

Kupcy i Barbarzyńcy + Miasta i Rycerze

ATAK BARBARZYŃCÓW + MIASTA I RYCERZE

Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber

PRZYGOTOWANIE GRY

- Planszę należy przygotować zgodnie z opisem zawartym w instrukcji do „Ataku barbarzyńców”.
- Tor floty barbarzyńców oraz flota barbarzyńców nie są wykorzystywane.
- Rycerze z „Kupców i Barbarzyńców” nie są wykorzystywani.
- Karty rozwoju z „Ataku barbarzyńców” nie są wykorzystywane.

PRZEBIEG GRY

- **Zasady ogólne:** Za wyjątkiem poniższych zmian, obowiązują wszystkie zasady „Miast i Rycerzy” i „Kupców i Barbarzyńców”. Ogólnie można powiedzieć, że barbarzyńcy wchodzą do gry zgodnie z zasadami „Ataku barbarzyńców”, walczą z nimi rycerze z „Miast i Rycerzy”, którzy są wprowadzani do gry zgodnie z zasadami „Ataku barbarzyńców”.
- Faza zagospodarowania wyspy jest w obu grach taka sama, dlatego nie ulega zmianie.
- **Rzut kośćmi:** Rzuty należy wykonywać trzema kośćmi z „Miast i Rycerzy”. Jeśli wypadnie czarny statek, na polu wybrzeża o wyrzuconym numerze umieszczany jest pionek barbarzyńcy – pod warunkiem, że na danym polu jest mniej niż 3 barbarzyńców.
- **Akcja/złoto:** Przy pomocy złota gracze mogą kupować zarówno surowce, jak i towary.
- **Budowa:**
 - **Mury miejskie:** Mury miejskie nie chronią przed podbojem barbarzyńców.
 - **Rycerze:** Za rycerzy płaci się zgodnie z zasadami „Miast i Rycerzy”, ale ustawia się ich zgodnie z zasadami „Ataku barbarzyńców” – na wolnej trasie obok pola zamku. Rycerze są zawsze umieszczani na trasach, nigdy na skrzyżowaniach.
- **Rozbudowa miast:** Za każdy etap rozbudowy miasta należy rzucić kośćmi i ustawić barbarzyńcę na polu wybrzeża, którego wartość wypadnie (pod warunkiem, że nie znajduje się na nim jeszcze 3 barbarzyńców).
- **Metropolie:** Metropolie nie mogą być podbijane. Jeśli metropolia sąsiaduje z podbitym polem wybrzeża, nie zapewniają one żadnych surowców, ale punkty zwycięstwa zapewniane przez metropolię nie przepadają.

AKCJE RYCERZY/WALKA Z BARBARZYŃCAMI

- **Ruch:** każdy rycerz może poruszyć się w każdej rundzie maksymalnie o 3 trasy (po wykonaniu akcji i budowie), niezależnie od tego czy jest w stanie spoczynku, czy w stanie gotowości. Nie musi poruszać się po własnych drogach – może swobodnie poruszać się po całej wyspie. Rycerz

w stanie gotowości może poruszyć się o 2 dodatkowe trasy, ale zaraz po tym przechodzi w stan spoczynku.

- **Ruch i przejście w stan spoczynku:** Podstawowo każdy rycerz w stanie gotowości może przesunąć się dalej niż zwykle, jednak w wyniku tego przechodzi w stan spoczynku. Rycerz oczywiście może poruszyć się o maksymalnie 3 trasy, co nie powoduje przejścia w stan spoczynku.
- Podczas walki z barbarzyńcami każdy rycerz zapewnia punkty siły zgodne z jego siłą. Rycerz w stanie gotowości przechodzi w stan spoczynku po tym jak weźmie udział w bitwie. W celu pokonania barbarzyńców, rycerze biorący udział w bitwie muszą być w stanie gotowości i muszą mieć więcej punktów siły niż barbarzyńcy znajdujący się na polu.
- **Rozdzielanie więźniów po zwycięstwie:** Zgodnie z zasadami „Ataku barbarzyńców”. Pozostały więzień jest przekazywany graczowi, który zapewnił najwięcej punktów siły.
- **Utrata rycerzy w walce:** Jeśli wskazany zostanie słaby rycerz, wówczas usuwa się go z planszy. Jeśli wskazany zostanie silny rycerz, zostaje zdegradowany do słabego rycerza. Jeśli gracz nie posiada żadnych słabych rycerzy w swoich zasobach, wówczas silny rycerz jest usuwany z planszy. Jeśli zostanie wskazany potężny rycerz, zostaje zdegradowany do silnego rycerza, a jeśli ten jest niedostępny to do słabego rycerza. Jeśli nie może zostać zdegradowany do słabego rycerza, potężny rycerz jest usuwany z planszy. Niezależnie od tego czy rycerz został usunięty czy zdegradowany, jego właściciel otrzymuje rekompensatę w wysokości 3 złotych monet.

