

# Kupcy i Barbarzyńcy - łączenie wariantów

## ATAK BARBARZYŃCÓW + KUPCY I BARBARZYŃCY

**Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber**

Możliwość wykorzystania wozu do odepchnięcia barbarzyńców może sprawić, że ten połączony scenariusz będzie wyjątkowo złośliwy. Gracze sami muszą zdecydować, czy chcą spróbować pozbywać się z wyspy barbarzyńców poprzez najmowanie rycerzy (i otrzymywać punkty zwycięstwa za więźniów), czy też wołą gromadzić punkty zwycięstwa poprzez wykorzystanie wozów i w ten sposób przestawiać barbarzyńców, którzy znajdują się na ich drodze na pole swoich rywali – oczywiście wykorzystanie strategii mieszanej także jest możliwe. Wymagane jest dokonanie kilku zmian w zasadach, aby połączenie tych dwóch wariantów było możliwe. Zasady, które są identyczne w obu scenariuszach (np. to, że w obu scenariuszach nie ma złodzieja) nie zostały tutaj wymienione.

### Zmiany w przygotowaniu gry:

- Pola terenu są rozkładane zawsze zgodnie z przygotowaniem „Ataku barbarzyńców”. Z zewnętrznego pierścienia należy usunąć 1 las, 1 pastwisko oraz pustynię i zastąpić je trzema polami terenu z „Kupców i Barbarzyńców”. Kamieniołom zastępuje pole pustyni, zamek pole z żetonem 12, a huta szkła pole z „2”. Zamek z „Ataku barbarzyńców” jest umieszczany na swoim normalnym miejscu, naprzeciwko kamieniołomu. Pozostałe pola terenu są w zewnętrznym pierścieniu rozkładane w sposób losowy. Przygotowanie obszaru wewnętrznego pozostaje bez zmian. W związku z tym, że w tym połączeniu występuje zamek z „Kupców i Barbarzyńców” oraz zamek z „Ataku barbarzyńców” będziemy w stosunku do nich stosować rozróżnienie „zamek” i „pole zamku”.
- Na hucie szkła oraz na zamku znajdują się żetony z liczbami i pola te są normalnymi polami produkcyjnymi. Huta szkła produkuje drewno, a zamek wełnę. Kamieniołom nie produkuje żadnych surowców.

### Specjalne zasady dotyczące przygotowania;

- Na zamku i hucie szkła należy umieścić po jednym barbarzyńcy. Nie należy umieszczać żadnych innych barbarzyńców (np. nie należy umieszczać barbarzyńców zgodnie ze specjalnymi zasadami „Kupców i barbarzyńców”).
- Podczas rozgrywki należy wykorzystywać karty rozwoju z „Ataku barbarzyńców” stosując odpowiednie zasady dla kart rozwoju. Karty z „Kupców i Barbarzyńców” nie są wymagane.
- Karty specjalne „najdłuższa droga handlowa” oraz „najwyższa władza rycerska” nie są wykorzystywane w czasie rozgrywki, tak jak pionek złodzieja.

### Zmiany zasad „Ataku barbarzyńców”:

- Jeśli gracz ustawi barbarzyńcę na polu wybrzeża, barbarzyńca znajdujący się na danym polu terenu zostaje przypisany do drogi lub trasy. Tak więc barbarzyńca nie tylko zajmuje pole terenu, ale także stoi obok drogi/trasy. Efekty takiego stanu są opisane w zmianach zasad do: Kupców i barbarzyńców”. Poza tym, rozstawienie barbarzyńców nie zmienia zasad „Ataku barbarzyńców”. Normalne pole terenu ma 6 tras, a pole wymiany 7.

