

CATAN

ROZSZERZENIE ŻEGLARZE

Z tym dodatkiem
możecie zagrać
w „Żeglarzy”
w pięć, a nawet
sześć osób!



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

1 arkusz z 6 ramkami morza

4 arkusze z 30 elementami:

19x Morze

2x Wzgórze

2x Góry

1x Pole uprawne

1x Las

1x Pastwisko

2x Złotonośna rzeka

2x Pustynia

10x Porty

10x Żetony liczbowe

57x Znaczniki

60 statków w 4 kolorach (po 15)

1 Pirat

1 instrukcja




INSTRUKCJA

Zasady dodatku „Żeglarze”

Zasady opisane w grze „CATAN” nie ulegają zmianie. Dodatek „Żeglarze” wprowadza natomiast kilka nowych przepisów. W niektórych scenariuszach pojawiają się także dodatkowe reguły, które każdorazowo będą przedstawione w opisie danego scenariusza.

A) Elementy i budowa planszy

Do rozegrania scenariuszy opisanych w tym dodatku, niezbędna jest również gra planszowa „CATAN”. Przy opisie każdego scenariusza, w punkcie „Elementy”, znajduje się tabela, w której zebrano elementy niezbędne do ułożenia planszy. Potrzebne będą też ramki morza z gry planszowej „CATAN”.

Uwaga: W celu ułatwienia ponownego rozdzielania elementów z różnych tytułów z serii CATAN, żetony z liczbami oraz sześciokątne pola terenu z rozszerzenia „Żeglarze” zostały oznaczone następującym symbolem: . W przypadku sześciokątnych pól znajduje się on z przodu, w lewym dolnym rogu. Natomiast na żetonach z liczbami znajduje się on z tyłu.

- Ramki morza należy ułożyć w sposób przedstawiony na rysunku zamieszczonym przy opisie danego scenariusza.

UWAGA: Sześć ramek z podstawowej wersji gry należy obrócić na stronę, na której nie ma nadrukowanych portów.

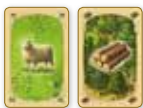
Złożenie ramek morza jest łatwiejsze, jeśli ramki z gry „CATAN” są wkładane od góry w ramki z dodatku „Żeglarze”. W przeciwnym razie, połączenie elementów wymaga dużej siły, a ponadto można je uszkodzić.

- Pola lądów i morza również rozmieszcza się w sposób przedstawiony na rysunku przy danym scenariuszu.
- Następnie, zgodnie z rysunkiem, na planszy umieszcza się żetony z liczbami.
- Na koniec należy rozmieścić porty. W „Żeglarzach” używa się specjalnych żetonów portów. Należy rozłożyć je zakryte lub odkryte. W przypadku zakrytych należy postępować według poniższych wskazówek:
 - Najpierw wybiera się te porty, które zostały wyszczególnione w tabeli, zakrywa się je i tasuje.
 - Następnie z zakrytego stosu dobiera się kolejno żetony portów i bez ich odkrywania umieszcza w dowolnym, dozwolonym miejscu na planszy. Dopiero wtedy można odkryć żetony portów.

B) Budowa i ustawianie statków

1. Budowa statków

- Zbudowanie statku wymaga 1 wełny (żagle) i 1 drewna (kadłub). Statki są rozmieszczane na planszy podobnie jak drogi (statki nie pływają), ale (w przeciwieństwie do dróg) mogą być **przemieszczane**.
- Statek może być ustawiony jedynie na trasie pomiędzy dwoma polami morza (droga morska) lub pomiędzy polem wyspy, a polem morza (droga przybrzeżna) – przykład A.
- Wybudowany statek należy umieścić na planszy zgodnie z poniższymi regułami:
 - Statek musi znaleźć się przy własnej osadzie lub mieście (przykład A + B) *i/lub*



- przy jednym z własnych statków (rozgałęzienia są dopuszczalne) – przykład C.
- podczas budowy drogi morskiej (na otwartym morzu), na jednej trasie można ustawić tylko 1 statek.
- na wybrzeżu można zdecydować się na budowę 1 statku **albo** 1 drogi.



Nie wolno dokładać swoich dróg bezpośrednio do statków ani statków do dróg (przykład D). Drogę lądową można kontynuować na morzu (lub odwrotnie), jeśli najpierw zbuduje się przy niej osadę, a dopiero przy tej osadzie ustawi się statek.

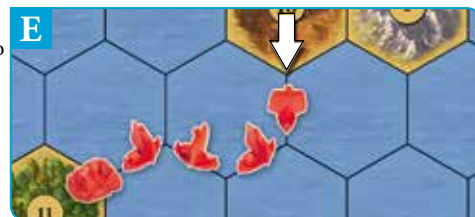


2. Funkcje statków

Statki pełnią na morzu tę samą funkcję, co drogi na lądzie.

- Statek łączy ze sobą dwa sąsiadujące skrzyżowania.
- Kilka statków ustawionych jeden za drugim (linia) tworzy połączenie pomiędzy dwoma wyspami.

- Jeśli gracz dotrze swoimi statkami do wybrzeża, może tam wybudować nową osadę (zgodnie z ogólnymi zasadami budowania). Z takiej osady może następnie prowadzić drogi w głąb lądu lub budować kolejne statki celem dokonania nowych odkryć (przykład E).



Gracz dotarł do sąsiedniej wyspy i może teraz wybudować osadę.

3. Faza początkowa

Jeśli podczas początkowego układania osad gracz zdecyduje się na zbudowanie osady na wybrzeżu, może przy niej zamiast drogi wybudować statek. Dzięki takiemu rozwiązaniu można szybko znaleźć się na morzu.

4. Przeszwanie statków

W czasie gry można zmieniać ustawienie swoich już ułożonych statków, postępując zgodnie z poniższymi zasadami:



- Jeśli droga morska łączy dwie osady i/lub miasta, uważana jest za **zamkniętą** - przykład F.
- Dopóki droga morska nie tworzy połączenia między osadami/miastami, jest uważana za **otwartą** - przykład E.

Z otwartej drogi morskiej można usunąć statek znajdujący się na czele i natychmiast ustawić go w innym miejscu (według obowiązujących reguł) - przykład G

Z zamkniętej drogi morskiej nie można usuwać żadnych statków. Zasada ta obowiązuje także w przypadku, gdy to przeciwnik zbudował osadę na skrzyżowaniu, które zamyka drogę morską. Choć na potrzeby przyznawania specjalnych punktów zwycięstwa droga handlowa zostaje przerwana, obie osady są połączone drogą morską - dana droga morska pozostaje zamknięta.

W swojej kolejce można przemieścić tylko jeden statek. Nie wolno przemieścić statku, który został zbudowany w tej samej kolejce. Jeśli istnieje kilka możliwości ustawienia statku (przy dwóch trasach morskich lub przy większej ilości wolnych końców) można wybrać dowolne z tych miejsc.



