

# Zasady łączenia rozszerzeń *Morskie legendy* oraz *Miasta i rycerze*

Wersja 02, Styczeń 27, 2018 – Catan GmbH

## Spis treści

Wprowadzenie .....	1
Omówienie .....	1
Łączenie konkretnych scenariuszy z <i>Miastami i rycerzami</i> .....	2
Rozdział 1 – Rozbitkowie .....	2
Rozdział 2 – Najeźdźcy.....	2
Rozdział 3 – Starcie z morskimi rozbójnikami .....	2
Rozdział 4 – Wyspy Przypraw .....	2
Jak używać kart przyjaciół z „Morskich legend” podczas gry z rozszerzeniem „Miasta i rycerze” .....	3
Kowal Jerok.....	3
Uzdrowicielka Oda.....	3
Pogromca złodziei Wulf.....	3
Szelma Lias.....	3
Potężny Reiko .....	3

## Wprowadzenie

*Morskie legendy* to rozszerzenie rozbudowujące rozszerzenie *Żeglarze*, które zostało opracowane z okazji 20-lecia istnienia rozszerzenia *Żeglarze*.

*Morskie legendy* składają się z 4 rozdziałów. W większości przypadków scenariusze z *Żeglarzy* można z łatwością połączyć z rozszerzeniem *Miasta i rycerze*, jednak nie wszystkie rozdziały *Morskich legend* działają dobrze w połączeniu z *Miastami i rycerzami*. Poniżej znajdują się niewielkie modyfikacje takich scenariuszy, aby usprawnić rozgrywkę w połączeniu z danym rozszerzeniem.

## Omówienie

W przypadku łączenia jednego z rozdziałów z *Morskich legend* z rozszerzeniem *Miasta i rycerze* należy stosować zasady opisane w sekcji „Połączenie gry z *Żeglarzami*” znajdującej się na 9 stronie instrukcji *Miast i rycerzy*.

Zgodnie z zasadami *Morskich legend* gracze budują 3 osady. Ponieważ w *Miastach i rycerzach* w czasie przygotowania gry należy wybudować także miasto, w każdym rozdziale zamiast swojej drugiej osady gracze budują osadę.

## Łączenie konkretnych scenariuszy z *Miastami i rycerzami*

### Rozdział 1 – Rozbitkowie

W rozdziale 1, do połowy rozgrywki szanse na zdobycie rudy żelaza są minimalne. Dopiero w drugiej połowie scenariusza pojawiają się sposoby na zdobycie większej ilości rudy. Ponieważ w *Miastach i rycerzach* wystawianie rycerzy od samego początku jest szczególnie ważne, aby móc ochronić swoje miasta przed barbarzyńcami, sugerujemy nie łączyć rozdziału 1 z *Miastami i rycerzami*. Jeśli mimo to chcielibyście spróbować, każdy gracz powinien zacząć grę z jednym rycerzem w stanie spoczynku: po wybudowaniu swojego miasta każdy gracz umieszcza rycerza na wolnym skrzyżowaniu sąsiadującym z jego drogą lub statkiem.

Sugerujemy przyjęcie zasady, że grę wygrywa gracz, który w swojej turze będzie posiadał 14 lub więcej Punktów Zwycięstwa.

### Rozdział 2 – Najeźdźcy

W rozdziale 2, produkcja rudy żelaza z pól gór nadal jest niewielka, jednak gracze mogą zdobyć dodatkową rudę poprzez wydobywanie rudy darniowej z pastwisk. Jednak jeśli gracz posiada osadę sąsiadującą z polem pastwiska i na kościach wypadnie numer danego pola, jeśli zdecyduje się wziąć 1 rudę, 1 wełna przepada. Podobnie jak ruda, wełna jest potrzebna do wystawienia rycerzy i jednostek (poszukiwaczy złota) oraz, co ważniejsze, do budowy statków. Dzięki poniższym zasadom dodatkowym to połączenie powinno jednak działać dobrze:

- Każdy gracz rozpoczyna z rycerzem w stanie spoczynku, którego – po wybudowaniu swojego miasta – umieszcza na wolnym skrzyżowaniu sąsiadującym z jego drogą lub statkiem.
- Należy umieścić 6 żetonów rudy darniowej na każdym polu pastwiska.
- Jeśli gracz posiada miasto sąsiadujące z polem pastwiska i na kościach wypadnie numer danego pola, gracz wybiera pomiędzy 1 kartą rudy lub 1 kartę wełny; jako drugą kartę otrzymuje towar „sukno”.

