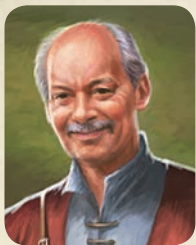


CATAN

—SCENARIUSZE DO ŻEGLARZY—
MORSKIE LEGENDY





Klaus Teuber

Urodzony w 1952, mieszka niedaleko Darmstadt w Niemczech. Jest jednym z najbardziej uznanych autorów gier planszowych na świecie. Cztery jego gry zostały wyróżnione prestiżową nagrodą Spiel des Jahres. Wśród nich znalazło się jego największe dzieło: Catan.



Benjamin Teuber

Urodzony w 1984, mieszka we Frankfurcie. Jako syn wybitnego autora gier zaczął grać w gry planszowe, kiedy tylko nauczył się trzymać karty w dłoni. Zanim w 2010 roku przeszedł do branży gier planszowych, pracował dla kilku firm, wykorzystując tam swoją

wiedzę z zakresu psychologii i zarządzania organizacjami.

Dziękujemy!

Pomysł stworzenia jubileuszowego scenariusza przerodził się w całe *Morskie legendy*. Dziękujemy wszystkim, którzy się do tego przyczynili!

Serdecznie dziękujemy wszystkim testerom.

W szczególności legendarnie przysłużyli się: Ian Birdsall, Maria Fischer-Witzmann, Martine Frimpong, Robert T. Carty, Wolfgang Lüdtke, Felicitas Mundel, Irene Mundel, Peter Neugebauer, Martin Pflieger, Markus Porthast, Charlotte Schriener, Jelena Subotin, Zoran Subotin, Claudia Teuber.

Specjalne podziękowania kierujemy do zespołu produkcyjnego Kosmosu, któremu zawdzięczamy wiele pozytywnych zmian: Lilli Kirschmann, Tatyana Momot, Ralph Querfurth, Monika Schall, Annette Trinkner.

Twórcy gry

Pomysł i fabuła: Klaus i Benjamin Teuber
Licencja: Catan GmbH © 2017, catan.de
Zespół produkcyjny: Arnd Beenen,
Coleman Charlton, Morgan Dontanville,
Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin,
Guido Teuber
Ilustracje: Michael Menzel

Edycja: Michaela Kienle
Projekt figurek: Andreas Klobber
Grafiki 3D: Andreas Resch
Redakcja: Arnd Fischer
Tłumaczenie: Aleksandra Miszta
Korekta wersji polskiej: Zuzanna Kmak
Lokalizacja elem. graficznych: Mateusz Szupik



Wersja polska:

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

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Wszystkie prawa zastrzeżone.
WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.

Wprowadzenie

Morskie legendy to opowiedziana w 4 rozdziałach historia Catanu, której akcja ma miejsce około 70 lat po dopłynięciu tam pierwszych osadników, gdy Catańczycy zajęli już większość wyspy i postanowili wsiąść na statki i poznać najbliższą okolicę.

Każdy z was wcieli się w przywódcę jednego z catańskich plemion. W każdym rozdziale Rada Catanu powierzy wam do wykonania inne specjalne zadanie.

Oczywiście waszym priorytetem jest dobro własnego plemienia i zwiększanie jego wpływów poprzez budowę kolejnych dróg i osad. Z drugiej jednak strony zlecenia od Rady Catanu wymagają od was dbania o wspólne dobro wszystkich osadników. Gracz, któremu uda się zachować najlepszy balans pomiędzy troską o interesy swojego plemienia a wypełnianiem zleceń od Rady, ma największe szanse na zwycięstwo w *Morskich legendach*.

Spis treści

Twórcy gry	2	Rozdział 3	22
Wprowadzenie	3	Efekty Rozdziału 2	23
Ogólne zasady	4	Elementy i przygotowanie	24
Rozdział 1	7	Budowa planszy	25
Elementy i przygotowanie	9	Dodatkowe zasady scenariusza	27
Budowa planszy	10	Rozdział 4	30
Dodatkowe zasady scenariusza	12	Efekty Rozdziału 3	31
Rozdział 2	14	Elementy i przygotowanie	32
Efekty Rozdziału 1	16	Budowa planszy	33
Elementy i przygotowanie	17	Dodatkowe zasady scenariusza	35
Budowa planszy	18	Spis elementów	38
Dodatkowe zasady scenariusza	20	Kronika	40

Wskazówki dotyczące rozgrywki

Sugerujemy, aby przed rozpoczęciem gry w *Morskie legendy* rozegrać przynajmniej pierwszy scenariusz z rozszerzenia *Żeglarze*. Znajomość zasad podstawowej gry *Catan* oraz rozszerzenia *Żeglarze* jest niezbędna do rozgrywki.

Aby poczuć pełne emocje płynące z wydarzeń opowiedzianych w *Morskich legendach*, należy rozegrać 4 rozdziały po kolei, w takim samym gronie graczy. Każdy rozdział poprzedzony został opowieścią z historii Catanu, wprowadzającą graczy w panującą w danej chwili sytuację.

Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby rozegrać każdy rozdział w innym gronie jako pojedynczy, niezależny scenariusz. Wskazówki dotyczące takiej rozgrywki znajdują się w opisie każdego rozdziału.

Przed pierwszą grą należy przykleić odpowiednie etykiety na woreczki (7 dużych i 4 małe). Dwa woreczki zostały przewidziane na elementy rozszerzenia *Żeglarze*. Wykorzystując załączone naklejki oraz spis elementów na końcu tej instrukcji, należy posegregować elementy niniejszego rozszerzenia. Kolejne woreczki pomogą utrzymać porządek podczas gry.

Ogólne zasady

Podczas rozgrywki wykorzystuje się zasady gry podstawowej *Catan* oraz rozszerzenia *Żeglarze*. W tej sekcji zostały opisane zmiany w zasadach gry podstawowej oraz dodatkowe zasady, które są wspólne dla wszystkich rozdziałów *Morskich legend*. W każdym rozdziale zostaną ponadto wprowadzone dodatkowe zasady.

Zmiany w zasadach podstawowych

1) 2 statki na jednej drodze morskiej

Na jednej drodze morskiej (brzeg pola morza) mogą znajdować się maksymalnie 2 statki, ustawione obok siebie. Każdy ze statków musi jednak należeć do innego gracza. Oznacza to, że jeden gracz nie może posiadać dwóch swoich statków na tej samej drodze morskiej, aby zablokować innego gracza. Nadal obowiązuje zasada mówiąca o tym, że gracz, który dotrze swoimi statkami do osady lub miasta innego gracza, nie może wybudować swojego statku po drugiej stronie danej osady/miasta.



2) Ogólny handel 3:1

Podczas gry można wymienić w banku 3 identyczne surowce na 1 dowolny inny surowiec.

3) Przyjacielski złodziej

Na początku każdego rozdziału złodziej znajduje się na swoim polu startowym, obok pola „4” toru punktów zwycięstwa.

Po wyrzuceniu „7” lub po zagranii karty Rycerza złodziej nie może zostać przestawiony na pole,



z którym graniczy osada należąca do gracza posiadającego tylko 3 punkty zwycięstwa (gracze rozpoczynają każdy rozdział, posiadając już 3 Punkty Zwycięstwa).

Jeśli z tego powodu nie jest dozwolone umieszczenie złodzieja na żadnym polu, pozostaje on na swoim polu startowym (lub na nie wraca).

Niezależnie od tej zasady każdy gracz, który przy rezultacie „7” na kościach posiada więcej niż 7 surowców na ręce, musi odrzucić połowę z nich – także jeśli ma tylko 3 punkty.

4) Faza początkowa

Faza początkowa przebiega w większości zgodnie z zasadami gry podstawowej. Dodatkowe zasady:

- W każdym rozdziale na 3 lub 4 skrzyżowaniach na wybrzeżu należy umieścić znaczniki osad. Każdy gracz musi wybudować swoją pierwszą osadę na miejscu jednego ze znaczników osady. Kiedy gracz wybuduje swoją pierwszą osadę na jednym z tych skrzyżowań, usuwa z planszy dany znacznik osady i odkłada go do woreczka.
- Przy takiej osadzie należy umieścić **statek** zamiast drogi.
- Gracz, który jako ostatni wybuduje swoją pierwszą osadę, buduje jako pierwszy swoją drugą osadę wraz z graniczącą z nią drogą. Gracze kontynuują w kierunku **przeciwnym** do ruchu wskazówek zegara. Przy budowie swojej drugiej osady gracz **nie otrzymuje** żadnych surowców początkowych.
- Każdy gracz buduje jeszcze jedną, trzecią osadę.** Gracz, który jako ostatni wybuduje swoją drugą osadę, buduje jako pierwszy swoją trzecią osadę wraz z graniczącą z nią drogą. Gracze kontynuują ponownie w kierunku **zgodnym** z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz natychmiast po wybudowaniu swojej trzeciej osady otrzymuje surowce startowe: za każdy teren, z którym graniczy jego trzecia osada, gracz otrzymuje z banku surowiec odpowiadający temu terenowi.



Ważne: druga i trzecia osada każdego gracza nie może zostać wybudowana na wybrzeżu. To ograniczenie dotyczy tylko fazy początkowej.

Dodatkowe zasady ogólne

1) Karty przyjaciół

W czasie gry gracze będą otrzymywać karty przyjaciół w ramach wynagrodzenia za realizację zadań od Rady Catanu. Przedstawiają one postaci, które od momentu ich otrzymania przez gracza będą mu towarzyszyć do końca *Morskich legend*. Obowiązują następujące zasady używania kart przyjaciół:



- Każda karta przyjaciela posiada stronę A oraz B. Kiedy gracz otrzymuje kartę przyjaciela, kładzie ją stroną „A” do góry. Może użyć jej jeszcze w tej samej turze.
- Każda karta przyjaciela może zostać użyta **dwukrotnie** w czasie jednego rozdziału. Kiedy gracz po raz pierwszy używa zdolności swojego przyjaciela, odwraca go na stronę „B”. Będzie mógł go ponownie użyć dopiero w następnej turze.
- Po tym, jak gracz po raz drugi w danym rozdziale użyje zdolności swojego przyjaciela, odkłada jego kartę do swojego woreczka z elementami gry (oznaczonego jego kolorem). Zdobyta w poprzednich rozdziałach karta przyjaciela będzie mogła być ponownie dwukrotnie użyta w kolejnym rozdziale (rozpoczyna stroną „A” do góry).

Ważne: podczas 1 tury każdy gracz może użyć tylko raz maksymalnie 1 karty przyjaciela i zazwyczaj musi być to jego tura. Wyjątek stanowią zdolności Ody i Reiko, które mogą zostać użyte również podczas rzutu innego gracza.

2) Skrzynki

Kiedy gracz otrzymuje kafelek skrzynki, może go odwrócić i otrzymać odpowiednią nagrodę:



Gracz może za darmo wybudować jedną drogę lub jeden statek.



Gracz otrzymuje jeden dowolny surowiec.



Gracz otrzymuje kartę rozwoju.



Gracz otrzymuje oba wskazane surowce.

Wylławianie skrzynek

Na skrzyżowaniach na morzu i na wybrzeżach mogą znajdować się zakryte kafelki skrzynek. Kiedy gracz dotrze swoim statkiem do skrzyżowania z kafelkiem skrzynki, może go wylłowić. Bierze wtedy kafelek i sprawdza, jaka nagroda znajduje się po jego drugiej stronie. Następnie zakrywa on kafelek i kładzie go przed sobą.

Wykorzystywanie kafelków skrzynek

Kafelki skrzynek wykorzystuje się na podobnej zasadzie jak karty rozwoju:

- Kiedy gracz otrzymuje kafelek skrzynki, może go wykorzystać dopiero w swojej następnej turze i otrzymać wtedy wskazaną nagrodę.
- Gracz może wykorzystać maksymalnie 1 kafelek skrzynki na turę.
- Gracz może w tej samej turze użyć karty rozwoju oraz kafełka skrzynki.
- Kiedy gracz wykorzysta kafelek skrzynki i otrzyma wskazaną na nim nagrodę, odkłada kafelek odkryty poza obszar gry.

