

CATAN

—DODATEK DLA 5-6 GRACZY—

ODKRYWCY I PIRACI

Ogólny komentarz do zasad

Do przeprowadzenia rozgrywki gracze zawsze będą potrzebować „CATAN – Gra planszowa”, „CATAN - dodatek dla 5/6 graczy” oraz odpowiednich elementów z rozszerzenia „Odkrywczy i Piraci”.

W tej instrukcji zostały wymienione tylko dodatkowe elementy, pochodzące z niniejszego dodatku oraz zmiany przygotowania i zasad poszczególnych scenariuszy.

Przed pierwszą rozgrywką

Należy ostrożnie wypchnąć elementy z kartonowych ramek:

- Części ramki oznaczone „D3” oraz „EG” należy odłożyć z powrotem do pudełka.
- Do woreczka należy schować tabliczkę „Pola i żetony z liczbami z dodatku OiP dla 5/6 graczy” oraz wszystkie następujące elementy:
- 4 pola morza „EE”
- 6 standardowych pól terenu „E” (zielone: góry, pole uprawne, las; pomarańczowe: góry, wzgórze, pastwisko)
- 2 pola ze złotonością rzeką (1 zielone; 1 pomarańczowe)

Uwaga: W celu ułatwienia graczom rozdzielania elementów poszczególnych dodatków i rozszerzeń, sześciokątne pola z „Odkrywców i Piratów” dla 5-6 graczy zostały oznaczone następującym symbolem: 

Znajduje się on z przodu żetonów, w ich lewym dolnym narożniku.

- 6 żetonów z liczbami (zielone: 2, 5, 9; pomarańczowe: 3, 4, 10)
- 2 żetony Obozów piratów: 9, 10.

Do drugiego woreczka należy schować tabliczkę „Pionki z dodatku OiP dla 5/6 graczy” oraz pozostałe elementy:

- 2 zestawy pionków w kolorach zielonym oraz brązowym (po 4 osady portowe, 9 pionków jednostek, 3 statki, 2 osadników, 3 znaczniki oraz po 1 statku pirackim).
- 12 worków przypraw, 2 ławice ryb

Elementy niezbędne do gry w poszczególne scenariusze

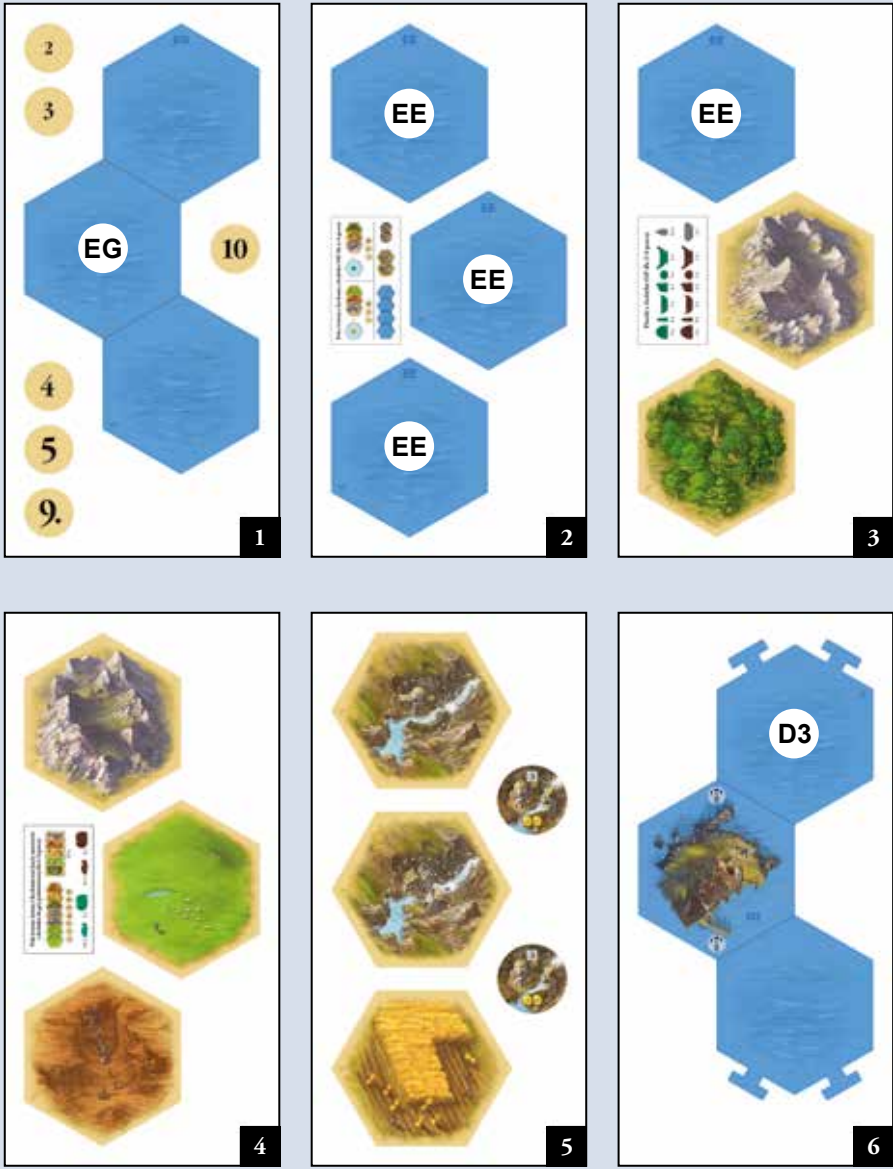
- A) Odpowiednie materiały związane ze scenariuszem, pochodzące z „Odkrywców i Piratów”.
- B) Odpowiednie elementy z gry podstawowej (woreczek „GRA PODSTAWOWA: Standardowe pola + żetony z liczbami”.
- C) Z dodatku dla 5/6 graczy do gry podstawowej:

