

KLAUS TEUBER

CATAN

SCENARIUSZ

NAJLEPSI PRZYJACIELE

Scenariusz dla 3-4 graczy. Autor: Benjamin Teuber

WPROWADZENIE

Na Catanie nastaly czasy altruizmu. Lepiej rozwinięci gracze oddają surowce tym, którym nie poszło tak dobrze. Złodziej jest przedstawiany na odległe obszary, na których nikomu nie przeszkadza. Mało tego, udało się nawet wymyślić sposób, aby w jedną sieć połączyć drogi różnych graczy. Czyżby wszyscy oszaleli?

No tak! Gildie Catanu nagradzają takie dobroduszne zachowanie rozdając „żetony przysług”. Zapewniają one inne korzyści: darmową budowę dróg, karty rozwoju, losowe surowce, preferencyjny handel, a nawet punkty zwycięstwa!

Ech... jeśli dobra wola naprawdę istnieje, to na pewno nie jest elementem tego scenariusza.

ZASADY SCENARIUSZA

Jeśli nie zaznaczono inaczej, podczas gry obowiązują normalne zasady gry *CATAN*[®].

NOWE ELEMENTY

Do rozgrywki niezbędne są elementy z gry *CATAN*[®]. Scenariusz *Najlepsi przyjaciele* zawiera następujące, dodatkowe elementy:

- * 1 plansza gildii
- * 8 znaczników punktów zwycięstwa (PZ)
- * 58 żetonów przysług (podczas rozgrywki dla 3 graczy, z puli należy usunąć żetony oznaczone kropką)
 - 8 żetonów przysług gildii handlarzy (wozy)
 - 8 żetonów przysług gildii kupców (okręty)
 - 8 żetonów przysług gildii budowniczych dróg (łopaty)
 - 17 żetonów przysług gildii uczonych (księgi)
 - 17 żetonów przysług gildii majstrów (cyrkle)



Handlarz Kupiec Budowniczy dróg Uczony Majster dróg



PRZYGOTOWANIE GRY

Grę *CATAN*[®] należy przygotować w normalny sposób.

Planszę gildii należy umieścić obok wyspy.

Podczas rozgrywki dla 3 graczy należy usunąć wszystkie żetony przysług oznaczone kropką. Podczas rozgrywki dla 4 graczy wykorzystywane są wszystkie żetony.

Należy przygotować „pulę” żetonów przysług – wszystkie żetony przysług należy zakryć, a następnie dokładnie wymieszać. Zamiast tego, można umieścić je w nieprzezroczystym woreczku lub pojemniku.

ZDOBYWANIE ŻETONÓW PRZYSŁUG

Gracz może zdobyć żeton przysługi na jeden z 3 sposobów:

- * **Przestawienie złodzieja** (nieszkodliwe).
- * **Oddanie karty surowca** (innemu graczowi).
- * **Połączenie sieci** (swojej z siecią innego gracza).

Jeśli gracz ma otrzymać żeton przysługi, losuje go z zakrytej puli. Gracz trzyma swoje żetony przysług zakryte przed sobą, nie ujawniając ich przeciwnikom. Oczywiście sam może podglądać je w dowolnym momencie.

Uwaga: Gracze nie mogą oddawać innym graczom swoich żetonów przysług. Żetony przysług nie mogą także być wymieniane.

1. Nieszkodliwe przestawienie złodzieja

Gracz otrzymuje 1 żeton przysługi, jeśli, po wyrzuceniu „7” lub zagranii karty „Rycerz”, przestawi złodzieja w jeden z poniższych sposobów:

- * na dowolne pole terenu (także pustynię), przy którym nie znajduje się żadna osada ani miasto **lub**
- * przestawi złodzieja na pustynię i zdecyduje się nie kraść żadnej karty surowca od gracza, którego osada lub miasto graniczy z pustynią.

2. Oddanie karty surowca

Podczas swojej tury gracz może zaoferować przeciwnikowi 1 kartę surowca. Przeciwnik ten musi mieć tyle samo lub mniej **widocznych** punktów zwycięstwa od tego gracza. Przeciwnik ten może przyjąć ofertę lub ją odrzucić. Może także poprosić o inny surowiec. Jeśli oferta zostanie odrzucona, gracz może zaoferować kartę innemu przeciwnikowi (nadal pamiętając o ograniczeniu dotyczącym liczby widocznych punktów zwycięstwa). Jeśli ktokolwiek przyjmie ofertę gracza, otrzymuje on 1 żeton przysługi.

Uwaga: Podczas swojej tury gracz może oddać tylko 1 kartę surowca.

3. Połączenie sieci

Sieć to wszystkie połączone ze sobą drogi, miasta i osady jednego koloru. Jeśli gracz wybuduje drogę w taki sposób, że po raz pierwszy połączy nią jedną ze swoich sieci z siecią przeciwnika, przeciwnik otrzymuje 1 żeton przysługi, natomiast gracz losuje dla siebie 3 żetony przysług.

Gracz otrzymuje żeton przysługi tylko za pierwsze połączenie sieci w różnym kolorze. Jeśli te same sieci zostaną połączone ponownie, to nikt nie otrzymuje żetonu przysługi.

Przykład: Czerwony gracz buduje drogę oznaczoną „A” i w ten sposób łączy swoją dolną sieć, z siecią niebieskiego gracza. Niebieski gracz otrzymuje 1 żeton przysługi, natomiast czerwony 3. Jeśli czerwony lub niebieski wybuduje drogę na trasie „B”, to żaden z nich nie otrzyma kolejnych żetonów przysług. Jednakże, jeśli dowolny z nich wybuduje drogę na trasie „C”, to obaj otrzymają żetony przysług, ponieważ dopiero wtedy nastąpi połączenie górnej czerwonej sieci z siecią gracza niebieskiego.



