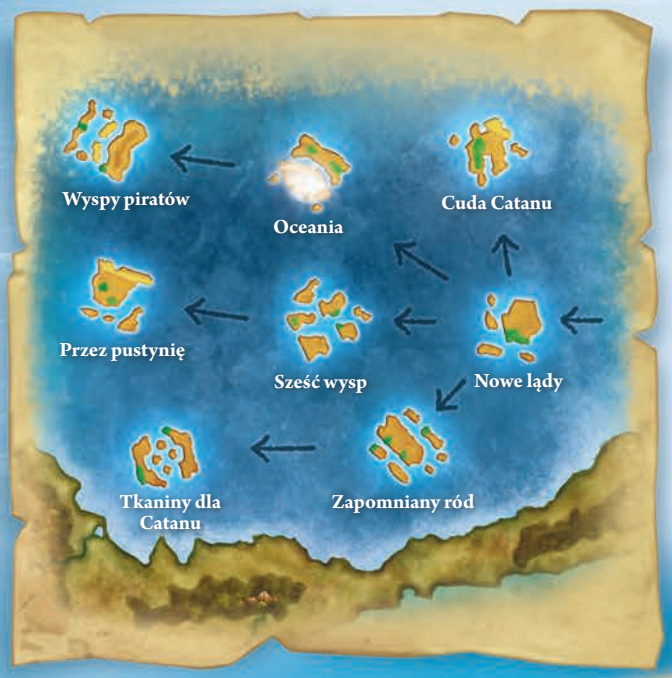
CATAN

DODATEK DLA 5-6 GRACZY

ŻEGLARZE

Wielkie odkrycia Catanu

Zapraszamy do odbycia podróży po Catanie. Poznacie historię tego świata biorąc udział w kilku słynnych rejsach, które przyczyniły się do jego skolonizowania. Poniższa mapa przedstawia 8 miejsc, które można odwiedzić podczas tych wypraw. Wy także pokochacie dzieje Catanu! Na kampanię składa się 8 scenariuszy. Celem pierwszych czterech jest zapoznanie graczy z regułami dodatku „Żeglarze" - są rozgrywane według podstawowych zasad. Scenariusze od nr 5 do 8 są bardziej skomplikowane i wprowadzają do gry kilka nowych reguł. Dlatego wskazanym jest, aby rozgrywać je z zachowaniem przedstawionej niżej kolejności. Scenariusz nr 9 można rozgrywać wykorzystując dowolne z zasad opisanych w instrukcji.



ZAWARTOŚĆ

2 ramki morza
7 pól morza
3 pola lądu
- 2 x Złotonośna rzeka
- 1 x Pustynia

1 port z wełną
6 kart kosztów budowy
30 znaczników
15 brązowych statków
15 zielonych statków
1 instrukcja

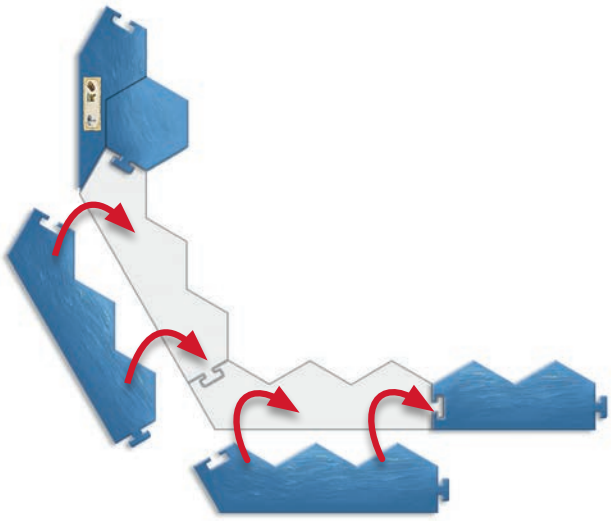
SCENARIUSZE I ELEMENTY DLA 5 I 6 GRACZY

PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas rozgrywki obowiązują zasady opisane w instrukcji do rozszerzenia „Żeglarze“. Dokładny opis elementów niezbędnych do przygotowania każdego scenariusza znajdują się w sekcji „Elementy“.

Wskazówka: W celu ułatwienia graczom rozdzielenia elementów poszczególnych dodatków i rozszerzeń, sześciokątne pola z „Żeglarzy“ dla 5-6 graczy zostały oznaczone następującym symbolem: Znajduje się on z przodu żetonów, w ich prawym dolnym narożniku.