- 4 części ramowe (oznaczone „BA”)
- 7 pól terenu: 2 x pastwisko, 2 x góry, 1 x las, 1 x pole uprawne, 1 x wzgórze.
- 7 żetonów z liczbami: 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10
- 2 zestawy pionków (po 5 osad i 15 dróg)
- 25 kart surowców

Elementy te należy spakować do jednego woreczka wraz z tabliczką „Pola terenu, żetony z liczbami oraz karty surowców z dodatku do gry podstawowej dla 5/6 graczy”. Ramki „BA” będą używane wraz z elementami z tego woreczka.

D) Elementy z tego dodatku (patrz wyżej).

Ilustracje przedstawiające elementy z innych zestawów do gry CATAN znajdują się na stronie 6.



I. Przygotowanie małych obszarów podczas rozgrywki w scenariusz „Obozy Piratów”

1) Przygotowanie ramki

Korzystając z obrazka znajdującego się na kolejnej stronie, należy przygotować planszę.

Uwaga: element „D3” (Rada Catanu) nie pełni w tym scenariuszu żadnej dodatkowej roli i należy go traktować jak normalne pole morza.

Z woreczka podpisanego „ZIELONE I POMARAŃCZOWE Pola standardowe + żetony z liczbami” należy wyjąć 2 pola morza, jedno z pomarańczowym i jedno z zielonym oznaczeniem na odwrocie.

Pola te należy rozłożyć na planszy tak, jak to pokazano na rysunku.

2) Przygotowanie wyspy startowej

Pola terenu oraz żetony z liczbami należy ułożyć na obszarze **wyspy startowej**. Potrzebne będą do tego elementy znajdujące się w woreczkach „GRA PODSTAWOWA: Standardowe pola + żetony z liczbami” oraz „Pola terenu, żetony z liczbami oraz karty surowców z dodatku do gry podstawowej dla 5/6 graczy”.

Wszystkie 21 pól terenu należy wymieszać zakrytych.

Pola terenu należy losowo rozłożyć, stroną z terenem do góry, na obszarze wyspy startowej.

Następnie należy na nich rozłożyć 22 żetony z liczbami tak, jak to pokazano poniżej.

