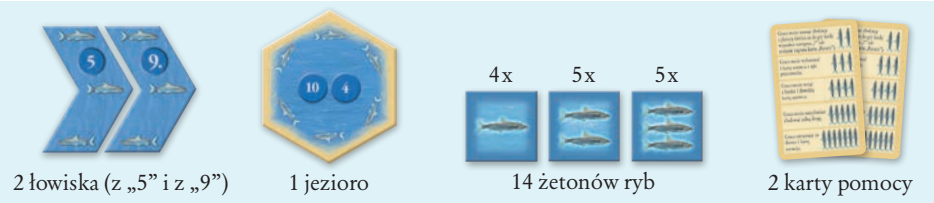


RYBACY Z CATANU

Dodatkowe elementy:



PRZYGOTOWANIE GRY

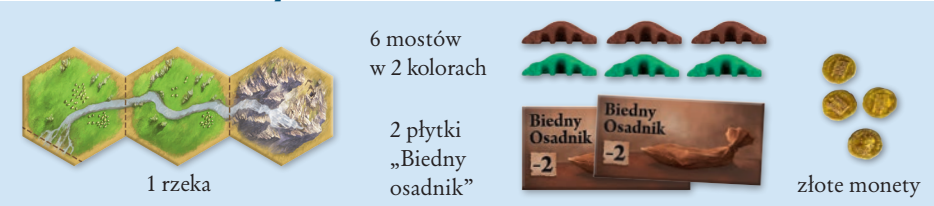
Dwa jeziora zastępują obie pustynie. Jezior nie należy umieszczać przy krawędzi wyspy (na wybrzeżu). Dodatkowe żetony ryb należy wymieszać z żetonami ryb z rozszerzenia dla 3/4 graczy. Na każdej części ramki należy umieścić jeden żeton łowiska

DODATKOWE ZASADY

Podczas fazy budowy poza kolejnością nie można używać żadnych żetonów ryb. Poza tym jednym wyjątkiem w trakcie gry obowiązują zasady dla 3/4 graczy.

RZEKI CATANU

Dodatkowe elementy:



PRZYGOTOWANIE GRY

Należy złożyć ramkę i umieścić w niej 3 rzeki tak, jak to pokazano na rysunku obok. Spośród pól terenu z podstawowej wersji gry oraz dodatku dla 5/6 graczy należy usunąć: 3x góry, 2x wzgórze, 3x pastwisko, 2x pustynia. Przy pomocy pozostałych pól terenu należy zbudować wyspę. Będą przy tym potrzebne wszystkie żetony z liczbami z dodatku dla 5/6 graczy. Zasada nakazująca umieścić żeton liczbowy „2” na polu z żetonem „12” nie obowiązuje.

DODATKOWE ZASADY

Podczas fazy budowania poza kolejnością nie można wydawać złota na zakup surowców.

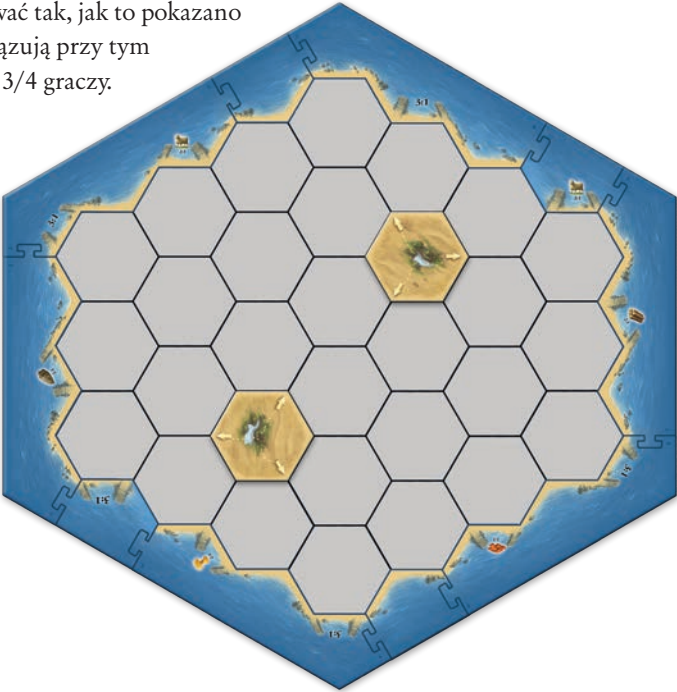
SZLAKI KARAWAN

Dodatkowe elementy:



PRZYGOTOWANIE GRY

Planszę należy przygotować tak, jak to pokazano na rysunku obok. Obowiązują przy tym zasady ze scenariusza dla 3/4 graczy.