Otwarta droga morska: Statek znajdujący się na czele może zostać usunięty z trasy (jeśli tylko nie został zbudowany w tej samej kolejce) i, zgodnie z zasadami, umieszczony na jednej z dróg morskich oznaczonych symbolem „X”.

C) Statki i drogi

1. Najdłuższa droga handlowa

Podczas określania „Najdłuższej drogi handlowej” oprócz zwykłych dróg uwzględniane są również statki. Gracz, który posiada najdłuższy szlak zbudowany z dróg i/lub statków otrzymuje kartę specjalną „Najdłuższa droga handlowa”. **Uwaga:** Statki uważa się za połączone z drogą tylko wtedy, gdy w miejscu połączenia znajduje się osada lub miasto.



Czerwony gracz ma Najdłuższą drogę handlową - 4 statki i 2 drogi. Gdyby chciał wydłużyć ją tak, aby posiadać w sumie 8 elementów, musi wybudować osadę w miejscu gdzie statek styka się z drogą (pole 12).

2. Karta rozwoju „Budowa drogi”

Kiedy gracz użyje tej karty, może bezpłatnie wybudować 2 drogi lub 2 statki. Może też zdecydować się na 1 drogę i 1 statek.

D) Znaczniki

Znaczniki, w zależności od scenariusza, mogą pełnić różne funkcje. Przedstawiają dodatkowe punkty zwycięstwa, symbolizują zasoby lub zaznaczają efekty podjętych działań.



E) Ustawienie pirata

W skład dodatku wchodzi pionek pirata (szary statek). W zależności od scenariusza, w rozgrywce będzie występował **sam** pirat lub też będzie mu **towarzyszyl** złodziej.

Pirat

Na początku gry należy ustawić pirata na polu morza oznaczonym symbolem „X”. Jeśli gracz wyrzuci „7” lub zagra kartę Rycerz, może przestawić pirata. Pirat zawsze znajduje się **na środku** pola, **nie** na skrzyżowaniu. Gracz, który przestawia pirata sam decyduje, na którym polu morza go ustawi. Następnie może:



- „Ukraść” jedną kartę z surowcem właścicielowi statku znajdującego się na trasie przylegającej do tego pola. Jeśli przy danym polu znajdują się statki należące do kilku osób, gracz może wybrać osobę, którą obrabuje.
- Dopóki na polu znajduje się pirat, nie wolno umieszczać ani usuwać statków z przylegających do niego tras (6 boków tego pola). Zasady dotyczące statków na trasach należących do innych pól nie zmieniają się.

Złodziej i Pirat

Pole, na którym rozpoczyna grę złodziej jest określone w opisie scenariusza.

- Jeśli gracz wyrzuci „7” może zdecydować czy chce przestawić złodzieja, czy pirata. Jeden z tych dwóch pionków **musi** zostać przestawiony.
- Złodziej może zostać ustawiony na dowolnym polu, oprócz pól morskich. Reguły dotyczące złodzieja zostały opisane w podstawowej wersji gry. Przy przemieszczaniu pirata obowiązują zasady opisane w poprzednim akapicie.
- Jeśli gracz użyje karty Rycerz, może zdecydować czy chce przestawić złodzieja czy pirata. Następnie postępuje zgodnie z regułami opisanymi powyżej.

F) Nowe pole terenu: ZŁOTONOŚNA RZEKA

W grze pojawia się nowe pole - „Złotonośna rzeka”.

Na tym polu będzie można zdobyć nowy surowiec - Złoto.



- W grze nie ma kart surowców Złota. Złoto funkcjonuje jako waluta używana w celu wymiany.
- Jeśli na kostkach wypadnie taka suma oczek jak liczba znajdująca się na żetonie umieszczonym na złotonośnej rzece, każdy z graczy pobiera z banku 1 kartę surowca za każdą swoją osadę, którą posiada przy polu złotonośnej rzeki. Każdy z graczy **sam decyduje**, który surowiec wybiera.
- Jeśli przy takim polu znajduje się miasto, gracz otrzymuje 2 karty surowców za każde swoje miasto, które się tam znajduje. Może wybrać dwie różne karty.

G) Koniec gry

Gra kończy się w momencie, kiedy jeden z graczy zdobędzie liczbę punktów zwycięstwa podaną w opisie scenariusza, pod warunkiem, że uzyskał lub był w posiadaniu wymaganej liczby punktów podczas swojej kolejki.



*P*o długiej podróży osadnicy przybili do brzegów Catanu i założyli tam swoje pierwsze osady. Zbudowali porty i skonstruowali nowe statki. Odważni żeglarze wyruszyli jeszcze dalej w morze. Wkrótce powrócili, przynosząc wieści o kilku leżących w pobliżu wyspach. Ponoć na

1. ELEMENTY

Duża wyspa:	Pola:									Suma		
	Liczba:	9	-	-	3	2	2	4	3	23		
	Żetony liczbowe:											
	Liczba:	1	1	1	2	2	2	1	2	2	-	14
Małe wyspy:	Pola:									Suma	Porty: 5 x Porty specjalne 3 x Porty zwykłe 3:1 Dodatkowe elementy: 18 Znaczników	
	Liczba:	4	-	2	1	2	2	1	-	12		
	Żetony liczbowe:											
	Liczba:	-	1	2	1	-	1	1	1	-	1	8

2. PRZYGOTOWANIE

Podczas rozgrywki dla trzech osób należy przygotować scenariusz zgodnie z powyższym rysunkiem.

Podczas rozgrywki dla czterech osób należy posilkować się rysunkiem na stronie obok.

3. ZASADY SPECJALNE

Faza początkowa

Gracze budują swoje początkowe osady oraz drogi jedynie na dużej wyspie,

tak jak jest to opisane w podstawowej wersji gry. Jeśli gracz zbuduje osadę na wybrzeżu, może zamiast 1 drogi umieścić przy tej osadzie 1 statek - w ten sposób od razu znajdzie się na morzu.

Pirat / Złodziej

W rozgrywce używa się zarówno zasad dotyczących złodzieja, jak i pirata. Złodzieja należy umieścić na pustyni (podczas rozgrywki dla 3 osób na wzgórzu z liczbą „12”). Pirat rozpoczyna grę na polu morza oznaczonym symbolem „X”.

niektórych z nich odnaleźli nawet złoto, które również na wyspie Catan jest bardzo cennym kruszcem. W niedługim czasie zorganizowano ekspedycję, która wyruszyła w poszukiwaniu złota z wysp.