3) Baza



- Zlecenie od Rady Catanu może wymagać wybudowania linii morskiej do innej wyspy w celu postawienia na drugim brzegu bazy. Kiedy gracz dotrze statkiem do skrzyżowania na wybrzeżu wyspy, może na tym skrzyżowaniu wybudować bazę.
- Budowa bazy kosztuje 2 drewna i 1 wełnę. **Baza warta jest 1 punkt zwycięstwa.**
- Baza nie przynosi żadnych surowców z sąsiednich pól terenu.
- Bazy nie można rozbudować do osady ani miasta.
- Kiedy gracz wybuduje bazę, jego linia morska pomiędzy daną bazą a jego osadą/miastem zostaje zamknięta. Zgodnie z zasadami rozszerzenia *Żeglarze* statki wchodzące w skład zamkniętej drogi nie mogą być przestawiane.
- Podczas budowy bazy **nie trzeba** przestrzegać standardowych zasad odstępu, dotyczących budowy osad. Baza może zostać wybudowana również na skrzyżowaniu, które bezpośrednio graniczy ze skrzyżowaniem, na którym znajduje się baza innego gracza.

Ogólne zasady

4) Jednostki

Każdy rozdział wprowadza nowe jednostki, pełniące funkcję Poszukiwacza rudy, Poszukiwacza złota lub Handlarza. Reguły dotyczące jednostek zostały opisane w każdym rozdziale.



5) Tor punktów zwycięstwa



Aby gracze mogli na bieżąco kontrolować liczbę punktów zwycięstwa posiadanych przez każdego z nich, na ramce umieszczony został tor punktów zwycięstwa. Za pomocą znaczników punktacji w odpowiednich kolorach gracze oznaczają na nim liczbę swoich punktów.

Na początku każdego rozdziału gracze umieszczają swoje znaczniki punktacji na polu z cyfrą „3”. Jeśli na jednym polu toru znajduje się kilka znaczników punktacji (tak jak na początku gry), należy je umieścić jeden na drugim. Kiedy gracz traci lub zyskuje punkty zwycięstwa, przesuwa swój znacznik punktacji na odpowiednie pole na torze punktów zwycięstwa.

Karty rozwoju dające punkty zwycięstwa nadal pozostają zakryte podczas gry – gracz zaznacza na torze przynieszone przez nie punkty dopiero w momencie odkrycia kart.

6) Znaczniki specjalne



Zlecenia w niektórych rozdziałach wykorzystują znaczniki specjalne. Tak jak w rozszerzeniu *Żeglarze* każdy taki znacznik wart jest 1 Punkt Zwycięstwa.

7) Kronika

Na ostatniej stronie niniejszej instrukcji znajduje się Kronika. Jeśli gracze będą chcieli więcej razy rozegrać *Morskie legendy* w całości, mogą przed pierwszą rozgrywką skopiować arkusz Kroniki lub wydrukować nowy (można go pobrać ze strony www.galakta.pl).

Kiedy gracze ukończą rozdział, nanoszą swoje wyniki w odpowiednie jasne rubryki Kroniki. Przed rozpoczęciem kolejnego rozdziału gracze otrzymują Punkty Legendy, które zapisują w odpowiednich ciemnych

polach Kroniki. Suma Punktów Legendy wskazuje aktualny stan gry.

Wynik gry Punkty Legendy

Kronika					
Rozdział 1	Gracz 1	Gracz 2	Gracz 3	Gracz 4	Suma punktów zwycięstwa
Punkty Zwycięstwa					
Złoto zdobyte					
Punkty Legendy					
Rozdział 2	Gracz 1	Gracz 2	Gracz 3	Gracz 4	Suma punktów zwycięstwa
Punkty Zwycięstwa					
Złoto zdobyte					
Punkty Legendy					
Suma Punktów Legendy					
Rozdział 3	Gracz 1	Gracz 2	Gracz 3	Gracz 4	Złoto zdobyte
Punkty Zwycięstwa					

Suma Punktów Legendy

Wyniki jednego rozdziału mają wpływ na przebieg gry w kolejnym.

8) Końcowa punktacja

Kiedy gracze rozegrają już wszystkie rozdziały, zwycięzcą zostaje gracz, który uzyskał łącznie najwięcej punktów zwycięstwa podczas *Morskich legend*. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który uzyskał więcej punktów w 4 rozdziale. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Dalsze wskazówki

1) Zmiany w przebiegu gry

Podczas pierwszej rozgrywki w *Morskie legendy* gracze powinni zbudować planszę tak, jak pokazano to w opisie danego rozdziału. Jeśli gracze ukończyli już *Morskie legendy*, mogą ponownie rozegrać kampanię, wprowadzając zmiany w budowie planszy. W tym celu należy wymieszać pola terenu i rozłożyć je losowo. Rozłożenie żetonów liczbowych nie zmienia się. Należy je rozłożyć tak, aby leżały na tych samych polach planszy co w opisie danego rozdziału.

2) Łączenie z rozszerzeniem *Miasta i Rycerze*

Rozdziały *Morskich legend* można łączyć z rozszerzeniem *Miasta i Rycerze*. Reguły łączenia obu dodatków można znaleźć na stronie www.galakta.pl.

Rozdział 1: „Rozbitkowie”



Jest rok 71 po przybyciu pierwszych osadników na Catan. Pracownicy Catańscy zaczęli się zadamawiać – szybko powstały nowe osady i miasta, a oprócz sporadycznych najazdów rozbójników wszystkie catańskie plemiona żyły ze sobą w zgodzie i harmonii. Aż do pewnego dnia, gdy na zachodnim wybrzeżu Catanu pojawił się ktoś obcy. Rozbitkowie! Mieszkańcy wybrzeża zaopatrzyli poszkodowanych w najpotrzebniejsze rzeczy, a ich przywódcę, słynnego kapitana Devera, zaprowadzili przed Radę Catanu.

Fragment posiedzenia Rady Catanu

Dębowe drzwi otworzyły się z głośnym skrzypnięciem. Do izby Rady w towarzystwie dwóch strażników wszedł silny mężczyzna średniego wzrostu o ciemnych, lecz już siwiejących włosach.

Radna Izydora wstała z krzesła i, marszcząc czoło, zmierzyła wzrokiem kroczącego żwawo kapitana zatopionego statku.

Rozdział 1 - Rozbitkowie

Zapach mężczyzny natychmiast podrażnił nozdrza zgromadzonych. „Zapewne kąpiel w morzu jest mu obca”, pomyślała z oburzeniem Izydora. „Kapitan Dever, jak sądzi?”

„Zgadza się, szanowna pani”. Kapitan Dever skłonił krótko głowę w kierunku Izydory, a następnie dwóch pozostałych radnych, którzy również wstali z krzesel. Zmarszczki na czole radnej wygładziły się, gdy tylko kapitan posłał jej ciepły uśmiech.

„Przystojny mężczyzna o uciwim spojrzeniu”, pomyślała Izydora. „Zobaczmy, co ma do powiedzenia”.

„Szanowna radno Izydoro, szanowni radni! Jak już zapewne wiecie, w cieśninie pomiędzy Jałową Wyspą a waszym zachodnim wybrzeżem zaskoczył nas straszliwy sztorm i mój cenny statek »Smocze Skrzydło« zatonął u waszego brzegu. Towarzyszyły nam jednak jeszcze dwa statki, które sztorm zepchnął w stronę Jałowej Wyspy. Obawiam się, że oba zatęnęły u jej wybrzeża”.

Radna Izydora spojrzała na kapitana z zaskoczeniem.

„Nawet jeśli rozbitkom udało się dotrzeć do Jałowej Wyspy, nie przetrwają tam długo” – zaczął radny Hartwig. – „Prawie nie ma tam wody, nie mówiąc już o zwierzyńie. Jest mi naprawdę przykro z powodu pańskich ludzi, kapitanie Dever”.

Izydora położyła ręce na biodrach i odwróciła się do swoich kolegów z Rady. „Twoje szczere współczucie nie pomoże ludziom kapitana Devera, drogi Hartwigu. A co ty powiesz, Eryku? Ty również chcesz złożyć kapitanowi swoje najszczersze kondolencje?” – zapytała ostro zdenerwowana radna.

Szczupły radny uniósł wysoko brwi. „Jak możesz tak o mnie myśleć, Izydoro? Myślisz, że jestem potworem? Oczywiście, że pomożemy odnaleźć wszystkich rozbitków i sprowadzić ich z Jałowej Wyspy!”

Kapitan Dever chrząknął. „Jeśli uratujecie moich ludzi, okażę wam swoją wdzięczność. Gdy obozowaliśmy na Jałowej Wyspie, odkryliśmy bogate złoża rudy. Wiedźcie, że niektórzy z moich ludzi doskonale znają się na jej wydobywaniu. Z chęcią pomogą wam jak najlepiej wykorzystać bogactwo Jałowej Wyspy”.

„Z pewnością byłoby to błogosławieństwem dla plemion Zachodniego Catanu, gdzie nie ma praktycznie żadnych złóż rudy” – powiedział z radością Eryk.

„Doprawdy, błogosławieństwem, w rzeczy samej...” – wymamrotał znużony Hartwig i wyraził tym samym swoją zgodę na przeprowadzenie akcji ratunkowej.

Izydora odrzuciła energicznie kosmyk swoich bujnych, rudych włosów, który wysmyknął się ze starannie upiętego koka, i zwróciła się do kapitana.

„Jak słyszałeś, kapitanie Dever, pomożemy wam. Plemiona z zachodniej części wyspy zapewnią statki, którymi wyruszymy na poszukiwanie rozbitków na Jałowej Wyspie. Być może naszym ludziom uda się odnaleźć również chociaż część ładunku, który przewoziliście. Zarówno pan, jak i pańska załoga możecie wziąć udział w poszukiwaniach. Ale najpierw – kąpiel!”

Dodatkowe elementy w Rozdziale 1

- 4 karty przyjaciół z symbolem



Uzdrowicielka
Oda



Budowniczy
Olaf



Kapitan
Dever



Kowal
Jerok

- 12 kafelków rozbitek



- 16 kafelków skrzynek



- 5 znaczników specjalnych



- 4 znaczniki osad



- 4 znaczniki punktacji (4x 1)



- 1 ogólna karta pomocy



- 4 osobiste karty pomocy



- 4 karty kosztu budowy



- 4 bazy (4x 1)



- 12 jednostek (4x 3)



Ogólne przygotowanie

- Planszę dla 3 lub 4 graczy należy zbudować z **ramek**, **pół** oraz **żetonów liczbowych** przedstawionych na kolejnych stronach.
- Należy umieścić **znaczniki osad** na skrzyżowaniach zaznaczonych na ilustracjach na czerwono.
- Obok planszy należy umieścić podajniki z **kartami surowców** oraz **kartami rozwoju**, karty specjalne **Najwyższa władza rycerska** i **Najdłuższa droga handlowa** oraz **kości**.
- **Znaczniki specjalne** należy przygotować obok planszy.
- Każdy gracz bierze **5 osad**, **4 miasta** i **15 dróg** w swoim kolorze.
- Każdy gracz umieszcza swój **znacznik punktacji** na polu „3” toru punktów zwycięstwa. **Złodzieja** należy umieścić obok pola „4” toru punktów zwycięstwa.

Dodatkowe elementy przygotowania

- Należy zakryć i pomieszać **kafelki skrzynek** oraz **kafelki rozbitek**, a następnie rozłożyć je zgodnie z tym, co pokazano na ilustracji przygotowania planszy dla 3 lub 4 graczy. Nadmiarowe kafelki należy odłożyć z powrotem do woreczka.

- Obok planszy należy położyć **ogólną kartę pomocy** dla Rozdziału 1, a obok niej **4 karty przyjaciół** dla Rozdziału 1.



- Każdy gracz bierze **1 bazę**, **3 jednostki** i **5 statków** w swoim kolorze. W tym rozdziale gracz nie może wybudować więcej niż 5 statków.
- Każdy gracz bierze **kartę kosztu budowy** oraz **osobistą kartę pomocy** dla Rozdziału 1. Karta pomocy przypomina graczom, jakie zadanie powierzyła im w danym rozdziale Rada Catanu, i wskazuje nagrody, jakie można otrzymać za jego realizację.

