana**, zaczynając od najmłodszego gracza. Kapitan **rzuci kostką** i tym samym ustala, jakie żetony „Tego i Owego” dostaną poszczególni gracze. Następnie Kapitan w dowolnej kolejności **buduje** Obozy Piratów i statki **lub prosi o pomoc Koko**. Jeśli nie posiada odpowiednich żetonów, może w każdej chwili **wymienić** żetony „Tego i Owego”. Po zakończeniu tury gracza, kolejnym kapitanem zostaje sąsiad po jego lewej stronie.

Tura gracza składa się z następujących akcji:

ZAWSZE: **1. RZUT KOSTKĄ I ZEBRANIE ŻETONÓW**

OPCJA: **2. BUDOWA**
i/lub

PROŚBA O POMOC KOKO
i/lub

WYMIANA

- ✗ **Liczba oczek na kostce wynosi 6?**

Uwaga: Czarnodzioby!

Gdy Kapitan wyrzuci na kostce 6, przegania tym samym złego Czarnodziobego. Kapitan **musi przestawić Czarnodziobego na inne dowolne pole krajobrazu**. W nagrodę Kapitan otrzymuje **2 żetony ze wspólnych zasobów**. Muszą one odpowiadać polu krajobrazu, na który przestawił pionka. Pozostali gracze nie otrzymują w tej turze żadnych żetonów.



Uwaga: Czarnodzioby staje na waszej drodze!

Czarnodzioby blokuje pole krajobrazu, na którym stoi. Gracze, których Obozy Piratów znajdują się przy tym polu, nie otrzymują żadnych żetonów, gdy wskaże na nie wynik rzutu kostką!

Zbieranie „Tego i Owego”!

Po otrzymaniu żetonów „Tego i Owego” gracz kładzie je przed sobą. Za ich pomocą w swojej turze, jako Kapitan, gracze mogą coś zbudować lub poprosić o pomoc Koko.

Ad. 2: BUDOWA i/lub PROŚBA O POMOC KOKO i/lub WYMIANA

Kapitan może WYBUDOWAĆ jeden lub kilka statków i/lub Obozów Piratów i/lub POPROSIĆ KOKO O POMOC. W tym celu musi oddać określone żetony i odłożyć je do wspólnych zasobów.

To, jakie żetony musi oddać, określone zostało na tabliczkach graczy, które przedstawiają koszt poszczególnych akcji.



BUDOWA

✗ **Każdy Obóz Piratów kosztuje:**



- 1 żeton **drewna**
- 1 żeton **wełny**
- 1 żeton **ananasa**
- 1 żeton **szabli**

✗ **Każdy Statek kosztuje:**



- 1 żeton **drewna**
- 1 żeton **wełny**

Uwaga: Zasady budowy!

- ✗ Gracz może zbudować **Obóz Piratów** jedynie na **wolnym miejscu budowy** znajdującym się **obok jego statku**.
- ✗ Gracz może zbudować **Statek** jedynie na **wolnej drodze morskiej, graniczącej z jego Obozem Piratów**.
- ✗ Na jednym miejscu budowy można zbudować zawsze tylko 1 Obóz Piratów, a na jednej drodze morskiej tylko 1 statek!

Przykład: Tak należy budować!



Przykłady: Tak **NIE** należy budować!



Tu brakuje statku!



Tu brakuje Obozu Piratów!

POMOC KOKO

Sprytna zielona papuga Koko ma w zanadru kilka sztuczek. Chcąc poprosić Koko o pomoc, należy do wspólnych zasobów odłożyć następujące żetony:



- 1 żeton **ananasa**
- 1 żeton **szabli**
- 1 żeton **złota**

Następnie można wylosować ze stosu 1 płytkę Koko. W zależności od tego co ona przedstawia, Koko może pomóc w przepędzeniu Czarnodziobego, zdobyciu żetonów „Tego i Owego”, bezpłatnej budowie 1 Obozu Piratów lub 1 statku. Podczas swojej tury gracz może kilka razy skorzystać z pomocy Koko.



Ze stosu należy wylosować 1 płytkę Koko i od razu wykonać zawarte na niej polecenie. W grze występują **3 rodzaje akcji**:

✗ **Dobranie żetonów „Tego i Owego”**

Gracz może dobrać ze wspólnych zasobów żetony przedstawione na płytce, np. 2 ananasy i 2 drewna.



✗ **Budowa**

Gracz może za darmo wybudować 1 Obóz Piratów **LUB** 1 statek. Musi to zrobić natychmiast po odkryciu płytki.



✗ **Przeganienie Czarnodziobego**

Gracz może natychmiast przestawić Czarnodziobego na inne dowolne pole krajobrazu i pobrać 2 odpowiednie żetony „Tego i Owego”.



Uwaga: Wylosowane płytki Koko gracze kładą odkryte przed sobą i pozostawiają je tam do końca gry!