3) Przygotowanie pól na nieodkryte obszary

Dla **nieodkrytych** obszarów należy odszukać następujące elementy:

- Z woreczka oznaczonego „ZIELONE I POMARAŃCZOWE Pola standardowe + żetony z liczbami” należy wyjąć 14 pozostałych standardowych pól terenu (w tym 2 pola morza) oraz wszystkie 12 żetonów z liczbami.
- Z woreczka „Pola terenu i żetony z liczbami z dodatku OiP 5/6” należy wyjąć 6 standardowych pól terenu i żetonów z liczbami.
- Z woreczka „OBOZY PIRATÓW” należy wyjąć wszystkie 6 pól złotoności rzeki oraz obozów piratów.
- Z woreczka „Pola terenu i żetony z liczbami z dodatku OiP 5/6” należy wyjąć dodatkowe 2 pola złotoności rzeki i obozów piratów.

4) Ułożenie nieodkrytych obszarów

Następnie należy rozłożyć wszystkie 28 pól nieodkrytych obszarów.

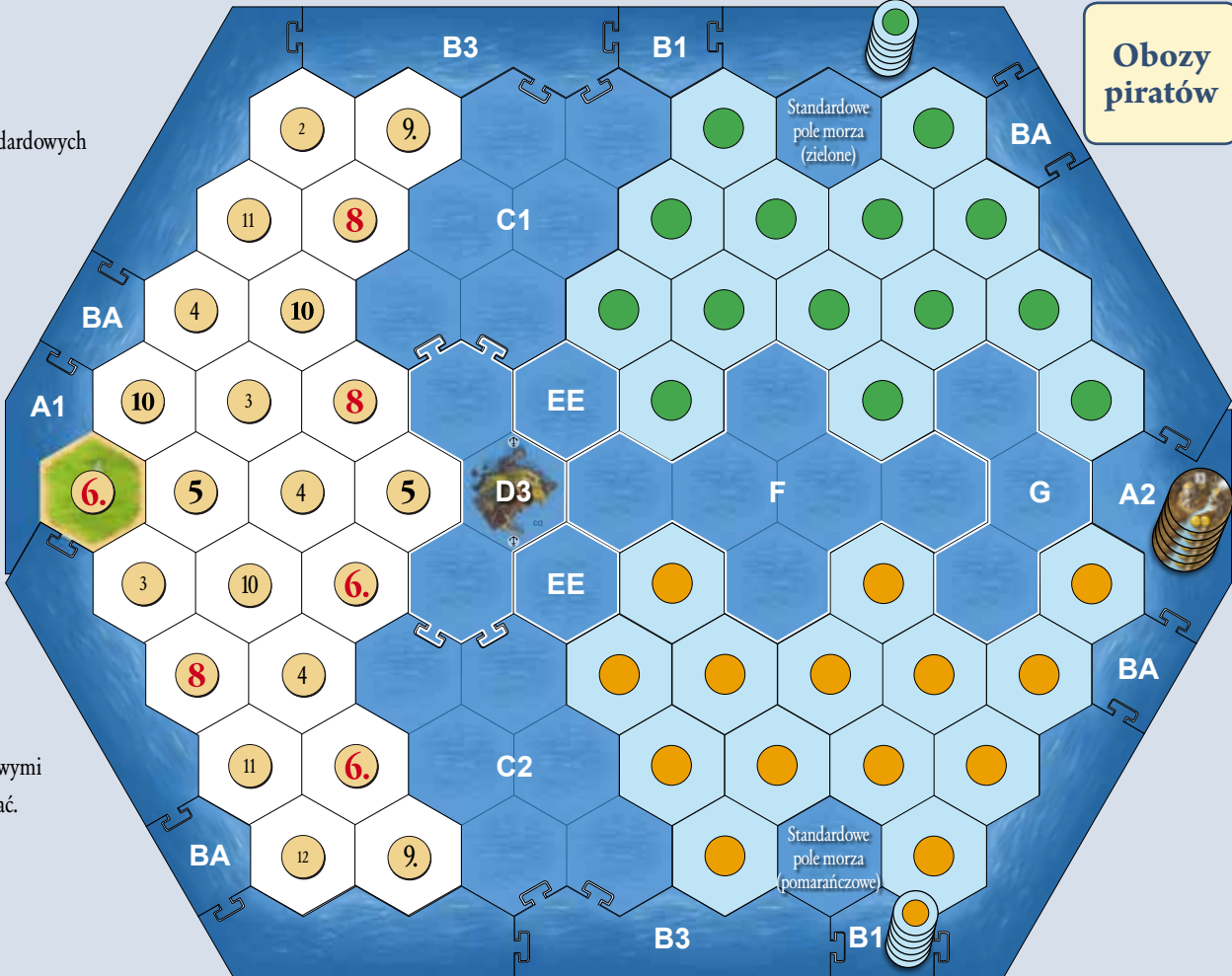
Najpierw należy podzielić je na dwa stosy zgodnie z pomarańczowymi i zielonymi oznaczeniami na odwrocie.