Faza początkowa

Każdy gracz buduje 3 swoje osady na Zachodnim Catanie.

Pozostałe zasady zostały opisane na stronie 4.

Rozdział 1 - Rozbitkowie



Pola								Suma
	Morze	Pustynia	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	
Łączna liczba:	13	4	5	5	5	5	6	43
Gra podstawowa	0	1	4	3	3	4	4	19
Żeglarze	13	2	1	1	2	1	1	21
Morskie legendy	0	1	0	1 (ramka)	0	0	1	3

Żetony liczbowe:											Suma
Łączna liczba:	1	2	2	3	2	3	2	3	2	1	21
Gra podstawowa	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Żeglarze	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	3

Rozdział 1 - Rozbitkowie



Pola								Suma
	Morze	Pustynia	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	
Łączna liczba:	15	4	5	4	5	5	5	43
Gra podstawowa	0	1	4	3	3	4	4	19
Żeglarze	15	2	1	0	2	1	1	22
Morskie legendy	0	1	0	1 (ramka)	0	0	0	2

Żetony liczbowe:											Suma
Łączna liczba:	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	19
Gra podstawowa	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Żeglarze	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1

Zadanie od Rady Catanu

Cel zadania: uratować rozbitków i odnaleźć ich zaginione skrzynki.

1. Budowa bazy na Jałowej Wyspie

Rada Catanu: Zbudujcie statki, dopłyńcie do Jałowej Wyspy i zbudujcie tam bazy, aby pomóc pierwszym uratowanym rozbitkom! Zbierzcie również należące do nich skrzynki, które znajdziecie po drodze. Za każdą skrzynkę, którą uda wam się uratować, otrzymacie od nas należytą nagrodę.

Kapitan Dever i część jego załogi dołączą do tych, którzy najbardziej zaangażują się w pomoc rozbitkom.

Wyjaśnienie: przedmioty przedstawione na odwrocie kafelków skrzynek nie reprezentują ich zawartości (własności rozbitków), ale nagrodę otrzymywaną od Rady za odnalezienie danej skrzynki.

Zasady:

- Każdy gracz może wybudować swoją **bazę** tylko na skrzyżowaniu na wybrzeżu Jałowej Wyspy.
- Uwaga:** na Jałowej Wyspie nie można budować dróg ani osad.
- Pozostałe zasady dotyczące baz oraz wylawiania i wykorzystywania **skrzynek** zostały wytłumaczone na stronie 5.
- Gracz, który dotrze swoim statkiem do wybrzeża Jałowej Wyspy i wybuduje na nim swoją bazę, może wziąć jedną z dostępnych **kart przyjaciół**.
- Gracz, który jako pierwszy wybuduje swoją bazę, może wybrać jedną z 4 dostępnych kart przyjaciół. Każdy kolejny gracz, który wybuduje swoją bazę, może wybrać jedną z pozostałych kart przyjaciół. Podczas rozgrywki 3-osobowej jedna karta przyjaciela pozostanie niewybrana. Należy odłożyć ją poza obszar gry.

2. Ratowanie rozbitków i przewożenie ich na Catan

Rada Catanu: Kiedy już wybudujecie swoje bazy, uratujcie rozbitków! Pomóżcie im dostać się na Catan. Uratujcie wspólnymi siłami tak wielu rozbitków, jak to możliwe!

Zasady:

Gracz, który wybudował swoją bazę jako pierwszy, może raz w swojej turze wziąć 1 **kafelek rozbitka** i w tajemnicy spojrzeć na jego drugą stronę.

Jeśli gracz chce uratować rozbitka, musi **natychmiast** zapłacić koszt w surowcach przedstawiony na drugiej stronie kafelka. Oznacza to, że gracz musi zapłacić pokazane surowce od razu, bez uprzedniego handlu/ wymiany. Zabronione jest również użycie w tym momencie karty rozwoju, karty przyjaciela lub kafelka skrzynki.



Jeśli gracz **nie** opłaci kosztu w surowcach, odkłada zakryty kafelek z powrotem na miejsce.

Jeśli gracz opłacił koszt w surowcach, pomógł rozbitkowi i go uratował. Kładzie kafelek pod swoją osadą/swoim miastem na wybrzeżu Catanu i w tym samym czasie buduje **za darmo** Poszukiwacza rudy (jednostkę) obok tej osady/miasta.



Ważne: Każdy gracz może uratować maksymalnie 3 rozbitków i tym samym może umieścić maksymalnie 3 Poszukiwaczy rudy obok swojej osady/swojego miasta na wybrzeżu.

Gracz, który uratuje 3 rozbitków, otrzymuje znaczniki specjalne:

- Gracz, który jako pierwszy uratuje 3 rozbitków, otrzymuje 2 znaczniki specjalne.
- Wszyscy pozostali gracze, którzy później uratują 3 rozbitków, otrzymują po 1 znaczniku specjalnym.



3. Wydobywanie rudy na Jałowej wyspie

Rada Catanu: Kapitan Dever poinformował nas, że niektórzy z rozbitków znają się na wydobywaniu rudy. Są gotowi wytłumaczyć waszym ludziom, w jaki sposób wydobywać rudę żelaza na Jałowej Wyspie.

Zasady:

a) Przemieszczenie Poszukiwacza rudy do bazy

Jeśli gracz zapłaci 1 zboże lub 1 wełnę, przemieszcza 1 Poszukiwacza rudy ze swojej osady/miasta na wybrzeżu do swojej bazy. Dozwolone jest również przemieszczenie większej liczby Poszukiwaczy rudy do swojej bazy, pod warunkiem że za każdego z nich gracz zapłaci 1 zboże lub 1 wełnę.



Gracz uratował dotychczas 2 rozbitków i może za to umieścić za darmo 2 Poszukiwaczy rudy obok swojej osady na wybrzeżu. Trwa tura tego gracza. Płaci on 1 zboże albo 1 wełnę i przemieszcza jednego swojego Poszukiwacza rudy do swojej bazy. Za kolejne 1 zboże albo 1 wełnę mógłby przemieścić także drugiego swojego Poszukiwacza rudy.

b) Wydobycie rudy i powrót Poszukiwacza rudy

Kiedy gracz przemieści jednego lub więcej Poszukiwaczy rudy do swojej bazy, może w swojej następnej turze (lub jednej z kolejnych swoich tur) otrzymać 1 rudę żelaza za każdego Poszukiwacza rudy znajdującego się obok jego bazy. Jeśli gracz otrzymał rudę żelaza za danego Poszukiwacza rudy, przemieszcza go z powrotem do swojej osady/swojego miasta na wybrzeżu.



W swojej kolejnej turze gracz przemieszcza swojego Poszukiwacza rudy ze swojej bazy do swojej osady. Może otrzymać za to 1 rudę żelaza. Jeszcze w tej samej turze może ponownie przemieścić jednego lub obu swoich Poszukiwaczy rudy do swojej bazy, jeśli zapłaci odpowiedni koszt w surowcach.

Gracz może w tej samej turze ponownie zapłacić zboże lub wełnę, aby z powrotem przemieścić do swojej bazy jednego lub więcej Poszukiwaczy rudy – również takich, którzy dopiero co wrócili do osady/miasta. W swojej kolejnej turze będzie mógł tym Poszukiwaczem/tymi Poszukiwaczami znowu wydobyć rudę żelaza.

Ważne: W tym rozdziale gracz może przemieszczać swoich Poszukiwaczy rudy tylko pomiędzy swoją osadą (miastem) na wybrzeżu a swoją bazą na Jałowej Wyspie, która połączona jest z daną osadą (miastem) drogą morską.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy będzie miał w swojej turze **11 Punktów Zwycięstwa** i tym samym wygra ten Rozdział.

Wpisanie wyników do Kroniki

Każdy gracz wpisuje do Kroniki liczbę zdobytych Punktów Zwycięstwa oraz liczbę rozbitków, których udało mu się uratować (tzn. liczbę kafelków rozbitków, które znajdują się pod jego osadą/miastem na wybrzeżu). Należy zanotować również liczbę kafelków rozbitków, które gracz posiada łącznie pod wszystkimi swoimi osadami/miastami na wybrzeżu.

Rada Catanu przydzieli graczom Punkty Legendy na początku Rozdziału 2.

Rozdział 2: „Najeźdźcy”

Gdy na zachodnim wybrzeżu trwała jeszcze akcja ratunkowa, do południowego brzegu wyspy dobiły wrogie statki. Najeźdźcy spalili wieś, zniszczyli uprawy i wzięli na swoje statki wielu Catańczyków jako zakładników.



Fragment posiedzenia Rady Catanu

Izydora była kobietą smukłą, ale postawną, więc kiedy stała obok kapitana Devera, ich oczy były niemalże na tej samej wysokości. Zmierzyła muskularnego marynarza ostrym spojrzeniem i syknęła na niego:

„Odkąd nasi przodkowie przybyli na Catan 71 lat temu i osiedlili się na tej wyspie, żadni obcy nawet się do nas nie zbliżyli. Myśli pan, że uwierzę, że pojawienie się u naszych wybrzeży dwóch grup statków praktycznie w tym samym czasie to przypadek?!”

Obok Izydory stanął radny Eryk, z twarzą czerwoną od wściekłości i z zaciśniętymi pięściami. „Przyznaj, łajdaku, że jesteś z tymi rozbójnikami w zмовie!”

Wydawało się, że drobny radny za chwilę udusi kapitana gołymi rękami – jedynie słuszną posturą tego drugiego uratowała go przed gniewem Eryka.

Tylko radny Hartwig spoczął spokojnie w fotelu i czekał, co kapitan Dever ma do powiedzenia na swoją obronę.

Kapitan spojrzał uważnie na Izydorę.

„Jestem wam bardzo wdzięczny za pomoc, jaką nam okazaliście, więc nie będę kłamać. To prawda, że ja oraz moje trzy statki należymy do ludzi, których nazywa się piratami czy też morskimi rozbójnikami – dowodził nami kapitan Białobrody. Jednak dwa tygodnie temu postanowiłem porzucić Białobrodego i pożeglowałem moimi statkami na północny wschód. Najpierw natrafiliśmy na Jałową Wyspę, a potem – jak już wiecie – padliśmy ofiarą sztormu. Białobrody musiał podążyć moim śladem. Nie mam jednak nic wspólnego z atakami na południowym wybrzeżu waszej wyspy”.

„Och, czyli umywa pan ręce?” – prychnęła Izydora. „Czy grabieże i mordy nie są dokładnie tym, czym zajmują się morskcy rozbójnicy? Kto raz był piratem, pozostanie nim na zawsze! Niech pan przyzna, przybył pan, aby nas sprawdzić i zdobyć wszelkie informacje, zanim przystąpicie do ataku!”

Kapitan Dever wziął głęboki oddech i kontynuował stanowczo: „Myślę, że muszę moją opowieścią cofnąć się trochę bardziej w czasie. Rok temu wielu kapitanów, w tym ja, przyłączyło się do Białobrodego, aby stać się częścią olbrzymiej drogi handlowej. Początkowo większość kapitanów była uczciwymi kupcami, jednak im częściej partnerzy Białobrodego okazywali się niewystarczający, tym chętniej przedkładał on grabież nad handel. Z czasem także inni kapitanowie dołączyli do niego w rozbójach”.

„No tak” – zadrwił Eryk – „jesteś tylko małą, niewinną owieczką pośród stada wilków. Zaskakujące, że jeszcze cię nie pożarli”.

„Od dawna wzbraniałem się przed udziałem w grabieży i plądrowaniu. To właśnie było przyczyną potajemnej ucieczki mojej i moich statków z floty Białobrodego”.

Kapitan Dever spojrzał na wściekłego Eryka i niemniej zagniewaną Izydorę, a następnie podniósł pojednawczo ręce.

„Wiercie mi, całkowicie rozumiem wasz gniew. Ale jestem po waszej stronie i pomogę wam stanąć naprzeciw Białobrodego i jego floty. Moi ludzie będą was nadal wspierać w wydobywaniu rudy oraz z chęcią pomogą w wypełnianiu innych zadań.