BARBARZYŃCY

- Każdy kompletny zestaw trzech barbarzyńców zapewnia graczowi 1 punkt zwycięstwa. Liczba barbarzyńców dostępnych w grze nie jest ograniczona liczbą pionków dostępnych w pudełku z „Kupcami i Barbarzyńcami”. Jeśli graczom zabraknie barbarzyńców, gracze powinni wymienić 3 posiadanych barbarzyńców na 1 kartę „Bohater Catanu” lub na żetony punktów zwycięstwa z „Kupców i Barbarzyńców”.

ZMIANY W DZIAŁANIU KART:

- **Wynalazca:** Gracz może zamienić miejscami tylko dwa z pięciu żetonów z liczbami znajdujących się na środku wyspy.
- **Biskup:** Gracz wybiera pole i kradnie kartę od każdego gracza, który posiada osadę lub miasto obok tego (niepodbitego) pola.
- **Intryga:** Usunąć jednego barbarzyńcę z dowolnego pola i weź go jako swojego więźnia.
- **Dezertner:** Nowy rycerz jest umieszczany na miejscu usuniętego.
- **Handlarz:** Jeśli pole zostanie podbite, gracz traci handlarza.

KONIEC GRY

- Gra kończy się kiedy jeden z graczy zdobędzie 13 punktów zwycięstwa.

SZLAKI KARAWAN +MIASTA I RYCERZE

Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber

- Zamiast wełny i zboża karawana zbiera podczas głosowania glinę i drewno. Dzięki temu zostanie zachowana równowaga między surowcami.
- Rozgrywka trwa do momentu aż jeden z graczy nie zdobędzie 15 punktów zwycięstwa.

RYBACY Z CATANU +MIASTA I RYCERZE

Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber

- Za 3 ryby gracz może ukraść rywalowi 1 losową kartę (surowca lub towaru).
- Za 4 ryby gracz może z banku wziąć dowolną kartę surowca (ale nie towaru).
- Za 7 ryb gracz może wziąć kartę postępu z dowolnego stosu.
- Ryby nie są surowcem ani towarem handlowym. Dlatego nie działają na nie karty postępu.

RZEKI CATANU +MIASTA I RYCERZE

Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber

- **Faza zagospodarowania wyspy:** W tej fazie każdy gracz, który wybuduje miasto nad rzeką otrzymuje dodatkowo 1 złotą monetę (zasada ta obowiązuje tylko w odniesieniu do pierwszego miasta podczas fazy początkowej!).
- Za złoto gracze mogą kupować surowce, ale nie towary (oczywiście mogą wymieniać surowce na towary).
- Złoto nie jest surowcem ani towarem. Dlatego nie działają na nie karty postępu, złota nie można również zdobyć po wybudowaniu akweduktu.
- Rycerze traktują mosty jak drogi.
- Gracz, który straci miasto przez barbarzyńców może dobrowolnie zapłacić 5 złotych monet aby uniknąć zniszczenia miasta przez barbarzyńców. To bardzo dużo złota i może oznaczać, że gracz na stałe otrzyma tytuł biednego osadnika. Dlatego też tej opcji należy używać z rozwagą.
- **Dyplomata:** Przy pomocy karty „Dyplomata” nie można usuwać mostów – zarówno pustych, jak i zajętych przez rycerzy. Jeśli dyplomata usunie drogę zbudowaną nad rzeką, jej właściciel musi zwrócić 1 złotą monetę. Jeśli dyplomata ustawi nową drogę nad rzeką, jej właściciel otrzymuje 1 złotą monetę tak jakby ją normalnie wybudował. Jeśli dyplomata przestawi drogę z jednej trasy nad rzeką na inną trasę nad rzeką gracz nie musi płacić 1 monety, ponieważ zaraz otrzymał by ją ponownie.
- **Intryga:** Karta ta może być także wykorzystana jeśli rycerz sąsiaduje ze skrzyżowaniem, do którego dociera most gracza.