Każdy stos należy osobno potasować, a następnie pochodzące z niego pola terenu należy rozłożyć tak, jak to pokazano na rysunku.

8 żetonów obozów piratów należy zakryć, wymieszać i ustawić na ramce w formie talii (liczbami do dołu).

18 żetonów z liczbami należy podzielić na dwa stosy zgodnie z pomarańczowymi i zielonymi oznaczeniami na odwrocie. Każdy stos należy zakryć i wymieszać.

Oba stosy należy potem ustawić na ramce, w pobliżu obszaru w ich kolorze.



IIa. Budowa środkowego obszaru w scenariuszu „Ryby dla Catanu”

1) Przygotowanie ramki

Korzystając z obrazka znajdującego się na kolejnej stronie należy przygotować planszę.

Z woreczka podpisanego „ZIELONE I POMARAŃCZOWE Pola standardowe + żetony z liczbami” należy wyjąć 2 pola morza, jedno z pomarańczowym i jedno z zielonym oznaczeniem na odwrocie.

Pola te należy rozłożyć na planszy tak, jak to pokazano na rysunku.

2) Przygotowanie wyspy startowej

Wyspę startową należy przygotować tak, jak to opisano w sekcji „I”.

Rysunek przygotowanej planszy znajduje się na stronie 5.

3) Przygotowanie pól na nieodkryte obszary

Dla nieodkrytych obszarów należy odszukać następujące elementy:

- Z woreczka „ZIELONE I POMARAŃCZOWE Pola standardowe + żetony z liczbami” należy wyjąć 12 pozostałych standardowych pól terenu (bez pól morza) oraz wszystkie 12 żetonów z liczbami.
- Z woreczka „Pola terenu i żetony z liczbami z dodatku OiP 5/6” należy wyjąć 6 standardowych pól terenu i żetony z liczbami.
- Z woreczka „OBOZY PIRATÓW” należy wyjąć wszystkie 6 pól złotoności rzeki oraz obozów piratów.
- Z woreczka „Pola terenu i żetony z liczbami z dodatku OiP 5/6” należy wyjąć dodatkowe 2 pola złotoności rzeki i obozów piratów.
- Z woreczka „Ryby dla Catanu” należy wyjąć wszystkie 6 żetonów z rybami.

4) Ułożenie nieodkrytych obszarów

Pola terenu i żetony z liczbami wybrane zgodnie z tym, co opisano w punkcie 3), należy rozłożyć tak, jak to opisano w sekcji „I”.

IIb. Budowa środkowego obszaru w scenariuszu „Przyprawy dla Catanu”

1) Przygotowanie ramki

Korzystając z obrazka znajdującego się na kolejnej stronie należy przygotować planszę.

Z woreczka podpisanego „ZIELONE I POMARAŃCZOWE Pola standardowe + żetony z liczbami” należy wyjąć 2 pola morza, jedno z pomarańczowym i jedno z zielonym oznaczeniem na odwrocie.

Pola te należy rozłożyć na planszy tak, jak to pokazano na rysunku.

2) Przygotowanie wyspy startowej

Wyspę startową należy przygotować tak, jak to opisano w sekcji „I”.