Aby rozwiązać wasze wątpliwości, oddaję w wasze ręce mojego młodszego brata. Chwała Bogom, udało nam się go uratować. Jeśli złamię dane wam słowo, możecie z nim zrobić, co uznacie za słuszne. Jeśli będziecie jednak zadowoleni z naszej pomocy, proszę was, abyście pozwolili mnie i moim ludziom osiedlić się na waszej pięknej wyspie”.

Izydora nie potrafiła dostrzec w oczach kapitana najmniejszego śladu fałszu. Zastanawiała się przez chwilę, po czym spojrzała na pozostałych radnych. Hartwig jedynie wzruszył obojętnie ramionami, ale Eryk niepewnie skinął głową.

„Dobrze, kapitanie Dever, spróbujmy. Może chce pan od razu spróbować nam doradzić?”

Na twarzy kapitana malowała się ulga. „Jestem do waszych usług, szanowna pani” – skłonił się.

„Dobrze, proszę więc posłuchać: dziś rano otrzymaliśmy wiadomość od Białobrodego. Zażądał od nas 50 funtów złota jako okup za zakładników. Złoto chce otrzymać w ciągu

7 tygodni. Nasze złoża są zbyt skromne, aby uzyskać szybko tak ogromną ilość złota. Ma pan może pomysł, w jaki sposób możemy temu zaradzić?”

Kapitan Dever nie miał na to żadnej dobrej odpowiedzi.

Niespodziewanie z zakłopotania wybawił go Hartwig. Siedzący w wygodnym fotelu korpulentny radca, postępując, włączył się do rozmowy.

„Kilka tygodni temu wysłałem jednego z moich ludzi na północ od Catanu, aby zbadał tamtejsze tereny. Jak pewnie wiecie, kartografia jest moim największym hobby, dlatego chciałem przygotować mapę północnej wyspy. Oprócz licznych rzek, które łączą góryste tereny z morzem, wyspa niestety nie oferuje zbyt wiele”.

„Szkoda, Hartwigu, mapa będzie więc raczej dość nudna” – Izydora przerwała niecierpliwie. „Tu rzeczka, tam rzeczka...”

„Może tak być. Dla niektórych ludzi każda mapa jest nudna. Dopóki jakieś nie potrzebują. Nawet ty, Izydoro, będziesz takowej potrzebować, ponieważ moi wysłannicy znaleźli w rzeczonych rzekach pokaźne grudki złota”.

Izydora stłumiła w sobie kolejną subtelną uwagę, mającą po prostu uciszyć Hartwiga. „Złoto na pobliskiej wyspie...” – zamyśliła się Izydora. – „Choć Hartwig to wiecznie niezdecydowany nudziarz, jest również bardzo skrupulatny i uczciwy...”

„To bardzo dobra wiadomość, Hartwigu! W takim razie natychmiast wyślemy posłańca do plemion na północy Catanu. Niech przygotują statki i znajdą ludzi, którym nie obca jest gorączka złota”.

Rozdział 2 – Najeźdźcy

Efekty rozdziału 1

Przyznanie Punktów Legendy

- Gracz (lub gracze) z największą liczbą Punktów Zwycięstwa otrzymuje 4 Punkty Legendy.
- Gracz (lub gracze) z drugą w kolejności największą liczbą punktów zwycięstwa otrzymuje 3 Punkty Legendy.
- Gracz (lub gracze) z trzecią w kolejności największą liczbą punktów zwycięstwa otrzymuje 2 Punkty Legendy.
- Jeśli należy przyznać również czwarte miejsce, taki gracz otrzymuje 1 Punkt Legendy.
- Każdy gracz, który nie zdobył największej liczby Punktów Zwycięstwa, otrzymuje dodatkowo 1 Punkt Legendy, jeśli uratował przynajmniej 3 rozbitków (tzn. posiada przynajmniej 3 kafelki rozbitków pod swoją osadą/swoim miastem na wybrzeżu).

Należy wpisać zdobyte Punkty Legendy do Kroniki.

Wpływ na Rozdział 2

Wasza uczynność zachwyciła uratowanych rozbitków. Ponieważ posiadają rozległą wiedzę na temat rudy darniowej, postanawiają pomóc wam w wydobywaniu jej na terenach pastwisk Północnego Catanu.

Podczas przygotowania Rozdziału 2 na każdym pastwisku należy umieścić odpowiednią liczbę żetonów rudy darniowej. Odpowiednia liczba jest wskazana w tabeli po prawej i zależy ona od sumy wszystkich rozbitków, których uratowali gracze w Rozdziale 1 (tzn. liczby kafelków rozbitków, które gracze posiadali łącznie pod wszystkimi swoimi osadami/miastami na wybrzeżu).

Zasady uzyskiwania rudy darniowej:

Gdy na kościach wypadnie liczba, którą oznaczone zostało jedno z pastwisk, gracz może wziąć za każdą sąsiadującą z nim osadę 1 wełnę lub 1 rudę żelaza. Za każde sąsiadujące miasto gracz może wziąć 2 wełny lub 1 wełnę i 1 rudę żelaza.

Jeśli gracz wziął rudę, usuwa żeton rudy darniowej z danego terenu i kładzie go obok planszy. Gracz, którego tura aktualnie trwa, decyduje jako pierwszy, czy bierze 1 rudę i tym samym odkłada 1 żeton rudy darniowej. Gracze kontynuują w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Kiedy na pastwisku nie ma już żetonów rudy darniowej, to pole nie produkuje już rudy.

Rozłożenie żetonów rudy darniowej dla 4 graczy:



Uratowani rozbitkowie	Liczba żetonów rudy na każdym pastwisku
0 – 8	1
9	2
10	3
11	4
12	5

Rozłożenie żetonów rudy darniowej dla 3 graczy:



Uratowani rozbitkowie	Liczba żetonów rudy na każdym pastwisku
0 – 5	1
6	2
7	3
8	4
9	5

Dodatkowe elementy w Rozdziale 2

2

- 5 karty przyjaciół z symbolem



Konabniczka
Isa



Potężny
Reiko



Nieustraszona
Gerhilda



Przebiegła
Suna



Dyplomatka
Nyala

- 1 plansza postępu „Poszukiwania złota”



- 12 kafelków złotonośnej rzeki



3 Poszukiwaczy
złota (6x)



2 Poszukiwaczy
złota (6x)

- 25 żetonów rudy darniowej



- 8 znaczników punktacji (4x 2)



- 1 ogólna karta pomocy



- 20 znaczników specjalnych



- 16 kafelków skrzynek



- 4 bazy (4x 1)



- 4 osobiste karty pomocy



- 4 karty kosztu budowy



- 4 znaczniki osady



- 12 jednostek (4x 3)



Ogólne przygotowanie

- Planszę dla 3 lub 4 graczy należy zbudować z **ramek, pół** oraz **żetonów liczbowych** przedstawionych na kolejnych stronach.
- Należy umieścić **znaczniki osad** na skrzyżowaniach zaznaczonych na ilustracjach na czerwono.
- Obok planszy należy umieścić podajniki z **kartami surowców** oraz **kartami rozwoju**, karty specjalne **Najwyższa władza rycerska** i **Najdłuższa droga handlowa** oraz **kości**.
- **Znaczniki specjalne** należy przygotować obok planszy.
- Każdy gracz bierze **5 osad**, **4 miasta** i **15 dróg** w swoim kolorze.
- Każdy gracz umieszcza swój **znacznik punktacji** na polu „3” toru punktów zwycięstwa. **Złodzieja** należy umieścić obok pola „4” toru punktów zwycięstwa.

Dodatkowe elementy przygotowania

- Obok planszy należy umieścić **planszę postępu „Poszukiwania złota”**. Każdy gracz umieszcza swój **znacznik punktacji** obok pola „1”.
- **Kartę przyjaciela „Dyplomatka Nyala”** należy położyć bezpośrednio obok planszy postępu „Poszukiwania złota”.
- Należy zakryć i pomieszać **kafelki skrzynek**

oraz **kafelki złotonośnej rzeki**, a następnie rozłożyć je zgodnie z tym, co pokazano na ilustracji przygotowania planszy dla 3 lub 4 graczy. Nadmiarowe kafelki należy odłożyć z powrotem do woreczka. Należy zwrócić uwagę, że kafelki złotonośnej rzeki znajdują się również na północnym brzegu Wyspy Złota.

- **Żetony rudy darniowej** należy rozłożyć na polach pastwisk. Liczba żetonów rudy, które należy umieścić na każdym pastwisku, została przedstawiona w tabeli na stronie 16.
- Obok planszy należy położyć **ogólną kartę pomocy** dla Rozdziału 2, a obok niej **4 karty przyjaciół** dla Rozdziału 2.
- Każdy gracz bierze **1 bazę**, **3 jednostki** i **5 statków** w swoim kolorze. W tym rozdziale gracz nie może wybudować więcej niż 5 statków.
- Jeśli gracz otrzymał w Rozdziale 1 jakąś **kartę przyjaciela**, kładzie ją przed sobą stroną „A” do góry.
- Każdy gracz bierze **kartę kosztu budowy** oraz **osobistą kartę pomocy** dla Rozdziału 2.

Faza początkowa

Każdy gracz buduje 3 swoje osady na Północnym Catanie. Pozostałe zasady zostały opisane na stronie 4.

Rozdział 2 – Najeźdźcy



Pola									Suma
	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	
Łączna liczba:	15	4	4	5	5	5	5	6	49
Gra podstawowa	0	1	0	4	3	3	4	4	19
Żeglarze	15	2	2	1	2	2	1	1	26
Morskie legendy	0	1	2	0	0	0	0	1	4

Żetony liczbowe:											Suma
Łączna liczba:	1	2	2	3	2	3	3	2	2	1	21
Gra podstawowa	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Żeglarze	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	3

Rozdział 2 – Najeźdźcy



Pola									Suma
	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	
Łączna liczba:	17	4	4	5	5	5	4	5	49
Gra podstawowa	0	1	0	4	3	3	4	4	19
Żeglarze	17	2	2	1	2	2	0	1	27
Morskie legendy	0	1	2	0	0	0	0	0	3

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Suma
Łączna liczba:	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Gra podstawowa	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

Rozdział 2 – Najeźdźcy

Wskazówka

Gracze będą wspierani w wydobywaniu rudy przez uratowanych rozbitek. Należy stosować się do zasad pozyskiwania rudy darniowej opisanych na stronie 16.

Zadanie od Rady Catanu

Cel zadania: znaleźć w rzekach Wyspy Złota jak najwięcej złota.

1. Budowa bazy na Wyspie Złota

Rada Catanu: Zbudujcie statki i załóżcie bazę na wybrzeżu Wyspy Złota! Jeśli po drodze uda wam się znaleźć jakieś skrzynki, hojnie was nagrodzimy. Gerbild, Reiko, Suna, Isa i Nyala – ludzie morza należący do załogi kapitana Devera – dołączą do was w stosownym momencie.

Zasady:

- Gracz, który dotrze swoim statkiem do wybrzeża Wyspy Złota i **wybuduje na niej swoją bazę**, może wziąć jedną z dostępnych kart przyjaciół.
- Bazę można wybudować tylko na wybrzeżu Wyspy Złota.
- Na Wyspie Złota nie można budować dróg ani osad.
- Gracz, który jako pierwszy wybuduje swoją bazę, może wybrać jedną z dostępnych kart przyjaciół (**ale nie Nyalę**).

Każdy kolejny gracz, który wybuduje swoją bazę, może wybrać jedną z pozostałych kart przyjaciół (ale nie Nyalę).

Podczas rozgrywki 3-osobowej jedna karta przyjaciela pozostanie niewybrana. Nie będzie ona już potrzebna podczas tego oraz wszystkich kolejnych rozdziałów i należy ją odłożyć do woreczka odpowiadającego Rozdziałowi 2.

2. Poszukiwania złota

Rada Catanu: Jeśli udało wam się wybudować bazę, wynajmijcie poszukiwaczy i rozpocznijcie gorączkę złota!

Zasady:

a) Wynajmowanie i przemieszczanie Poszukiwaczy złota
Jeśli gracz zapłaci Poszukiwaczowi złota 1 rudę żelaza oraz 1 wełnę, umieszcza go obok swojej bazy. Gracz może posiadać do 3 Poszukiwaczy złota obok swojej bazy.

