

OSADNICY z CATANU



Chcecie Państwo zobaczyć jak przebiega gra w „Osadników z Catanu: Na Podbój Europy”? Zapraszam do odwiedzenia mojej strony internetowej **profeasy.de** na której znajdziecie animację prezentującą zasady gry.

Wasz
Prof. Easy

NA PODBÓJ EUROPY

WSTĘP

Późne średniowiecze w Europie odznaczyło się wielkim rozkwitem handlu. Związki kupieckie, takie jak Liga Hanzeatycka, rodzina Welser czy kupcy z północnych Włoch wznosili placówki handlowe oraz faktorie we wszystkich ważniejszych europejskich miastach i trudnili się dostarczaniem ludziom wszelkiego rodzaju towarów, takich jak futra z północy, sukno z Flandrii, wino z południa oraz przyprawy z Indii. Jednak najważniejszym towarem była sól, która w średniowieczu służyła przede wszystkim do konserwowania żywności.

Wciel się w rolę potężnego kupca! Na początku rozgrywki zaczynasz mając placówki handlowe w trzech miastach. Możesz w nich werbować nowych kupców, których wyślesz potem do odległych miast, aby założyli w nich kolejne placówki handlowe. Wraz ze wzrostem liczby placówek handlowych rośnie twoja możliwość sprzedaży towaru w innych miastach.

Aby mieć możliwość bezpiecznego dostarczenia swojego towaru do celu, musisz ustanawiać morskie i lądowe szlaki handlowe oraz wyposażać swych kupców w wozy kupieckie. Wygrywa gracz, który przy pomocy swoich wozów jako pierwszy dostarczy wszystkie swoje towary do miast należących do przeciwników.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza:

Plansza główna przedstawiająca całą Europę



(z rysunkiem żaglowca)

Plansza do wariantu skróconego, bez Europy Zachodniej



(z rysunkiem wieloryba)

185 drewnianych elementów:

120 szlaków handlowych (po 30 w każdym z 4 kolorów)



48 placówek handlowych (po 12 w każdym z 4 kolorów)



8 wozów kupieckich (po 2 w każdym z 4 kolorów)



8 kupców (po 2 w każdym z 4 kolorów)



1 złodziej (czarny)



120 kart:

po 19 każdego z 5 surowców, 25 kart rozwoju



2 arkusze, na których znajduje się:

40 żetonów towarów



68 monet (52 o nominale 1, 16 o nominale 3)



15 żetonów z liczbami



4 karty pomocy



2 pojemniki na karty

2 kości

PLANSZA

Plansza przedstawia Europę, podzieloną na pola terenu w pięciu rodzajach, z których każdy zapewnia określony surowiec.

- Lasy (las oraz górskie lasy) zapewniają drewno.
- Pastwiska (pastwiska oraz górskie pastwiska) zapewniają wełnę.
- Pola uprawne zapewniają zboże.
- Góry zapewniają rudę.
- Złoże soli zapewniają sól (zarówno na obszarach nabrzeżnych jak i w górach).

Krawędź, którą graniczą ze sobą dwa pola terenu jest określana mianem „drogi”.

Punkt, w którym spotykają się trzy pola terenu jest określany mianem „skrzyżowania”.

Skrzyżowania z brązowym lub fioletowym sześciokątem to pola miast: fioletowe sześciokąty oznaczają miasta, w których na początku rozgrywki gracze rozstawiają swoje pierwsze placówki handlowe.



Opis planszy

PRZYGOTOWANIE GRY

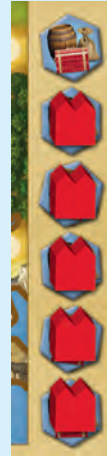
- Przed pierwszą rozgrywką wszystkie elementy należy wypchnąć z teksturowych ramek i położyć obok planszy.
- Planszę należy ułożyć na środku stołu. Jeśli jest to pierwsza rozgrywka, należy odwrócić ją tak, aby widoczna była strona przeznaczona do skróconego wariantu rozgrywki (z rysunkiem wieloryba, bez zaznaczonej Europy Zachodniej). Jeśli gracze już zapoznali się ze skróconą wersją gry, mogą zdecydować czy chcą ponownie zagrać w wariant skrócony, czy też preferują odwrócić planszę na stronę z rysunkiem żaglowca i rozegrać dłuższy, pełny wariant gry.
- Na niektórych polach terenu wydrukowanych na planszy znajduje się pole na żeton, na którym nie ma wydrukowanej żadnej wartości. Pięć z takich pól oznaczonych jest wykropkowanymi okręgami. Na tak oznaczonych polach należy umieścić żetony z liczbami, które także są oznaczone wykropkowanymi okręgami, upewniając się przy tym, że kolory pól i umieszczanych na nich żetonów są identyczne.
- Pozostałe żetony z liczbami należy ułożyć **zakryte** na wolnym obszarze morza.
- *Karty rozwoju* należy potasować i umieścić w formie zakrytej talii w jednej z przegródek w podstawce na karty.
- Karty surowców należy posortować na pięć osobnych surowców i umieścić je, w formie odkrytych talii, w wolnych przegródkach w podstawkach na karty. Karty te są wykorzystywane podczas rozgrywki jako bank surowców.
- Podstawki na karty należy położyć obok planszy.
- Czarny pionek złodzieja należy ustawić na dowolnym polu terenu, na którym **nie ma** wydrukowanej liczby ani żetonu z liczbą.
- Każdy gracz otrzymuje 3 złote monety (3 monety o wartości 1 każda). Pozostałe monety są układane obok planszy.
- Żetony towarów należy umieścić obok planszy.
- Każdy gracz otrzymuje jedną kartę pomocy oraz następujące drewniane elementy w swoim kolorze:
 - 30 szlaków handlowych
 - 2 wozy kupieckie
 - 2 kupców
 - Placówki handlowe, których liczba jest uzależniona od liczby graczy biorących udział w rozgrywce oraz wybranej strony planszy (patrz „Przygotowanie skróconego wariantu gry”).

Przygotowanie skróconego wariantu gry

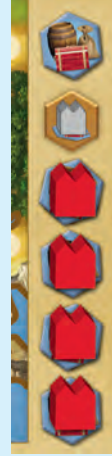
Jeśli gracze planują rozegrać grę po raz pierwszy albo nie mają zbyt wiele czasu, powinni podczas rozgrywki wykorzystywać stronę planszy, na której niedostępna jest Europa Zachodnia.

