

CATAN

ŚWIT LUDZKOŚCI

Wprowadzenie

Drodzy gracze!

Współczesny człowiek – Homo sapiens – pochodzi z Afryki. Niektórzy z tych wczesnych łowców-zbieraczy, powodowani zmianą klimatu, niedoborem żywności czy też może zwykłą ciekawością, około 185 000 lat temu zaczęli odkrywać nowe regiony i rozprzestrzenili się po całym świecie. Około 60 000 lat temu dotarli aż do Azji Wschodniej, a około 20 000 lat później osiedlili się w Europie. W międzyczasie udało im się również podbić ocean i dotrzeć do Australii. W epoce lodowcowej, około 14 000 lat temu, z powodu niższego poziomu morza istniał most lądowy między Azją a Ameryką. Żyjący w tamtych czasach ludzie wykorzystywali to połączenie, aby przemieścić się na inne obszary.

Rozprzestrzeniając się, człowiek musiał nieustannie dostosowywać się do nowych warunków klimatycznych i nieprzyjaznych środowisk, odkrywać nowe, nieznanne dotąd źródła pożywienia i opracowywać nowe narzędzia. Głównie dzięki wysoko rozwiniętemu mózgowi był w stanie przetrwać w dowolnym miejscu na świecie.

Ludzie z epoki kamienia rozwinęli swoje umiejętności manualne, nauczyli się rozpalać ogniska, wędzić i suszyć żywność, aby ją konserwować, a także ulepszyli swój sprzęt myśliwski. Ze względu na coraz częstsze problemy ze znalezieniem jaskiń chroniących ich przed żywiołami, nauczyli się budować solidne namioty ze skór, kości, drewna i kłów mamuta. Łodzie rybackie, oprócz swojego podstawowego przeznaczenia, były również używane do eksploracji mórz i oceanów, dzięki czemu z czasem została zasiedlona również Australia i wiele wysp.

W Europie i Azji Homo sapiens napotkał podobnie rozwiniętych neandertalczyków, którzy opuścili Afrykę wiele tysięcy lat wcześniej. Badania pokazują, że obie grupy żyły obok siebie i utrzymywały stosunki przez tysiące lat. Nie wiemy, czy miały one charakter pokojowy ani jak wyglądała ich walka o zasoby.

W grze *CATAN – Świt ludzkości* doświadczysz początków historii ludzkości na przestrzeni tysiącleci. Czy uda ci się przenieść swoje plemiona z Afryki do Europy, Azji, Australii i Ameryki i tam się osiedlić?

Aby rozpoczęcie gry było jak najprostsze, reguły zaprezentowano według sprawdzonego systemu CATAN. Na stronach 2-3 i 4-5 znajdziesz instrukcje przygotowania planszy oraz wstępne informacje o grze. Następnie przeczytaj podstawowe zasady gry od strony 6. Na stronach 11-12 znajdują się informacje historyczne na temat występujących w grze zwierząt, roślin i narzędzi.

SPIS TREŚCI

Opis gry i przygotowanie dla 3 graczy.....	2
Opis gry i przygotowanie dla 4 graczy.....	4
Przygotowanie gry.....	6
Skrócony przebieg gry.....	7
Szczegółowy przebieg gry.....	7
Dalsze wyjaśnienia zasad.....	9
Koniec gry.....	10
Zaawansowane przygotowanie planszy.....	10
Spis elementów.....	10
Tło historyczne.....	11
Twórcy gry.....	12



PRZYGOTOWANIE DLA 3 GRACZY

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Plansza przedstawia świat epoki kamienia łupanego z podziałem na poszczególne kontynenty, które mają zostać zasiedlone.

Ta i następna strona przedstawiają **przygotowanie gry dla 3 graczy** (stronę planszy można rozpoznać po liczbie niedźwiedzi polarnych na lodowcu po prawej stronie). Jeśli gracze w 4 osoby, przygotowanie gry i odpowiednie informacje można znaleźć na kolejnych stronach.

Dla początkujących graczy

Sugerujemy, aby podczas pierwszych rozgrywek wykorzystać początkowe ułożenie planszy pokazane na następnych stronach. Umieść żetony z liczbami na polach terenu w Afryce, a swoje obozy i odkrywców na wskazanych skrzyżowaniach. W grze trzyosobowej białe pionki nie są potrzebne. Niewykorzystywane elementy gry odłóż z powrotem do pudełka.