Gracz, który zapłaci 1 zboże, może raz w swojej turze przemieścić jednego ze swoich Poszukiwaczy złota o odległość maksymalnie 3 skrzyżowań. Może przemieścić każdego ze swoich Poszukiwaczy złota, o ile zapłaci za każdego 1 zboże.

Na każdym wolnym skrzyżowaniu i na każdym skrzyżowaniu z kafelkiem złotonośnej rzeki może znajdować się maksymalnie 3 Poszukiwaczy złota (także różnych graczy).

Poszukiwacze złota nie mogą opuścić Wyspy Złota.



Czerwony gracz płaci Poszukiwaczowi złota 1 rudę żelaza oraz 1 wełnę i umieszcza go obok swojej bazy. W tej samej turze płaci 1 zboże. Może teraz przemieścić Poszukiwacza złota 3 skrzyżowania dalej, na kafelek złotonośnej rzeki po lewej stronie, aby płukać tam złoto razem z niebieskim graczem.

b) Płukanie złota

Jeśli przy skrzyżowaniu z kafelkiem złotonośnej rzeki znajduje się tyłu Poszukiwaczy złota, ilu jest ich przedstawionych na ilustracji na danym kafelku, należy odwrócić ten kafelek. Gracz może przesunąć swój znacznik punktacji na planszy rozwoju „Poszukiwania złota” o tyle pól za każdego swojego obecnego w tym miejscu Poszukiwacza złota, ile bryłek złota znajduje się na odwrocie danego kafelka. Odkryte kafelki złotonośnej rzeki należy usunąć z gry i odłożyć z powrotem do woreczka.

Jest dozwolone i uzasadnione, aby w płukaniu złota z jednego kafelka brali udział Poszukiwacze złota należący do różnych graczy.

c) Nagrody za płukanie złota

Kiedy znajdujący się na planszy rozwoju znacznik punktacji gracza porusza się przez pole z ilustracją znacznika specjalnego, ten gracz bierze z puli 1 znacznik specjalny.

Gracz, którego znacznik punktacji jako pierwszy poruszy się przez pole z wizerunkiem Nyali, otrzymuje kartę przyjaciela „Dyplomata Nyala”.

Uwaga: jeśli więcej niż jeden gracz musi przesunąć swoje znaczniki punktacji na planszy rozwoju, najpierw robi to gracz, którego tura aktualnie trwa. Gracze kontynuują w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli na jednym polu toru znajduje się kilka znaczników punktacji, należy je umieścić jeden na drugim.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy będzie miał w swojej turze **12 Punktów Zwycięstwa** i tym samym wygra ten Rozdział.

Wpisanie wyników do Kroniki

Każdy gracz wpisuje do Kroniki liczbę zdobytych Punktów Zwycięstwa oraz ilość złota, które udało się wypłukać jego Poszukiwaczom złota.

Należy zanotować również łączną ilość złota, którą udało się wypłukać Poszukiwaczom złota wszystkich graczy.

Rada Catanu przydzieli graczom Punkty Legendy na początku Rozdziału 3.

Uwagi

Jeśli gracze chcą rozegrać Rozdział 2 bez uprzedniego rozgrywania Rozdziału 1, powinni postępować w następujący sposób:

- Na każdym Pastwisku należy umieścić 4 żetony rudy darniowej.
- Należy pomieszać 4 zakryte karty przyjaciół z Rozdziału 1 i rozdać losowo jedną z nich każdemu z graczy. Nadmiarową kartę przyjaciela (w przypadku gry 3-osobowej) należy odłożyć z powrotem do pudełka.



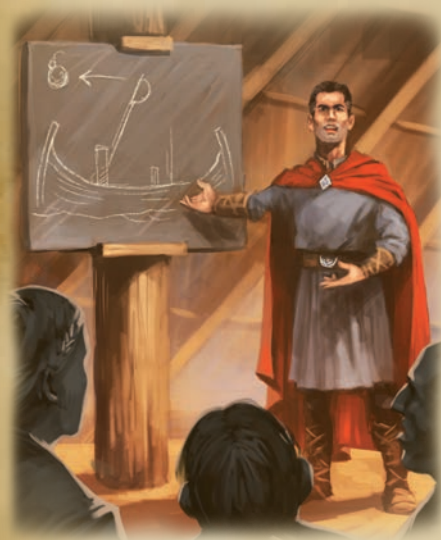
Na skrzyżowaniu z kafełkiem złotonośnej rzeki znajduje się 2 Poszukiwacze złota niebieskiego gracza oraz 1 Poszukiwacz złota czerwonego gracza. Ilustracja na kafełku przedstawia 3 Poszukiwacze złota. Gracze zebrali więc wymaganą liczbę Poszukiwaczy złota do odwrócenia tego kafełka. Na jego odwrócie znajdują się 3 bryłki złota.



Niebieski gracz może przesunąć swój znacznik punktacji łącznie o 6 pól (3 pola za każdego Poszukiwacza złota) na planszy postępu. Czerwony gracz może przesunąć swój znacznik punktacji o 3 pola. Znaczniki punktacji obu graczy przeszły przez pole ze znacznikiem specjalnym i dlatego mogą oni wziąć po 1 znaczniku specjalnym.

Rozdział 3: „Starcie z morskimi rozbójnikami”

Dzięki pomocy plemion z Północnego Catanu Rada była w stanie zebrać wystarczającą ilość złota. Niestety, podczas przekazywania złota piratom udało się przechwycić połowę okupu. Nie uwolnili jednak żadnych zakładników.



Fragment posiedzenia Rady Catanu

Radna Izydora bez przekonania wzięła łyk ze swojego pucharu. „Tego chyba nikt się nie spodziewał. Straciliśmy połowę naszego złota, nie uwolniwszy przy tym żadnego zakładnika. Doprawdy, doskonały plan, Hartwigu!”

Wywołany radny akurat grzebał sobie między zębami. Jego twarz błyskawicznie przybrała kolor czerwieni.

„Nie przypominam sobie, abys zaproponowała lepszy plan, Izydoro. Przekazanie złota w dwóch częściach było mniejszym ryzykiem. Kto mógł

pomyśleć, że ci związani i bezbronni mężczyźni nie byli naszymi ludźmi, ale piratami w przebraniu?”

„Byli przywiązani tylko dla pozorów, a pod płaszczami mieli pochowane miecze” – mruknął zrezygnowany Eryk. „Podłe szumowiny! Nasi ludzie musieli się wycofać i zostawić nasze złoto tym niegodziwcom”.

„Mimo wszystko, na szczęście tylko połowę” – poprawił go z namysłem Hartwig. „Teraz musimy się zastanowić, w jaki sposób wykorzystać pozostałą część złota, aby uwolnić naszych uwięzionych obywateli”.

Izydora spojrzała na kapitana Devera, którego zaprosiła na posiedzenie Rady. „Co pan myśli, kapitanie? Jaki będzie następny ruch pańskiego byłego dowódcy?”

Kapitan Dever potarł nos i zamyślił się na chwilę.

„Na ile znam Białobrodego, wasze złoto sprawiło, że stał się jeszcze bardziej chciwy. Dlatego z pewnością przez jakiś czas pozostanie w pobliżu. Jeśli odnalazł jakąś wyspę, prawdopodobnie zatrzyma się tam wraz ze swoimi statkami i będzie czekał na odpowiedni moment, aby znowu zaatakować”.

Izydora skinęła głową. „Na wschodnim morzu jest kilka małych, bezludnych wysepek. Nie mamy wprawdzie żadnej mapy tych obszarów, ale nasze statki z pewnością je odnajdą. Biada tym przeklętym piratom, jeśli rzeczywiście ich tam odnajdziemy!”

Eryk uderzył w stół swoją kościstą dłoń. „W takim razie nie traćmy czasu. Trzeba działać, dopóki rozbójnicy wciąż przetrzymują zakładników w pobliżu Catanu”.

„Spokojnie, bez pośpiechu, drodzy radni!” – przerwał kapitan Dever. „Wasze statki nie mają szans w starciu ze statkami Białobrodego. Musicie z nim walczyć bronią, na którą Białobrody nie może liczyć, bo nawet nie jest świadom jej istnienia”.

Izydora coraz cieplej myślała o tym przystojnym, czarnowłosym marynarzu o śmiałym uśmiechu. „Co masz na myśli, kapitanie?”

„Ogień, szanowna radno”. Kapitan Dever początkowo pozostawił te słowa bez dodatkowego wyjaśnienia. Izydora popatrzyła na swoich kolegów z Rady, a następnie spojrzała pytająco na kapitana Devera. „Ogień? Proszę powiedzieć coś więcej, kapitanie!”

„Z chęcią. Zanim przyłączyłem się do Białobrodego, parałem się handlem z krajami Wschodu. Poznałem tam sekret ognia greckiego, za pomocą którego wielu już odparło wrogie floty. Jeden z moich ludzi zna tajniki wytwarzania tej broni, inny zaś może pomóc w budowie katapult”.

Twarz Eryka rozpromieniła się. „Wypozajmy wszystkie nasze statki w katapulty i ugościmy piratów greckim ogniem, zanim ich statki w ogóle zbliżą się do naszych? Dobrze zrozumiałem, Deverze? To genialny plan!”

Wcześniejszy ponury nastrój został wyparty przez zupełnie nową nadzieję. Dwóch radnych z uznaniem poklepało kapitana po ramieniu. Izydora posłała mu przyjacielski uśmiech, na który odpowiedział mrugnięciem.

Efekty Rozdziału 2

Przyznanie Punktów Legendy

- Gracz (lub gracze) z największą liczbą Punktów Zwycięstwa otrzymuje 5 Punktów Legendy.
- Gracz (lub gracze) z drugą w kolejności największą liczbą punktów zwycięstwa otrzymuje 4 Punkty Legendy.
- Gracz (lub gracze) z trzecią w kolejności największą liczbą punktów zwycięstwa otrzymują 3 Punkty Legendy.
- Jeśli należy przyznać również czwarte miejsce, taki gracz otrzymuje 1 Punkt Legendy.
- Każdy gracz, który nie zdobył największej liczby Punktów Zwycięstwa, otrzymuje 1 dodatkowy Punkt Legendy, jeśli udało mu się wypłukać przynajmniej 12 złota.

Należy wpisać zdobyte Punkty Legendy do Kroniki.

Wpływ na Rozdział 3

Jeśli udało wam się

- w grze 4-osobowej wypłukać łącznie przynajmniej 40 złota,
- w grze 3-osobowej wypłukać łącznie przynajmniej 30 złota,

Rada będzie mieć wystarczająco środków, aby wesprzeć was jeszcze bardziej:

W Rozdziale 3, po wybudowaniu swojej pierwszej osady na wybrzeżu, każdy gracz wybiera z zasobów jeden żeton portu 2:1 i kładzie go przy tej osadzie.

Jeśli graczom nie udało się wypłukać wymaganej ilości złota, muszą radzić sobie bez portów. Kafelki portów należy pozostawić w woreczku – nie będą one wykorzystywane.

Rozdział 3 - Starcie z morskimi rozbójnikami

Dodatkowe elementy w Rozdziale 3

- 4 karty przyjaciół z symbolem



Szelma
Lias



Pogromca
złodziei Wulf



Hazardzistka
Lea



Handlarz
Hakon

- 16 kart morskich rozbójników
- 4 płytki statków



(8x)



(8x)



- 4 znaczniki osady
- 4 znaczniki specjalne
- 16 kafelków skrzynek



- 1 ogólna karta pomocy



- 4 osobiste karty pomocy



- 4 karty kosztu budowy



- 1 karta specjalna



- 15 czarnych statków morskich rozbójników



- 8 znaczników punktacji (4x 2)



Ogólne przygotowanie

- Planszę dla 3 lub 4 graczy należy zbudować z **ramek**, **pół** oraz żetonów liczbowych **przedstawionych** na kolejnych stronach.
- Należy umieścić **znaczniki osad** na skrzyżowaniach zaznaczonych na ilustracji na czerwono.
- Obok planszy należy umieścić podajniki z **kartami surowców** oraz **kartami rozwoju**, karty specjalne **Najwyższa władza rycerska** i **Najdłuższa droga handlowa** oraz **kości**.
- **Znaczniki specjalne** należy przygotować obok planszy.
- Każdy gracz bierze **5 osad**, **4 miasta** i **15 dróg** w swoim kolorze.
- Każdy gracz umieszcza swój **znacznik punktacji** na polu „3” toru punktów zwycięstwa. **Złodzieja** należy umieścić obok pola „4” toru punktów zwycięstwa.