Przygotowanie magazynów w skróconym wariantcie gry

3 graczy



4 graczy



- Podczas rozgrywki dla **trzech osób** każdy gracz otrzymuje 8 placówek handlowych oraz 6 żetonów towarów. Każdy gracz umieszcza 6 swoich żetonów towarów na polach magazynu w swoim magazynie, kładąc na każdym polu 1 żeton, zaczynając od dołu. Na 5 dolnych żetonach stawia następnie placówki handlowe, a na szóstym, znajdującym się na górze żetonie, nie stawia żadnej placówki handlowej. Pozostałe 3 placówki handlowe są wykorzystywane podczas rozstawienia początkowego.
- Podczas rozgrywki dla **czterech osób** każdy gracz otrzymuje 7 placówek handlowych oraz 5 żetonów towarów. Każdy gracz umieszcza 5 swoich żetonów towarów na polach w swoim magazynie, kładąc ostatni żeton na polu na samej górze. Na czterech dolnych żetonach towarów stawia po 1 placówce handlowej – na żetonie znajdującym się na górze nie stawia żadnej placówki. Pozostałe 3 placówki handlowe są wykorzystywane podczas rozstawienia początkowego.
- Żetony towarów oraz placówki handlowe, które nie zostały rozdzielone pomiędzy graczy, są odkładane z powrotem do pudełka.
- Przygotowanie pełnego wariantu gry zostało opisane na stronie 10.

Rozstawienie początkowe w skróconym wariantcie gry

Jeśli gracze po raz pierwszy grają w skrócony wariant gry, powinni wykorzystać w nim sugerowane rozstawienie początkowe. Począwszy od kolejnej rozgrywki gracze mogą korzystać ze **zmiennego rozstawienia początkowego**, którego zasady zostały opisane w suplemencie na stronie 10.

- Każdy gracz rozstawia na planszy swoje 3 placówki handlowe, 1 szlak handlowy oraz 1 wóz kupiecki zgodnie z rysunkiem przedstawionym na następnej stronie.
- Gracze otrzymują następujące surowce początkowe:
 - Czerwony: 1 drewno, 1 zboże, 1 sól
 - Niebieski: 1 sól, 1 wełna, 1 ruda
 - Biały: 1 drewno, 1 zboże, 1 wełna
 - Pomarańczowy: 1 ruda, 1 sól, 1 zboże

- Podczas rozgrywki dla **trzech osób** na planszy należy także rozstawić placówki handlowe w czwartym, niewykorzystywanym kolorze, zgodnie z tym co pokazano poniżej – jednak na planszy nie umiesz-

cza się szlaku handlowego ani wozu kupieckiego w tym kolorze. Placówki handlowe w tym kolorze to placówki neutralne - nie zapewniają żadnego zysku, jednak można do nich dostarczać towary.



SKRÓCONY WARIANT GRY

Pierwszy gracz rozpoczyna grę wykonując pierwszą turę. Pozostali gracze kontynuują w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Tura gracza składa się z *fazy produkcji* oraz *fazy akcji*.

Faza produkcji (dokładny opis – patrz strona 5)

Gracz rzuca dwoma kośćmi i sumuje liczbę wyrzuconych oczek. Jeśli wypadnie „7”, aktywuje i przestawia złodzieja. Każdy inny wynik skutkuje produkcją surowców oraz rozdaniem graczom kart surowców. Następnie należy przejść do fazy akcji.

Faza akcji (dokładny opis – patrz strona 6)

Dopóki gracz może zapłacić przy pomocy wymaganych surowców, ma możliwość wykonywania określonych akcji. Może wykonać je w dowolnej kolejności, dowolną liczbę razy. Na przykład gracz może najpierw wymienić się surowcami, następnie może coś zbudować, znów wymienić się, poruszyć swego kupca lub swój wóz, itd.

- Wymiana:** Gracz wymienia się kartami surowców z przeciwnikami i/lub z bankiem.
- Budowa – zakup – rozwój:** Gracz może wykorzystać swoje surowce aby zwerbować kupca, zbudować wóz kupiecki lub ustanowić szlak handlowy. Gracz może także kupić kartę rozwoju.
- Poruszenie kupca i budowa placówek handlowych:** Gracz płaci 1 kartą zboża aby poruszyć swojego kupca maksymalnie o 3 skrzyżowania. Jeśli kupiec zakończy ruch na wolnym polu miasta, wówczas musi zostać zastąpiony placówką handlową w kolorze gracza (kupiec otwiera filię).
- Poruszenie wozu kupieckiego i sprzedaż żetonu towaru:** Gracz zagrywa 1 kartę soli i porusza swój wóz maksymalnie o 3 szlaki handlowe.

Jeśli w trakcie ruchu wóz przejedzie przez placówkę handlową innego gracza albo przez placówkę neutralną (podczas rozgrywki dla trzech osób), w której nie ma żadnego żetonu towaru, wówczas może do niej dostarczyć żeton towaru (i umieścić go pod daną placówką handlową).

- **Zagranie karty rozwoju:** Podczas swojej tury gracz może zagrać tylko 1 kartę rozwoju, jednak nie może być to karta, którą kupił w tej turze.

SZCZEGÓŁOWY OPIS ZASAD

FAZA PRODUKCJI

Swoją turę gracz rozpoczyna od wykonania rzutu dwoma kośćmi (*Uwaga: Przed wykonaniem rzutu kośćmi gracz ma możliwość zagrania karty rozwoju „Rycerz”*). Następnie sumuje liczbę wyrzuconych oczek - w zależności od wyniku rzutu może dojść do jednej z dwóch sytuacji:

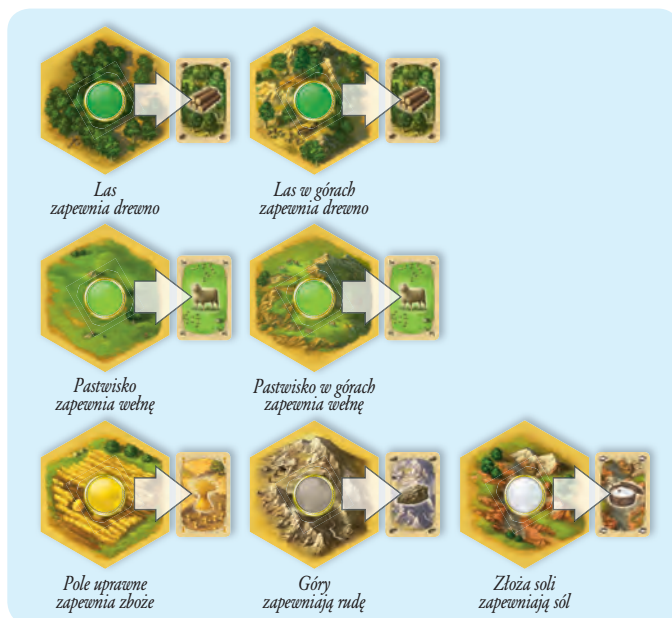
Wypało „7” - gracz porusza złodzieja.