Kupcy i Barbarzyńcy + Miasta i Rycerze

KUPCY I BARBARZYŃCY + MIASTA I RYCERZE

Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber

PRZYGOTOWANIE GRY

- Grę należy przygotować zgodnie z instrukcjami „Kupców i Barbarzyńców” z następującą zmianą: Spośród pól terenu należy usunąć po jednym polu pustyni, pastwiska oraz lasu.
- Karty rozwoju z „Kupców i Barbarzyńców” nie są wykorzystywane.
- Złodziej oraz karta „Najdłuższa droga handlowa” są usuwane z gry.
- Wszystkie pozostałe elementy z „Kupców i Barbarzyńców” oraz „Miast i Rycerzy” są wykorzystywane

PODSTAWOWE ZASADY ROZGRYWKI

- Podczas rozgrywki obowiązują normalne zasady „Miast i Rycerzy” oraz „Kupców i Barbarzyńców” z następującymi zmianami: W grze występują dwa rodzaje barbarzyńców. Barbarzyńcy z „Miast i Rycerzy” atakują Catan co jakiś czas, i walczą się z nimi na zasadach „Miast i Rycerzy”. Natomiast trzej barbarzyńcy z „Kupców i Barbarzyńców” poruszają się po wyspie i utrudniają ruch wozów.
- **Faza zagospodarowania wyspy:** W obu wariantach jest identyczna, dlatego nie ulega zmianie.
- **Handel/Złoto:** Przy pomocy złotych monet gracz może kupować surowce, ale nie towary.
- **Rozkazy dla rycerzy/ Bitwa z wojskami:** Wszystkie funkcje rycerzy z „Miast i Rycerzy” pozostają bez zmian. W związku z tym, że w rozgrywce nie jest wykorzystywany złodziej, rycerze otrzymują możliwość wyparcia barbarzyńców znajdujących się na sąsiednich trasach lub drogach. Wygląda to tak jak wyparcie złodzieja – rycerz przechodzi w stan spoczynku, barbarzyńca jest ustawiany na innej drodze/trasie zgodnie z zasadami „Kupców i Barbarzyńców”. Jeśli barbarzyńca zostanie ustawiony na drodze, wówczas właścicielowi drogi zostaje ukradziona karta. Teraz są dwie możliwości na wypieranie barbarzyńców z dróg/tras – przy pomocy rozwiniętego wozu lub rycerza.

ZMIANY W DZIAŁANIU KART

- **Alchemik:** Gracz może ustalić wynik rzutu na produkcję surowców na początku tury – nie może natomiast ustalić wyniku rzutu podczas wygania barbarzyńcy.

KONIEC GRY

- Rozgrzywka kończy się natychmiast, kiedy gracz w swojej kolejce zgromadzi co najmniej **15 punktów zwycięstwa**.

OSADNICY Z CATANU + MIASTA I RYCERZE DLA DWOJGA

WYSTAWIENIE RYCERZA

Jeśli jeden z dwóch graczy wystawi rycerza, wówczas wystawia również jednego rycerza dla jednego z graczy neutralnych. Poziom obu rycerzy musi być identyczny.

Jeśli jeden z dwóch graczy wystawi w swojej kolejce kilku rycerzy, wówczas wystawia kilku neutralnych rycerzy. Może przy tym dowolnie zmieniać neutralne kolory wystawianych rycerzy.

Jeśli nie jest możliwe wystawienie rycerza w neutralnym kolorze zgodnie z zasadami (w danym momencie nie ma dla niego dostępnego wolnego skrzyżowania, albo w puli obu kolorów nie ma dostępnych rycerzy tego samego poziomu), wówczas gracz musi umieścić na planszy jedną drogę w jednym z neutralnych kolorów (lub kilka dróg, jeśli ustawia na raz kilku rycerzy). Wystawianie osad w zastępstwie rycerzy nie jest dozwolone.