Sugerujemy przyjęcie zasady, że grę wygrywa gracz, który w swojej turze będzie posiadał 15 lub więcej Punktów Zwycięstwa.

### Rozdział 3 – Starcie z morskimi rozbójnikami

W rozdziale 3, gracze budują katapulty, aby pokonać morskich rozbójników. Katapulta kosztuje 1 rudę i 1 drewno. Pola gór powinny dostarczać wystarczająco rudy, aby móc wybudować zarówno rycerzy, jak i katapulty. Mimo to podczas gry może pojawić się niewystarczająco rudy. Dzięki poniższym zasadom dodatkowym to połączenie powinno jednak działać dobrze:

- Każdy gracz rozpoczyna z rycerzem w stanie spoczynku, którego – po wybudowaniu swojego miasta – umieszcza na wolnym skrzyżowaniu sąsiadującym z jego drogą lub statkiem.
- Po wybudowaniu swojej pierwszej osady na wybrzeżu każdy gracz wybiera żeton portu 2:1 z puli żetonów i kładzie go obok danej osady.

Sugerujemy przyjęcie zasady, że grę wygrywa gracz, który w swojej turze będzie posiadał 16 lub więcej Punktów Zwycięstwa.

### Rozdział 4 – Wyspy Przypraw

„Wyspy przypraw”, scenariusz z rozdziału 4, może zostać połączony z rozszerzeniem *Miasta i rycerze* bez żadnych dodatkowych zmian w zasadach.

**Uwaga:** Zasady murów miejskich z *Miast i rycerzy* i możliwości handlu z „Wysp przypraw” łączą się ze sobą. Przykładowo, jeśli gracz posiada 2 mury miejskie i 2 możliwości handlu, może posiadać na ręce do 15 kart surowców bez ponoszenia kary, kiedy zostanie wyrzucone „7”.

Sugerujemy przyjęcie zasady, że grę wygrywa gracz, który w swojej turze będzie posiadał 17 lub więcej Punktów Zwycięstwa.

## Jak używać kart przyjaciół z „Morskich legend” podczas gry z rozszerzeniem „Miasta i rycerze”

### Kowal Jerok

Ponieważ „Miasta i rycerze” nie zawierają kart rozwoju, należy stosować następującą zasadę dla Kowala Jeroka: *„Kiedy wystawiasz lub trenujesz rycerza, płacisz tylko 1 wełnę”*.

### Uzdrowicielka Oda

Kiedy używasz Ody: Jeśli nie otrzymałeś żadnych surowców po rzucie kośćmi aktywnego gracza (i nie wypadła „7”), weź 1 dowolny surowiec. Jeśli posiadasz Akwedukt, weź 1 dodatkowy dowolny surowiec.

### Pogromca złodziei Wulf

Ponieważ „Miasta i rycerze” nie zawierają kart rozwoju, należy stosować następującą zasadę dla Pogromcy złodziei Wulfa: *„Kiedy używasz rycerza, aby przepędzić złodzieja, możesz przestawić złodzieja o dwukrotnie. Za każdym razem, gdy go poruszasz, kradniesz 1 kartę surowca od dostępnego gracza”*.

### Szelma Lias

W rozszerzeniu „Miasta i rycerze” gracz posiada na ręce również karty towarów handlowych. Kiedy używasz Liasa, możesz ukraść z ręki gracza towar handlowy.

### Potężny Reiko

Jeśli na kościach wypadło „7” i używasz Reiko, możesz mieć na ręce 4 karty surowców (w połączeniu z MiR mogą być to także towary handlowe) niż wynosi twój limit. Jeśli posiadasz mury miejskie, zapewniana przez nie ochrona również się liczy. Przykładowo, jeśli masz 3 mury miejskie i używasz Reiko, możesz mieć na ręce 17 kart surowców i towarów handlowych bez ponoszenia kary, kiedy zostanie wyrzucone „7”.