Jeśli suma wyrzuconych oczek wynosi „7”, gracze nie otrzymują żadnych surowców ani żadnej rekompensaty w złocie (patrz kolumna po prawej). Zamiast tego graczy napada złodziej:

- **Odrzucenie surowców:** Każdy gracz, który ma na ręce więcej niż 7 kart surowców, musi odłożyć do banku połowę posiadanych surowców. W przypadku nieparzystej liczby kart, liczba odkładanych kart surowców jest zaokrąglana w dół (np. jeśli gracz ma 9 kart surowców, musi oddać tylko 4 z nich).
- **Poruszenie złodzieja:** Gracz, który wyrzucił „7” musi następnie przestawić złodzieja na inne, dowolne pole terenu z cyfrą.
- **Kradzież surowców:** Następnie gracz ten może ukraść 1 kartę surowca od przeciwnika, którego placówka handlowa sąsiaduje z polem terenu, na którym został ustawiony złodziej. Gracz kradnie tę kartę z zakrytej ręki przeciwnika i dokłada ją do swoich kart surowców. Jeśli obok pola terenu znajdują się placówki kilku różnych przeciwników, gracz wybiera jednego z nich, któremu kradnie kartę. Jeśli obok pola terenu nie ma żadnych placówek handlowych, gracz nie otrzymuje żadnej karty.

Nie wypało „7” - Pola terenu zapewniają surowce dla wszystkich graczy.

- Każdy gracz, który ma placówkę handlową obok pola terenu z wyrzuconą wartością, otrzymuje za swoją placówkę 1 kartę surowca z tego pola. Rysunek na górze po prawej prezentuje surowce jakie zapewniają poszczególne pola terenu.
- Jeśli gracz ma 2 lub 3 placówki handlowe obok tego samego pola terenu, za *każdą swoją* placówkę otrzymuje 1 kartę surowca.
- **Blokada surowców:** Jeśli wyrzucona została wartość odpowiadająca polu, na którym znajduje się złodziej, wówczas gracze nie otrzymują żadnych surowców za swoje placówki handlowe sąsiadujące z tym polem terenu.



Gracze trzymają swoje karty surowców na ręce, niewidoczne dla przeciwników. Przeciwnicy mogą tylko wiedzieć ile kart surowców gracz ma na ręce, jednak nie mogą wiedzieć jakich są one rodzajów.

Brak surowców:

Jeśli w banku nie ma wystarczającej liczby kart surowców danego rodzaju, aby spełnić wymagania związane z produkcją wszystkich graczy, podczas tej fazy produkcji nikt nie otrzymuje kart surowca danego rodzaju.

Rekompensata w złocie:

Jeśli gracz nie otrzyma żadnych surowców, jako rekompensatę otrzymuje 1 złotą monetę. Ma to miejsce kiedy żadne z pól terenu sąsiadujących z placówkami handlowymi gracza nie produkuje niczego w danej kolejce: w wyniku braku wyrzuconej wartości, zablokowania pola przez złodzieja i/lub niewystarczającej liczby surowców. Rekompensatę otrzymują wszyscy gracze, którzy nie otrzymali żadnych surowców.



Przykład: Suma wyrzuconych oczek to „5”. Gracz niebieski ma placówkę handlową w Lyonie, obok pastwiska. Otrzymuje więc 1 kartę wełny. Gracze pomarańczowy oraz czerwony mają placówki handlowe obok pola uprawnego w Kolonii (Köln) oraz Norymberdze (Nürnberg) – każdy z nich otrzymuje po 1 karcie zboża. Gracz biały nie otrzymuje żadnych surowców i w ramach rekompensaty pobiera z banku 1 złotą monetę.

FAZA AKCJI

Podczas swojej tury gracz może wykonać poniższe akcje. Gracz może je wykonywać w dowolnej kolejności oraz dowolną liczbę razy – pod warunkiem, że jest w stanie spełnić określone wymagania:

1) Wymiana

Podczas swojej tury gracz może handlować surowcami z przeciwnikami, wymieniać swoje surowce z bankiem i/lub kupować dowolne surowce, płacąc 2 złote monety za jedną sztukę dowolnego surowca.

Handel z przeciwnikami: Podczas swojej tury gracz może handlować z przeciwnikami surowcami oraz złotem. Gracz oznajmia jakich surowców potrzebuje oraz co jest skłonny za nie oddać. Gracz może także wysłuchać propozycji swoich przeciwników i złożyć im kontr-ofertę.

Ważne: *Przeciwnicy mogą handlować tylko z graczem, którego trwa tura. Nie wolno im handlować między sobą.*

Zakup surowców za złote monety: Za 2 złote monety gracz może kupić jeden dowolny surowiec. Aby to zrobić gracz oddaje do banku 2 monety i w zamian bierze z banku jedną kartę surowca.

Ważne: *Podczas swojej tury gracz może za złote monety kupić maksymalnie 2 surowce.*

Wymiana surowców z bankiem: Gracz może oddać do banku 3 surowce tego samego rodzaju i w zamian otrzymać 1 kartę dowolnego surowca albo 1 złotą monetę.

Uwaga: *Gracz nie może wymienić surowca na identyczny (np. 3 kart rudy na 1 kartę rudy).*

2) Budowa oraz zakup karty rozwoju

W celu zwerbowania kupca, zbudowania wozu, ustanowienia szlaku handlowego albo zakupu karty rozwoju, gracz musi oddać do puli odpowiednią kombinację kart surowców. Następnie bierze ze swojej puli właściwy pionek i umieszcza go na planszy albo losuje kartę rozwoju z wierzchu talii, spogląda na nią i kładzie ją zakrytą przed sobą.