Dla zaawansowanych graczy

Po rozegraniu kilku partii w *CATAN – Świt ludzkości* możecie zdecydować się na alternatywne przygotowanie gry. Zasady zaawansowanego przygotowania planszy można znaleźć na stronie 10.

OPIS GRY

Przed wami leży świat podzielony na regiony Afryki, Europy, Azji, Australii i Ameryki (Północnej i Południowej). Składa się z 49 pól terenu i jest otoczony wodą oraz lodem. Waszym zadaniem jest opuszczenie Afryki, zasiedlenie całego świata i zdobycie po drodze jak największej liczby punktów zwycięstwa.

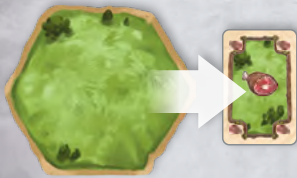
W obrębie obszaru gry znajdują się 4 typy terenu. Każdy z tych obszarów zapewnia inny rodzaj surowców, które są reprezentowane przez specjalne karty. Tereny przynoszą następujące zyski:



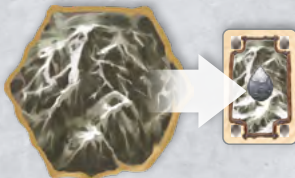
las zapewnia skórę (surowiec)



pustkowia zapewnia kości (surowiec)



łąka zapewnia mięso (surowiec)



góry zapewniają krzemień (surowiec)

- Każdy gracz rozpoczyna grę z 3 obozami i 1 odkrywcą w Afryce. Poza Afryką gracze zdobywają punkty zwycięstwa za budowanie obozów, za które otrzymują żetony obozowania. Ten, kto jako pierwszy zdobędzie 10 punktów zwycięstwa, wygrywa całą grę.
- Aby zdobyć punkty zwycięstwa, musisz m.in. umieścić na planszy nowych odkrywców i przekształcić ich w obozy. W zamian otrzymasz żetony obozowania, które zapewniają punkty zwycięstwa. Aby móc skorzystać z odkrywców i obozów, niezbędne są surowce.
- Jak można zdobyć surowce? W czasie każdej kolejki sprawdzane jest, które pola przynoszą zysk w postaci surowców. W tym celu aktywny gracz rzuca 2 kostkami. Gdy na kościach wypadnie np. „6”, wtedy wszystkie pola oznaczone żetonami z liczbą „6” przynoszą zyski – na ilustracji z prawej strony w zaludnionej już Afryce są to np. pustkowia (kości) i góry (krzemień).
- Określone surowce otrzymują jednak tylko ci gracze, których obóz (nie odkrywca!) graniczy z wylosowanym polem lub polami. Na ilustracji w Afryce obozy niebieskiego i czerwonego gracza graniczą z pustkowiem z liczbą „6”, a obóz pomarańczowego z górami z liczbą „6”. Oznacza to, że jeśli wypadnie 6, to niebieski i czerwony gracz otrzymają po 1 karcie kości, a pomarańczowy 1 kartę krzemienia.
- Większość obozów graniczy z kilkoma polami (maksymalnie 3) i w związku z tym, w zależności od liczby wyrzuconych oczek „zbierane są” maksymalnie 3 różne surowce. W naszym przykładzie wspomniany pomarańczowy obóz graniczy z 3 polami: 1 górami, 1 pustkowiem i 1 lasem.
- Ponieważ obozy jednego gracza nie są w stanie graniczyć ze wszystkimi polami terenu, niektóre surowce może otrzymywać rzadko lub wcale. Aby korzystać z nowych odkrywców, poruszać ich i przekształcać ich w obozy, niezbędne są ściśle określone kombinacje surowców.
- Z tego powodu należy wymieniać posiadane surowce i handlować z innymi graczami. Można przedstawiać oferty zamiany lub przyjmować oferty od innych. Gdy zamiana dojdzie do skutku, można wejść w posiadanie niezbędnego do budowy surowca.
- Nowy obóz można wybudować tylko na wolnym skrzyżowaniu z żetonem obozowania. Warunkiem jest dotarcie do danego skrzyżowania swoim odkrywcą.
- Należy jednak dokładnie przemyśleć, w których miejscach budować swoje obozy. Na żetonach znajdują się liczby różnej wielkości oraz kropki. Im większa jest pokazana liczba i im więcej kropek, tym większe prawdopodobieństwo jej wyrzucenia na kościach. Jako największe zaznaczone są czerwone liczby 6 i 8, co oznacza, że prawdopodobieństwo wylosowania ich jest statystycznie najwyższe. Im częściej wyrzucana jest dana liczba oczek, tym częściej oznacza to zysk.
- Kontynuuj czytanie na stronie 6.