Dodatkowe elementy przygotowania

- Należy zakryć i pomieszać **kafelki skrzynek**, a następnie rozłożyć je zgodnie z tym, co pokazano na ilustracji przygotowania planszy dla 3 lub 4 graczy. Nadmiarowe kafelki należy odłożyć z powrotem do woreczka.
- **Kartę specjalną „Pogromca morskich rozbójników”** należy umieścić obok dwóch pozostałych kart specjalnych.

- Na każdym kafelku skrzyni należy umieścić **1 statek morskich rozbójników**.
- **Karty morskich rozbójników** należy podzielić według rewersów i potasować oba stosy, a następnie umieścić je osobno obok planszy.
- Obok planszy należy położyć **ogólną kartę pomocy** dla Rozdziału 3, a obok niej **4 karty przyjaciół** dla Rozdziału 3.
- Należy przygotować **5 żetonów portów 2:1**, jeśli miałyby zostać użyte w wyniku efektów Rozdziału 2.
- Każdy gracz bierze wszystkie **15 statków** w swoim kolorze oraz **1 płytkę statku**. Swoją drugą znacznik punktacji każdy gracz umieszcza po lewej stronie pola z dzbankiem „1”.
- Każdy gracz bierze **kartę kosztu budowy** oraz **osobistą kartę pomocy** dla Rozdziału 3.
- Jeśli gracz otrzymał w poprzednich rozdziałach jakiegoś **karty przyjaciół**, kładzie je przed sobą stroną „A” do góry.

Faza początkowa

Każdy gracz buduje 3 swoje osady na Wschodnim Catanie (patrz strona 4). Jeśli w Rozdziale 2 gracze uzyskali wystarczającą ilość złota, każdy gracz może umieścić żeton portu 2:1. Po wybudowaniu swojej pierwszej osady na wybrzeżu każdy gracz bierze z zasobów jeden kafelek portu 2:1 i kładzie go przy tej osadzie.

Rozdział 3 - Starcie z morskimi rozbójnikami



Pola	Morze	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Łączna liczba:	19	4	4	4	4	4	4	43
Gra podstawowa	0	0	4	3	3	4	4	18
Żeglarze	19	2	0	0	1	0	0	22
Morskie legendy	0	2	0	1 (ramka)	0	0	0	3

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Suma
Łączna liczba:	1	2	3	4	3	3	3	2	2	1	24
Gra podstawowa	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Żeglarze	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	5
Morskie legendy	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1

Rozdział 3 - Starcie z morskimi rozbójnikami



Pola	Morze	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Łączna liczba:	22	4	3	3	3	4	4	43
Gra podstawowa	0	0	3	2	3	4	4	16
Żeglarze	19	2	0	0	0	0	0	21
Morskie legendy	3	2	0	1 (ramka)	0	0	0	6

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Suma
Łączna liczba:	1	2	2	3	3	3	3	2	1	1	21
Gra podstawowa	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	17
Żeglarze	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4

Zadanie od Rady Catanu

Cel zadania: zatopić statki morskich rozbójników i uwolnić zakładników.

1. Zatopianie statków morskich rozbójników

Rada Catanu: Uzbrojcie swoje statki w katapulty, z których wystrzelicie ogień na wschód. Zatopcie statki wszystkich morskich rozbójników, bo z pewnością na to zasługują!

Zasady:

a) Budowa katapulty

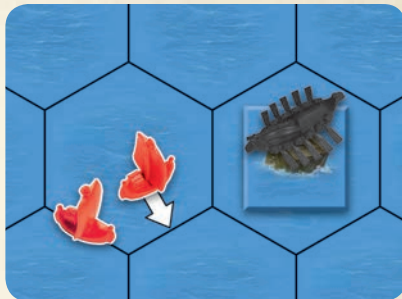
Znacznik punktacji na płytce statku wskazuje, ile katapult posiada dany gracz na każdym statku. Na początku gry znaczniki punktacji wszystkich graczy znajdują się po lewej stronie pola „1”. Oznacza to, że gracze nie posiadają na początku gry żadnych katapult.

Jeśli gracz zapłaci 1 rudę i 1 drewno, może wybudować katapultę, co zaznacza poprzez przesunięcie swojego znacznika punktacji na płytce statku o jedno pole w prawo.



Wyjaśnienie: Liczba katapult jest symbolizowana poprzez liczbę dzbanów na płytce statku. Im więcej katapult posiada gracz, tym więcej dzbanów z ogniem greckim może wystrzelić.

b) Walka



Gracz, który dotrze swoim statkiem do rogu pola, na którym znajduje się statek morskich rozbójników, natychmiast atakuje ten statek. Aby ustalić siłę statku morskich rozbójników w walce, gracz odkrywa wierzchnią kartę z jednego ze stosów kart morskich rozbójników:

- Jeśli gracz pokonał wcześniej tylko 1 albo jeszcze żadnego statku morskich rozbójników, odkrywa wierzchnią kartę stosu kart, na których rewersie znajduje się cyfra 0 i 1 statek.



- Jeśli gracz pokonał 2 lub więcej statków morskich rozbójników, odkrywa wierzchnią kartę stosu kart rozbójników, na których rewersie znajdują się 2 statki oraz symbol plusa.



Liczba dzbanów na przedniej stronie karty wskazuje, ile katapult muszą posiadać statki gracza, aby pokonać dany statek morskich rozbójników. Należy porównać liczbę dzbanów na odkrytej karcie oraz na płytce statku danego gracza i rozpatrzeć odpowiedni efekt:



Rozdział 3 - Walka z morskimi rozbójnikami

Gracz przegrywa walkę

- Jeśli na płytce statku gracza jest zaznaczonych mniej dzbanów niż na dobranej karcie morskich rozbójników, graczowi nie udało się zatopić statku. Musi on usunąć swój statek, który przegrał w danej walce. Jako kompensatę gracz może wziąć z zasobów 1 drewno lub 1 wełnę.

Remis

- Jeśli na płytce statku gracza jest zaznaczonych tyle samo dzbanów co na dobranej karcie morskich rozbójników, gracz musi przestawić swój statek zgodnie z zasadami rozszerzenia *Żeglarze*. Zasada ta obowiązuje także, jeśli w tej samej turze gracz przestawił już jakiś swój statek.

Gracz wygrywa walkę

- Jeśli na płytce statku gracza jest zaznaczonych więcej dzbanów niż na dobranej karcie morskich rozbójników, graczowi udało się zatopić statek. Gracz usuwa pokonany statek morskich rozbójników z planszy i stawia przed sobą. Ponadto bierze kafelek skrzynki, który znajduje się pod danym statkiem morskich rozbójników. Zasady korzystania ze skrzynek zostały wytłumaczone na stronie 5.

c) Zakończenie walki

Po walce wykorzystana karta morskich rozbójników powinna zostać zakryta i wtasowana w odpowiedni stos.

Niezależnie od tego, jak zakończyła się walka gracza przeciwko morskim rozbójnikom, kończy ona ruch danego gracza. Rozsądnie jest więc wytoczyć walkę morskim rozbójnikom dopiero po podjęciu innych ważnych działań budowlanych lub handowych.

Przykład:



Gracz buduje statek i dociera nim do rogu pola, na którym znajduje się statek morskich rozbójników. Gracz, który do tej pory pokonał tylko 1 statek morskich rozbójników, odkrywa wierzchnią kartę stosu kart, na których rewersie znajduje się cyfra 0 i statek.



Na odwrócie karty morskich rozbójników znajdują się 2 dzbany. Gracz zaznaczył już na swojej płytce statku 3 dzbany. Oznacza to, że ma przewagę, dzięki czemu zatapia morskich rozbójników i wygrywa tę walkę.



Gracz bierze pokonany statek morskich rozbójników i stawia go przed sobą. Następnie otrzymuje kafelek skrzynki, który znajduje się pod tym statkiem. Karta morskich rozbójników zostaje zakryta i wtasowana w odpowiedni stos. Tura gracza dobiegła końca.

Rozdział 3 - Walka z morskimi rozbójnikami

Postrach morskich rozbójników

***Rada Catanu:** Gracz, który jako pierwszy zatopi 3 statki morskich rozbójników, otrzyma tytuł „Postrachu morskich rozbójników”.*

Zasady:

Gracz, który jako pierwszy pokona 3 statki morskich rozbójników, otrzymuje kartę specjalną „Postrachu morskich rozbójników”, wartą **1 Punkt Zwycięstwa**. W ciągu gry można przejąć tę kartę specjalną od innego gracza, jeśli pokona się większą liczbę statków morskich rozbójników.

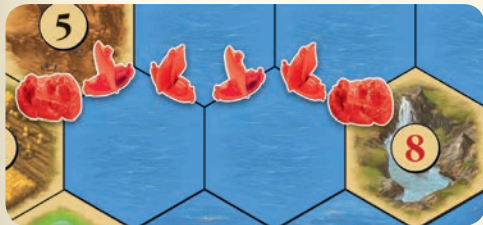
2. Budowa osady na Wyspach Żłota

***Rada Catanu:** Kiedy tylko gracz dołączy swoimi statkami na Wyspy Żłota, uwolni znajdujących się tam zakładników. Należy wybudować osadę, w której mogliby się zatrzymać uwolnieni zakładnicy, a także gdzie można będzie przetrzymywać pokonanych rozbójników.*

Zasady:

Za swoją pierwszą osadę znajdującą się przy dowolnym polu Żłotonosnej rzeki gracz otrzymuje następujące nagrody:

- Gracz otrzymuje 1 znacznik specjalny.
- Gracz wybiera jedną z dostępnych kart przyjaciół, leżących obok ogólnej karty pomocy. Podczas rozgrywki 3-osobowej jedna karta przyjaciela pozostanie niewybrana. Należy odłożyć ją poza obszar gry.



Kiedy gracz wybuduje osadę przy drugim polu Żłotonosnej rzeki, nie otrzymuje za to żadnej nagrody.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy będzie miał **13 punktów zwycięstwa** i tym samym wygra ten Rozdział.

Wpisanie wyników do Kroniki

W Kronice należy zanotować zdobyte przez graczy Punkty Legendy oraz liczbę pokonanych przez nich statków morskich rozbójników.

Ponadto należy zanotować w Kronice, ile łącznie statków morskich rozbójników pozostało na planszy.

Rada Catanu przydzieli graczom Punkty Legendy na początku następnego rozdziału.

Uwagi

Jeśli gracze chcą rozegrać Rozdział 3 bez uprzedniego rozgrywania dwóch pierwszych rozdziałów, powinni postępować w następujący sposób:

- Podczas budowy swojej pierwszej osady na wybrzeżu każdy gracz wybiera 1 żeton portu.
- Należy potasować 9 kart przyjaciół z Rozdziału 1 i 2, a następnie rozdać losowo każdemu graczowi po 2. Niewykorzystaną kartę (lub karty) przyjaciela należy odłożyć z powrotem do woreczka.

Rozdział 4 „Wyspy Przypraw”

Plan kapitana Devera powiódł się – prawie wszystkie pirackie statki splonęły. Catańczycy pojмали setki marynarzy Białobrodego, którzy w panice wskoczyli do wody. Chociaż samemu Białobrodemu udało się uciec, złapać dał się jeden z jego współpracowników. Od niego kapitan Dever dowiedział się, jaki jest prawdziwy, ukrywany przed większością kapitanów cel podróży Białobrodego: opływające w bogactwa Wyspy Przypraw na południowy wschód od Catanu, które planował napasać i splądrować.



Fragment posiedzenia Rady Catanu

Izydora weszła do sali posiedzeń. Miała na sobie prostą szatę, od której wyraźnie odcinały się rude włosy okalające twarz. Jej silny podbródek podkreślał bijącą z niej siłę i pewność w podejmowaniu decyzji.