Dopóki gracz jest w stanie pokryć koszty budowy i zakupu, może podczas swojej tury zbudować i kupić dowolną liczbę przedmiotów.

Uwaga: *Jeśli gracz nie ma już w swojej puli żadnych szlaków handlowych, nie może ustanowić kolejnych. Dlatego gracz powinien uważnie planować rozwój sieci swoich szlaków.*

A) Zakup karty rozwoju:

1 wełna oraz 1 sól

W celu zakupu karty rozwoju gracz musi oddać do banku po jednej karcie wełny oraz soli. Następnie gracz losuje kartę rozwoju z wierzchu talii, ogląda ją, a następnie kładzie zakrytą przed sobą.

Ważne: *Gracz nie może zagrać karty rozwoju w tej samej turze, w której ją kupił. W jednej turze gracz może zagrać maksymalnie 1 kartę rozwoju.*

B) Zwerbowanie kupca:

1 wełna, 1 zboże oraz 1 drewno

W celu zwerbowania kupca gracz musi oddać do banku po jednej karcie wełny, zboża oraz drewna. Następnie gracz stawia swojego kupca obok dowolnej ze swoich placówek handlowych. Jeśli obaj kupcy gracza już znajdują się na planszy, gracz musi usunąć jednego z nich i ponownie ustawić go na planszy. Przetawienie kupca nie wymaga dodatkowych surowców.



C) Zakup wozu kupieckiego:

1 ruda, 1 drewno oraz 1 sól

W celu zakupu wozu kupieckiego gracz musi oddać do banku po jednej karcie rudy, drewna oraz soli. Gracz musi ustawić swój nowy wóz obok jednego ze swoich szlaków handlowych w bezpośrednim sąsiedztwie swojej placówki handlowej. Jeśli oba wozy gracza już znajdują się na planszy, gracz musi usunąć jeden z nich i ponownie ustawić go na planszy. Przetawienie wozu nie wymaga dodatkowych surowców.

Ważne: *Szlak handlowy, obok którego gracz umieszcza wóz, musi należeć do niego i musi sąsiadować z jedną z jego placówek handlowych.*



D) Ustanowienie szlaku handlowego:

1 ruda oraz 1 drewno

W celu ustanowienia szlaku handlowego gracz musi oddać do banku po jednej karcie rudy oraz drewna. Gracz umieszcza swój szlak handlowy na wolnej drodze, która w ten sposób staje się „szlakiem handlowym”. Każdy nowy szlak handlowy musi sąsiadować z placówką handlową gracza lub musi przedłużać już istniejący szlak handlowy tego samego gracza.

Ważne: *Placówki handlowe należące do przeciwników nie blokują możliwości ustanawiania szlaków handlowych. Jeśli gracz ustanowi szlak handlowy obok skrzyżowania, na którym znajduje się placówka handlowa należąca do przeciwnika, po drugiej stronie placówki handlowej może normalnie zbudować kolejny odcinek szlaku handlowego (oczywiście pod warunkiem, że pokryje jego koszt).*



Szlaki handlowe zapewniają złote monety:

- Jeśli w wyniku ustanowienia szlaku handlowego „odizolowane” pole miasta zostanie po raz pierwszy połączone z innym polem miasta, gracz (i prawdopodobnie także przeciwnicy) otrzymuje złote monety. Pole miasta jest uznawane za „odizolowane”, jeśli nie jest połączone z żadnym innym polem miasta przy pomocy szlaku handlowego.

Ważne: *Nie ma znaczenia czy na polu miasta znajduje się placówka handlowa.*

- Najpierw należy wyznaczyć najkrótszy dystans (liczbę kolejnych odcinków szlaków handlowych) dzielący odizolowane pole miasta z innym polem miasta. Jeśli jest kilka najkrótszych tras, gracz, którego trwa tura, decyduje, który ze szlaków zostanie nagrodzony.
- Każdy gracz, który jest częścią tego najkrótszego szlaku otrzymuje złote monety: po 1 złotej monecie za każdy odcinek szlaku handlowego (1 belkę), który do niego należy.



Przykład: Na powyższym rysunku czerwony gracz ustanawia szlak handlowy (oznaczony czarną, przerywaną linią). Po raz pierwszy łączy Turyn (Torino) z innym polem miasta – Wenecją (Venezia). Odległość pomiędzy miastami wynosi 3 szlaki handlowe. Czerwony gracz otrzymuje za swoją część trasy 1 złotą monetę, a gracz niebieski 2 złote monety. Następnie czerwony gracz ustanawia kolejny szlak handlowy i dociera do górnego, niebieskiego miasta - Brno (Bern). Najkrótsza trasa do tego miasta ma długość 2 szlaków handlowych. Czerwony gracz otrzymuje 2 złote monety. Dłuższa trasa z Brna do Wenecji nie zapewnia żadnych złotych monet.

Droga z dwoma strzałkami: Jeśli szlak handlowy zostanie ustanowiony na drodze z dwoma strzałkami, gracz musi natychmiast dołożyć na planszę kolejny szlak handlowy. Drugi dokładany szlak musi stykać się ze szlakiem położonym na drodze z dwoma strzałkami.

3) Poruszenie kupca i budowa placówki handlowej

a) Poruszenie kupca

Gracz porusza kupca od skrzyżowania do skrzyżowania. Za każdą kartę zboża, którą gracz odda do banku, może poruszyć swojego kupca maksymalnie o 3 skrzyżowania. Na przykład, jeśli gracz odda 3 karty zboża, może poruszyć swojego kupca maksymalnie o 9 skrzyżowań.

Obowiązują przy tym następujące zasady:

- Ruch kupca nie może zakończyć się na polu miasta, na którym znajduje się inny kupiec lub placówka handlowa należąca do przeciwnika. Jednak podczas ruchu kupiec może przechodzić przez skrzyżowania, na których znajdują się kupcy lub placówki handlowe należące do przeciwników. Szlaki handlowe nie blokują ruchu kupców.
- Gracz nie musi poruszyć swojego kupca o pełną odległość zapewnioną przez karty zboża, które oddał. Jeśli gracz poruszy się na mniejszą odległość, niewykorzystany ruch przepada.
- Gracz nie może dzielić dystansu ruchu zapewnianego przez jedną kartę zboża (ruch o 3 skrzyżowania) pomiędzy dwóch swoich kupców. Tak więc gracz nie może zagrać 1 karty zboża aby poruszyć jednego kupca o 1 skrzyżowanie i drugiego kupca o 2 skrzyżowania. Żeby mieć możliwość wykonania takiego ruchu, gracz musiałby zagrać dwie karty zboża.