Koko oferuje również inną korzyść:

Odwraca uwagę Czarnodziobego! Gracz, który jako pierwszy wylosuje płytkę Koko, stawia na planszy 1 Obóz Piratów (z własnych zasobów), umieszczając go na oznaczonym przerywaną linią kole obok Twierdzy Czarnodziobego – za darmo!



Gracz, który posiada Obóz Piratów obok Pola Czarnodziobego nie otrzymuje wprawdzie za niego żadnych żetonów, ale posiada o 1 więcej Obóz Piratów. Dzięki temu może szybciej wybudować wszystkie swoje Obozy Piratów!

Zasada ogólna: Przy Twierdzy Czarnodziobego może znajdować się tylko 1 Obóz Piratów!

Jeśli w dalszej części rozgrywki inny gracz będzie miał wyłożonych przed sobą tyle samo odkrytych płytek Koko, nikt nie może zajmować miejsca obok Twierdzy Czarnodziobego. Obóz Piratów musi wrócić do zasobów gracza, który wcześniej go tam postawił.

Jeśli jednak znowu jeden z graczy będzie miał przed sobą **najwięcej odkrytych płytek Koko**, stawia on swój Obóz Piratów na miejscu budowy obok Twierdzy Czarnodziobego.

WYMIANA

A co, jeśli Kapitan nie ma odpowiednich żetonów, aby budować lub poprosić Koko o pomoc?

Nie ma problemu, może je wymienić!

W grze dostępne są 2 rodzaje wymian:

✖ **Wymiana 1:1 za JEDEN żeton z koła ratunkowego** i/lub

✖ **Wymiana 2:1 za żeton z ZASOBÓW**

Kolejność dokonywania wymian jest **dowolna** – Kapitan może najpierw wymienić 1 żeton na żeton z koła ratunkowego, a potem 2 żetony na żeton z zasobów i na odwrót. Przed, po lub pomiędzy wymianami może również budować i/lub prosić Koko o pomoc.

✖ **Wymiana 1:1 za JEDEN żeton z koła ratunkowego**

W swojej turze Kapitan może wziąć 1 żeton z koła ratunkowego. W tym celu musi odłożyć 1 swój żeton „Tego i Owego” na dane koło ratunkowe. W ten sposób na 5 kołach ratunkowych zawsze znajdować się będzie 5 żetonów.



Uwaga: Wymiany 1:1 za żeton z koła ratunkowego można dokonać tylko **RAZ** na turę!

✖ **Wymiana 2:1 za żeton z ZASOBÓW**

Kapitan może w swojej turze wymienić 2 identyczne, swoje żetony „Tego i Owego” na 1 DOWOLNY żeton innego rodzaju, zabrany ze wspólnych zasobów.

Przykład:



Wymiana 2 własnych żetonów drewna na 1 żeton szabli zabrany z zasobów

Wymiany 2:1 za żeton ze wspólnych zasobów można dokonać **wielokrotnie** w ciągu tury.

KONIEC GRY

Gdy jeden z graczy wybuduje **wszystkie swoje 7 Obozów Piratów** (Obóz Piratów przy polu Czarnodziobego także się liczy), gra natychmiast się kończy i gracz ten wygrywa.

CO SIĘ DZIEJE...?

✖ **Gdy na kołach ratunkowych leży 5 jednakowych żetonów**, Kapitan odkłada wszystkie te żetony do wspólnych zasobów. Następnie rozkłada na kołach po 1 żetonie każdego rodzaju (tak, jak na początku gry).

✖ **Gdy wyczerpie się stos płytek Koko**, gracze nie mogą już prosić Koko o pomoc.

✖ **Gdy skończą się zasoby żetonów jednego rodzaju**, wszyscy gracze muszą odłożyć do zasobów wszystkie swoje żetony danego rodzaju. Żetony danego rodzaju należy zacząć przydzielać dopiero od kolejnej rundy.

ROZGRYWKĄ DLA WILKÓW MORSKICH

Kapitan może wymieniać żetony „Tego i Owego” także z innymi graczami – 1 lub większą liczbę żetonów.

Przykład: Kapitan chce zbudować statek. Ma już 1 żeton wełny, ale nie ma drewna. Ma jednak 1 żeton szabli, którego nie potrzebuje. Może teraz spytać pozostałych graczy, czy któryś z nich chce otrzymać 1 żeton szabli za 1 żeton drewna. Jeśli jeden z rywali się zgodzi, żetony zostają wymienione – a Kapitan może zbudować swój statek.

Autor: Klaus Teuber
Licencja: Catan GmbH © 2014, catan.de

Ilustracje: Annette Nora Kara
Opracowanie: Michaela Kienle
Projekt 3D: Claus Rayhle, Andreas Klover
Redakcja: Sandra Dochtermann
Wersja polska: Galakta

© 2014, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG,
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart,
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199,
info@kosmos.de, kosmos.de

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Holandii.



GALAKTA
ul. Lagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 6563489