WSKAZÓWKA: Składanie ramek jest o wiele prostsze, kiedy ramki z gry planszowej „CATAN“ umieszcza się od góry w ramkach z „Żeglarzy“. Układanie ich w odwrotnej kolejności wymaga użycia większej siły i może doprowadzić do uszkodzenia ramek.



SCENARIUSZ 1: NOWE LĄDY

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry „CATAN" oraz rozszerzenia „Żeglarze". Ponadto, w każdej rozgrywce dla pięciu lub sześciu osób należy pamiętać o jednym wyjątku! Tak jak zwykle, w swojej kolejce gracz (gracz A) przeprowadza najpierw trzy akcje:

1) Rzuca kostką, aby określić dochody.
2) Może handlować.
3) Może budować.

A teraz wyjątek:
Jeśli gracz A przeprowadził budowanie, rozpoczyna się „nadzwyczajna faza budowania". Wszyscy pozostali gracze mogą teraz kolejno budować i/lub kupować karty rozwoju.

W praktyce wygląda to następująco:
Gracz A zakończył swoją kolejkę. Zanim przekaże kostki swojemu sąsiadowi po lewej, pyta czy ktoś z pozostałych graczy chce przeprowadzić fazę budowania. Jeśli zgłosi się tylko jeden gracz, może od razu budować i/lub kupić kartę rozwoju.

Jeśli zgłosi się kilku graczy, o ich kolejności decyduje porządek w jakim siedzą. Ten, kto siedzi najbliżej gracza A (patrząc **zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara**) może budować jako pierwszy. Kolejność pozostałych graczy chętnych do budowania jest również określana zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następnie, już na zwykłych zasadach przychodzi kolejka następnego gracza..

Ważne: Podczas „nadzwyczajnej fazy budowania", gracze mogą jedynie budować osady, miasta, drogi, statki i/lub kupować karty rozwoju. Nie wolno wymieniać kart. Każdy rodzaj handlu (zarówno handel między sobą jak i z bankiem) jest w tej fazie zabroniony. Ponadto, w tej fazie nie można przestawiać żadnych statków.

WSKAZÓWKA: Wykorzystując nadzwyczajną fazę budowania, gracze mają możliwość wpływać na grę również poza swoją kolejką. Dlatego w fazie handlu, podczas kolejki innych graczy należy jak najkorzystniej wymieniać swoje surowce. Dzięki temu, posiadając wymagane surowce, można ubiec pozostałych graczy w ich planach. Ponadto wydając karty można wymierzyć celny pstryczek w nos chciwemu złodziejowi.

1. ELEMENTY

Duża wyspa:

Pola:	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Liczba:	14	2	-	6	5	5	6	6	44

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Liczba:	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28

Małe wyspy:

Pola:	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Liczba:	2	-	3	1	2	2	1	1	12

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Liczba:	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Porty:
6 x Porty specjalne (w tym 2 z wełną)
5 x Porty zwykłe 3:1

Dodatkowe elementy:
48 Znaczników

2. PRZYGOTOWANIE

Dużą wyspę należy ułożyć zgodnie z zasadami zawartymi w „CATAN – Gra planszowa – dodatek dla 5-6 graczy". Małe wyspy należy rozłożyć zgodnie z tym co przedstawiono na rysunku.

3. ZASADY SPECJALNE

Podczas rozgrywki obowiązują zasady ze scenariusza dla 3-4 graczy (gracz otrzymuje **2** punkty zwycięstwa (znaczniki) za każdą swoją pierwszą osadę, którą zbuduje na jednej z małych wysp; gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce **14** punktów zwycięstwa).

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Dużą wyspę należy rozłożyć w sposób losowy. Sześciokątne pola małych wysp (na rysunku oznaczone ramką) należy zakryć, wymieszać, rozłożyć zakryte, a następnie odkryć. Następnie należy losowo rozłożyć żetony liczbowe, upewniając się przy tym, że żetony z czerwonymi wartościami nie leżą zbyt blisko siebie.

SCENARIUSZ 2: SZEŚĆ WYSP

1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy:

Pola:	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Liczba:	24	-	-	6	6	6	7	7	56

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Liczba:	2	3	4	4	4	3	4	4	2	2	32

Porty:
6 x Porty specjalne (w tym 2 z wełną)
5 x Porty zwykłe 3:1

Dodatkowe elementy:
60 Znaczników

2. PRZYGOTOWANIE

Scenariusz należy przygotować zgodnie z rysunkiem widocznym na tej stronie. Porty należy rozłożyć w sposób losowy.