Przykład: Na powyższym rysunku niebieski gracz chce przyłączyć Kaliningrad do swojej sieci szlaków handlowych. Umieszcza swój pierwszy szlak handlowy na drodze z dwoma strzałkami i natychmiast musi dołożyć kolejny szlak handlowy na drugiej drodze, docierając w ten sposób do Kaliningradu. Za przyłączenie Kaliningradu niebieski gracz otrzymuje 3 złote monety.



Przykład: Obecnie trwa tura białego gracza. Zwerbował on kupca i ustawił go w Pradze (Praha). Aby poprawić swój dostęp do soli, chciałby przesunąć go do Kaliningradu. Niestety biały gracz ma tylko jedną kartę zboża. Porusza więc swojego kupca o 3 skrzyżowania i zatrzymuje się na wschód od Wrocławia. W swojej następnej kolejce, pod warunkiem, że w międzyczasie zdobędzie kartę zboża, gracz będzie mógł poruszyć swojego kupca do Kaliningradu i zbudować tam placówkę handlową.

b) Budowa placówki handlowej

Jeśli ruch kupca zakończy się na wolnym fioletowym lub brązowym polu miasta, gracz natychmiast buduje tam placówkę handlową (kupiec zostaje w mieście). Gracz odkłada swojego kupca z powrotem do swojej puli, a na jego miejsce umieszcza placówkę handlową w swoim kolorze. Gracz zabiera z magazynu swoją placówkę handlową i stawia ją na danym polu miasta. Budowa placówki handlowej nie wymaga żadnych dodatkowych surowców. Jeśli gracz nie chce zbudować nowej placówki handlowej, musi poruszyć swojego kupca w taki sposób, aby ten zakończył ruch na skrzyżowaniu, na którym **nie** ma wolnego pola miasta.

- **Odblokowanie żetonu towaru:** Kiedy gracz zakłada placówkę handlową, bierze odpowiedni pionek ze swojego magazynu. W ten sposób jeden z należących do gracza *żetonów towarów* zostaje odblokowany. Taki odblokowany żeton towaru może zostać dostarczony do placówki handlowej przeciwnika.
- **Miasta na wybrzeżu:** Jeśli gracz zbudował placówkę handlową w mieście na wybrzeżu, obok którego przedstawiona jest ramka ze złotymi monetami, otrzymuje przedstawioną tam liczbę złotych monet.
- **Dołożenie lub przesunięcie żetonu z liczbą:** Jeśli właśnie zbudowana placówka handlowa sąsiaduje z polem terenu, na którym nie ma liczby, gracz musi wylosować jeden z zakrytych żetonów z liczbą (znajdujących się na polu morza) i umieścić go na polu żetonu na danym terenie. Losowany żeton musi mieć taki sam kolor jak pole na żeton na danym terenie. Jeśli na morzu nie ma już żadnych zakrytych żetonów w odpowiednim kolorze, gracz musi wówczas przełożyć na dane pole żeton znajdujący się w innym miejscu na planszy. W takim wypadku bierze znajdujący się w innym polu terenu dowolny żeton z liczbą w odpowiednim kolorze i umieszcza go na wolnym polu na żeton.



Przykład: Obecnie trwa tura niebieskiego gracza, który chce pokrzyżować plany białego gracza. Gracz niebieski kupuje kartę zboża, płaci za nią 2 złote monety. Następnie oddaje ją, porusza swojego kupca do Kaliningradu i zakłada tam placówkę handlową, a swojego kupca zabiera z powrotem do swojej puli. W wyniku tej budowy musi na wolnym polu na żeton umieścić żeton z liczbą. W związku z tym, że na morzu dostępny jest tylko jeden biały żeton, gracz odkrywa go – ma on wartość 11. Nowy żeton jest umieszczany na złożu soli.

- **Ważne:** Jeśli placówka handlowa graniczy z dwoma lub trzema polami terenu, na których nie ma liczby, nowy żeton z liczbą jest umieszczany tylko na **jednym** z tych pól terenu.



Przykład: (A) Czerwony gracz werbuje kupca w Budapeszcie, a następnie wysyła go do Beogradu (Beograd) i buduje tam swoją placówkę handlową. Beograd graniczy z dwoma polami terenu, na których nie ma żadnej liczby. Dwa żetony z liczbami dla górskich terenów już zostały wylosowane i umieszczone na planszy; na morzu nadal dostępny jest jeden żeton dla pola uprawnego. (B) Czerwony decyduje się dołożyć żeton na polu gór – przesuwając żeton o wartości 9 z innego pola gór, zmniejszając w ten sposób przychód rudy dla swoich przeciwników jednocześnie poprawiając swoją sytuację.

4) Poruszenie wozu kupieckiego i sprzedaż żetonu towaru

a) Poruszenie wozu kupieckiego

Gracz porusza swoje wozy kupieckie po szlakach handlowych. Gracz nigdy nie może poruszyć swojego wozu kupieckiego na, ani przez drogę bez szlaku handlowego. Za każdą kartę soli, którą gracz zwróci do banku, może poruszyć swój wóz maksymalnie o 3 szlaki handlowe. Na przykład, jeśli gracz odda 3 karty soli, może poruszyć swój wóz maksymalnie o 9 szlaków handlowych.

Obowiązują przy tym następujące zasady:

- Obok jednego szlaku handlowego mogą znajdować się maksymalnie 2 wozy kupieckie należące do dowolnych graczy - jeden po lewej, a drugi po prawej stronie. Jednak gracz może poruszyć swój wóz przez szlak handlowy, obok którego już znajdują się 2 wozy kupieckie, pod warunkiem, że **nie zakończy** tam ruchu swojego wozu.