1. ELEMENTY

Duża wyspa:	Pola: 	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma		
	Liczba:	10	1	-	4	3	3	4	4	29		
	Żetony liczbowe:											Suma
	Liczba:	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Małe wyspy:	Pola: 	Morze	Pustynia	Złotonośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las	Suma		
	Liczba:	4	-	2	1	2	2	1	1	13		
	Żetony liczbowe:											Suma
	Liczba:	1	1	1	1	1	1	1	1	-	9	

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

Dodatkowe elementy:
24 Znaczniki

Specjalne punkty zwycięstwa

Gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa (znaczniki) za każdą **swoją pierwszą** osadę, którą zbuduje na jednej z małych wysp (w sumie osada da mu 3 punkty zwycięstwa). Przy określaniu „pierwszej osady” nie ma znaczenia czy inny gracz już wybudował na tej wyspie własną osadę czy też nie.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 14 punktów zwycięstwa.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Duża wyspa: Pola terenu wchodzące w skład dużej wyspy należy wymieszać i rozłożyć w sposób losowy. Podobnie należy uczynić z żetonami oraz portami. Podczas rozkładania żetonów należy upewnić się, że żetony z czerwonymi liczbami nie leżą zbyt blisko siebie.

Małe wyspy: Sześciokątne pola oznaczone ramką należy wymieszać, rozłożyć zakryte, a następnie odkryć. Następnie należy losowo rozłożyć żetony, upewniając się przy tym, że żetony z czerwonymi liczbami nie leżą zbyt blisko siebie.



Mieszkańcy Catanu w krótkim czasie stali się wytrawnymi żeglarzami i postanowili wyruszyć dalej na zachód, w kierunku grupy wysp zwanej Czterema Wyspami. Natrafili tam na żyzne pola, soczyste pastwiska i bogate kopalnie rudy. Jednak nawet po wybudowaniu osady na jednej z nich, ciekawość nie dawała im

1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy:	Pola:									Suma	Porty: 5 x Porty specjalne 4 x Porty zwykłe 3:1 Dodatkowe elementy: 18 Znaczników		
	Liczba:	15	-	-	4	4	4	4	4	35			
	Żetony liczbowe:												Suma
	Liczba:	1	2	2	3	2	2	3	2	2		1	20

2. PRZYGOTOWANIE

Podczas rozgrywki dla trzech osób należy przygotować scenariusz zgodnie z powyższym rysunkiem. Podczas rozgrywki dla czterech osób należy posilkować się rysunkiem na stronie obok.

3. ZASADY SPECJALNE

Faza początkowa

Gracze mogą umieszczać swoje początkowe osady na dowolnie wybranych wyspach. W ten sposób będą rozpoczynać grę posiadając 1 lub 2 wyspy początkowe. Wszystkie pozostałe są dla nich wyspami „nieznanymi”.

Uwaga: Jeśli gracz w fazie początkowej ustawi swoją osadę nad morzem, zamiast drogi musi wybudować przy niej statek.

Pirat/Złodziej

W rozgrywce używa się zarówno zasad dotyczących złodzieja, jak i pirata. Pirat rozpoczyna grę na polu oznaczonym symbolem „X”. Złodziej zaczyna na polu z żetonem z liczbą „12”.

spokoju - co też może znajdować się na pozostałych? Ambicją każdego z rodów jest wybudowanie swoich osad na możliwie największej liczbie wysp. Rozpoczyna się fascynujący wyścig o zdobycie najlepszych terenów pod budowę nowych osiedli



1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy:	Pola:									Suma	Porty: 5 x Porty specjalne 4 x Porty zwykłe 3:1		
	Liczba:	12	-	-	5	4	4	5	5	35			
	Żetony liczbowe:											Suma	Dodatkowe elementy: 24 Znaczniki
	Liczba:	1	2	3	3	2	2	3	3	3	1	23	

Specjalne punkty zwycięstwa

- Gracz otrzymuje 2 specjalne punkty zwycięstwa (znaczniki) za **pierwszą swoją** osadę, którą wybuduje na „nieznanej” wyspie (całkowita wartość takiej osady to 3 punkty zwycięstwa).

Przy określaniu „pierwszej osady” nie ma znaczenia czy inny gracz już wybudował na tej wyspie własną osadę czy też nie.

Przykład: Gracz wybudował swoje dwie początkowe osady na wyspie w lewym dolnym rogu. Podczas gry dotarł statkami do wyspy położonej w górnym lewym rogu. Zbudował tam osadę i otrzymał za to 2 punkty zwycięstwa (znaczniki), które wsunął pod tę osadę. Następnie skierował się do wyspy położonej po prawej stronie, tam również postawił osadę, otrzymując za nią 2 dodatkowe punkty zwycięstwa (znaczniki).

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 13 punktów zwycięstwa.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Nie należy zmieniać położenia wysp. Można jednak w dowolny sposób rozłożyć pola, żetony liczbowe i porty z których są zbudowane. Należy przy tym uważać, aby pola lasów i łąk nie miały zbyt słabych liczb.



Jenna grupa osadników postanowiła pożeglować na północny zachód, gdzie odkryto kolejną wyspę, którą nazwano Oceania. Pomiedzy wyspami rozciąga się pełne tajemnic morze spowite gęstą mgłą. Nieustraszeni żeglarze, którzy odważyli się wyruszyć

1. ELEMENTY

Wyspy startowe:	Pola:									Suma		
		Morze	Pustynia	Złotoñośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las			
	Liczba:	16	-	-	2	2	2	4	4	30		
	Żetony liczbowe:											Suma
	Liczba:	-	1	1	2	2	2	2	1	2	1	14
Lądy nieodkryte:	Pola:									Suma		
		Morze	Pustynia	Złotoñośna rzeka	Pole uprawne	Wzgórze	Góry	Pastwisko	Las			
	Liczba:	2	-	2	2	2	2	1	1	12		
	Żetony liczbowe:											Suma
	Liczba:	-	2	1	1	1	1	1	1	1	10	

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

Dodatkowe elementy:
-

2. PRZYGOTOWANIE

Dwie duże wyspy startowe (z portami) oraz pola morza należy rozmieścić w sposób przedstawiony na rysunku (niezbędne elementy zostały wyszczególnione w tabeli, w wierszu „Wyspy startowe”). Szare pola należy pozostawić puste. Będą odkrywane podczas gry. Pola służące do wypełnienia pustej przestrzeni (tabela: „Lądy nieodkryte”) należy potasować i ułożyć zakryte na stosie. Tak samo należy postąpić z żetonami liczbowymi dla tych pól.

3. ZASADY SPECJALNE

Faza początkowa

Wszyscy gracze umieszczają swoje początkowe osady na wyspach startowych. **Uwaga:** Jeśli gracz w **fazie początkowej** ustawi swoją osadę nad morzem, zamiast drogi musi wybudować przy niej statek.