- Jeśli gracz zagra kartę „Zdrada”, postępuje zgodnie z tą samą procedurą – porusza barbarzyńców na pole terenu i przypisuje ich do trasy/drogi.
- Do każdej trasy/drogi można przypisać tylko 1 barbarzyńcę (w wyjątkowo rzadkim przypadku barbarzyńca może zostać ustawiony na polu terenu, na którym wszystkie trasy są już zajęte przez barbarzyńców znajdujących się na sąsiednich polach. W takiej sytuacji barbarzyńcę należy ustawić na środku pola). Dwoch barbarzyńców ustawionych na początku na polu „2” i „12” nie jest przypisywanych do żadnej drogi/trasy - umieszcza się ich na środku odpowiednich pól. (Nie wpływa to na przechowywane tam towary.) Jeśli później na tych polach zostaną ustawieni kolejni barbarzyńcy, przypisuje się ich do tras/dróg zgodnie z normalnymi zasadami.
- Jeśli zamek albo huta szkła zostaną podbite przez barbarzyńców, to wpływa to tylko na produkcję oraz punkty zwycięstwa sąsiadujące z tymi polami, ale nie ma wpływu na możliwość realizacji zamówień.
- Jeśli gracz użyje „Zdrady” albo wozu, może umieścić barbarzyńców także na polach znajdujących się w środku wyspy.
- Gracz może użyć „Zdrady” albo wozu do umieszczenia barbarzyńcy na dowolnym wybranym przez siebie polu (także na polu znajdującym się w środku wyspy). Jeśli jest taka możliwość, w takim wypadku barbarzyńca również musi zostać przypisany do trasy lub drogi. Barbarzyńcy, którzy zostali umieszczeni na wewnętrznych polach terenu w wyniku użycia „Zdrady” lub wozu mogą zostać pokonani przez rycerzy, na tych samych zasadach co barbarzyńcy znajdujący się na polach wybrzeża.

### Zmiany zasad „Kupców i Barbarzyńców”:

- Wypadło „7”: Jeśli wypadnie „7”, nie należy poruszać barbarzyńcy. Po sprawdzeniu limitu kart na ręce aktywny gracz może ukraść kartę od dowolnego z przeciwników.
- Nie należy przerzucać kości jeśli wypadło „2” lub „12”.

### Koniec gry:

Rozgrywka kończy się kiedy gracz w swojej turze zdobędzie 14 (lub więcej) punktów zwycięstwa.

## SZLAKI KARAWAN + ATAK BARBARZYŃCÓW

**Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber**

Należy zauważyć, że z oaza ma teraz tylko dwa pola początkowe dla wielbłądów (trzęcie prowadzi do morza), a surowce wymagane przez karawany są także niezbędne do budowy rycerzy.

**Przewaga:** W „Ataku barbarzyńców” osady / miasta znajdujące się w tej samej części wyspy co zamek, mają pewną przewagę, ponieważ rycerze mogą do nich dotrzeć o wiele szybciej. Punkty zapewniane przez wielbłądy po drugiej stronie wyspy mają zrównoważyć ten efekt.

Obecność barbarzyńców nie blokuje możliwości ustawiania wielbłądów. Wszystkie zasady pozostają bez zmian.

## SZLAKI KARAWAN + RYBACY Z CATANU

**Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber**

Jedno pole terenu „las” zostaje zastąpione „jeziorem”, które należy umieścić obok oazy. Okrągły żeton z liczbą 12 należy umieścić na tym samym polu terenu, co żeton z liczbą 2. Dane pole terenu produkuje surowiec ilekroć wypadnie jedna z dwóch podanych wartości.

Rozgrywka kończy się kiedy w swojej turze jeden z graczy zgromadzi 12 (lub więcej) punktów zwycięstwa.

## SZLAKI KARAWAN + KUPCY I BARBARZYŃCY

**Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber**

- Ten sposób łączenia jest rekomendowany jedynie częściowo. W związku z tym, że nie ma w nim „najdłuższej drogi handlowej” jeden z efektów wielbłądów zostaje utracony. Ponadto scenariusz ten może wprowadzać lekkie zamieszanie.
- Przed przygotowaniem gry należy usunąć następujące pola terenu: 1x wzgórze, 1x pastwisko, 1x las oraz 1x pustynia. Należy je zastąpić zamkiem, kamieniołomem, hutą szkła oraz oazą. Zamek, kamieniołom oraz hutę szkła należy ułożyć tak, jak to opisano w przygotowaniu scenariusza. Oazę należy umieścić na środku wyspy. Pozostałe pola terenu są rozkładane w sposób losowy. Żetony z liczbami należy rozłożyć tak jak w podstawowej wersji gry, co oznacza, że na zamku, kamieniołomie i hucie szkła także umieszcza się żetony. Jedynie na oazie nie ma żadnych żetonów z liczbami.
- Podczas rozgrywki zamek traktowany jest jak pastwisko, kamieniołom jako wzgórze, a huta szkła jako las. Jednak na tych polach terenu nie można budować osad jeśli te sąsiadują z centralnym polem terenu i/lub dwoma polami granicznymi z morzem.
- Wielbłądy nie wpływają w żaden sposób na drogi. Zwiększają jedynie liczbę Punktów Zwycięstwa za osady i miasta, zgodnie z zasadami scenariusza „Szlaki karawan”.
- Barbarzyńcy nie blokują użycia wielbłądów.
- Reszta zasad pozostaje bez zmian.
- Rozgrywka kończy się kiedy gracz w swojej turze zdobędzie 15, lub więcej, punktów zwycięstwa.