Rycerze w dwóch neutralnych kolorach nie mogą być zmobilizowani i nie wliczają się do obrony przed wojskami barbarzyńców – ich rolą jest tylko blokowanie miejsc do budowy.

Jeśli aktywny gracz wybuduje miasto lub mury miejskie albo zmobilizuje swojego rycerza, to nie wywołuje to żadnych konsekwencji w zachowaniu graczy neutralnych.

TRENING RYCERZA

- Jeśli jeden z dwóch graczy trenuje swojego rycerza, to musi wówczas analogicznie wytrenować rycerza w jednym z neutralnych kolorów. Neutralni rycerze mogą być tylko trenowani do „silnych” (z podwójną chorągiewką). Wytrenowanie neutralnego rycerza do „potężnego” (z potrójną chorągiewką) nie jest możliwe.

Jeśli nie jest możliwe wytrenowanie neutralnego rycerza (ponieważ na planszy nie ma żadnego neutralnego rycerza, który mógłby zostać wytrenowany albo wszyscy neutralni rycerze już zostali wytrenowani do „silnych”), wówczas nie trzeba trenować żadnego neutralnego rycerza.

W takiej sytuacji nie wykonuje się żadnej zastępczej akcji.

Jeśli w swojej turze gracz wytrenuje kilku rycerzy, może, podobnie jak podczas ich wystawiania, dowolnie wybierać i zmieniać kolor neutralnych rycerzy, których trenuje. Czasami będzie wręcz do tego zmuszony.

ROZKAZY DLA RYCERZY

Generalnie w odniesieniu do rozkazów dla rycerzy obowiązują normalne zasady Miast i Rycerzy (gracz może wystawiać rycerza, maszerować nim, wypierać innych rycerzy/złodzieja).

W odniesieniu do neutralnych rycerzy: Neutralni rycerze w obu normalnych kolorach są przez aktywnego gracza traktowani jak normalni - mogą być wypierani (pamiętając przy tym, że można wypierać jedynie słabszych rycerzy) w celu zwolnienia miejsca do budowy.

Wypartych neutralnych rycerzy można umieścić w obrębie sieci dróg tego samego koloru. Jeśli nie ma dla niego wolnego miejsca, wówczas rycerz jest usuwany z planszy (zgodnie z tym co opisano w instrukcji).

ZDOBYWANIE ŻETONÓW HANDLU

Za zbudowanie osady na skrzyżowaniu sąsiadującym z pustynią, gracz otrzymuje 2 żetony handlu (tak jak normalnie).

Za zbudowanie osady na skrzyżowaniu na wybrzeżu gracz otrzymuje 1 żeton handlu (tak jak normalnie).

Za usunięcie rycerza, gracz otrzymuje:

- 1 żeton handlu za słabego rycerza (z pojedynczą chorągiewką).
- 2 żetony handlu za silnego rycerza (z podwójną chorągiewką).
- 3 żetony handlu za potężnego rycerza (z potrójną chorągiewką).

Stan gotowości rycerza usuwanego z planszy nie ma znaczenia – gracz może dobrowolnie usunąć z planszy rycerza w stanie gotowości/spoczynku aby otrzymać za niego żetony handlu.

Uwaga: Żetony handlowe za rycerza można otrzymać tylko, jeśli zdejmuje się go dobrowolnie – jeśli rycerz został usunięty w wyniku Intrygi lub został usunięty poprzez wyparcie przez innego rycerza, wówczas nie zapewnia żetonów handlu.

Jeśli w puli skończą się żetony handlu (20) to nie będzie można przyznawać nowych żetonów handlu dopóki ich pula nie zostanie znowu uzupełniona.

WYKORZYSTANIE ŻETONÓW HANDLU DO WYKONANIA AKCJI

Dostępne akcje („Wymuszony handel” lub „Przestawienie złodzieja”) oraz ich koszt w żetonach handlu pozostają bez zmian.