Pirat/Złodziej

W rozgrywce używa się zarówno zasad dotyczących złodzieja, jak i pirata.

na te niezbadane wody powrócili z opowieściami o żyznych ziemiach i nieprzebranych zasobach złota. Żadni przygód Catańczycy zaopatrzyli statki w żywność oraz sadzonki roślin i bezzwłocznie wypłynęli na tajemnicze morze.



1. ELEMENTY

Wyspy startowe:	Pola:									Suma		
	Liczba:	13	-	-	3	3	3	4	4	30		
	Żetony liczbowe:											Suma
	Liczba:	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	17
Łądy nieodkryte:	Pola:									Suma		
	Liczba:	2	-	2	2	2	2	1	1	12		
	Żetony liczbowe:											Suma
	Liczba:	-	1	1	1	1	1	1	1	2	1	10

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

Dodatkowe elementy:
-

Złodzieja należy umieścić na polu z żetonem „12”. Pirat rozpoczyna grę na polu oznaczonym symbolem „X”.

Odkrywanie nowych obszarów

Kiedy gracz umieści swoją drogę lub statek przy skrzyżowaniu, za którym brakuje pola, dobiera pierwsze z wierzchu pole ze stosu i układa je odkryte na wolnym miejscu.

- Podobnie dzieje się z żetonami liczbowymi. Gracz dobiera pierwszy z wierzchu żeton ze stosu i kładzie odkryty na dołożonym polu. Następnie otrzymuje 1 kartę surowca produkowanego przez właśnie odkryte pole.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 12 punktów zwycięstwa. W tym scenariuszu nie otrzymuje się dodatkowych punktów zwycięstwa.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Ułożenie pól na wyspach startowych nie powinno być zmieniane. Można na nich w losowy sposób rozłożyć żetony liczbowe oraz porty. Wyjątkowo, w tym scenariuszu 2 czerwone żetony mogą leżeć koło siebie.



Podążając dalej na zachód Catańczycy odkryli kolejną wyspę. Ponieważ pustynia leżąca na północy dzieliła ją na dwie części, odkrywcy nazwali ją Pustynną Wyspą. Niedługo po wybudowaniu osad na południu wyspy zwiadowcy donieśli, że również po drugiej stronie pustyni znajdują się bogate ziemie. W tym samym czasie, odkryto grupę wysepek posiadających znaczne zasoby złota

1. ELEMENTY

Duża wyspa:	Polą:									Suma		
	Liczba:	8	3	-	2	3	2	3	4	25		
	Żetony liczbowe:											Suma
	Liczba:	1	1	2	1	2	2	2	2	1	-	14
Małe wyspy/ część za pustynią:	Polą:									Suma		
	Liczba:	2	-	2	2	-	2	1	1	10		
	Żetony liczbowe:											Suma
	Liczba:	-	1	1	2	1	1	1	-	-	1	8

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

Dodatkowe elementy:
24 Znaczniki

2. PRZYGOTOWANIE

Ramki należy połączyć w sposób przedstawiony na rysunkach. Następnie należy zbudować resztę planszy. Elementy potrzebne do zbudowania dużej wyspy zostały zebrane w górnej tabeli. Dodatkowe elementy, potrzebne do zbudowania małych wysp oraz pasa lądu oddzielnego przez pustynię zostały zebrane w dolnej tabeli. Obszary te są na rysunku oznaczone ciemną linią. Na koniec na planszy należy rozłożyć porty, tak jak pokazano na rysunku.

3. ZASADY SPECJALNE

Faza początkowa

Na północy ciągnie się wstęga pustyni, która odcina od **głównej części** wyspy **wąski pas lądu** (na lewo, u góry, otoczony ciemną linią). Gracze mogą umieszczać swoje początkowe osady na **głównej części wyspy** - na prawo od pustyni. Małe wysepki na południu oraz pas lądu na północy są ziemiami „nieznanyymi”.

Pirat/Złodziej

W rozgrywce używa się zarówno zasad dotyczących złodzieja, jak i pirata. Pirat rozpoczyna grę na polu oznaczonym symbolem „X”. Złodziej zaczyna na jednym z trzech pól pustyni.

i bogate pokłady rudy. Gdzie zatem należy wybudować nowe osiedla? Część osadników wybrała drogę na północny zachód, przez piaski pustyni, inni natomiast najpierw postanowili dotrzeć do wysp leżących na południu.



1. ELEMENTY

Duża wyspa:	Pola:									Suma		
	Liczba:	10	3	-	2	4	2	4	5	30		
	Żetony liczbowe:											Suma
	Liczba:	-	2	2	2	2	2	2	2	2	1	17
Małe wyspy/ część za pustynią:	Pola:									Suma		
	Liczba:	2	-	2	3	1	3	1	-	12		
	Żetony liczbowe:											Suma
	Liczba:	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

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

Dodatkowe elementy:
32 Znaczniki

Specjalne punkty zwycięstwa

Gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa (znaczniki) za każdą **swoją pierwszą** osadę, którą zbuduje na „nieznanym” lądzie (na jednej z małych wysepek lub na pasie ziemi leżącym na północnym zachodzie) (całkowita wartość takiej osady to 3 punkty zwycięstwa). Przy określaniu „pierwszej osady” nie ma znaczenia czy inny gracz już wybudował na tej wyspie własną osadę czy też nie.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 14 punktów zwycięstwa.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Pola, żetony liczbowe oraz porty, z których składa się główna część wyspy (za wyjątkiem 3 pól na lewo od pustyni) mogą być rozmieszczone w dowolny sposób. Podobnie można w dowolny sposób przemieszczać „nieznane” lądy (wyspy oraz północny pas lądu leżący za pustynią). Jednak nie należy układać żetonów z czerwonymi cyframi na polu złotonośnej rzeki.



Catan zawsze i wszędzie!

SCENARIUSZ 5: ZAPOMNIANY RÓD



Kierując się na południe Catańczycy odkryli długą, wąską wyspę, gdzie zaraz założyli swoje pierwsze osady. Prowadząc rekonesans na okolicznych wodach, natknęli się na małe, zamieszkane wyspki. Już podczas pierwszego spotkania okazało się, że mieszkańcy używają podobnego języka i znają te same legendy. Wynioskowano, że ludność wysp to potomkowie załogi pewnego zaginionego statku. Statek ten należał do floty, która setki lat temu po raz pierwszy przybiła do wybrzeży Catanu. Radość z powodu tak niespodziewanego spotkania z braćmi nie miała granic. Mieszkańcy nie skąpią osadnikom sąsiedzkiej pomocy i słę cenne podarunki.