## RYBACY Z CATANU + ATAK BARBARZYŃCÓW

**Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber**

Pole terenu „jezioro” nie jest wykorzystywane.

Za cenę 2 ryb nie można usunąć złodzieja.

Za cenę 2 ryb gracz może poruszyć jednego ze swoich rycerzy maksymalnie o 5 tras.

Gracz nie może zbudować drogi na trasie sąsiadującej z podbitym polem wybrzeża – nawet jeśli zapłaci za to 2 ryby.

W przypadku łowisk obowiązują te same zasady co w przypadku portów sąsiadujących z podbitymi polami terenu.

## RYBACY Z CATANU + RZEKI CATANU

**Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber**

Pole terenu „jezioro” nie jest wykorzystywane.

Za 6 ryb gracz może zbudować most.

## RYBACY Z CATANU + KUPCY I BARBARZYŃCY

**Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber**

Pole terenu „jezioro” nie jest wykorzystywane.

Nie ma możliwości wygonienia złodzieja za cenę 2 ryb. Zamiast tego 2 ryby można wykorzystać jako zastępstwo za zboże, aby zyskać 2 punkty ruchu.

# Kupcy i Barbarzyńcy - łączenie wariantów

## RZEKI CATANU

### + ATAK BARBARZYŃCÓW

**Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber**

Połączenie to sprawia, że graczom jest odrobinę łatwiej stawić opór barbarzyńcom, ponieważ na planszy dostępne jest kolejne pole terenu na wybrzeżu, na którym nie ma żetonu z liczbą, co sprawia, że wzdłuż wybrzeży jest więcej bezpiecznych miejsc do budowy osad.

Za żeton „Biednego osadnika” nie przyznaje się żadnych ujemnych punktów zwycięstwa – wynika to z tego, że zarabianie złota w momencie utraty rycerza mogłoby sprawić, że zmiany w majątkach graczy byłyby nieprzewidywalne.

Przed przygotowaniem gry należy usunąć następujące pola terenu: 2x góry, 2x wzgórze, 2x pastwiska oraz 1 pustynia. Rzeka składająca się z 4 pól zaczyna swój bieg obok zamku i płynie dokładnie przez Catan – jej ujście znajduje się dokładnie po przeciwnej stronie od zamku. Rzeka złożona z 3 pól płynie równoległe do rzeki złożonej z 4 pól, wzdłuż wschodniego wybrzeża. Pole bagien z jej ujściem znajduje się na polu, na którym normalnie umieszcza się żeton z „2” (patrz rysunek w instrukcji). Żeton z „2” należy umieścić na polu z „12”. Dane pole terenu produkuje surowiec (lub ustawiany na nim jest barbarzyńca) ilekroć wypadnie jedna z dwóch podanych wartości.

Wszystkie pozostałe zasady pozostają bez zmian.

## SZLAKI KARAWAN

### + RZEKI CATANU

**Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber**

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy z gry usunąć następujące pola terenu: 2 x góry, 2 x wzgórze, 2 x pastwiska, 1 x pole uprawne oraz 1 x pustynia.

Rzeki należy rozłożyć tak, jak to pokazano na rysunku przygotowania „Rzek Catanu”. Oazę należy umieścić na środku wyspy. Pozostałe pola terenu należy rozłożyć w sposób losowy.

Przed rozłożeniem żetonów z liczbami należy odłożyć żetony z liczbami „2” oraz „12”.