3. ZASADY SPECJALNE

Podczas rozgrywki obowiązują zasady ze scenariusza dla 3-4 graczy (złodziej rozpoczyna grę na pastwisku z żetonem z liczbą „12"; gracz otrzymuje **2** specjalne punkty zwycięstwa (znaczniki) za pierwszą swoją osadę, którą wybuduje na „nieznanej" wyspie (całkowita wartość takiej osady to 3 punkty zwycięstwa). Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce **13** punktów zwycięstwa).

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Położenia oraz kształtu sześciu wysp nie należy zmieniać. Można jednak w dowolny sposób rozłożyć pola, porty oraz żetony liczbowe, z których są zbudowane. Należy przy tym uważać aby pola lasów i łąk nie miały zbyt słabych wartości.

SCENARIUSZ 3: OCEANIA

1. ELEMENTY

Wyspy startowe:

Pola:	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Liczba:	14	-	-	5	5	4	5	5	38

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Liczba:	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	24

Oceania:

Pola:	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Liczba:	3	1	3	2	2	3	2	2	18

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Liczba:	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	14

Porty:
6 x Porty specjalne (w tym 2 z wełną)
5 x Porty zwykłe 3:1

Dodatkowe elementy:
-

2. PRZYGOTOWANIE

Dwie duże wyspy startowe oraz początkowe pola morza należy rozłożyć tak, jak na rysunku. Górne tabelki zawierają wypis elementów niezbędnych do przygotowania dużych wysp. Pola oznaczone na szaro pozostają puste, gdyż zostaną odkryte dopiero podczas rozgrywki. Poza tym, podczas rozgrywki obowiązują zasady scenariusza dla 3-4 graczy.

3. ZASADY SPECJALNE

Podczas rozgrywki obowiązują zasady ze scenariusza dla 3-4 graczy (wszyscy gracze umieszczają swoje początkowe osady na wyspach startowych; złodziej rozpoczyna grę na polu uprawnym z żetonem z liczbą „12").

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Położenia oraz kształtu wysp startowych nie należy zmieniać. Można jednak w dowolny sposób rozłożyć pola oraz żetony liczbowe, z których są zbudowane. Wyjątkowo, w tym scenariuszu 2 czerwone żetony liczbowe mogą leżeć koło siebie.

SCENARIUSZ 4: PRZEZ PUSTYNIĘ

1. ELEMENTY

Duża wyspa:

Pola:	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Liczba:	16	5	-	4	5	4	4	4	42

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Liczba:	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	21

Małe wyspy/ część za pustynią:

Pola:	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Liczba:	4	-	3	3	2	3	3	3	21

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Liczba:	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	17

Porty:
6 x Porty specjalne
5 x Porty zwykłe 3:1

Dodatkowe elementy:
60 Znaczników

2. PRZYGOTOWANIE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy. Na koniec należy w sposób losowy rozłożyć porty.

3. ZASADY SPECJALNE

Podczas rozgrywki obowiązują zasady ze scenariusza dla 3-4 graczy (złodziej rozpoczyna grę na jednym z pięciu pól pustyni; gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa za każdą swoją **pierwszą** osadę, którą zbuduje na „nieznanym" lądzie. Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce **14** punktów zwycięstwa).

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Duża wyspa: Główne pola lądu dużej wyspy należy rozłożyć w sposób losowy, podobnie żetony liczbowe. Czerwone żetony liczbowe nie powinny leżeć koło siebie.

Małe wyspy: Oznaczone ramką sześciokątne pola, w tym cztery pola morza, należy zakryć, wymieszać, rozłożyć zakryte, a następnie odkryć. Następnie należy na nich losowo rozłożyć żetony liczbowe. Należy przy tym upewnić się, że czerwone żetony liczbowe nie leżą obok siebie, ani na polach złotonośnej rzeki.

SCENARIUSZ 5: ZAPOMNIANY RÓD

1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy:

Pola:	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Liczba:	22	4	3	7	7	6	7	7	63

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Liczba:	1	4	4	4	3	3	3	3	3	1	29

Porty:
5 x Porty specjalne
3 x Porty zwykłe 3:1

Dodatkowe elementy:
6 Kart rozwoju
10 Znaczników

2. PRZYGOTOWANIE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy.

3. ZASADY SPECJALNE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy.

SCENARIUSZ 6: TKANINY DLA CATANU

1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy:

Pola:	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Liczba:	24	4	2	6	4	5	5	6	56

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Liczba:	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38

Porty:
6 x Porty specjalne (w tym 2 z wełną)
5 x Porty zwykłe 3:1

Dodatkowe elementy:
70 Znaczników (bele tkanin)

2. PRZYGOTOWANIE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy. Należy wybudować 12 wiosek i przy każdej umieścić 5 znaczników. Pozostałe 10 znaczników stanowi zasoby ogólne. Złodziej rozpoczyna grę na polu uprawnym znajdującym się po lewej, u góry (z żetonem 11).