- Gracz nie może dzielić dystansu ruchu zapewnianego przez jedną kartę soli (ruch o 3 szlaki handlowe) pomiędzy dwa swoje wozy. Tak więc gracz nie może zagrać 1 karty soli aby poruszyć jeden wóz o 1 szlak handlowy i drugi wóz o 2 szlaki handlowe. Żeby mieć możliwość wykonania takiego ruchu, gracz musiałby zagrać dwie karty soli.

b) Zapłata za skorzystanie z cudzych szlaków handlowych

Jeśli gracz poruszy jeden ze swoich wozów na lub przez 1 lub więcej szlaków handlowych należących do przeciwników, musi zapłacić „myto” w wysokości 1 złotej monety. Ta opłata w wysokości 1 złotej monety jest stała, niezależnie od tego z ilu odcinków szlaku handlowego jednego przeciwnika gracz korzysta w trakcie jednej tury.

Jeśli gracz korzysta ze szlaków handlowych kilku przeciwników, każdemu z nich musi zapłacić myto w wysokości 1 złotej monety.

Obowiązują przy tym następujące zasady:

- Jeśli gracz korzysta ze szlaków handlowych tego samego przeciwnika podczas poruszania swojego drugiego wozu, wówczas musi ponownie zapłacić przeciwnikowi 1 złotą monetę.
- Gracz musi uiścić tę opłatę podczas każdej tury, w której korzysta ze szlaków handlowych należących do przeciwników.
- Jeśli jeden z wozów gracza rozpoczyna ruch na szlaku handlowym należącym do przeciwnika, gracz nie musi płacić przeciwnikowi żadnego złota, dopóki nie porusza swojego wozu. Jeśli podczas ruchu nie skorzysta z żadnych innych szlaków handlowych danego przeciwnika, wówczas także nie musi niczego płacić.

c) Dostarczenie żetonów towarów

Jeśli gracz poruszy swój wóz kupiecki na szlak handlowy sąsiadujący bezpośrednio z placówką handlową należącą do przeciwnika lub, podczas rozgrywki dla trzech osób, z jedną z 3 neutralnych placówek handlowych, dostarcza do danej placówki handlowej jeden ze swoich żetonów towarów (wsuwa go pod placówkę handlową).

Obowiązują przy tym następujące zasady:

- Pod placówką handlową **nie może** się znajdować żaden żeton towaru.
- Gracz musi mieć w swoim magazynie wolny żeton towaru, to znaczy taki, na którym nie stoi żadna placówka handlowa.
- Placówka handlowa, do której dostarczany jest żeton towaru, musi należeć do przeciwnika. Gracz nie może dostarczać żetonów towarów do swoich placówek handlowych ani na puste pola miast.

Aby mieć możliwość dostarczania żetonów towarów gracz musi budować placówki handlowe – za każdym razem, kiedy gracz zbuduje jedną placówkę handlową, odblokowuje jeden ze swoich żetonów towarów, który będzie mógł później dostarczyć.

Ważne: Dostarczenie towaru jest darmowe, a po tej czynności gracz może kontynuować ruch wozu kupieckiego (nawet w przeciwnym kierunku), jeśli tylko zapłacił odpowiednią ilość soli.

5) Zagrywanie kart rozwoju

Podczas swojej tury gracz może zagrać jedną (i tylko jedną) kartę rozwoju. Może to zrobić podczas fazy produkcji, przed wykonaniem rzutu kośćmi, albo w dowolnym momencie swojej fazy akcji. Karta rozwoju nie może zostać zagrana w tej samej turze, w której została kupiona.

Po zagraniu karty rozwoju należy wykonać czynności opisane na karcie, a następnie położyć ją odkrytą na stosie zużytych kart rozwoju. Kiedy talia kart rozwoju ulegnie wyczerpaniu, w celu przygotowania nowej należy przetasować stos zużytych kart rozwoju.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie kiedy pierwszy z graczy dostarczy swój ostatni żeton towaru do placówki handlowej. Gracz ten zostaje zwycięzcą.



Przykład: W poprzedniej kolejce niebieski gracz zbudował wóz kupiecki i umieścił go na swoim szlaku handlowym obok Brna (Bern) (A). Niebieski gracz rozpoczyna swoją turę od ustanowienia szlaku handlowego zmierzającego w stronę Brukseli (Bruxelles). Następnie zagrywa 1 kartę soli, porusza swój wóz kupiecki o jeden odcinek w stronę Paryża (Paris) i umieszcza w tym miejscu żeton towaru (pod placówką handlową należącą do pomarańczowego gracza) (B). Następnie porusza swój wóz o drugi odcinek, po swoim nowym szlaku handlowym, kierując się w stronę Brukseli i pod placówką handlową białego gracza umieszcza swój kolejny żeton towaru (C). Na koniec porusza swój wóz o trzeci odcinek, po szlaku handlowym należącym do białego gracza, i umieszcza swój trzeci żeton towaru pod placówką handlową należącą do pomarańczowego gracza w Kolonii (D). Niebieski gracz musi zapłacić białemu graczowi 1 złotą monetę za skorzystanie z jego szlaku handlowego.

Przygotowanie pełnego wariantu gry

- Podczas rozgrywki dla trzech osób każdy gracz otrzymuje 12 placówek handlowych oraz 10 żetonów towarów. Każdy gracz układa 10 swoich żetonów towarów na 10 polach w swoim magazynie. Na dziewięciu dolnych ustawia po jednej placówce handlowej w swoim kolorze, na żetonie znajdującym się u samej góry nie umieszcza żadnej placówki handlowej.

Każdemu z graczy zostają 3 placówki handlowe, które wykorzysta podczas początkowego rozstawienia.

- Podczas rozgrywki dla czterech osób każdy gracz otrzymuje 10 placówek handlowych oraz 8 żetonów towarów. Każdy gracz układa w swoim magazynie 8 żetonów towarów, kładąc je na siedmiu dolnych polach oraz polu u samej góry. Jedno pole w magazynie pozostaje puste. Na siedmiu dolnych ustawia po jednej placówce handlowej w swoim kolorze, na żetonie znajdującym się u samej góry nie umieszcza żadnej placówki handlowej.

Każdemu z graczy zostają 3 placówki handlowe, które wykorzysta podczas początkowego rozstawienia.

Zmienne rozstawienie początkowe

Jeśli gracze rozegrali wcześniej co najmniej jedną partię w skrócony wariant gry, sugeruje się aby podczas kolejnych rozgrywek korzystali ze zmiennego rozstawienia początkowego. Pełny wariant gry zawsze jest rozgrywany zgodnie z zasadami zmiennego rozstawienia początkowego. W ramach przygotowania gry każdy gracz ustawia na planszy swoje 3 placówki handlowe, 1 szlak handlowy, 1 kupca oraz 1 wóz. Podczas rozgrywki dla 3 osób każdy gracz ustawia na planszy także jedną, dodatkową placówkę handlową, w niewykorzystywanym kolorze.