W celu przeprowadzenia wymuszonego handlu surowcami, przed wylosowaniem kart z ręki przeciwnik musi wydzielić z nich karty towarów handlowych, które na chwilę odkłada na bok zakryte. Gracz może w ramach tego handlu oddać przeciwnikowi jedynie surowce, a nie towary. Jeśli gracz chce przeprowadzić „Wymuszony handel” na wszystkie karty z ręki przeciwnika – zarówno surowce jak i towary (przed losowaniem kart przeciwnik pozostawia na ręce wszystkie karty), wówczas musi zapłacić dwa razy większą liczbę żetonów handlu. W takim wypadku, podczas oddawania kart, może normalnie oddawać towary handlowe.

Przed przeprowadzeniem „Wymuszonego handlu” należy wyraźnie wskazać, czy będzie on dotyczył samych surowców, czy może surowców i towarów, a następnie zapłacić odpowiednią cenę. Należy przy tym pamiętać, że w swojej kolejce gracz może przy pomocy żetonów handlu wykonać tylko jedną akcję.

RZUT KOŚĆMI

Podczas swojej kolejki gracz normalnie rzuca kośćmi dwa razy, jednak teraz robi to wszystkimi trzema (białą, czerwoną oraz kostką wydarzeń). Jeśli w drugim rzucie wypadnie ta sama liczba co w pierwszym, wówczas powtarza się rzut tylko dwoma kośćmi z oczkami. Drugi wynik rzutu kości wydarzeń jest normalnie rozpatrywany. Innymi słowy, niezależnie od wyniku rzutu, kością wydarzeń rzuca się dokładnie dwa razy.

ZMIANY/WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA KART POSTĘPU

- **Dezterter (polityka/niebieski):** Deztertera można zagrać na rycerza w jednym z dwóch neutralnych kolorów. Gracz, który zagra deztertera na neutralnego rycerza wybiera jeden z neutralnych kolorów i usuwa słabego rycerza w tym kolorze. Jeśli w grze nie ma żadnych słabych rycerzy w neutralnym kolorze, gracz może dowolnie wybrać rycerza, którego usuwa. Jeśli gracz na miejsce usuniętego rycerza (przeciwnika lub neutralnego) ustawi swojego, to nie wpływa to w żaden sposób na graczy neutralnych – w tym wypadku nie wystawia się na planszy neutralnego rycerza.
- **Dyplomata (polityka/niebieski):** Podczas przedstawiania własnej drogi, nie buduje się żadnej drogi w neutralnym kolorze – przedstawienie nie jest uznawane za budowę.
- **Intryga (polityka/niebieski):** Gracz może usunąć neutralnego rycerza jeśli spełnione są wymagane warunki.
- **Alchemik (wiedza/zielony):** Kartę tę można zagrać tylko przed pierwszym rzutem kośćmi.
- **Płatnerstwo (wiedza/zielony):** Jeśli przy pomocy płatnerstwa gracz wytrenuje swojego rycerza, wówczas również trenuje neutralnego rycerza, pod warunkiem, że jest to możliwe (czyli nie wyżej niż do silnego (z podwójną chorągiewką)). Jeśli nie jest to możliwe (na planszy nie ma odpowiednich rycerzy neutralnych albo wszyscy neutralni rycerze są już wytrenowani, wówczas pomija się tę zasadę (patrz punkt 2).
- **Budowa dróg (wiedza/zielony):** Zagranie tej karty spowoduje również wybudowanie 2 neutralnych dróg. Jak w pozostałych przypadkach, gracz decyduje czy buduje dwie drogi w jednym neutralnym kolorze, czy po jednej neutralnej drodze w każdym z dwóch kolorów.

KONIEC GRY

Rozgrywka trwa do momentu aż jeden z graczy nie zdobędzie łącznie 13 punktów zwycięstwa.

Wariant ten jest owocem wspólnej pracy użytkowników forum www.Siedeln.de. Wśród osób, które przyczyniły się do jego opracowania znajdują się: Andrew Egeler (Egi), Grzegorz Kobiela (Grzegorz), Charles Frank (kilrah), Helmut Mader (pi8ch), Jonas Milke (Catanist), Dr. Reiner Düren (RedPiranha) oraz Alain Miltgen (millisecond). Zasady spisał Alain Miltgen.