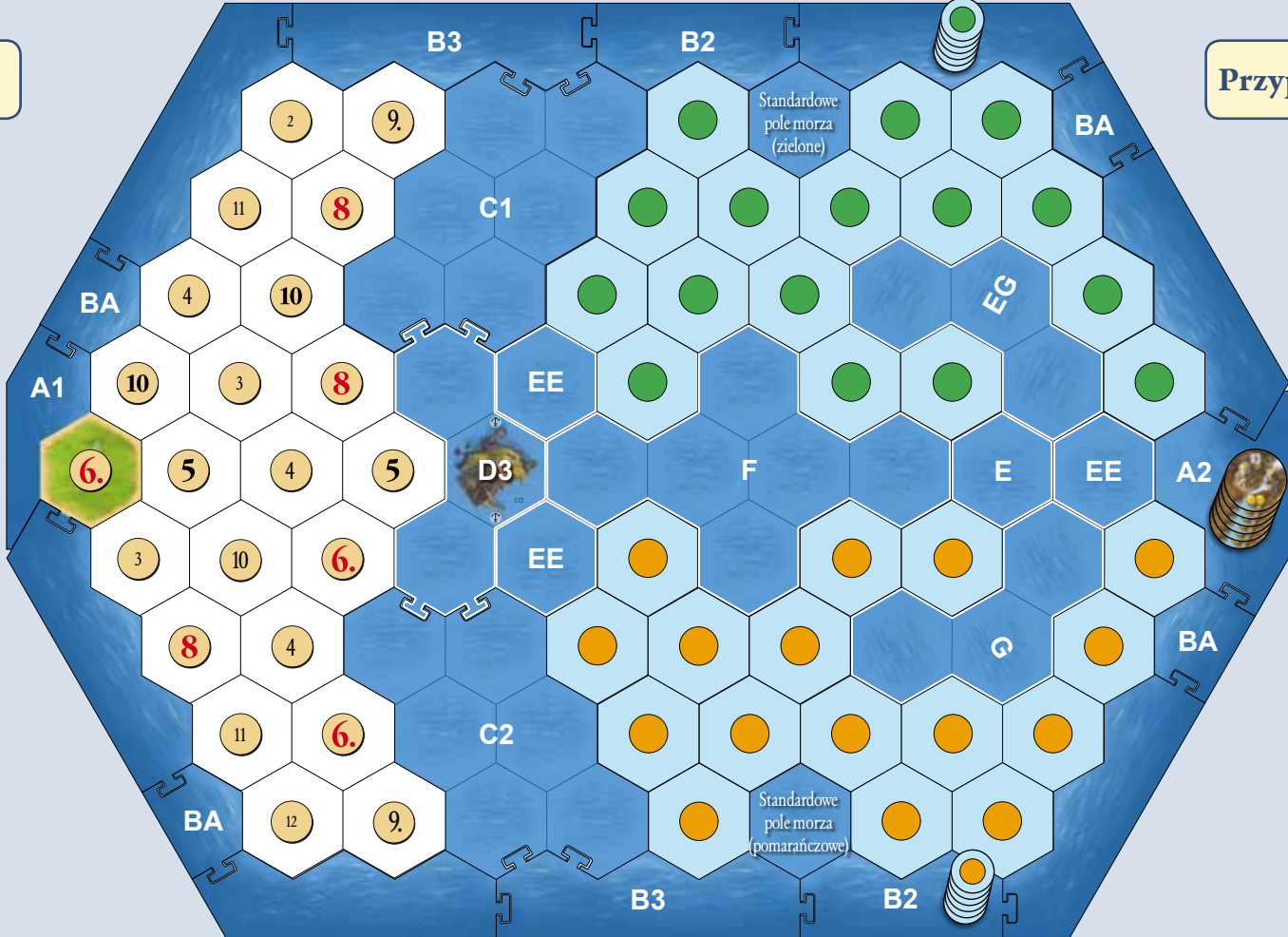
3) Przygotowanie pól na nieodkryte obszary

Dla nieodkrytych obszarów należy odszukać następujące elementy:

- Z woreczka „ZIELONE I POMARAŃCZOWE Pola standardowe + żetony z liczbami” należy wyjąć 14 pozostałych standardowych pól terenu (w tym 2 pola morza) oraz wszystkie 12 żetonów z liczbami.
- Z woreczka „Pola terenu i żetony z liczbami z dodatku OiP 5/6” należy wyjąć żetony z liczbami i 6 standardowych pól terenu.
- Z woreczka „Przyprawy dla Catanu” należy wyjąć wszystkie 6 żetonów z przyprawami.
- Z woreczka „Ryby dla Catanu” należy wyjąć wszystkie 6 żetonów z rybami.