Ważne: Podczas początkowego rozstawienia, do umieszczania placówek handlowych wykorzystywane są jedynie fioletowe pola miast.

Wyznaczenie kolejności

Najstarszy gracz rozpoczyna rzucając dwoma kośćmi. Pozostali gracze rzucają w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz, który wyrzuci najwyższą sumę rozpoczyna przygotowanie oraz rozgrywkę.

Uwaga: Jeśli kilku graczy wyrzuci taką samą, najwyższą sumę, należy powtarzać rzuty dopóki jeden z nich nie uzyska najwyższego wyniku.

Rozstawienie początkowych placówek handlowych

Pierwszy gracz wybiera jedno z fioletowych pól miast i umieszcza na nim jedną ze swoich placówek handlowych.

Pozostali gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, robią to samo. Następnie gracze rozstawiają swoją drugą placówkę handlową – tym razem w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara zaczynając od ostatniego gracza. Później, znów zaczynając od pierwszego gracza, gracze kolejno ustawiają na planszy swoją trzecią placówkę handlową.

Początkowe surowce

Następnie każdy gracz otrzymuje surowce za trzecią ustawioną placówkę handlową: za każde pole terenu sąsiadujące z placówką handlową gracz otrzymuje odpowiednią kartę surowca.

Rozstawienie 3 neutralnych placówek podczas rozgrywki trzyosobowej

Podczas rozgrywki trzyosobowej gracz, który jako ostatni ustawił na planszy swoją trzecią placówkę handlową jako pierwszy umieszcza na planszy placówkę handlową w niewykorzystywanym kolorze (neutralną) stawiając ją na fioletowym polu miasta. Pozostali gracze robią to samo, w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara.

Rozstawienie szlaków handlowych i wozów kupieckich

Gracz, który jako ostatni ustawił na planszy swoją trzecią placówkę handlową umieszcza na planszy swój szlak handlowy na dowolnej drodze, która styka się z jedną z jego trzech placówek handlowych. Obok tego szlaku handlowego stawia jeden ze swoich wozów kupieckich. Pozostali gracze robią to samo, w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara.

Ważne: Podczas początkowego rozstawienia żaden gracz nie może ustawić swojego szlaku handlowego w taki sposób, że połączy on odizolowane miasta.

WSKAZÓWKI

Chrońcie swoje surowce

Podczas początkowej fazy gry niezwykle ważne jest zwiększanie swojej produkcji surowców. W związku z tym gracz powinien w pierwszym etapie gry werbować kupców i wysyłać ich do nowych miast. Gracz powinien starać się budować swoje nowe placówki handlowe w sąsiedztwie pól terenu, które produkują surowce, których gracz potrzebuje. Na przykład, jeśli po zakończeniu początkowego rozstawienia gracz nie ma placówki handlowej sąsiadującej z pastwiskiem, to nie będzie mógł produkować wełny. W takim wypadku powinien wysłać swojego pierwszego kupca na pole miasta sąsiadujące z pastwiskiem.

Wraz z postępem rozgrywki placówki handlowe będą budowane na obszarach bez żetonów z liczbami. W związku z tym gracz powinien zwrócić uwagę, które z pól terenu przestaną produkować surowce oraz kiedy może to nastąpić. Gracz powinien postarać się zbudować nowe placówki handlowe wystarczająco wcześnie, aby zapewnić sobie dalszą produkcję surowców w wypadku, gdy żeton z cyfrą zostanie usunięty z pola terenu.

Kiedy gracz wykorzystuje swojego kupca do budowania nowych placówek handlowych, powinien pamiętać, że, zgodnie z rachunkiem prawdopodobieństwa, najczęściej wypadającymi wynikami jest 6 oraz 8. Prawdopodobieństwo wyrzucenia spada dla kolejnych par – 5 i 9, 4 i 10 oraz 3 i 11. Najrzadziej wypadającymi wartościami są 2 oraz 12.

Zarabiaj złote monety poprzez ustanawianie szlaków handlowych

Gracz może wykorzystać złote monety do zakupu surowców, które są mu pilnie potrzebne oraz do poruszenia swojego wozu przez szlaki handlowe należące do przeciwników. Dlatego złoto jest bardzo istotne i w związku z tym nie powinno być wydawane zbyt pochopnie, a wykorzystywane

jedynie w wyjątkowo ważnych przypadkach.

Jednym ze sposobów na pozyskiwanie złota jest łączenie przy pomocy szlaków handlowych odizolowanych pól miast z innymi miastami. Kiedy na jednym z takich pól miast znajduje się placówka handlowa należąca do przeciwnika, gracz zyska możliwość poruszenia w tym kierunku swojego wozu handlowego i dostarczenia żetonu towaru.

Gracz może otrzymać złoto za założenie placówek handlowych w niektórych z miast znajdujących się na wybrzeżach.

Odrobina strategii w ustanawianiu szlaków handlowych oraz budowaniu placówek handlowych

Jeśli placówki handlowe gracza są skoncentrowane na jednym obszarze, jego przeciwnikom łatwo będzie dostarczyć do nich żetony surowców. Natomiast, jeśli gracz rozrzuci swoje placówki handlowe, to utrudni przeciwnikom dostarczenie do nich żetonów towarów. Rozrzucenie placówek zapewnia graczowi także więcej opcji na dotarcie do placówek przeciwników, jeśli te są skoncentrowane na jednym obszarze. Jeśli gracz połączy swoje placówki handlowe swoimi szlakami handlowymi może zdobyć złoto, ale równocześnie zapewnia swoim rywalom łatwiejszy sposób na dostarczanie towarów. Należy pamiętać, że przeciwnicy mogą dostarczać towary do placówek handlowych gracza, podczas gdy gracz nie może tego zrobić.

