

Klaus Teuber

OSADNICY — Z CATANU —



Gra Kościana

Zawartość pudełka

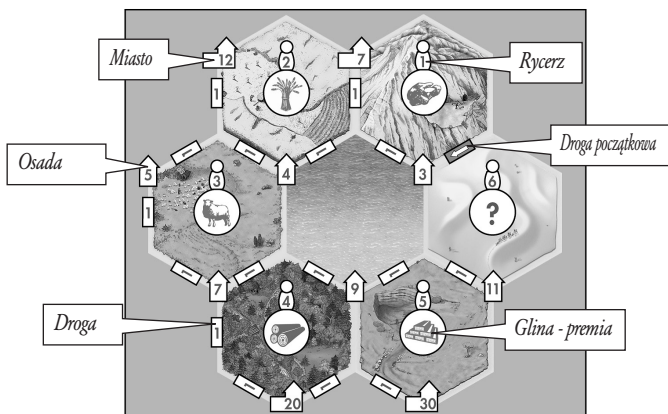
- 6 kości surowców
- notes z 60 planszami

Przygotowanie

Każdy z graczy otrzymuje jedną kartkę z mapą wyspy. Ponadto do gry będzie niezbędny jeszcze ołówek. Należy przygotować kości surowców i wyznaczyć gracza początkowego.

O co tutaj chodzi

Plansza przedstawia jedną z wysepek Catanu, na której zaznaczono symbole dla dróg, osad, miast oraz rycerzy.



Podczas rozgrywki każdy z graczy usiłuje wybudować na własnej wyspie jak najwięcej dróg, osad, miast i rycerzy.

Budowanie: Polega na oznaczeniu odpowiedniego symbolu poprzez umieszczenie krzyżyka, koła bądź przez wypełnienie obrysu.

Budowanie wymaga surowców. Surowce są zdobywane podczas rzutu kośćmi. Na każdej kości znajduje się po jednym symbolu przedstawiającym wełnę, zboże, glinę, rudę, drewno oraz złoto. Przykładowo, za wybudowanie drogi należy zapłacić 1 glinę oraz 1 drewno. Gracz może wybudować drogę tylko wtedy, gdy wyrzucił na kościach oba te surowce.



Głina

Drewno

Wełna

Zboże

Ruda

Złoto

Po zakończeniu budowy (oznaczeniu odpowiedniego symbolu na kartce), gracz zdobywa tyle punktów, ile wskazuje wartość tego symbolu. Zwycięzcą gry zostaje ten, kto po zakończeniu rozgrywki posiada najwięcej punktów.

Rozgrywka

Rozpoczyna gracz początkowy. Wykonuje do trzech rzutów kośćmi, buduje wykorzystując wyrzucone surowce i dopisuje sobie zdobyte punkty. Potem przychodzi kolej następnego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

1. Rzut

W swojej kolejce gracz może wykonać **trzy rzuty**. Po pierwszym rzucie odkłada dowolną ilość kości na bok po czym ponawia rzut pozostałymi kośćmi. Po drugim rzucie może odłożyć na bok kolejne kości. Wykonując ostatni rzut (trzeci) może wykorzystać również te kości, które wcześniej odłożył na bok.

Wynik uzyskany na kościach po trzecim rzucie jest ostateczny.

Oczywiście gracz może ustalić swój wynik jaki otrzymał już po pierwszym lub drugim rzucie.

Otrzymane na kościach surowce można jeszcze zmienić wykorzystując zasady dla surowców - premii (strona 5) lub wymieniając złoto (strona 6).

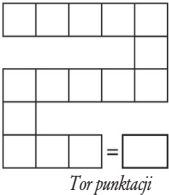
2. Budowa

Powyżej mapy wyspy zaznaczono, jakie surowce są wymagane do budowy drogi, osady, miasta lub wystawienia rycerza. Przykładowo gracz, który wystawia rycerza, odkłada na bok po jednej kości przedstawiającej rudę, wełnę oraz

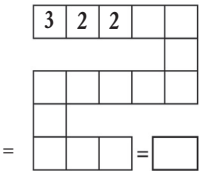
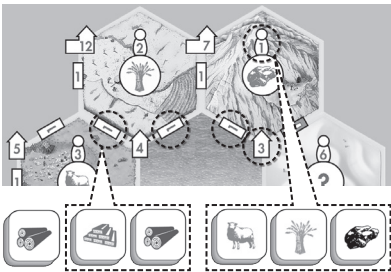
Koszty budowy

zboże. Następnie używając ołówka zakreśla na swojej planszy symbol rycerza. W analogiczny sposób należy postępować budując drogę, osadę lub miasto. Można wybudować kilka obiektów, jeśli gracz posiada odpowiednie surowce wyrzucone na kościach.

Następnie gracz wpisuje wartość punktową oznaczonego obiektu w pierwsze wolne pole toru punktacji (pierwsze pole toru znajduje się w jego lewym górnym rogu).
 Jeśli podczas jednej kolejki gracz wybudował kilka obiektów, dodaje ich wartości, po czym wpisuje otrzymaną sumę na torze punktacji.