Gracz nie otrzymuje żadnych żetonów przysług za połączenie swoich własnych sieci.

Jeśli 2 sieci zostaną połączone podczas przygotowania gry, nikt nie otrzymuje żetonów przysług.

Jeśli gracz wybuduje drogę w taki sposób, że równocześnie połączy swoją sieć z sieciami dwóch różnych graczy, to nadal otrzymuje tylko 3 żetony przysług. Właściciele pozostałych dwóch sieci otrzymują po 1 żetonie przysługi. Gracz decyduje, który z przeciwników losuje swój żeton jako pierwszy.

KORZYSTANIE Z ŻETONÓW PRZYSŁUG

Podczas swojej tury gracz może zwrócić lub wymienić swoje żetony przysług.

1. Zwrócenie żetonów przysług

Gracz zwraca żetony przysług poprzez odłożenie ich na odpowiednie gildie wydrukowane na planszy gildii:

- * handlarze wymagają 1 (szarego) żetonu wozu,
- * kupcy wymagają 1 (niebieskiego) żetonu okrętu,
- * budowniczy dróg wymagają 1 (cegłanego) żetonu łopaty,
- * uczeni wymagają 2 (żółtych) żetonów ksiąg,
- * majstrowie wymagają 2 (zielonych) żetonów cyrkla.

Za zwrócenie żetonów przysług gracz otrzymuje „przysługi” od poszczególnych gildii.

Gracz musi natychmiast wykorzystać otrzymaną przysługę. Przysługi nie można zachować na później.

Uwaga: Gracz nie może zwrócić żetonów przysług w tej samej turze, w której je otrzymał. Musi z tym poczekać do swojej kolejnej tury.

Każdy żeton przysługi zapewnia inną przysługę:

- * **Przysługa handlarza:** Gracz wymienia 1 kartę surowca na 1 inną, wybraną przez niego, dostępną kartę. Gracz może wykonać tę akcję maksymalnie dwa razy podczas swojej tury.
- * **Przysługa kupca:** Gracz bierze z banku 1 dowolną dostępną kartę surowca.
- * **Przysługa budowniczego dróg:** Gracz buduje za darmo 1 drogę.

- * **Przysługa uczonego:** Gracz losuje za darmo 1 kartę rozwoju.
- * **Przysługa majstra:** Gracz bierze 1 żeton punktu zwycięstwa. W celu pokazania, kto posiada najwięcej PZ, gracze powinni trzymać te żetony odkryte przed sobą. (Liczba posiadanych PZ może wpływać na możliwość oddawania kart surowców innym graczom.)

2. Wymiana żetonu przysługi

Jeśli podczas swojej tury gracz nie wykona żadnej akcji gildii, może wymienić 1 żeton przysługi na nowy żeton z puli. Najpierw losuje nowy żeton z zakrytej puli. Następnie wybiera jeden ze swoich żetonów przysługi i odkłada go do puli. Gracz może zwrócić do puli żeton, który właśnie wylosował.

KONIEC GRY

Rozgrywkę wygrywa gracz, który w swojej turze osiągnie 11 punktów zwycięstwa. Jeśli tak się stanie, gra natychmiast się kończy.

WARIANT DLA 5-6 GRACZY

Aby rozegrać ten scenariusz w 5 lub 6 osób, gracze potrzebują dodatku *CATAN 5/6* oraz drugiego egzemplarza niniejszego scenariusza.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, podczas rozgrywki należy korzystać z zasad gry *CATAN*[®], dodatku dla 5-6 graczy oraz zasad niniejszego scenariusza dla 3-4 graczy.

Podczas rozgrywki dla 5 graczy, należy normalnie przygotować grę *CATAN*[®] w wersji dla 5 graczy. Do gry wykorzystuje się wszystkie żetony przysług z pierwszego egzemplarza scenariusza *Najlepsi przyjaciele* (58) oraz wszystkie oznaczone kropką żetony przysług z drugiego egzemplarza scenariusza.

Podczas rozgrywki dla 6 graczy, należy normalnie przygotować grę *CATAN*[®] w wersji dla 6 graczy. Do gry wykorzystuje się wszystkie nieoznaczone kropką żetony przysług z obu kopii scenariusza *Najlepsi przyjaciele* (88).

Gracze nie mogą używać żetonów przysług w fazie budowy poza kolejnością. Jeśli gracz otrzyma żeton przysługi podczas fazy budowy poza kolejnością, może z niego skorzystać podczas swojej najbliższej tury.

TWÓRCY SCENARIUSZA

Projekt scenariusza: Benjamin Teuber

Rozwinięcie scenariusza: Scenariusz bazuje na grze *CATAN*[®] autorstwa Klaus Teubera. Scenariusz rozwinął Klaus Teuber.

Grafiki: Michael Menzel

Produkcja i opracowanie zasad: Zespół Mayfair Games oraz zespół Catan GmbH

Testerzy: Dominik Sarma, Mimi, Constantin Vasconi, Marissa del Amo, Arnd Beenen, Gero Zahn, Pete Fenlon, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Kurt H. Fischer, Bruce Glassco, Ron Magin, Dallas Pitt, David Platick, Alan Roireau

Tłumaczenie: Michał Walczak-Ślusarczyk

Wersja polska: Galakta

CATAN

Copyright © 2015 Catan GmbH. Wersja polska - Galakta, na licencji Catan GmbH. *Catan*, *Osadnicy z Catanu*, *Catan - Scenariusze*, logo „Słońce Catanu” oraz *Catan: Najlepsi przyjaciele* są znakami towarowymi Catan GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Polsce

www.catan.com, www.kosmos.de, www.galakta.pl