Żetony z liczbami należy rozłożyć w dowolny sposób (**Uwaga:** W związku z tym, że żeton z „2” został usunięty, nie będzie można rozłożyć żetonów w kolejności alfabetycznej!), upewniając się przy tym, że czerwone żetony nie leżą koło siebie. Po tym, jak żetony te zostaną rozłożone, żetony z „2” i „12” należy położyć na polach terenu z „3”. Dane pola terenu produkuje surowiec ilekroć wypadnie jedna z dwóch podanych wartości.

Wielbłądy także mogą być stawiane na miejscach do budowy mostu, niezależnie od tego czy znajduje się tam most. Wielbłądy wpływają na mosty w taki sam sposób, jak wpływają na drogi.

## RZEKI CATANU

### + KUPCY I BARBARZYŃCY

**Autorzy: Sebastian Rapp i Klaus Teuber**

Przed przygotowaniem gry należy usunąć następujące pola terenu: 2x góry, 2x wzgórze, 3x pastwisko, 1x las, 1x pole uprawne oraz 1x pustynia. Zamek, kamieniołom oraz hutę szkła należy rozłożyć zgodnie z normalnymi zasadami przygotowania. Następnie dwie rzeki należy ułożyć w taki sposób, aby nie graniczyły ze sobą (można to zrobić tylko na kilka sposobów). Rzeki mogą spływać do morza, ale nie muszą. Przed rozłożeniem żetonów z liczbami należy na bok odłożyć „2”, a następnie rozłożyć żetony zgodnie z normalnym systemem. W tej wersji na dwóch polach bagien nie umieszcza się żetonów z liczbami, ale na zamku, kamieniołomie i hucie szkła tak. Następnie żeton „2” należy umieścić na tym samym polu co żeton „12”. Dane pole produkuje surowiec ilekroć na kościach wypadnie „2” lub 12” (oczywiście gracz nie ponawia rzutu).

W tym wariantcie zamek jest także uznawany za pastwisko, kamieniołom za wzgórze, a huta szkła za las. Jednakże gracze nadal nie mogą budować swoich osad obok tych trzech pól terenu jeśli sąsiadują one z centralnym polem i/lub jednym z dwóch pól graniczących z morzem.

Na początku rozgrywki każdy gracz otrzymuje 3 złote monety oraz monety za osady/drogi zbudowane nad rzeką.

Jeśli gracz, podczas fazy zagospodarowania wyspy, zbuduje miasto nad rzeką, otrzymuje za nie 1 złotą monetę. Jednak w późniejszej fazie rozgrywki, tak jak dotychczas, gracz nie otrzymuje żadnych złotych monet za rozbudowanie osady nad rzeką do miasta.

Zbudowanie mostu zapewnia tylko 2 złote monety.

**Poruszanie wozu przez rzeki:**

- Poruszenie wozu przez rzekę (na której nie ma zbudowanego mostu) kosztuje 3 punkty ruchu.
- Poruszenie wozu przez most (należący do gracza lub przeciwnika) kosztuje 1 punkt ruchu.
- Jeśli wóz gracza przekracza most innego gracza, zamiast płacić opłatę drogową, gracz musi ponieść koszt przekroczenia mostu wynoszący 2 złote monety.

Zasady dotyczące „Biednego osadnika” nie są używane w tym scenariuszu. Złoto jest wykorzystywane także do poruszania wozów. Przyznaje się jedynie punkt zwycięstwa „Najbogatszemu osadnikowi”.

**Uwaga:** Może się zdarzyć, że na początku ruch wozów będzie bardzo powolny, ponieważ koszt przekroczenia rzeki bez mostu jest znaczący, zwłaszcza jeśli ważne skrzyżowania obok rzeki są zajmowane przez barbarzyńców, które oczywiście są jednym z preferowanych przez nich celów. Dlatego też budowa mostów staje się bardzo ważna, ale nie jest pozbawiona wad. Z jednej strony mosty ułatwiają ruch wozów graczy, ale z drugiej są one w centrum uwagi barbarzyńców. Jednakże most ustawiony na ważnej pozycji strategicznej może mieć znaczący wpływ na ostateczny wynik rozgrywki.