DODATKOWE ZASADY

Jeśli, po fazie początkowej, gracz w swojej kolejce zbuduje jedną lub kilka osad, bądź rozbuduje jedną lub kilka swoich osad do miast, na koniec swojej kolejki, **przed fazą budowy poza kolejnością**, może ustawić 1 wielbłąda (zgodnie z normalnymi zasadami). Jeśli **podczas fazy budowy poza kolejnością** gracze zbudują co najmniej jedną osadę, lub rozbudują co najmniej jedną osadę do miasta, **na koniec fazy budowy poza kolejnością** ustawia się 1 dodatkowego wielbłąda (zgodnie z zasadami). Jeśli po fazie budowy poza kolejnością ma zostać ustawiony wielbłąd, głosowanie zaczyna gracz, który właśnie zakończył swoją kolejkę. Gracz ten może również wybrać położenie wielbłąda, jeśli żaden gracz lub grupa graczy nie zdobędzie większości głosów.

Na planszy są teraz 2 oazy, z których gracze mają 6 punktów startowych. Podczas dokładania nowego wielbłąda, gracze mogą swobodnie wybrać do której karawany go dołożą.

ATAK BARBARZYŃCÓW

Dodatkowe elementy:



PRZYGOTOWANIE GRY

► Rozłożenie pól terenu: Należy zacząć od pól pustyni i terenu, które rozkłada się tak, jak to pokazano na rysunku obok. Należy zwrócić uwagę na ułożenie pól zamków - są one zorientowane w taki sam sposób, a kolorowe kropki jednego koloru zawsze wskazują te same krawędzie. W zewnętrznym szarym okręgu należy w losowy sposób rozłożyć następujące pola terenu: 3x las, 3x wzgórze, 2x pastwisko, 2x góry, 2x pola uprawne. Na oznaczonym na biało obszarze wewnętrznym należy losowo rozłożyć następujące pola terenu: 2x las, 2x wzgórze, 3x pastwisko, 3x góry i 4x pole uprawne. Jedno pole lasu i jedno pole pastwiska nie są wykorzystywane.

► Rozłożenie żetonów z liczbami: Po rozłożeniu pól terenu należy na nich umieścić żetony z liczbami, kładąc je tak, jak to pokazano na rysunku obok. Jeden żeton z „2” oraz jeden żeton z „12” nie są wykorzystywane.

► Kostkę z kolorowymi oczkami należy umieścić na jednym z pól zamków.

► Poza tym, podczas przygotowania obowiązują zasady ze scenariusza dla 3/4 graczy.



DODATKOWE ZASADY

Barbarzyńcy lądują na wyspie

- ▶ Na wybrzeżu występują po dwa żetony z liczbami „5” oraz „9”. Kiedy podczas rzutu barbarzyńców wypadnie „5” lub „9”, barbarzyńcy lądują na każdym z dwóch pól z daną liczbą. Mimo to, rzut nadal wykonywany jest trzykrotnie, dlatego w jednym ataku na wyspie może wylądować nawet 5 barbarzyńców.

Ruch rycerzy / Wygnanie barbarzyńców

- ▶ Ruch rycerzy następuje na koniec fazy handlowania i budowy. Po sprawdzeniu warunków zwycięstwa nad barbarzyńcami następuje faza budowy poza kolejnością.

Faza budowania poza kolejnością

- ▶ Karty rozwoju / Rycerze: Tak, jak w wersji dla 3/4 graczy, gracze natychmiast po zakupie muszą odkryć i rozpatrzyć karty rozwoju. Jeśli podczas fazy budowy poza kolejnością gracz, w wyniku zagrania karty „Pasowanie”, ustawi nowego rycerza, musi poruszyć go z pola zamku zanim kolejny gracz wykona swoje czynności w fazie budowy poza kolejnością i musi to zrobić po wykonaniu wszystkich swoich czynności. Jeśli gracz kupi kilka kart i zyska w ten sposób kilku rycerzy, najpierw musi ustawić wszystkich rycerzy na planszy, a dopiero potem może ich poruszyć. Wolno mu jednak poruszyć nowych rycerzy, wystawionych przy pomocy „Pasowania”.
- Faza budowania poza kolejnością przebiega następująco dla każdego z graczy:
 - Gracz buduje drogi, osady, miasta (ustawienie barbarzyńców!) i kupuje/zagrywa karty.
 - Gracz porusza z tras wokół zamku swoich rycerzy wystawionych przy pomocy „Pasowania” (maksymalnie o dostępny zasięg, można używać zboża).
 - Gracz rozpatruje wszystkie walki, które wystąpiły w wyniku poruszenia/wystawienia rycerza.
- ▶ Złoto: Podczas fazy budowania poza kolejnością, do zakupu surowców nie można wykorzystywać złota.

Zwycięstwo nad barbarzyńcami

- ▶ Po zakończeniu kolejki każdego gracza i po każdej budowie przeprowadzonej podczas fazy budowy poza kolejnością należy sprawdzić, czy nie zostały spełnione warunki pokonania barbarzyńców. Sprawdzanie należy rozpocząć na lewo od jednego z pól zamków i kontynuować zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli sprawdzone zostaną wszystkie pola po jednej stronie wyspy, należy rozpocząć sprawdzenie drugiej strony wyspy (zaczynając na lewo od drugiego pola zamku). Nie ma znaczenia, od której strony gracze rozpoczną sprawdzanie.

