



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



CATAN

ŁAMIGŁÓWKA

INSTRUKCJA

„Ziemia na horyzoncie!”

Po miesiącach spędzonych na morzu obserwator dostrzegł z bocianiego gniazda cel waszej podróży: wyspę Catan. Nawet mimo zachmurzonego nieba promieniuje ona pięknem i obietnicą. Wysokie górskie szczyty, gęste lasy i bujne pastwiska świadczą o jej osławionych bogactwach naturalnych.

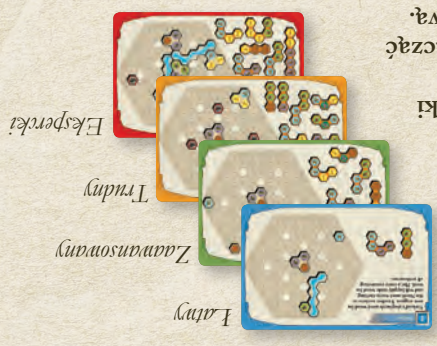
Wszystkie opowieści o Catanie niosą ze sobą pełne nadziei przesłanie: przy odrobinie zaradności każdy ma szansę się tutaj dorobić. Marząc o przygodzie, przybyłeś tu rozpocząć nowe życie, mając nadzieję wykorzystać w tym celu swoje umiejętności planowania i handlu.

Gdy schodzisz z pokładu, kapitan portu wita cię ostrzeżeniem: – Uwważaj na złodziei! Są znani z napadania na okoliczne karawany.

Twoja nadzieja słabnie na moment – czyżby przybycie tutaj było błędem?

Nagle jednak niebo się przejaśnia, a przebijające się przez chmury promienie słońca nadają rozległym polom pszenicy szczerzłotego blasku.

Uśmiech powraca na twą twarz wraz ze świeżym przytłumieniem nadziei. Czegokolwiek by nie trzeba, Catan to zapewni.



Wybierz kartę łamigłówek i umieść wszystkie płytki początkowe na planszy, tak jak pokazano na karcie. Możesz rozwiązywać łamigłówki po kolei lub każdą osobno w ramach samodzielnej rozgrywki. Odtóż na bok wszystkie płytki pokazane na danej karcie łamigłówek. Możesz teraz zacząć tworzyć swoją drogę handlową.

Przygotowanie



Aby rozwiązać łamigłówkę, musisz połączyć WSZYSTKIE płytki osad i miast, używając do tego WSZYSTKICH płytek dróg i rycerzy pokazanych na karcie łamigłówek. Po rozwiązaniu łamigłówek sprawdź na odwrotcie danej karty czy rozwiązanie jest poprawne.

Rozwiązanie łamigłówek

Wcielisz się w przedsiębiorczego odkrywcę, którego ambicją jest utworzenie dróg handlowych między osadnikami Catanu. W ślad za przemierzającymi te trasy karawanami będą pojawiać się nowe osady, miasta i rycerze, zwiasztując rozkwit życia na wyspie Catan. Każda łamigłówka stanowi kolejny krok na twojej drodze, określając cel, zasady przygotowania i płytki potrzebne do ukończenia drogi handlowej.

Omówienie gry



- 1 instrukcja
- 1 skrzynia na elementy
- wraz z planszą
- 40 kart łamigłówek
- 10 płytek dróg
- 5 płytek złodziei
- 5 płytek rycerzy
- 5 płytek osad
- 5 płytek miast
- 5 płytek rzek
- 1 płytką pustyni

Zawartość

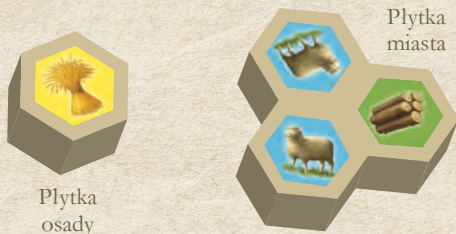
Płytki początkowe

Płytki początkowe reprezentują teren, osady i niebezpieczeństwa czyhające w każdej łamigłówce. Po umieszczeniu ich na planszy zgodnie z przygotowaniem łamigłówki **NIE MOŻESZ** ich już przestawiać.

Płytki osad i miast

Osady i miasta Catanu to miejsca, w których osadnicy mieszkają, pracują i handluje.

By rozwiązać łamigłówkę musisz połączyć za pomocą płytek dróg wszystkie znajdujące się na planszy płytki osad i miast.



Płytki złodziei

Złodzieje czają się w dzikich zakątkach, czekając tylko by napaść na nadiągające karawany handlowe.

Nie możesz dostawić płytek drogi do płytki złodzieja. Tylko płytki rycerzy mogą być dostawione do płytki złodzieja (patrz Płytki rycerzy).



Płytki rzek i pustyni

Jalowe pustynie i rwące rzeki stanowią przeszkodę w budowie dróg handlowych.

Płytki pustyni i rzek blokują fragmenty planszy, możesz jednak dostawiać do nich płytki drogi.



Tworzenie dróg handlowych

By utworzyć drogę handlową musisz połączyć **WSZYSTKIE** znajdujące się na planszy płytki osad i miast używając do tego **WSZYSTKICH** płytek dróg wskazanych na karcie łamigłówki.



Przykład: Osady A, B i miasto C znajdują się we wskazanych miejscach planszy. By rozwiązać łamigłówkę, musisz je wszystkie połączyć płytkami dróg.

Płytki dróg

Płytki dróg reprezentują transakcje i wymiany dokonywane na drogach handlowych między osadami i miastami.

Układając płytkę drogi obok innej płytki **MUSISZ** ją dostawić w taki sposób, by symbol(e) surowców na nowej płytce odpowiadały symbolowi (symbolom) na płytce, do której ją dostawiasz. Nie możesz dostawić płytki drogi tak, by symbole różnych surowców sąsiadowały ze sobą.



Płytki drogi nie mogą wystawać poza planszę.

Przykład: Dokładasz płytkę drogi tak, by jej symbol rudy odpowiadał osadzie z rudą, a symbol drewna odpowiadał symbolowi drewna na znajdującej się już na planszy płytce drogi.



Przykład: Nie możesz dostawić płytki drogi w taki sposób, by symbol drewna sąsiadował z symbolem zboża.



Płytki rycerzy

Rycerze podróżują po drogach handlowych, chroniąc karawany przed napadami złodziei.

Płytki rycerzy podlegają tym samym zasadom co pozostałe płytki dróg, z jednym wyjątkiem:

Płytkę rycerza **MUSISZ** dostawić do płytki złodzieja, w taki sposób, by sąsiadował z nim tylko symbol rycerza. Nie możesz jej ułożyć w żadnym innym miejscu ani tak, by jakiegokolwiek symbole surowców sąsiadowały ze złodziejem.



Przykład: Dokładasz płytkę rycerza do płytki złodzieja.



Przykład: Nie możesz dołożyć płytki rycerza tak, by jej symbol rudy sąsiadował z płytką złodzieja.



Możesz wybrać do której płytki złodzieja chcesz dołożyć płytkę rycerza. Do jednej płytki złodzieja możesz dołożyć maksymalnie trzy płytki rycerzy.