# KUPCY I BARBARZYŃCY XXL: RYBACY Z CATANU + RZEKI CATANU + KUPCY I BARBARZYŃCY

**Autor: Grzegorz Kobiela**

*W świecie Catan została odkryta nowa, bogata wyspa. Jej urodzajne pola i zielone pastwiska są poprzecinane wąską złotonośną rzeką. Zarówno u wybrzeży wyspy jak i w jeziorze znajdującym się w głębi lądu jest pełno ryb. Jak łatwo się domyśleć, nie minęło wiele czasu aż na wyspie pojawili się osadnicy, którzy wzniesli pierwsze osady i miasta. Jej mieszkańcy mają przed sobą okres dostatku i dobrobytu. W celu jeszcze większego wzmocnienia znaczenia wyspy, w zachodniej części postawiono wzniesić zamek. Do tego potrzebne są marmur i szkło, pochodzące z huty szkła oraz kamieniołomu. Osadnicy muszą więc szybko wybudować drogi i mosty, dzięki którym będzie można przyspieszyć transport, a budowa symbolu ich władzy będzie mogła ruszyć pełną parą.*

*Wież o dobrobycie panującym na wyspie rozniosła się bardzo szybko, ściągając na wyspę rozbójników, którzy teraz grasują przy drogach i utrudniają postęp w budowie zamku. Czy mimo utrudnień osadnikom uda się zrealizować powierzone im zadanie, a wyspa stanie się ważnym punktem w królestwie?*

## CZAS ROZGRYWKI

Około 120 minut

## ELEMENTY

- 6 części ramek z podstawowej wersji gry
- 2 rzeki z dodatku Kupcy i Barbarzyńcy
- 8 pól terenu: 2x las, 3x pole uprawne, 1x pastwisko, 1x góry oraz jedno dodatkowe pole terenu z podstawowej wersji gry (patrz niżej).
- 4 pola krajobrazu Zamek, Kamieniołom, Huta szkła oraz Jezioro z dodatku Kupcy i Barbarzyńcy
- 16 żetonów z liczbami (wszystkie, poza tymi z literami „H” oraz „B”) z podstawowej wersji gry
- 6 żetonów łowisk z dodatku Kupcy i Barbarzyńcy
- 36 żetonów towarów z dodatku Kupcy i Barbarzyńcy
- 30 żetonów ryb (wraz ze „Starym butem”) z dodatku Kupcy i Barbarzyńcy
- 95 kart surowców (po 19 kart każdego rodzaju) z podstawowej wersji gry
- 25 kart rozwoju ze scenariusza „Kupcy i Barbarzyńcy”
- 3 karty specjalne: „Najwyższa władza rycerska” z podstawowej wersji gry oraz „Najbogatszy osadnik” i „Zarządca Portu” z dodatku Kupcy i Barbarzyńcy.
- 40 złotych monet z dodatku Kupcy i Barbarzyńcy
- 3 barbarzyńców z dodatku Kupcy i Barbarzyńcy
- Każdy gracz otrzymuje 5 osad, 4 miasta oraz 15 dróg z podstawowej wersji gry oraz 3 mosty, 1 wóz, 5 kart wozów oraz 1 kartę pomocy „Ryby” z dodatku Kupcy i Barbarzyńcy.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Ramkę należy przygotować w normalny sposób. Trzy pola celu (zamek, kamieniołom oraz hutę szkła) należy rozłożyć w trzech narożnikach planszy. Długą rzekę należy ułożyć tak, aby uchodziła do morza, natomiast krótką należy ustawić tak, aby wpadała do większej. Chociaż nie widać tego na grafice, uznaje się, że obie rzeki łączą się w jedną.