PRZYGOTOWANIE DLA 4 GRACZY

PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Plansza przedstawia świat epoki kamienia łupanego z podziałem na poszczególne kontynenty, które mają zostać zasiedlone.

Ta i następna strona przedstawiają **przygotowanie gry dla 4 graczy** (stronę planszy można rozpoznać po liczbie niedźwiedzi polarnych na lodowcu po prawej stronie).

Dla początkujących graczy

Sugerujemy, aby podczas pierwszych rozgrywek wykorzystać początkowe ułożenie planszy pokazane na następnych stronach. Umieść żetony z liczbami na polach terenu w Afryce, a swoje obozy i odkrywców na wskazanych skrzyżowaniach.

Dla zaawansowanych graczy

Po rozegraniu kilku partii w *CATAN – Świt ludzkości* możecie zdecydować się na alternatywne przygotowanie gry. Zasady zaawansowanego przygotowania planszy można znaleźć na stronie 10.

OPIS GRY

Przed wami leży świat podzielony na regiony Afryki, Europy, Azji, Australii i Ameryki (Północnej i Południowej). Składa się z 49 pól terenu i jest otoczony wodą oraz lodem. Waszym zadaniem jest opuszczenie Afryki, zasiedlenie całego świata i zdobycie po drodze jak największej liczby punktów zwycięstwa.

W obrębie obszaru gry znajdują się 4 typy terenu. Każdy z tych obszarów zapewnia inny rodzaj surowców, które są reprezentowane przez specjalne karty. Tereny przynoszą następujące zyski:



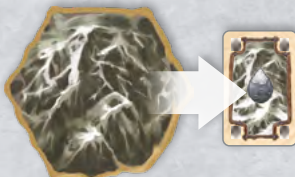
las zapewnia skórę (surowiec)



pustkowie zapewnia kości (surowiec)



łąka zapewnia mięso (surowiec)



góry zapewniają krzemień (surowiec)

- Każdy gracz rozpoczyna grę z 3 obozami i 1 odkrywcą w Afryce. Poza Afryką gracze zdobywają punkty zwycięstwa za budowanie obozów, za które otrzymują żetony obozowania. Ten, kto jako pierwszy zdobędzie 10 punktów zwycięstwa, wygrywa całą grę.
- Aby zdobyć punkty zwycięstwa, musisz m.in. umieścić na planszy nowych odkrywców i przekształcić ich w obozy. W zamian otrzymasz żetony obozowania, które zapewniają punkty zwycięstwa. Aby móc skorzystać z odkrywców i obozów, niezbędne są surowce.
- Jak można zdobyć surowce? W czasie każdej kolejki sprawdzane jest, które pola przynoszą zysk w postaci surowców. W tym celu aktywny gracz rzuca 2 kostkami. Gdy na kościach wypadnie np. „6”, wtedy wszystkie pola oznaczone żetonami z liczbą „6” przynoszą zyski – na ilustracji z prawej strony w zaludnionej już Afryce są to np. pustkowie (kości) i góry (krzemień).
- Określone surowce otrzymują jednak tylko ci gracze, których obóz (nie odkrywca!) graniczy z wylosowanym polem lub polami. Na ilustracji w Afryce obozy niebieskiego, czerwonego i białego gracza graniczą z pustkowiem z liczbą „6”, a obóz pomarańczowego z górami z liczbą „6”. Oznacza to, że jeśli wypadnie 6, to niebieski, czerwony i biały gracz otrzymają po 1 karcie kości, a pomarańczowy 1 kartę krzemienia.
- Większość obozów graniczy z kilkoma polami (maksymalnie 3) i w związku z tym, w zależności od liczby wyrzuconych oczek „zbierane są” maksymalnie 3 różne surowce. W naszym przykładzie wspomniany biały obóz graniczy z 3 polami: 1 pustkowiem i 2 łąkami.
- Ponieważ obozy jednego gracza nie są w stanie graniczyć ze wszystkimi polami terenu, niektóre surowce może otrzymywać rzadko lub wcale. Aby korzystać z nowych odkrywców, poruszać ich i przekształcać ich w obozy, niezbędne są ściśle określone kombinacje surowców.
- Z tego powodu należy wymieniać posiadane surowce i handlować z innymi graczami. Można przedstawiać oferty zamiany lub przyjmować oferty od innych. Gdy zamiana dojdzie do skutku, można wejść w posiadanie niezbędnego do budowy surowca.
- Nowy obóz można wybudować tylko na wolnym skrzyżowaniu z żetonem obozowania. Warunkiem jest dotarcie do danego skrzyżowania swoim odkrywcą.
- Należy jednak dokładnie przemyśleć, w których miejscach budować swoje obozy. Na żetonach znajdują się liczby różnej wielkości oraz kropki. Im większa jest pokazana liczba i im więcej kropek, tym większe prawdopodobieństwo jej wyrzucenia na kościach. Jako największe zaznaczone są czerwone liczby 6 i 8, co oznacza, że prawdopodobieństwo wylosowania ich jest statystycznie najwyższe. Im częściej wyrzucana jest dana liczba oczek, tym częściej oznacza to zysk.