OD AUTORA

Korzenie gry „Osadnicy z Catanu: Na Podbój Europy”

Po wielkim sukcesie, jaki na amerykańskim rynku odniosła gra planszowa „The Settlers of America – Trails to Rails”, zacząłem myśleć o podobnym scenariuszu, który prezentowałby rozwój średniowiecznej Europy. Oczywiście w średniowieczu nie było torów ani kolei. Rzecz jasna ludzie transportowali towary, jednak robili to na inne sposoby. Chciałem się z tobą, drogi czytelniku, podzielić wynikami moich rozważań, które stanowią podwaliny gry „Osadnicy z Catanu: Na Podbój Europy”.

W wyniku powstania w średniowieczu ośrodków handlowych, zaczął rozkwitać handel. Kupcy z północnych Włosek oraz Europy Środkowej łączyli swe siły tworząc w Europie Północnej i Wschodniej, Wielkiej Brytanii, Hiszpanii, Francji oraz Włosek kompanie handlowe, zakładając placówki handlowe (magazyny, faktorie). Ich działania zapewniały ciągłą wymianę towarów, która odbywała się na całym kontynencie europejskim. Przykładami efektów działań zjednoczonych kupców są takie znane zgrupowania jak Liga Hanzeatycka, Wielkie Zrzeszenie Kupców z Ravensburga czy Kompania handlowa Welser.

Gra „Osadnicy z Catanu: Na Podbój Europy” jest ogólną symulacją aktywności kupieckiej jaka zachodziła w ówczesnych czasach. Podczas gry, wraz ze swoimi rywalami reprezentujecie potężne rodziny kupieckie albo zrzeszenia kupców, a waszym celem jest stworzenie w Europie dużej sieci handlowej oraz zostanie najlepszym z kupców.

Zaczynacie z trzema placówkami handlowymi i wysyłacie swych kupców w podróż aby ci zakładali nowe placówki handlowe w odległych miastach. Kupcy są wyposażeni w drewno, wełnę oraz zboże – surowce niezbędne im do założenia nowej placówki handlowej.

Poprzez tworzenie nowych placówek handlowych zyskujecie dostęp do nowych produktów. Tymi towarami mogą być futra z północy, wino z południa albo sukno z Flandrii. Różnorodność towarów handlowych dostępnych w Europie była ogromna i znacznie większa niż skala gry, dlatego żetony towarów w ogólny sposób symbolizują różnorodne ekskluzywne towary handlowe.

Żetony towarów są na wozach kupieckich transportowane do miast, w których znajdują się placówki handlowe przeciwników - innymi słowy do miast, w których jest na nie popyt. Oczywiście transport towarów w średniowieczu odbywał się zarówno drogą morską jak i lądową, dlatego wasze wozy kupieckie reprezentują żaglowce pływające po morzach, tratwy i łodzie pływające po rzekach oraz kupców przemierzających swoimi wozami europejskie szlaki lądowe.

W średniowieczu transport towarów był ryzykownym przedsięwzięciem. Na morzach grasowali piraci, a na drogach można było spotkać rabusiów – wszystkich tych złoczyńców kusił drogocenny ładunek. Ruda wymagana do budowy wozów reprezentuje uzbrojenie niezbędne do ochrony wozów, podczas gdy drewno służy do zbudowania odpowiedniego środka transportu. Do czego więc służy sól, będąca trzecim składnikiem niezbędnym do budowy wozów? Sól była w średniowieczu bardzo ważnym, jeśli nie najważniejszym ze wszystkich towarów. W grze symbolizuje ona dobra niezbędne w codziennym życiu, które kupiec lub żeglarz miał przy sobie – wszelkie towary, bez których podróż nie miałaby żadnego sensu.

W średniowiecznej Europie było zaledwie kilka brukowanych dróg, będących pozostałością po czasach Imperium Rzymskiego. Na ogół szlaki handlowe były wydeptanymi ścieżkami, po których ciągnęły wozy zaprzężone w woły. Na takich trasach więcej było niewygód i nierówności, niż płaskich odcinków.

Dlatego też w „Osadnikach z Catanu: Na Podbój Europy” gracze ustanawiają szlaki handlowe, a nie budują dróg. Ustanowienie szlaku handlowego oraz wybór najlepszej trasy nie były prostym zadaniem. Karawany kupieckie musiały na swej drodze opłacać podatki nakładane na nich przez lokalnych możnowładców aby w zamian otrzymać eskortę chroniącą przed najeźdźcami. Były zobowiązane do płacenia myta i pokrywania kosztów noclegu. Transport rzeczny i morski także był obłożony clami i podatkami. Kupcy, którzy nie mieli wyczucia i nie potrafili wybrać dobrej trasy, byli skazani na porażkę.

Uzyskane w ten sposób wpływy były częściowo wykorzystywane do naprawy dróg, do opłacania policji ścigającej rabusiów oraz do rozbudowy nabrzeży. Do ich budowy były potrzebne surowce – przede wszystkim drewno i ruda. Dlatego, nie chcąc uczynić gry nazbyt skomplikowaną, wybrałem drewno i rudę na koszt ustanowienia szlaku handlowego.

Mimo niesprzyjających średniowiecznych warunków jestem pewien, że wasza budowa imperiów kupieckich zakończy się sukcesem – tak jak miało to miejsce w przypadku rodzin takich jak Welser, Fugger czy inne. Życzę wam samych udanych rozgrywek.

Klaus Teuber, czerwiec 2011



Od wydawcy:

- (1) Umieszczenie miast na dużej mapie Europy (planszy) służy jedynie wymogom gry i oddaje ich rzeczywiste umiejscowienie w sposób bardzo umiarkowany. Na powyższej mapie zaznaczono prawidłowe położenie poszczególnych miast.
- (2) Dołożyliśmy wszelkich starań aby zaprezentować na planszy jak najwięcej europejskich miast. Niektóre z nich nie istniały w średniowieczu, natomiast inne funkcjonowały wówczas pod innymi nazwami. Na przykład, współczesna stolica Albanii, Tirana, została założona dopiero w XVII wieku, a mimo to jest obecna na planszy do gry „Osadnicy z Catanu: Na Podbój Europy”.

© 2011 Kosmos Verlag, Stuttgart

Original title:

Die Siedler von Catan - Aufbruch der Händler

Autor: Klaus Teuber

Grafika: M. Kienle/Fine Tuning

Ilustracje: Michael Menzel

Redakcja: TM-Spiele

Wersja polska: Galakta 2012

Wszelkie prawa zastrzeżone.

WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH



GALAKTA

ul. Trawniki 4

30-147 Kraków

tel. 012 4255787

www.galakta.pl