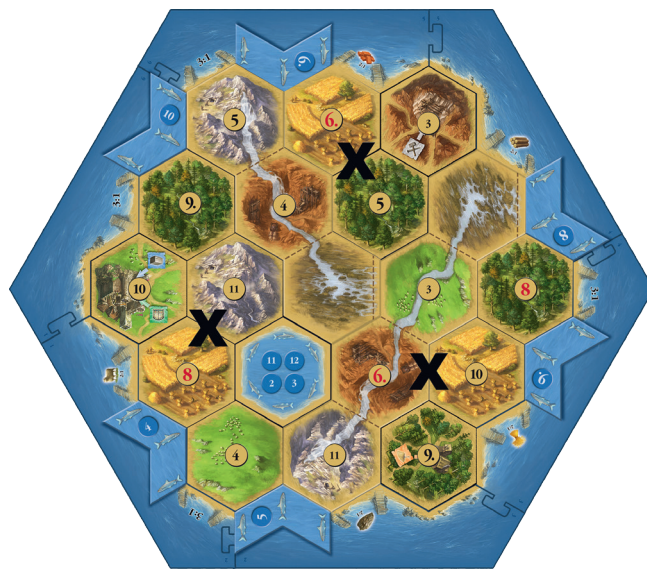
Jezioro należy umieścić w dowolnym miejscu w środku wyspy, na jednym z trzech wolnych miejsc (jeziora nie można umieścić na zewnętrznym kręgu). Pozostałe pola terenu należy rozłożyć losowo z pozostałych miejscach.

Żetony z liczbami należy ułożyć w kolejności alfabetycznej i rozpocząć ich rozkładanie w jednym z narożników i postępując zgodnie z zasadami z podstawowej wersji gry. Podczas rozkładania należy pominąć żetony z literami „B” oraz „H”. Na każdym polu terenu, za wyjątkiem bagna, jeziora i pustyni należy umieścić żeton z liczbą, tak więc żetony umieszcza się także na polach celu. Czasami konieczne może okazać się zamienienie miejscami żetonów z literami „P” oraz „Q”, aby uniknąć sąsiedownia ze sobą żetonów z czerwonymi liczbami.

Następnie żetony łowisk należy rozłożyć pomiędzy portami. Należy przy tym upewnić się, że łowiska z liczbami „6” oraz „8” nie znajdują się obok pól terenu z czerwonymi liczbami.

Na koniec należy rozstawić barbarzyńców (tutaj zwanych rozbójnikami), czyniąc to zgodnie z zasadami scenariusza „Kupcy i Barbarzyńcy” upewniając się przy tym, że żaden z barbarzyńca nie stoi na przerywanej linii.

Poniższy rysunek prezentuje przykładowy sposób ułożenia planszy. W miejscach oznaczonych „X” należy ustawić barbarzyńców.



## UWAGI

Trzy pola celu z „Kupców i Barbarzyńców” normalnie zapewniają surowce w wyniku rzutu kośćmi- zamek produkuje wełnę, kamieniołom – glinę, a huta szkła – drewno.

Dodatkowym polem terenu może być normalne pole z surowcem, ale może nim być także pustynia lub złoto (z dodatku Żeglarze). Jeśli w grze obecne jest pole pustyni, z gry usuwa się żeton z liczbą „3” lub „11”, a podczas przygotowania gry na pustyni nie umieszcza się żadnego żetonu z liczbą. Jeśli w grze wykorzystywane jest pole złota, wówczas w momencie wyrzucenia odpowiedniej wartości pole to zapewnia 1 złotą monetę właścicielowi wioski sąsiadującej z tym polem lub 2 złote monety właścicielowi sąsiedniego miasta.



# Kupcy i Barbarzyńcy - łączenie wariantów

## FAZA ZAGOSPODAROWANIA WYSPY

Podczas fazy zagospodarowania wyspy każdy gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, buduje po jednej osadzie i drodze, a następnie, w kierunku przeciwnym, zaczynając od ostatniego, po jednym mieście i drodze.

Na koniec, w ramach kapitału początkowego, każdy gracz otrzymuje 3 złote monety oraz 2 karty surowców należne mu za miasto. Za każda drogę, osadę lub miasto graniczące z co najmniej jedną z rzeką, gracz otrzymuje dodatkową złotą monetę. Podczas rozgrywki złoto zapewniają jedynie drogi, mosty oraz osady wybudowane koło rzeki – miasta nie.

Podczas fazy zagospodarowania wyspy nie można zbudować żadnych mostów.

## PRZEBIEG GRY

Rozgrzywka przebiega zgodnie z zasadami z gry podstawowej oraz wariantów „Rybaczy z Catanu”, „Zarządca portu”, „Rzeki Catanu” oraz „Kupcy i Barbarzyńcy”. Poniżej opisano jedynie różnice w zasadach.