1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy:	Pola:									Suma	Porty: 5 x Porty specjalne 1 x Porty zwykłe 3:1 Dodatkowe elementy: 4 Karty rozwoju 8 Znaczników (punkty zwycięstwa)		
	Liczba:	19	3	2	5	5	5	5	5	49			
	Żetony liczbowe:												Suma
	Liczba:	1	2	2	2	2	2	2	2	2		1	18

2. PRZYGOTOWANIE

Ramki należy połączyć w sposób przedstawiony na rysunku. Elementy niezbędne do zbudowania wyspy zostały wyszczególnione w tabeli.

Ważne: Na małych wyspach nie umieszcza się **żadnych** żetonów.

- 8 znaczników należy ułożyć we wskazanych miejscach na wybrzeżu.
- 6 zakrytych portów należy położyć w wyznaczonych miejscach, a następnie je odkryć.
- 4 pierwsze z wierzchu karty z potasowanego stosu rozwoju należy ułożyć zakryte, we wskazanych miejscach.

3. ZASADY SPECJALNE

Faza początkowa

Gracze budują swoje początkowe osady oraz drogi jedynie na dużej wyspie, tak jak jest to opisane w podstawowej wersji gry. Jeśli gracz zbuduje osadę na wybrzeżu, może zamiast 1 drogi umieścić przy tej osadzie 1 statek. Nie wolno budować osad na małych wyspach, nie przynoszą one żadnych plonów.

Pirat/Złodziej

W rozgrywce używa się zarówno zasad dotyczących złodzieja, jak i pirata. Pirat rozpoczyna grę na polu oznaczonym symbolem „X”. Złodziej zaczyna na dowolnie wybranym polu pustyni.

Po wyrzuceniu „7” należy przestawić złodzieja lub pirata. Złodziej nie może być ustawiony na małej wyspie. Jeśli już opuści początkowo zajmowaną pustynię, nie może na nią wrócić.

Specjalne punkty zwycięstwa

Każdy znacznik znajdujący się na małych wyspach ma wartość 1 punktu zwycięstwa. Jeśli gracz dopłyne do takiej wyspy i wybuduje statek na trasie, na której leży znacznik, bierze go i kładzie przed sobą. Gracz, który się spóźni odchodzi z pustymi rękoma.

Podarunki

Na podarunki od tubylców składają się dodatkowe punkty zwycięstwa (znaczniki), karty rozwoju oraz porty.

• Karty rozwoju

Jeśli gracz wybuduje statek na trasie, do której przylega karta rozwoju, bierze tę kartę. Używa jej tak samo, jak karty zdobytej na normalnych zasadach - odnoszą się do niej zwykle ograniczenia (można użyć tylko 1 karty w rundzie, darmowa karta może być zagrana dopiero w następnej rundzie, punkty zwycięstwa powinny odkrywać się jeśli doprowadza to do wygranej).

• Porty

Jeśli gracz zbuduje statek na trasie przy której leży port, bierze go na rękę. Jeśli posiada osadę położoną na wybrzeżu, musi natychmiast przy niej ułożyć właśnie otrzymany port. Jeśli nie ma takiej osady, może przechować port do czasu, aż taką założy. Na jednym polu morza może znajdować się tylko jeden port (porty nie mogą na siebie zachodzić).

Zaraz po uzyskaniu portu można z niego korzystać - nawet w tej samej rundzie.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 13 punktów zwycięstwa.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Polą oraz żetony liczbowe, z których składa się duża wyspa mogą zostać rozmieszczone w dowolny sposób. Należy przy tym uważać, aby pola znajdujące się po prawej stronie nie uzyskały zbyt dobrych liczb (a więc odpadają żetony liczbowe 5, 6, 8, 9).



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.

SCENARIUSZ 6: TKANINY DLA CATANU



*P*odróżując dalej na zachód, Catańczycy natknęli się na inne wyspy zamieszkałe przez członków zapomnianego rodu. Ich uwagę zwróciły pochodzące stamtąd wspaniałe tkaniny i piękne szaty. W przeciągu wielu setek lat mieszkańcy wysp osiągnęli wysoki poziom wiedzy związany z produkcją tkanin. Ponieważ odzież podróżników była dużo mniej okazała, rozpoczęli ożywiony handel wymienny.

1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy:	Pola:									Suma	Porty: 5 x Porty specjalne 4 x Porty zwykłe 3:1		
	Liczba:	18	2	2	5	3	4	4	4	42			
	Żetony liczbowe:											Suma	Dodatkowe elementy: 50 Znaczników (bele tkanin)
	Liczba:	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28	

2. PRZYGOTOWANIE

Ramki należy połączyć w sposób przedstawiony na rysunku. Elementy niezbędne do zbudowania wyspy zostały wyszczególnione w tabeli. Najpierw należy rozłożyć pola mapy, a następnie rozmieścić porty. Na koniec, na skrzyżowaniach każdej z 4 wysp kładzie się po dwa żetony liczbowe (przedstawiają wioski). Przy każdej z 8 wiosek należy położyć po 5 znaczników. Pozostałe 10 znaczników będzie stanowiło zasoby ogólne, ułożone obok planszy. W tym scenariuszu każdy znacznik symbolizuje belę tkaniny.

3. ZASADY SPECJALNE

Faza początkowa

Gracze mogą umieszczać swoje początkowe osady na dużych wyspach - górnej lub dolnej, zgodnie z regułami opisanymi w podstawowej wersji gry. Kiedy ostatni z graczy wybuduje swoją drugą osadę, wszyscy gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara budują swoją trzecią osadę. Surowce początkowe otrzymuje się z trzeciej osady.

Jeśli gracz wybuduje osadę na wybrzeżu, może zamiast drogi wybudować przy niej statek. W ten sposób od razu znajdzie się na morzu. Na czterech małych wyspach znajdujących się pośrodku mieszkają członkowie zapomnianego rodu (1 żeton = 1 wioska). Gracze nie mogą budować tam swoich osad.

Handel tkaninami

Kiedy gracz wybuduje drogę morską łączącą jego osadę z wioską zapomnianego rodu (doprowadził statki do skrzyżowania, na którym leży żeton), uzyskuje kontakt handlowy.

- Może natychmiast pobrać 1 belę tkaniny (znacznik) z zasobów **tej wioski**. Jeśli w dalszej grze zostanie wyrzucona liczba odpowiadająca wartości żetonu wioski, gracz będzie mógł pobrać następną belę.
- Jeśli dwóch lub więcej graczy dopłynęło swoimi statkami do tej samej wioski, przy wyrzuceniu jej wartości wszyscy otrzymują po 1 belę tkaniny (znaczniku).
- Jeśli nie wystarcza zasobów wioski do przydzielenia graczom odpowiedniej ilości tkanin, braki należy uzupełnić z zasobów ogólnych.