Ważne: Jeśli w swojej kolejce gracz nie wybudował żadnego obiektu, oznacza pole toru krzyżykiem, za który otrzymuje dwa punkty karne.



Przykład: W swojej pierwszej kolejce gracz wybudował osadę i otrzymał za to 3 punkty. W następnej kolejce wybudował dwie drogi i otrzymał 2 punkty. Gracz zakreślił na mapie symbole przedstawiające wybudowane drogi i osadę.
 W swojej trzeciej kolejce wyrzucił przedstawione na rysunku surowce. Odkłada na bok drewno oraz glinę i buduje drogę. Następnie wykorzystując pozostałą mu wełnę, rudę oraz zboże, zakreśla na mapie symbol rycerza. Droga oraz rycerz przynoszą po jednym punkcie. Gracz wpisuje 2 punkty w trzecie pole swojego toru.

Zasady budowy: Co i gdzie wolno zbudować

Droga: Budowa drogi kosztuje 1 glinę oraz 1 drewno i zawsze ma wartość 1 punktu. Pierwsza droga (droga początkowa) znajduje się już na mapie (jest wybudowana) i nie wymaga surowców. Kolejne drogi są budowane i do niej dokładane - nowa droga musi przylegać do drogi, która już została wybudowana.

Osada lub miasto nie blokują dalszej rozbudowy drogi (również w przypadku, jeśli osada lub miasto nie zostały jeszcze wybudowane).

Osada: Za budowę osady trzeba zapłacić po jednej kości drewna, gliny, zboża oraz wełny. Nowa osada może być wybudowana jedynie wtedy, gdy przylega do wybudowanej drogi. Ponadto osady muszą być budowane w kolejności rosnących wartości punktowych (najpierw osada o wartości 3 punktów, następnie 4 punktów itd.).

Miasto: Budowa miasta kosztuje 3 rudy oraz 2 zboża. Przy budowie miasta obowiązują te same zasady co dla osad. Nowe miasto może być budowane jedynie przy wybudowanej drodze, a dodatkowo należy zachować kolejność wynikającą z ich wartości punktowych.

Rycerz: Wystawienie rycerza kosztuje po jednej kości rudy, wełny oraz zboża. Również rycerze muszą być wystawiani w kolejności wynikającej z ich wartości punktowych.

Gdy gracz umieści na mapie danego rycerza, to **raz w ciągu całej gry** może wykorzystać jako premię surowiec przedstawiony obok tego rycerza (opisano to w następnym akapicie).

Surowce - premia

Jeśli gracz umieścił na mapie rycerza, może jednokrotnie podczas gry wymienić dowolny inny surowiec na ten, który jest przedstawiony obok tego rycerza. Po wykonaniu ostatniego rzutu, gracz obraca jedną z kości tak, aby przedstawiała taki sam symbol, jaki znajduje się na mapie obok posiadanego (zaznaczonego) rycerza.

Na koniec używając ołówka należy zaznaczyć na mapie, że ten surowiec - premia został już wykorzystany.

Jeśli na mapie zostanie umieszczony ostatni rycerz (o wartości 6 punktów), można otrzymać dzięki niemu dowolny surowiec - premię. Ponieważ na mapie znajdują się symbole sześciu rycerzy, gracz może dysponować nawet sześcioma surowcami - premii (o ile umieści na mapie wszystkich rycerzy). W tej samej kolejce można wykorzystać kilka surowców - premii.

Wymiana złota

Po uzyskaniu ostatecznego wyniku rzutu można wymienić dwie kości przedstawiające złoto na inny, dowolny surowiec. Jedna z kości przedstawiających złoto jest obracana na stronę z wybranym surowcem, natomiast druga nie jest już wykorzystywana. Przykładowo 2 złota można wymienić za 1 rudę albo 1 glinę lub dowolny inny surowiec.

Wykorzystując samo złoto nie da się wybudować niczego - najpierw należy je wymienić na inny surowiec. Pojedyncza kość ze złotem jest zatem bezużyteczna.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy każdy z graczy zakończy swoją 15 kolejkę (wszystkie 15 pól toru punktacji zostanie wypełnionych). Gracze sumują uzyskane punkty. Za każdy krzyżyk na torze punktacji, gracz musi odjąć dwa punkty od swojego wyniku. Zwycięzcą zostaje gracz, który posiada najwięcej punktów.

Autor: Klaus Teuber

www.klausteuber.de

Grafika: www.fine-tuning.de

Ilustracje: Tanja Donner

© 1996 KOSMOS Verlag, Stuttgart

Oryginalny tytuł: DIE SIEDLER VON CATAN - DAS WÜRFELSPIEL



GALAKTA

ul. Trawniki 4

30-660 Kraków

Tel. (12) 425-57-87

www.galakta.pl