**Mosty:** Budowa mostu kosztuje 1 drewno oraz 2 gliny. Mosty muszą być budowane na przerywanych liniach i po zbudowaniu zapewniają 2 złote monety.

**Rzeka:** Rzekę z tego scenariusza można przekroczyć jedynie przy pomocy mostu. Wiąże się z tym dwie poniższe zasady:

**Rozbójnicy:** Podczas rozgrywki rozbójnika nie można ustawić na przerywanej linii, chyba że wybudowano na niej most.

**Wozy:** Wozy mogą przekraczać rzekę tylko mostami. Jeśli gracz korzysta z mostu należącego przeciwnika, musi mu natychmiast zapłacić za to 2 złote monety.

**Dodatkowe punkty zwycięstwa:** Jak można zobaczyć w wypisie elementów, w trakcie rozgrywki dostępne są karty specjalne „Najwyższa władza rycerska”, „Zarządca portu” oraz „Najbogatszy osadnik”. W grze nie używa się kart specjalnych „Najdłuższa droga handlowa” oraz „Najbiedniejszy osadnik”.

**Akcje wykonywane przy pomocy żetonów ryb:**

- Za 2 ryby gracz może poruszyć swój wóz o 2 dodatkowe pola i nie musi za to płacić zbożem. Nie można jednak dla jednego wozu zużyć 2 ryb i zboża, aby poruszyć się o dodatkowe 4 pola.
- Za 3 ryby gracz kradnie przeciwnikowi 1 kartę surowca z ręki.
- Za 4 ryby gracz może wziąć z banku 1 dowolną kartę surowca.
- Za 5 ryb gracz może za darmo wybudować drogę. Jeśli została ona wybudowana obok rzeki, gracz normalnie otrzymuje złoto.
- Za 6 ryb gracz może za darmo wybudować most. Otrzymuje za to 2 złote monety.
- Za 7 ryb gracz może za darmo wziąć 1 kartę rozwoju.

Zasady płacenia za wykonywane czynności oraz reguły „Starego buta” pozostają bez zmian.

**Liczby 2 oraz 12:** Jeśli na kostkach wypadnie 2 lub 12 to rzut **nie jest** powtarzany, ponieważ liczby te są wydrukowane na jeziorze.

## KONIEC GRY

Rozgrzywka kończy się natychmiast, kiedy gracz w swojej kolejce zgromadzi co najmniej **15 punktów zwycięstwa**. Podczas rozgrywki dla czterech osób powinno się grać do 14 punktów zwycięstwa.

## DODATKOWE ZASADY DWUSOBOWE:

Ten scenariusz dobrze działa także na dwie osoby po zastosowaniu poniższych zmian:

- Pola celu są pustyniami i nie umieszcza się na nich żetonów z liczbami.
- Dodatkowym polem terenu (patrz przygotowanie gry) jest pustynia.
- Poza „2” i „12” z gry należy usunąć żetony z liczbami „3”, „4”, „10” i „11”.
- Rozgrywa toczy się **bez** neutralnych graczy.
- Podczas rozgrywki **nie** używa się żetonów handlu.
- W grze **nie** używa się karty „najbogatszego osadnika”.
- Jeśli w obu swoich rzutach gracz wyrzuci wyniki inne niż „7” i po żadnym rzucie nie otrzyma surowca, to otrzymuje jedną złotą monetę.
- Gra toczy się do 15 punktów zwycięstwa.

## Udanej zabawy!

*Komentarz: Celem tego wariantu było połączenie możliwie największej liczby elementów z dodatku „Kupcy i Barbarzyńcy” i stworzenia z nich jednego, dużego scenariusza. Jego podstawy zostały przygotowane w 2007 roku na spotkaniu członków forum siedeln.de i za ich stworzenie odpowiedzialny był dr Reiner Düren, który przygotował pierwsze połączenie rzek, kupców i barbarzyńców, rybaków oraz swojego własnego dodatku, które to następnie było modyfikowane. Kolejne udoskonalenia nastąpiły po spotkaniu z Grzegorzem Kobiela, po którym zasady zostały opublikowane i uznane jako oficjalne.*