- Jeśli zostanie wyrzucona wartość wioski, której zasoby już się **wyczerpały**, nikt nie otrzymuje znacznika – również nikt nie pobiera go z zasobów ogólnych.
- Dwie bele tkaniny (dwa znaczniki) mają wartość 1 punktu zwycięstwa. Połowy punktów nie są uznawane.

Przemieszczanie statków

Gdy tylko gracz dopłynie swoimi statkami do jednej z wiosek zapomnianego rodzaju połączenie uznaje się za zamknięte. Oznacza to, że żaden ze statków tworzących ten szlak nie może już zostać usunięty. Zasada ta obowiązuje także, kiedy w zasobach danej wioski skończą się znaczniki.

Pirat/Złodziej

W rozgrywce używa się zarówno zasad dotyczących złodzieja, jak i pirata. Pirat rozpoczyna grę na polu oznaczonym symbolem „X”. Złodziej zaczyna na polu uprawnym z liczbą „12”. Nie wolno ustawiać złodzieja na wyspach należących do zapomnianego rodzaju. Przy wyrzuceniu „7” należy pamiętać o poniższym wyjątku: Gracz może przestawić pirata (zamiast złodzieja) tylko wtedy, gdy dotarł swoimi statkami przynajmniej do jednej wioski zapomnianego rodzaju.

Gracz, który przestawiał pirata, zamiast kraść kartę surowców może zabrać 1 znacznik (belę tkaniny) graczowi, którego statek znajduje się na jednej z tras przylegających do pola z piratem.

Najdłuższa droga handlowa

W tym scenariuszu nie używa się reguły związanej z Najdłuższą drogą handlową. Zasady dotyczące Najwyższej władzy rycerskiej pozostają bez zmian.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 14 punktów zwycięstwa lub jeśli tylko 3 wioski zapomnianego rodzaju posiadają jeszcze zasoby tkanin. W tym drugim przypadku wygrywa gracz posiadający najwięcej punktów zwycięstwa.

W przypadku remisu, decyduje ilość posiadanych tkanin (znaczników).

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Można w dowolny sposób rozłożyć pola i żetony liczbowe, z których zbudowane są główne wyspy. Rozmieszczenie i wartości żetonów 4 wysp znajdujących się pośrodku nie mogą ulec zmianie.

SCENARIUSZ 7: WYSPY PIRATÓW



Z północnego zachodu przybyła piracka flota, która zaatakowała wyspy Catańczyków. Bezbronne statki handlowe zostały zatopione, a osiedla znajdujące się na zachodnich wyspach złupione. Zdobyte osady piraci przekształcili w fortece, z których prowadzą wyprawy zbójckie. Teraz zagrażają wyspom położonym na wschodzie. Ich flota uciąży atakuje osady położone na wybrzeżu, rabując cenne towary. Catańczycy postanowili wybudować własną flotę wojenną i przegnać piratów z powrotem za morze.

1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy	Pola:									Suma	Porty: 5 x Porty specjalne 3 x Porty zwykłe 3:1 Dodatkowe elementy: 12 Znaczników		
	Liczba:	19	3	2	5	5	5	5	5	49			
	Żetony liczbowe:												Suma
	Liczba:	1	2	3	3	3	3	3	2	1		24	

2. PRZYGOTOWANIE

Ramki należy połączyć w sposób przedstawiony na rysunku. Elementy niezbędne do zbudowania wyspy zostały wyszczególnione w tabeli. Najpierw należy rozłożyć pola mapy, a następnie rozmieścić porty (z zakrytego i potasowanego stosu). Uwaga: na pastwisku znajdującym się na małej wyspie (pośrodku i na dole) nie układa się żetonu. To pole nie dostarcza surowców. To samo dotyczy wzgórz znajdujących się na zachodnich wyspach.

Na wybrzeżu wyspy znajdującej się na **wschodzie** należy umieścić po jednej osadzie i statku w każdym kolorze - tak, jak przedstawia rysunek. Na tej wyspie można zakładać osady zgodnie z ogólnymi zasadami. Pozostałe wyspy należą do piratów..

Na wybrzeżach **zachodnich** wysp znajdują się 4 pirackie twierdze. Każda z nich składa się z osady umieszczonej na 3 znacznikach. Należy je rozłożyć zgodnie z kolorami przedstawionymi na rysunku.

Uwaga: Jeśli scenariusz jest rozgrywany przez trzy osoby, należy usunąć z planszy wszystkie elementy koloru białego. Dodatkowo w takim wypadku usuwa się z talii rozwoju wszystkie karty punktów zwycięstwa. Podczas gry na cztery osoby, karty punktów zwycięstwa co prawda pozostają w talii, jednak używa się ich tak, jak kart Rycerz. W tym scenariuszu nie otrzymuje się punktów zwycięstwa związanych z Najdłuższą drogą handlową i Najwyższą władzą rycerską.

3. ZASADY SPECJALNE

Faza początkowa

Każdy z graczy wybiera swój kolor i zakłada na wschodniej wyspie dwie osady według zwykłych reguł. Po zakończeniu fazy początkowej gracze posiadają po 3 osady na wschodniej wyspie!

Pirat/Złodziej

Pionek pirata symbolizuje piracką flotę i rozpoczyna grę na polu oznaczonym symbolem „X”. W tym scenariuszu nie występuje złodziej.

Budowa drogi morskiej

Każdy z graczy może zbudować tylko **jedną** drogę morską (linię statków). Każda z nich rozpoczyna się w osadzie położonej na wybrzeżu wschodniej wyspy i przechodząc przez skrzyżowanie oznaczone kolorem gracza, prowadzi do pirackiej twierdzy tej samej barwy. Droga morska nie może się rozgałęziać ani prowadzić dalej, za piracką twierdzę. Droga morska musi prowadzić do celu jak najkrótszą trasą. Różne linie nie mogą się nawzajem blokować.

Statki wojenne

Kiedy gracz odkryje kartę Rycerz (podczas gry na czterech graczy również kartę Punkt zwycięstwa), może zamienić statek znajdujący się najbliżej

jego osady na okręt wojenny. Aby to zaznaczyć, kładzie statek na boku. Zagrana karta (Rycerza lub Punktu zwycięstwa) jest odkładana na stos kart zużytych.

Uwaga: Jeśli talia rozwoju wyczerpie się, nie można kupić więcej kart. Karty odrzucone nie wchodzą na nowo do gry.

Piracka flota

Piracka flota opływa obie pustynne wyspy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Za każdym razem, po rzucie kostkami najpierw swój ruch wykonuje flota. Piraci przesuwają się na planszy o tyle pól, ile wskazuje kostka z mniejszą liczbą wyrzuconych oczek. Jeśli obie kostki mają tę samą wartość, to właśnie ona jest wynikiem. Dopiero po ruchu floty gracze dobierają swoje karty surowców.