4) Ułożenie nieodkrytych obszarów

Pola terenu i żetony z liczbami wybrane zgodnie z tym, co opisano w punkcie 3), należy rozłożyć tak, jak to opisano w sekcji „I”.



III. Budowa dużego obszaru w scenariuszu „Odkrywczy i Piraci“

1) Przygotowanie ramki

Korzystając z obrazka znajdującego się na kolejnej stronie, należy przygotować planszę. Z woreczka podpisanego „ZIELONE I POMARAŃCZOWE Pola standardowe + żetony z liczbami” należy wyjąć 2 pola morza, jedno z pomarańczowym i jedno z zielonym oznaczeniem na odwrocie. Pola te należy rozłożyć na planszy tak, jak to pokazano na rysunku.

2) Przygotowanie wyspy startowej

Wyspę startową należy przygotować tak, jak to opisano w sekcji „I”. Rysunek przygotowanej planszy znajduje się na stronie 7.

3) Przygotowanie pól na nieodkryte obszary

- Dla nieodkrytych obszarów należy odszukać następujące elementy:
- Z woreczka „ZIELONE I POMARAŃCZOWE Pola standardowe + żetony z liczbami” należy wyjąć 14 pozostałych standardowych pól terenu (w tym 2 pola morza) oraz wszystkie 12 żetonów z liczbami.
 - Z woreczka „Pola terenu i żetony z liczbami z dodatku OiP 5/6” należy wyjąć 6 standardowych pól terenu i żetony z liczbami“.
 - Z woreczka „OBOZY PIRATÓW” należy wyjąć wszystkie 6 pól złotonośnej rzeki oraz obozów piratów.
 - Z woreczka „Pola terenu i żetony z liczbami z dodatku OiP 5/6” należy wyjąć dodatkowe 2 pola złotonośnej rzeki i obozów piratów.
 - Z woreczka „Ryby dla Catanu” należy wyjąć wszystkie 6 żetonów z rybami.
 - Z woreczka „Przyprawy dla Catanu” należy wyjąć wszystkie 6 żetonów z przyprawami.

4) Ułożenie nieodkrytych obszarów

Pola terenu i żetony z liczbami wybrane zgodnie z tym, co opisano w punkcie 3), należy rozłożyć tak, jak to opisano w sekcji „I”.

Pola terenu i żetony z liczbami niezbędne do przygotowania nieodkrytych obszarów

ZIELONE I POMARAŃCZOWE Pola standardowe + żetony z liczbami

 =      

3 4 5 6 9 10

 =      

4 5 8 9 10 11

Pola terenu, żetony z liczbami i karty surowców z dodatku do gry podstawowej dla 5/6 graczy

