



# CATAN

— Dodatek dla 5 - 6 GRACZY —  
MIASTA I RYCERZE

## PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ:

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć z ramek żetony i table.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 2 table rozbudowy miast oraz 30 żetonów
- 18 kart towarów handlowych (6x płótno, 6x monety, 6x papier)
- 2 karty punktów zwycięstwa
- 6 murów miejskich
- 12 rycerzy z 12 hełmami
- 1 instrukcja

## PRZYGOTOWANIE GRY

Do gry potrzebne są:

- 1 x „CATAN – Gra planszowa“
- + 1 x „CATAN – Gra planszowa – dodatek dla 5-6 graczy“
- + 1 x „CATAN – Rozszerzenie – Miasta i Rycerze“
- + niniejszy „CATAN – Miasta i Rycerze – dodatek dla 5-6 graczy“.

Autor: Klaus Teuber  
Licencja: Catan GmbH © 2002, catan.de  
Ilustracje: Michael Menzel  
Edycja: Michaela Kienle, GRAFIKI 3D: Andreas Resch  
Projekt figurek: Andreas Klobner  
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](http://www.Galakta.pl)

© 1998, 2015 Franchk-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Wszelkie prawa zastrzeżone.  
WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.



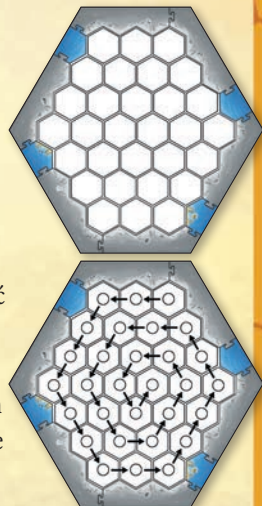
Catan zawsze i wszędzie!

## NOWY UKŁAD PÓL

Najpierw należy złożyć obramowanie składające się z 10 części: 6 z nich pochodzi z podstawowej wersji gry, 4 (zaznaczone na niebiesko) z rozszerzenia wersji podstawowej dla 5-6 graczy. Elementy ramki z podstawowej wersji gry należy rozmieścić w dowolnym układzie tak, aby widoczne były strony przedstawiające porty. Pomiedzy nimi należy umieścić małe części obramowania tak, jak pokazuje rysunek.

Wyspa będzie składać się w sumie z 30 pól lądu (z gry planszowej „CATAN” i dodatku dla 5-6 graczy).

- Należy zakryć wszystkie sześciokątne pola, po czym dokładnie je wymieszać i ułożyć na zakrytym stosie. 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 dodatku dla 5-6 graczy) 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).
- Złodziej zaczyna grę na dowolnym z dwóch pól pustyni.
- Tor dla floty barbarzyńców należy umieścić obok planszy.



## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami dla 5-6 graczy, wraz z „fazą budowy poza kolejnością”.

Jeśli gracz zakończy swoją kolejkę (wykonał rzut, handlował i budował), pozostali gracze mogą kolejno przeprowadzić fazę budowy.

Każdy z graczy, który postanowi przeprowadzić fazę budowy poza kolejnością może:

- Budować drogi, osady oraz miasta (zakup kart rozwoju nie jest już możliwy, ponieważ nie ma ich w tej wersji gry);
- Budować mury miejskie;
- Wystawić słabego rycerza;
- Mobilizować rycerza;
- Trenować rycerza;
- Rozbudowywać miasta dzięki towarom handlowym.

W fazie budowy poza kolejnością nie można:

- Handlować;
- Wydawać rycerzom rozkazów (przemarszu, wyparcia);
- Zagrywać kart postępu.

**Szczególne sytuacja podczas „fazy budowy poza kolejnością”: Mobilizacja rycerza**

Ponieważ w „fazie budowy poza kolejnością” gracz może zmobilizować swojego rycerza, będzie mógł wydać mu rozkaz już w swojej najbliższej kolejce.

*Przykład: Basia zakończyła swoją kolejkę. Następuje „faza budowy poza kolejnością”. Piotrek buduje osadę i mobilizuje rycerza. Po zakończeniu „fazy budowy poza kolejnością” rozpoczyna się kolejka Piotra. Piotrek może od razu wydać rozkaz rycerzowi, którego zmobilizował w fazie budowy poza kolejnością.*