Atak piratów

Jeśli ruch piratów zakończy się na polu sąsiadującym z osadą lub miastem, dochodzi do ataku, który jest rozstrzygany jeszcze zanim gracz otrzyma swoje dochody lub wykorzysta przywilej z wyrzucenia „7”.

- Siła piratów jest równa ilości oczek wyrzuconych na kostce o niższym wyniku (czyli liczbie pól, o które poruszyła się flota).
- Siła właściciela zaatakowanej osady/miasta równa się ilości posiadanych przez niego okrętów wojennych.
- Jeśli piraci są silniejsi, gracz traci jedną kartę surowców i kolejną 1 za każde miasto jakie posiada. Karty losuje dowolnie wybrany ze współgraczy. Surowce zrabowane przez piratów są odkładane z powrotem do banku.
- Jeśli to gracz jest silniejszy, może pobrać z banku dowolną kartę surowców.
- Jeśli obie strony mają równą siłę, nic się nie dzieje.

Budowa osady na wyspie piratów

Gdy tylko gracz dopłyne statkami do skrzyżowania oznaczonego na rysunku scenariusza jego kolorem, może po opłaceniu kosztów budowy umieścić tam swoją osadę. Budowa osad na skrzyżowaniach innych niż te, oznaczone własnym kolorem, jest zabroniona. Oczywiście osada zbudowana na oznakowanym skrzyżowaniu może być potem przekształcona w miasto. **Uwaga:** Budowa osady na pirackiej wyspie niesie ze sobą również niekorzystne konsekwencje, ponieważ dwukrotnie zwiększa prawdopodobieństwo ataku piratów.

Wyrzucenie „7”

W tym scenariuszu nie używa się złodzieja. Jednak tak jak w normalnych zasadach, osoba, która będzie miała więcej niż 7 kart na ręku, musi odrzucić połowę z nich. Na koniec, gracz, który wyrzucił „7” może wylosować kartę surowców od innego, dowolnie wybranego gracza.

Zdobywanie twierdzy piratów

Gdy tylko gracz dopłyne swoimi statkami do pirackiej twierdzy odpowiedniego koloru, zamykając tym samym swoją drogę morską, może zaatakować twierdzę.

Gracz określa siłę piratów rzucając jedną kostką.

- Jeśli wyrzucona wartość jest niższa niż ilość posiadanych przez niego okrętów wojennych, zwyciężył starcie i może usunąć jeden znacznik spod twierdzy.
- Jeśli posiada mniej okrętów wojennych niż ilość oczek na kostce, przegrywa walkę i traci dwa pierwsze statki.
- Jeśli dochodzi do remisu gracz traci pierwszy statek w linii.

Zaraz po walce kolejka danego gracza kończy się. Zatem gracz nie może w swojej kolejce kilkakrotnie zaatakować twierdzy. Jeśli doszło do remisu lub porażki, gracz, zanim w następnych kolejkach będzie mógł zaatakować piratów, musi wybudować jeden lub dwa nowe statki.

Jeśli twierdza straci wszystkie trzy znaczniki, gracz wygnał piratów i odzyskał osadę. Od tej chwili otrzymuje surowce z pól, na których stoi osada oraz przysługuje mu za nią punkt zwycięstwa.

Koniec gry

Gracz wygrywa jeśli:

- Pozbawił piracką twierdzę wszystkich znaczników i
- posiada przynajmniej 10 punktów zwycięstwa.

Jeśli wszystkie twierdze zostaną zniszczone, zanim jeden z graczy uzbiera 10 punktów, należy usunąć z gry piracką flotę.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Powyższy scenariusz można rozgrywać jedynie według przedstawionego schematu i nic poza rozmieszczeniem poszczególnych portów nie może ulec zmianie.

SCENARIUSZ 8: CUDA CATANU



1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy:	Pola:									Suma	Porty: 5 x Porty specjalne 4 x Porty zwykłe 3:1		
	Liczba:	19	3	2	5	5	5	5	5	49			
	Żetony liczbowe:											Suma	Dodatkowe elementy: 5 Kart cudów 10 Znaczników
	Liczba:	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	27	

2. PRZYGOTOWANIE

Ramki należy połączyć w sposób przedstawiony na rysunku. Elementy niezbędne do zbudowania wyspy zostały wyszczególnione w tabeli. Najpierw należy rozłożyć pola mapy, a następnie rozmieścić porty (z zakrytego i potasowanego stosu). Do rozegrania tego scenariusza potrzeba pięciu kart cudów, które można skopiować lub wyciąć ze strony 19.

3. ZASADY SPECJALNE

Faza początkowa

Gracze nie mogą budować swoich początkowych osad na małych wyspach, ani na skrzyżowaniach zaznaczonych kolorowymi kwadratami (brązowymi i fioletowymi). W fazie początkowej zabroniona jest również budowa na skrzyżowaniach oznaczonych żółtymi wykrzyknikami.

- Każdy z graczy otrzymuje 1 znacznik.
- Karty cudów należy ułożyć obok planszy.

W czasie gry: Jeśli gracz wybuduje swoją osadę na jednej z małych wysepek otrzymuje 1 znacznik (1 punkt zwycięstwa), który wsuwa pod wybudowaną osadę.

Budowa cudu

Gracz, który rozpocznie budowę cudu jako pierwszy, może wybrać dowolną spośród pięciu kart. Reszta graczy będzie musiała zadowolić się pozostałymi kartami.

- Gracz może rozpocząć budowę, jeśli spełnia warunki przedstawione na karcie wybranego cudu. Przykładowo, może rozpocząć budowę Monumentu, jeśli posiada miasto portowe oraz szlak handlowy składający się z ciągu 5 statków lub dróg (nie liczą się odgałżenia).

- Jeśli spełnia wymagania dotyczące wybranej karty, przedstawione pod symbolami surowców, kładzie kartę cudu przed sobą. Teraz jeszcze będzie musiał zbudować wybraną konstrukcję.
- Każdy z cudów składa się z czterech poziomów. Koszt każdego poziomu to pięć surowców przedstawionych na karcie danego cudu.
- Po zapłaceniu surowców za budowę pierwszego poziomu gracz kładzie znacznik na polu z numerem „1” karty cudu. Jeśli zakończy budowę drugiego poziomu, zaznacza to przesuwając znacznik na pole „2” itd.
- Jeśli gracz dysponuje odpowiednią ilością surowców, może w swojej kolejce wybudować kilka poziomów cudu.

Pirat/Złodziej

Złodziej rozpoczyna na jednym z 3 pól pustyni. Pirat nie bierze udziału w grze.