2 4 5 6 8 9 10

25 x

OBOZY PIRATÓW

RYBY DLA CATANU

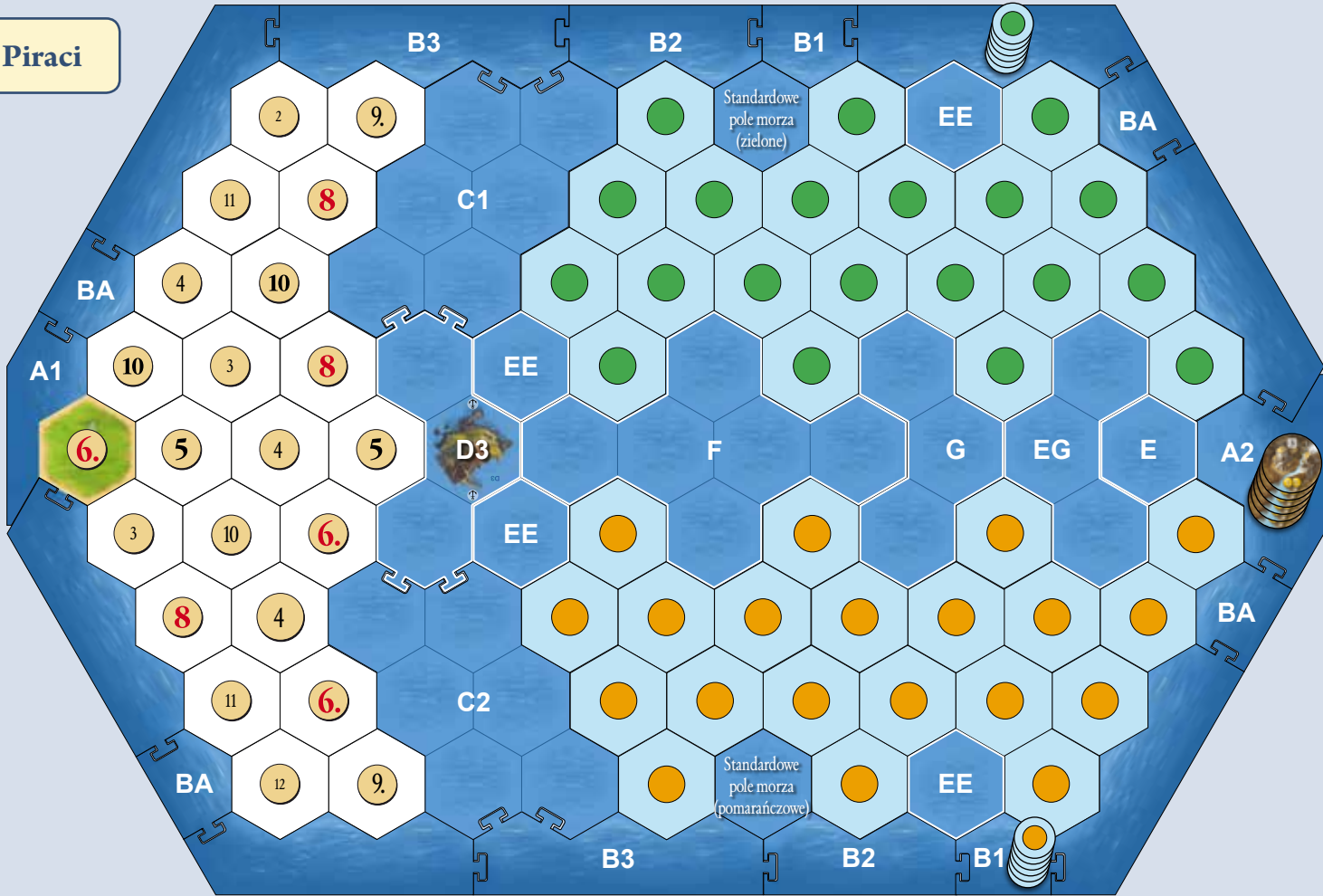
     

PRZYPRAWY DLA CATANU

Odkrywczy i Piraci



Przebieg gry

Rozgrywka przebiega według tych samych zasad, co w wersji dla 2-4 graczy, z jednym wyjątkiem! Tak jak zwykle, gracz podczas swojej tury (gracz A) wykonuje trzy akcje:

- 1) Rzuca kostkami, aby określić rodzaj zysku w postaci surowców.
- 2) Może handlować i budować.
- 3) Porusza swoje statki i wykonuje akcje z nimi związane.

Wyjątek:
Po tym, jak gracz A zakończy swoją turę, następuje dodatkowa faza budowy: wszyscy pozostali gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, mogą budować. Podczas specjalnej fazy budowy gracze nie mogą handlować ani z bankiem, ani z innymi graczami. Nie mogą także poruszać swoich statków ani kupować surowców przy pomocy złota.

W praktyce wygląda to następująco:
Gracz A zakończył budowę. Zanim jednak przekaże kości do gracza po jego lewej (następnego w kolejce), pyta pozostałych graczy, czy ktoś chce coś wybudować. Jeśli tylko jeden gracz będzie chciał to zrobić, to może to zrobić natychmiast. Jeśli jednak będzie kilku chętnych, wówczas znaczenie ma kolejność, w której gracz siedzą: jako pierwszy budować może gracz siedzący najbliżej gracza A po jego lewej, a później mogą to robić pozostali, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następnie normalnie rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