„Witajcie, drodzy panowie. Proszę, usiądźcie!” Radnemu Hartwigowi nie trzeba było dwa razy powtarzać – jako pierwszy osunął się na swoje krzesło. Jedynym, na czym potrafił skupić swoją uwagę, były kuszące zapachy wykwintnych potraw na stołach.

„Szanowny kapitanie Deverze, atak Białobrodego pokazał nam, że jeszcze nieraz będziemy musieli stawić czoła podobnemu niebezpieczeństwu. Dlatego chcemy stworzyć małą, ale będącą w gotowości flotę, która będzie kontrolować i chronić nasze brzegi”.

Izydora podniosła swój kielich i z sympatią spojrzała na kapitana Devera. „Cztery tygodnie po naszym wielkim zwycięstwie nadszedł czas, aby podziękować za uratowanie zakładników i inne wielkie czyny. W imieniu Wielkiej Rady mianujemy pana dowódcą nowej floty Catanu! Na twoją cześć, komandorze!”

Wyraźnie wzruszony, nowo mianowany dowódca Dever, Izydora oraz dwaj radni, Eryk i Hartwig, rozpoczęli świętowanie zwycięstwa nad Białobrodym oraz innych zasług kapitana. Miód i wykwintne dania towarzyszyły gościom przez wiele godzin.

„Wiadomo w ogóle, co stało się z Białobrodym?” – zapytał zgromadzonych Eryk.

„Słyszysz się to i owo” – odpowiedział Hartwig, głośno mlaskając. – „Mój zwiadowca doniósł mi, że jeden z jego przyjaciół widział obdrapanego marynarza z przypaloną białą brodą, dryfującego na tratwie. Wymachiwał swoją szablą i uderzał w fale jak szalony. Podobno krzyczał: »Jeszcze wam pokażę, przekłeta hołoto! Dajcie mi natychmiast łódź albo Pan Morza zatopi was wszystkich!«”

Efekty Rozdziału 3

Przyznanie Punktów Legendy

- Gracz (lub gracze) z największą liczbą Punktów Zwycięstwa otrzymuje 6 Punktów Legendy.
- Gracz (lub gracze) z drugą w kolejności największą liczbą punktów zwycięstwa otrzymuje 4 Punkty Legendy.
- Gracz (lub gracze) z trzecią w kolejności największą liczbą punktów zwycięstwa otrzymuje 3 Punkty Legendy.
- Jeśli należy przyznać również czwarte miejsce, taki gracz otrzymuje 1 Punkt Legendy.
- Każdy gracz, który nie zdobył największej liczby Punktów Zwycięstwa, otrzymuje 2 dodatkowe Punkty Legendy, jeśli pokonał przynajmniej 3 statki morskich rozbójników w grze 3-osobowej lub przynajmniej 2 statki morskich rozbójników w grze 4-osobowej.

Wpływ na Rozdział 4:

Czy udało wam się w Rozdziale 3 pokonać wszystkie statki morskich rozbójników oprócz maksymalnie 1? Jeśli tak, Rada jest wam bardzo wdzięczna za uczynienie mórz otaczających Catan bezpiecznymi.

Jeśli się to nie udało – a więc jeśli w grze pozostało 2 lub więcej statków morskich rozbójników – morskim rozbójnikom udało się dobić do brzegu wyspy, aby naprawić swoje statki. W kolejnym rozdziale będzie można ich napotkać podczas żeglugi na otwartym morzu.

Gracze dowiedzą się więcej, gdy Rada Catanu opowie im w kolejnym rozdziale więcej o ich kolejnym zadaniu (strona 35).

Dowódca Dever uśmiechnął się. „Brzmi jak prawdziwy choleryk – a więc dokładnie jak Białobrody. Oby jego tratwa przegniła i rozpadła się o fale. Przynajmniej nasi marynarze będą mieli się z czego pośmiać”.

„Tak, to brzmi jak odpowiednia kara, komandorze” – zgodziła się Izydora. „Ale nie mówmy teraz o Białobrodym. Nie mogę przestać myśleć o Wyspach Przypraw na południowo-wschodnim morzu”.

„Ja również” – wymamrotał Hartwig. „Większy wybór przypraw mógłby nieźle zrobić naszym daniom, prawda, Eryku?”

„Z pewnością, Hartwigu. Ale czy sam handel z obcymi ludami nie będzie dla nas korzyścią samą w sobie? Tyle razy zdarzyło się, że mieliśmy tak dużo zboża i wełny, że nie wiedzieliśmy, co z nimi zrobić. Jeśli uda nam się nawiązać stosunki handlowe z ludźmi z Wysp Przypraw, moglibyśmy wymieniać nasze towary na przyprawy i być może także inne dobra. Jak myślisz, Izydoro?”

„Dokładnie to miałam na myśli. Powinniśmy przekonać plemiona z Południowo-Wschodniego Catanu, aby wysłały wyprawę w poszukiwaniu Wysp Przypraw na tamtejszych wodach. Dowódco Deverze, czy uda się pan na południe i dopilnuje organizacji tej wyprawy?”

„Z chęcią, szanowna radno”.

„Dobrze, proszę więc przyjść później do biblioteki, abyśmy mogli... hmm... omówić wszystkie szczegóły”.

„Z miłą chęcią, szanowna radno...”

Rozdział 4 - Wyspy Przypraw

Dodatkowe elementy w Rozdziale 4

- 30 kart przypraw



- 10 kart możliwości handlu



- 4 znaczniki osady



- 12 jednostek (4x 3)



- 1 ogólna karta pomocy



- 4 osobiste karty pomocy



- 4 karty kosztu budowy



- 4 żetony składów morskich rozbójników



- 16 kafelków skrzynek



- 30 znaczników specjalnych



Ogólne przygotowanie

- Planszę dla 3 lub 4 graczy należy zbudować z **ramek** oraz odkrytych **pól terenu** przedstawionych na kolejnych stronach.
- Białe pola z niebieską i czerwoną obramówką reprezentują 2 **nieodkryte obszary**.
- Należy zbudować dwa stosy, w każdym po 2 pola przypraw, 2 złotonośne rzeki oraz 4 (lub 3 w grze 3-osobowej) pola morza. Każdy stos należy osobno wymieszać i umieścić jeden obok obszaru z niebieską obramówką, a drugi obok obszaru z czerwoną obramówką.
- Należy oddzielić 4 **żetony liczbowe 5, 6, 8, 9** z rozszerzenia *Żeglarze* (ze statkiem na odwrocie). Należy je wymieszać, utworzyć z nich zakryty stos i umieścić go obok planszy.
- Następnie należy umieścić na planszy pozostałe **żetony liczbowe** odkryte, zgodnie z rysunkami na kolejnych stronach.
- Należy umieścić **znacznik osady** na skrzyżowaniach zaznaczonych na ilustracjach na czerwono.
- Obok planszy należy umieścić podajniki z **kartami surowców** oraz **kartami rozwoju**, karty specjalne **Najwyższa władza rycerska** i **Najdłuższa droga handlowa** oraz **kości**.
- **Znaczniki specjalne** należy przygotować obok planszy.
- Każdy gracz bierze 5 **osad**, 4 **miasta** i 15 **dróg** w swoim kolorze.
- Każdy gracz umieszcza swój **znacznik punktacji** na polu „3” toru punktów zwycięstwa. **Złodzieja** należy umieścić obok pola „4” toru punktów zwycięstwa.

Dodatkowe elementy przygotowania

- Należy umieścić figurkę **Pirata** z rozszerzenia *Żeglarze* zgodnie z tym, co zaznaczono na rysunku.
- Należy potasować **karty przypraw** oraz **kafelki skrzynki** i umieścić je w formie zakrytych stosów obok planszy.
- Obok planszy należy położyć ogólną **kartę pomocy** dla Rozdziału 4, 10 **kart możliwości handlu** oraz 4 **żetony składów morskich rozbójników**.
- Każdy gracz bierze 3 **jednostki** oraz 15 **statków** w swoim kolorze.
- Jeśli gracz otrzymał w poprzednich rozdziałach jakieś **karty przyjaciół**, kładzie je przed sobą stroną „A” do góry.
- Każdy gracz bierze **kartę kosztu budowy** oraz **osobistą kartę pomocy** dla Rozdziału 4.

Faza początkowa

Każdy gracz buduje 3 swoje osady na Południowo-Wschodnim Catanie. Zasady zostały opisane na stronie 4.

Pirat

Kapitan Białobrody wypłynął na szerokie wody. Obowiązują normalne zasady rozszerzenia *Żeglarze* wraz ze zmianami „Przyjacielski złodziej” (patrz strona 4).

Rozdział 4 - Wyspy Przypraw



Pol ­ a									Suma
Łączna liczba:	22	4	4	4	3	4	5	4	50
Gra podstawowa	0	0	4	3	3	4	4	0	18
Żeglarze	19	2	0	0	0	0	1	0	22
Morskie legendy	3	2	0	1 (ramka)	0	0	0	4	10

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Łączna liczba:	1	2	2	4	4	3	3	2	2	1	24
Gra podstawowa	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Żeglarze	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4
Morskie legendy	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2

Rozdział 4 - Wyspy Przypraw



Pola	Morze	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Pole przypraw	Suma
Łączna liczba:	18	4	2	3	3	4	4	4	43
Gra podstawowa	0	0	2	2	3	4	4	0	16
Żeglarze	18	2	0	0	0	0	0	0	20
Morskie legendy	0	2	0	1 (ramka)	0	0	0	4	6

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Suma
Łączna liczba:	1	2	2	3	3	3	3	2	2	1	22
Gra podstawowa	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Żeglarze	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4

Zlecenie od Rady Catanu

Cel zlecenia: wymienić jak najwięcej przypraw.

1. Poznawanie nieznanego morza

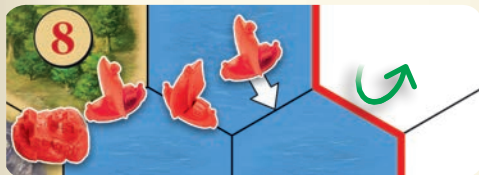
***Rada Catanu:** Zaufany człowiek kapitana Białobrodego wyjawiał nam, że na południowym wschodzie morza znajdują się wyspy, których mieszkańcy zajmują się uprawą egzotycznych przypraw. Ponadto wyspy te są bogate w żyły złota. Odnajdźcie je!*

Zasady:

a) Odkrywanie nieznanego morza

Kiedy gracz wybuduje lub przestawi statek, którego dziób zwrócony jest w stronę rogu (skrzyżowania) zakrytego pola, gracz odkrywa to pole.

Należy odwrócić pole terenu na jego odkrytą stronę.



b) Otrzymanie nagrody

W zależności od rodzaju odkrytego pola gracz otrzymuje odpowiednią nagrodę za swoje odkrycie:

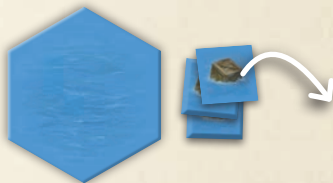
- Jeśli gracz odkrył pole przypraw, bierze wierzchnią kartę ze stosu przypraw.



- Jeśli gracz odkrył złotonośną rzekę, bierze dowolną kartę surowca z zasobów. Następnie bierze wierzchni żeton liczbowy ze stosu żetonów, odwraca go i kładzie go na odkrytym polu złotonośnej rzeki.



- Jeśli gracz odkrył pole morza, bierze wierzchni kafelek skrzynki ze stosu.



Ważne: Jeśli w rozdziale 3 pozostał więcej niż 1 statek morskich rozbójników, obowiązują dodatkowe zasady:

- Na środku odkrytego pola morza należy umieścić skład morskich rozbójników.
- Tylko na 4 pierwszych odkrytych polach morza zostaną umieszczone składy morskich rozbójników.
- Składy morskich rozbójników mogą zostać zdobyte: Kiedy przynajmniej 4 statki (należące do jednego lub większej liczby graczy) znajdują się przy krawędziach pola morza, na którym umieszczono skład morskich rozbójników, zostaje on zdobyty. Każdy gracz, którego statki uczestniczyły w tym podboju, otrzymuje jako nagrodę 1 kafelek skrzynki.