Koniec gry

Gracz wygrywa,

- gdy zakończy budowę cudu (4 poziomy)

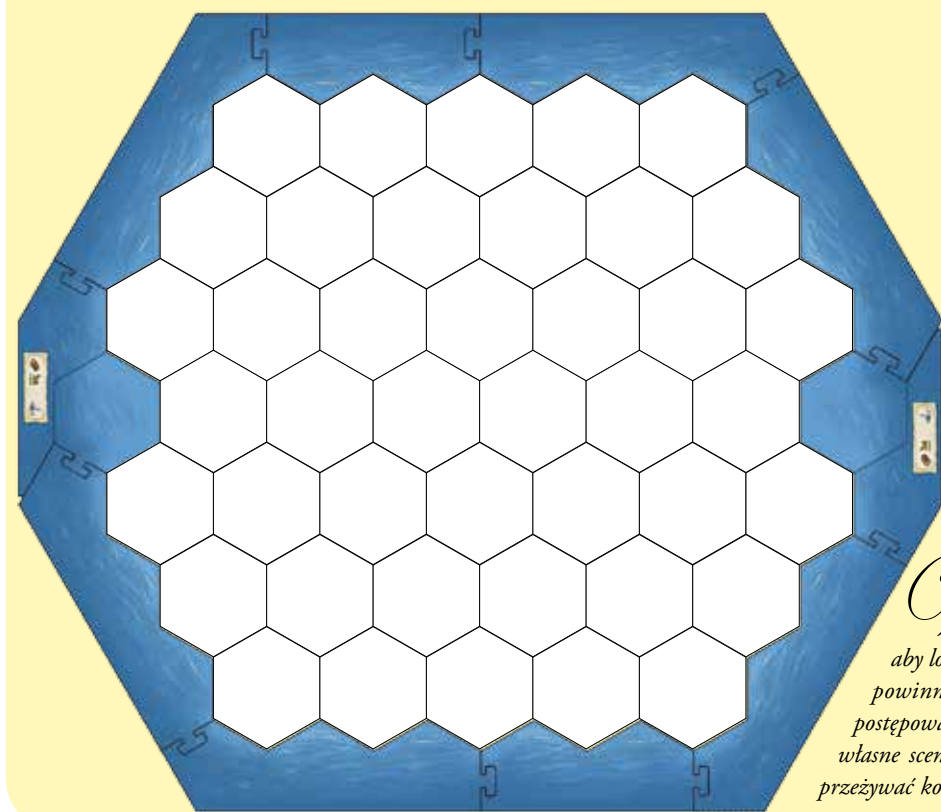
albo

- jeśli zebrał 10 punktów zwycięstwa, a jednocześnie wybudował więcej poziomów cudu niż pozostali gracze.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Wszystkie pola oraz żetony liczbowe na dużej wyspie mogą zostać rozstawione na nowo przy zachowaniu tego samego kształtu wyspy. Należy przy tym pamiętać, aby na dwóch polach graniczących z pustynią nie znalazły się zbyt silne żetony (6 czy 8).

SCENARIUSZ 9: NOWY ŚWIAT



Wciąż masz ochotę na nowe przygody? To żaden problem! Po prostu graj i pozwól, aby los zdecydował za Ciebie. Poniższe krótkie zasady powinny okazać się wystarczające. A może wolisz postępować według zarysowanego planu? Zatem wymyśl własne scenariusze, zaproś przyjaciół i rodzinę, aby razem przeżywać kolejne przygody w Catanie!

1. ELEMENTY

Wszystkie wyspy:	Pola:									Suma	Porty: 5 x Porty specjalne 5 x Porty zwykłe 3:1		
	Liczba:	19	-	-	5	4	4	5	5	42			
	Żetony liczbowe:											Suma	Dodatkowe elementy: 16 Znaczników
	Liczba:	1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23	

2. PRZYGOTOWANIE

Ramki należy połączyć w sposób przedstawiony na rysunku. Elementy niezbędne do budowy wyspy zostały wyszczególnione w tabeli.

Pola należy umieścić na zakrytym stole i potasować. Następnie kolejno dobiera się pola ze stosu i układa je w dowolnym miejscu planszy.

Żetony liczbowe rozmieszcza się w ten sam sposób. Trzeba jednak uważać, aby czerwone żetony (6 i 8) nie znalazły się obok siebie, ani żeby nie leżały na polach złotońskiej rzeki. Jeśli zdarzy się taka sytuacja, wszyscy gracze wspólnie wybierają inne miejsce dla takiego żetonu.

Porty należy przetasować i ułożyć na zakrytym stole. Następnie rozpoczynając od najstarszego, gracze kolejno losują porty i umieszczają je w wybranych przez siebie miejscach.

3. ZASADY SPECJALNE

Faza początkowa

Każdy z graczy może umieścić swoje początkowe osady w dowolnie wybranym miejscu. W ten sposób, na początku gry każdy z graczy posiada jedną lub dwie wyspy początkowe. Wszystkie pozostałe są dla niego wyspami „nieznanymi”.

Specjalne punkty zwycięstwa

Za każdą swoją pierwszą osadę, którą gracz wybuduje na jednej z nieznanymi (dla niego) wysp, otrzymuje jeden dodatkowy punkt zwycięstwa (znacznik).

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej kolejce 12 punktów zwycięstwa.

4. ALTERNATYWNE ROZMIESZCZENIE

Jeśli gracze nie będą zadowoleni z rozmieszczenia pól na planszy (zbyt wiele małych wysepek lub zbyt duża wyspa główna), mogą wprowadzić pewne zmiany. Jednak tylko wtedy, jeśli wszyscy zgodzą się na proponowane rozwiązanie.

Oczywiście można konstruować i wypróbować własne scenariusze. Gracze mogą według własnego upodobania stosować wybrane zasady spośród opisanych w tej instrukcji.

Autor: Klaus Teuber
Licencja: Catan GmbH © 2002, catan.de
Ilustracje: Michael Menzel
Edycja: Michaela Kienle
Projekt figurek: Andreas Klover
Grafiki 3D: Andreas Resch
Redakcja edycji 2015: Arnd Fischer
Redakcja: Reiner Müller, Sebastian Rapp
Wszelkie prawa zastrzeżone.

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



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

WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.



*Dodatkowe elementy do scenariusza 8 „Cuda Catanu”:
Karty cudów do wycięcia.*

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 móż 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

ODKRYWCY I PIRACI



Przed wami trzy modułowe misje, które zabiorą was na nowe, ekscytujące wyprawy!

W ich trakcie przyjdzie wam odkryć nieznanne ziemie, stoczyć walkę z groźnymi piratami. Czasem zaś będziecie musieli wieść żywot niezależnego kupca. Rozszerzenie „**Odkrywczy i Piraci**” oferuje wam wiele nowych mechanizmów oraz nowe wyzwania!