3. ZASADY SPECJALNE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy.

SCENARIUSZ 7: WYSPY PIRATÓW

1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy:

Pola:	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Liczba:	26	5	4	5	4	7	6	6	63

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Liczba:	1	4	4	4	4	4	3	3	4	1	32

Porty:
5 x Porty specjalne
4 x Porty zwykłe 3:1

Dodatkowe elementy:
18 Znaczników

2. PRZYGOTOWANIE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy. Należy wybudować 6 pirackich twierdz (każda po 3 znaczniki).

3. ZASADY SPECJALNE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy. Zasada dotycząca pola morza oznaczonego „!": Jeśli ruch pirackiego statku zakończy się na tym polu, sąsiadujące osady zostają automatycznie obronione przed atakiem piratów. Podczas rozgrywki dla pięciu graczy, należy odłożyć do pudełka pionki koloru brązowego.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy.

SCENARIUSZ 8: CUDA CATANU

1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy:

Pola:	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Liczba:	24	4	3	6	6	6	7	7	63

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Liczba:	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	35

Porty:
6 x Porty specjalne (w tym 2 z wełną)
5 x Porty zwykłe 3:1

Dodatkowe elementy:
7 Kart cudów
18 Znaczników

2. PRZYGOTOWANIE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy. Podczas rozgrywki dostępnych jest 7 cudów (5 z rozszerzenia „Żeglarze"). Dwie dodatkowe karty znajdują się na tej stronie.

3. ZASADY SPECJALNE

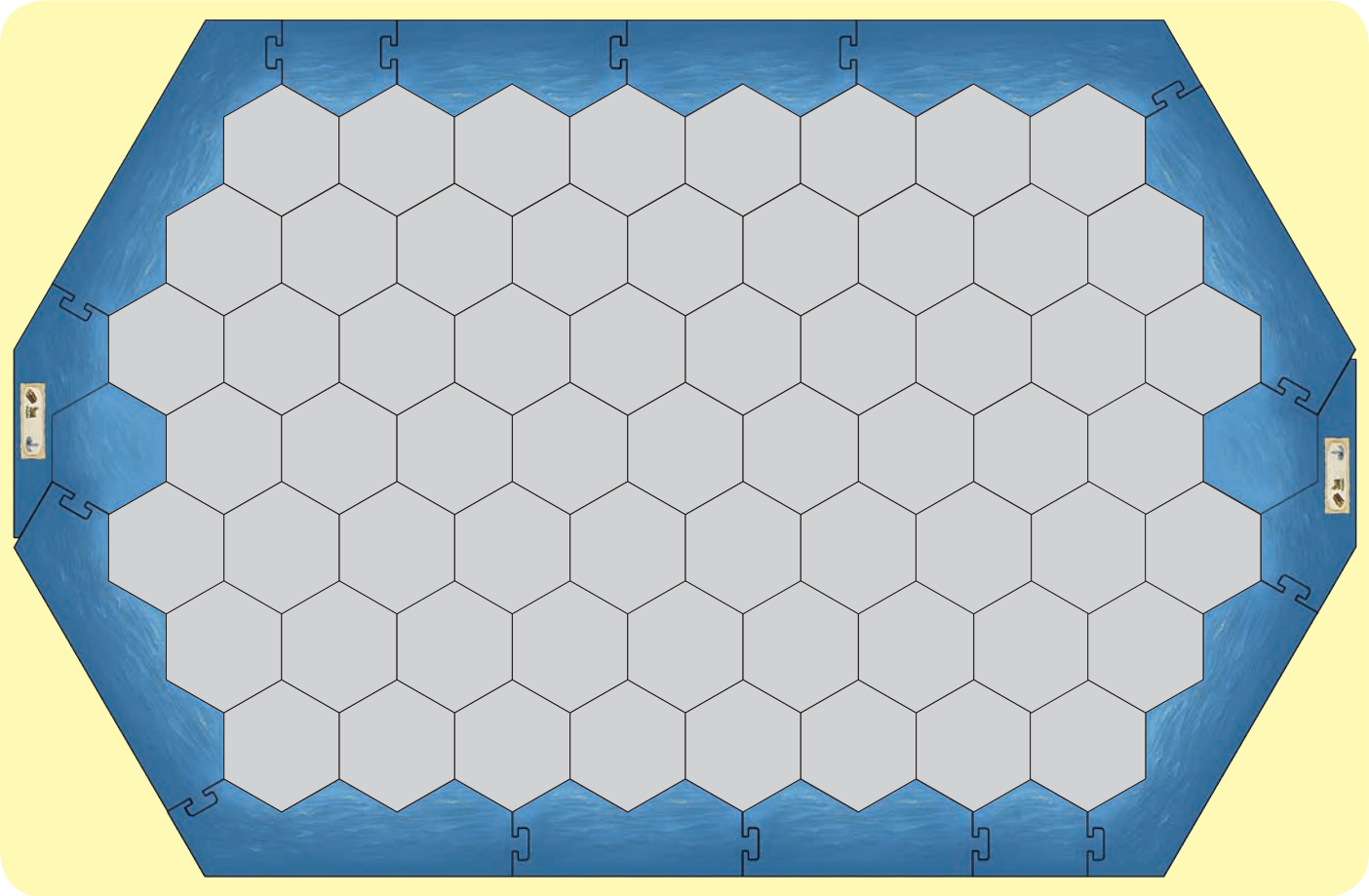
Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy.
Złodziej zaczyna na jednym z 4 pól pustyni.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy.