KUPCY I BARBARZYŃCY

Dodatkowe elementy:



PRZYGOTOWANIE GRY

- ▶ Ramkę, należy złożyć, wykorzystując do tego 2 nowe części ramowe, tak, jak to pokazano na rysunku na stronie 6.
- ▶ Następnie, zgodnie z rysunkiem, należy ułożyć 3 kamieniołomy, 3 huty szkła, 2 pustynie oraz zamek. Nowe kamieniołomy oraz huty szkła różnią się projektem od

- tych, z podstawowej wersji rozszerzenia. Nowe pola pozwalają na budowę osad i dróg na wybrzeżach, co jest niezbędne aby dotrzeć do niektórych portów. Podczas rozkładania tych pól należy zwrócić uwagę na rozłożenie portów. Wszystkie porty powinny być dostępne, tak jak to pokazano niżej.
- ▶ Wolną część wyspy należy zapełnić losowo polami terenu. Będą do tego potrzebne pola terenu z gry podstawowej oraz dodatku dla 5/6 graczy.
 - ▶ Żetony z liczbami należy rozłożyć tak, jak pokazano poniżej (w związku z dużą liczbą wolnych pól, żetonów z liczbami nie można rozłożyć w kolejności alfabetycznej). Potrzebne do tego są wszystkie żetony liczbowe z dodatku dla 5/6 graczy.
 - ▶ Żetony towarów z zamku należy położyć obok planszy. Żetony towarów kamieniołomu należy podzielić na 3, mniej więcej równe stosy i każdy z nich umieścić obok innego kamieniołomu. Podobnie należy postąpić z żetonami towarów huty szkła. Jeśli podczas rozgrywki skończą się żetony w stosie znajdującym się obok danego pola, gracz może losować nowe z innych stosów - pojedyncze stosy nie są powiązane z konkretnymi polami.
 - ▶ Podczas rozgrywki dla 5/6 graczy nadal dostępni są tylko 3 barbarzyńcy. Należy ich ustawić na polach oznaczonych czarnym „x”.



DODATKOWE ZASADY

Pola celu

- ▶ Drogi można budować na wszystkich trasach zgodnie z normalnymi zasadami. Kamieniołom oraz huta szkła z rozszerzenia dla 3/4 graczy mają po 7 tras, a ich odpowiedniki z niniejszego rozszerzenia po 12. Na skrzyżowaniu znajdującym się na środku pola celu nie można wznosić żadnych osad. W przypadku pól celu z rozszerzenia dla 3/4 graczy osady/miasta można wznosić na 4 skrzyżowaniach (pamiętając przy tym o zasadzie odstępu), podczas gdy w przypadku pól celu z tego rozszerzenia, osady/miasta można budować na wszystkich 6 skrzyżowaniach - oczywiście tutaj także należy przestrzegać zasady odstępu.

Wyrzucenie „2” i „12”

- ▶ Jeśli podczas rzutu wypadnie „2” lub „12”, nie należy powtarzać rzutu, gdyż na planszy są pola z tymi liczbami.

Faza budowy poza kolejnością

- ▶ Podczas fazy budowania poza kolejnością nie można za złoto kupować żadnych surowców.
- ▶ Podczas fazy budowania poza kolejnością nie można poruszać wozów (ani używać ich w żaden inny sposób), ale można je rozwijać.

Autor: Klaus Teuber
Licencja: Catan GmbH © 2008, catan.de
Ilustracje: Michael Menzel
Edycja: Michaela Kienle
Projekt pionków: Andreas Klover
Grafiki 3D: Andreas Resch
Redakcja edycji 2015: Arnd Fischer
Redakcja: Sebastian Rapp

© 2008, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Wszelkie prawa zastrzeżone.
WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.

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

CATAN

— DODATEK DLA 5-6 GRACZY —

KUPCY I BARBARZYŃCY

ZAWARTOŚĆ

- 53 pionki
 - ▶ 12 rycerzy, po 6 w kolorze każdego gracza
 - ▶ 6 mostów, po 3 w kolorze każdego gracza
 - ▶ 2 wozy, po 1 w kolorze każdego gracza
 - ▶ 12 brązowych barbarzyńców
 - ▶ 10 monet, 5 o wartości „1”, 5 o wartości „5”
 - ▶ 11 brązowych wielbłądów
- 24 karty
- 4 arkusze z tekturowymi żetonami
- 1 instrukcja

SPIS TREŚCI

● Kampania dla 5/6 graczy	strona 1
● Rybacy z Catanu	strona 2
● Rzeki Catanu	strona 2
● Szlaki karawan	strona 3
● Atak barbarzyńców	strona 4 – 5
● Kupcy i Barbarzyńcy	strona 5 – 6

Ogólny komentarz do zasad

Do przeprowadzenia rozgrywki gracze zawsze będą potrzebować: „CATAN - Gra planszowa”, „Catan - Gra planszowa - dodatek dla 5/6 graczy” oraz odpowiednie elementy z 3/4-osobowej wersji odpowiedniego scenariusza z rozszerzenia „CATAN - Kupcy i Barbarzyńcy”. W tej instrukcji zostały wymienione tylko dodatkowe elementy, pochodzące z niniejszego rozszerzenia, oraz zmiany przygotowania i zasad wynikające ze zmiany liczby graczy.