Czerwony gracz ma 1 statek przy krawędzi pola morza, na którym znajduje się skład morskich rozbójników. Niebieski gracz posiada 2 statki przy krawędziach tego samego pola.

Niebieski gracz buduje trzeci statek. Skład morskich rozbójników zostaje w tej chwili zdobyty i usunięty z gry. Zarówno gracz niebieski, jak i czerwony mogą wziąć po 1 kafelek skrzynki ze stosu.

Rozdział 4 - Wyspy Przypraw

2. Nawiązywanie kontaktów handlowych

Rada Catanu: Cieszymy się, że udało wam się odkryć owiane legendami Wyspy Przypraw. Wysłijcie tam kupców i zyskajcie nowe możliwości handlu. Wszyscy Catańczycy będą wam bardzo wdzięczni, jeśli uda wam się zaspokoić nasze zapotrzebowanie na przyprawy.

Pola przypraw zamieszkiwane są przez obce plemiona, które żyją z handlu przyprawami. Catańczycy nie mają w zwyczaju osiedlać się na terenach należących do obcych kultur. Dlatego **zabronione jest budowanie osad oraz dróg na skrzyżowaniach i trasach (krawędziach) pól przypraw**. Dozwolona jest natomiast budowa statków. Ponieważ Catańczycy nie mogą produkować żadnych przypraw, na polach przypraw nie umieszcza się żetonów liczbowych.

Zasady:

a) Wysłanie handlarza



- Kiedy gracz odkryje pole przypraw i dobierze kartę przyprawy, jeszcze w tej samej albo w jednej z następnych tur może, po opłaceniu kosztu, wysłać Handlarza na jedno ze skrzyżowań przy odkrytym polu przypraw.
- Gracz może wysłać swojego Handlarza jedynie na skrzyżowanie, które sąsiaduje z jego statkiem. Jeśli gracz przestawił swój statek w inne miejsce, traci on możliwość wysłania Handlarza na to skrzyżowanie.
- Kiedy gracz wysła swojego Handlarza, uznaje się, że droga morska pomiędzy jego osadą na wybrzeżu a Handlarzem jest zamknięta. Gracz nie może już przestawić żadnego statku z tej drogi morskiej.
- Na jednym skrzyżowaniu może znajdować się zawsze tylko jeden Handlarz.
- Każdy Handlarz musi być zawsze jednoznacznie przypisany do jednego pola przypraw. Oznacza to, że nie można umieścić Handlarza na skrzyżowaniu pomiędzy dwoma polami przypraw.

b) Zdobywanie możliwości handlu



- Jeśli gracz wysłał swojego Handlarza jako pierwszy, wybiera jedną z 10 kart możliwości handlu i kładzie ją przed sobą odkrytą. Następny gracz, który wysła swojego Handlarza, będzie wybierał jedną z pozostałych kart możliwości handlu.
- Gracze mają do wykorzystania łącznie tylko 10 możliwości handlu. Kiedy nie ma już żadnych kart możliwości handlu do wyboru, gracze nie otrzymują nagrody za wysłanie kolejnego Handlarza.

c) Korzystanie z możliwości handlu



- Jeśli gracz zdobył kartę możliwości handlu, może jeszcze w tej samej turze zapłacić 2 surowce wskazane na tej karcie, aby wymienić je na kartę przyprawy. W tym celu oddaje 2 karty surowców do puli zasobów i dobiera wierzchnią kartę ze stosu kart przypraw.
- Gracz może dokonać tej wymiany dowolną liczbę razy w swojej turze, jeśli posiada wystarczającą liczbę potrzebnych surowców.
- W ramach tej akcji nie jest dozwolona wymiana na inną kartę surowca zamiast karty przyprawy.
- Każdy gracz może otrzymać z 1 pola przypraw maksymalnie 1 kartę możliwości handlu. Kiedy chce zdobyć kolejne możliwości handlu, musi wysłać Handlarza na skrzyżowanie przy polu przypraw, przy którym nie ma jeszcze żadnego jego Handlarza.

d) Ochrona przed Złodziejem



- Za każdą możliwość handlu, którą gracz zdobył, może posiadać na ręce o 2 karty więcej, kiedy zostanie wyrzucone „7”.
- Przykładowo gracz, który wysłał swoich Handlarzy na skrzyżowania przy dwóch polach przypraw, posiada 2 karty możliwości handlu oraz może posiadać na ręce 11 kart surowców, gdy zostanie wyrzucone „7”.

e) Karty przypraw



Karty przypraw dzielą się na 3 rodzaje: gałkę muszkatołową, pieprz oraz cynamon. Podczas gry z kartami przypraw obowiązują następujące zasady:

- Karty przypraw pozostają zakryte na ręce gracza tak samo jak inne karty surowców.
- Karty przypraw wliczają się do limitu kart na ręce po wyrzuceniu „7” oraz mogą zostać ukradzione przez Złodzieja.
- Gracz, który zagrał kartę Monopol, może zażądać od pozostałych graczy również kart przypraw, np. może zażądać wszystkich kart pieprzu.
- Gracze mogą handlować między sobą kartami przypraw i wymieniać się nimi za inne przyprawy lub surowce (handel wewnętrzny).
- Handel morski (z bankiem) przyprawami nie jest dozwolony. Tym samym gracze nie mogą wymieniać kart przypraw – obojętne w jakim stosunku – z bankiem na żadne karty surowców ani przypraw.

Karty surowców można uzyskać jedynie poprzez:

- odkrycie pola przypraw,
- wymianę z innymi graczami,
- poprzez wymianę dozwoloną przez posiadaną przez gracza kartę możliwości handlu,
- poprzez kradzież karty z ręki innego gracza w wyniku przestawienia Złodzieja lub Pirata.

3. Wymiana przypraw

***Rada Catanu:** Wszyscy Cataniczycy będą wam bardzo wdzięczni, jeśli uda wam się zaspokoić nasze zapotrzebowanie na przyprawy.*

Zasady:

- Raz w swojej turze gracz może wydać 3 takie same lub 3 różne karty przypraw, aby otrzymać w zamian 2 znaczki specjalne. Odrzucone karty przypraw należy położyć odkryte w stosie kart odrzuconych obok stosu kart przypraw.



- Kiedy stos kart przypraw się wyczerpie, należy zakryć i potasować stos odrzuconych kart przypraw i utworzyć z nich nowy stos kart przypraw.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy będzie miał **14 punktów zwycięstwa** i tym samym wygra ten Rozdział.

Wpisanie wyników do Kroniki

Należy wpisać uzyskane Punkty Zwycięstwa do Kroniki. Ponadto należy zanotować w Kronice, ile znaczników specjalnych zdobył każdy gracz za zlecenie dotyczące przypraw.

Przyznanie Punktów Legendy

- Gracz (lub gracze) z największą liczbą Punktów Zwycięstwa otrzymuje 7 Punktów Legendy.
- Gracz (lub gracze) z drugą w kolejności największą liczbą punktów zwycięstwa otrzymuje 5 Punktów Legendy.
- Gracz (lub gracze) z trzecią w kolejności największą liczbą punktów zwycięstwa otrzymuje 3 Punkty Legendy.
- Jeśli należy przyznać również czwarte miejsce, taki gracz otrzymuje 1 Punkt Legendy.
- Gracz (lub gracze), który uzyskał najwięcej znaczników specjalnych za przyprawy, ale nie zdobył największej liczby Punktów Zwycięstwa, otrzymuje dodatkowe 2 Punkty Legendy. Jeśli wszyscy gracze zdobyli tyle samo znaczników specjalnych, nikt nie otrzymuje dodatkowych Punktów Legendy.

Legendarny zwycięzca

Gracz, który po przydzieleniu ostatnich Punktów Legendy posiada najwyższą ich sumę w Kronice, zostaje zwycięzcą *Morskich legend!* W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który uzyskał więcej Punktów Zwycięstwa w 4 rozdziale. W przypadku dalszego remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Uwagi

Jeśli gracze chcą rozegrać Rozdział 4 bez uprzedniego rozgrywania trzech pierwszych rozdziałów, powinni postępować w następujący sposób:

- Należy grać z 4 składami morskich rozbójników.
- Należy potasować wszystkie karty przyjaciół, a następnie rozdać losowo każdemu graczowi po 3. Niewykorzystaną kartę (lub karty) przyjaciela należy odłożyć z powrotem do woreczka.

Zasady Rozdziału 4 można wykorzystać jako wariant „Przyprawy dla Catanu” również innych scenariuszach rozszerzenia Żeglarze.

Spis elementów

Do gry niezbędne są elementy gry podstawowej *Catan: Gra planszowa*. Sugerujemy, aby posegregować elementy rozszerzeń *Żeglarze* oraz *Morskie legandy* według poniższej listy.

1

4 karty przyjaciół



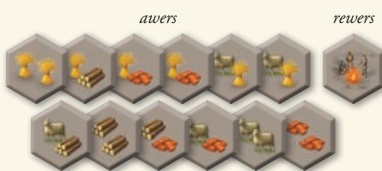
*Uzdrowicielka
Oda*

*Budowniczy
Olaf*

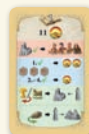
*Kapitan
Dever*

*Kowal
Jerok*

12 kafelków rozbitków



4 osobiste
karty pomocy



5 kart przyjaciół



*Korabniczka
Isa*

*Potężny
Reiko*

*Nieustraszona
Gerhilda*

*Przebiegła
Suna*

*Dyplomatka
Nyala*

1 plansza postępu
„Poszukiwania złota”



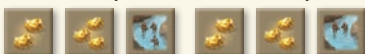
4 osobiste
karty pomocy



12 kafelków złotonojnej rzeki

3 Poszukiwacze złota

2 Poszukiwacze złota



(2x)

(4x)

rewers

(4x)

(2x)

rewers

25 żetonów
rudy darniowej



3

4 Karty Sprzymierzeńców



*Szelma
Lias*

*Pogromca
złodziei Wulf*

*Hazardzistka
Lea*

*Handlarz
Hakon*

1 karta specjalna
„Postrach morskich rozbójników”



15 czarnych
statków
morskich
rozbójników



4 płytki statków



4 osobiste
karty pomocy

16 kart morskich rozbójników



rewers

(3x)

(3x)

(2)

rewers

(2x)

(3x)

(2x)

(1x)



4

10 kart możliwości handlu

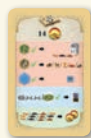


rewers (2x) (2x) (2x) (2x) (2x)

30 kart przypraw



4 osobiste karty pomocy



4 pola przypraw



2 złotonośne rzeki



4 żetony składów morskich



2 pola terenów



Las/Morze Pustynia/Morze

1 pole morza



1 ogólna karta pomocy dla Rozdziału 1 i 2



1 ogólna karta pomocy dla Rozdziału 3 i 4



16 kafelków skrzynek



4 znaczniki osady



2 żetony liczbowe „5” i „6”

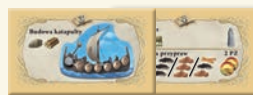


rewers

4 karty kosztu budowy 1 i 2



4 karty kosztu budowy 3 i 4



(2x) rewers

1

19 pól morza



11 pól terenów



Wzgórze (2x) Góry (2x) Pola uprawne (1x) Las (1x) Pastwisko (1x) Złotonośna rzeka (2x) Pustynia (2x)

10 żetonów liczbowych



rewers

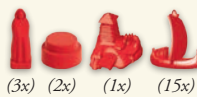
1 Pirat



57 znaczników specjalnych



21 czerwonych figurek



(3x) (2x) (1x) (15x)

21 pomarańczowych figurek



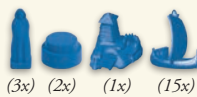
(3x) (2x) (1x) (15x)

10 żetonów portów



3:1 (5x) Wełna (1x) Zboże (1x) Drewno (1x) Ruda żelaza (1x) Glina (1x)

21 niebieskich figurek



(3x) (2x) (1x) (15x)

21 białych figurek



(3x) (2x) (1x) (15x)