Dodatkowe elementy do scenariusza 8 „Cuda Catanu":
Karty cudów do skopiowania.

SCENARIUSZ 9: NOWY ŚWIAT



1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy:

Pola:	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma
Liczba:	21	3	4	7	7	7	7	7	63

Żetony liczbowe:	2	3	4	5	6.	8	9.	10	11	12	Suma
Liczba:	2	3	4	5	5	5	5	4	4	2	39

Porty:
6 x Porty specjalne (w tym 2 z wełną)
5 x Porty zwykłe 3:1

Dodatkowe elementy:
50 Znaczników

2. PRZYGOTOWANIE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy.

3. ZASADY SPECJALNE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Tak, jak w scenariuszu dla 3-4 graczy.

Autor: Klaus Teuber
Licencja: Catan GmbH © 2002, catan.de
Ilustracje: Michael Menzel
Edycja: Michaela Kienle

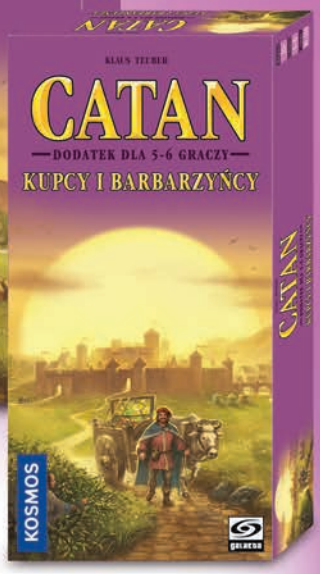
Projekt figurek: Andreas Klober
Grafiki 3D: Andreas Resch
Redakcja edycji 2015: Arnd Fischer
Redakcja: Reiner Müller, Sebastian Rapp

© 1997, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

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

Wszelkie prawa zastrzeżone.
WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.

CATAN
ROZSZERZENIE
KUPCY I BARBARZYŃCY



Trzecie rozszerzenie **„Kupcy i Barbarzyńcy"** wprowadza do gry nowe przygody, które dzieją się w całym świecie Catanu, a zaprezentowane są za pomocą różnych scenariuszy: Pola mórz zyskują zupełnie nowe znaczenie, kiedy do gry zostają wprowadzeni rybacy. Przez wyspę zaczynają płynąć rzeki, które można przekraczać jedynie przy pomocy mostów. Neutralna karawana wielbłądów ściąga na wyspę, a gracze przy pomocy wozów kupieckich zaczynają transportować towary i walczyć o majątek. Zwabieni bogactwem wyspy barbarzyńcy wyruszają na kolejne łowy.

CATAN
ROZSZERZENIE
MIASTA I RYCERZE

Rozszerzenie **„Miasta i Rycerze"** wnosi do rozgrywek niezwykle emocjonującą przygodę. Hordy barbarzyńców płyną w stronę wyspy aby ją zrabować. Gracze muszą wystawiać rycerzy, którzy staną w obronie Catanu.