PRZYGOTOWANIE GRY

ELEMENTY GRY

Figurki

Figurki gracza: Każdy gracz bierze figurki w jednym wybranym kolorze (podczas rozgrywki 3-osobowej należy zostawić w pudełku białe figurki):



Obóz



Odkrywca



Znacznik postępu

Figurki zagrożeni: Umieść neandertalczyka i tygrysa szablozębnego na lodowcu na północy (patrz schemat przygotowania gry).



Pozostałe elementy

Tory postępu: Umieść 4 tory postępu obok planszy. Sugerujemy, aby położyć tory ubioru oraz wynalazków obok siebie, ponieważ ich wartości są brane pod uwagę jednocześnie. Połóż żetony punktów zwycięstwa za postęp na skrajnym prawym polu (najwyższym poziomie) danego toru.



Umieść 1 ze swoich figurek postępu na polu startowym po lewej stronie każdego toru postępu.

Karty postępu i kosztów:

Weź po jednej z kart postępu i kosztów. Pokazano na nich, jakie korzyści przynoszą poszczególne tory postępu i jakie są koszty rozwoju oraz postępu.



Karty surowców

Karty surowców należy posortować według rodzaju i umieścić w formie odkrytych stosów w pojemniku na karty. Pojemnik na karty należy położyć obok planszy.



Specjalne żetony punktów zwycięstwa i kości

Umieść obok planszy 2 kości oraz 5 specjalnych żetonów punktów zwycięstwa: 1 żeton grotu włócznie (najlepszy łowca) oraz 4 żetony muszli z owocami i orzechami (1 najszybszy zbieracz oraz 3 zbieraczy). W grze trzyosobowej odłóż z powrotem do pudełka 1 małą muszlę z 1 punktem zwycięstwa (żeton zbieracza).



Najlepszy łowca



Najszybszy zbieracz



Zbieracz



Kości

USTAWIENIA POCZĄTKOWE

Połóż planszę stroną odpowiadającą liczbie graczy do góry. Strony można rozpoznać po liczbie niedźwiedzi polarnych na lodowcu po prawej stronie.

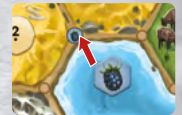


3 graczy 4 graczy

Dla początkujących graczy

Początkowe obozy: Każdy gracz umieszcza po 3 swoje obozy i 1 odkrywcy na planszy tak, jak zostało to pokazane na ilustracji na stronach 2-3 (lub 4-5 w grze dla 4 graczy). Podczas rozgrywki 3-osobowej nie należy umieszczać na planszy białych figurek.

Żetony obozowania: Posegreguj żetony obozowania i umieść po 1 na każdym polu obozowania o tym samym kolorze i symbolu. **Ważne:** Plansza do gry dla 3 graczy ma mniej pól obozowania.



Europa



Azja



Australia



Ameryka Północna i Południowa

Żetony odkryć: Posortuj żetony odkryć według rodzaju zwierzęcia na awersie. Następnie pomieszaj każdy rodzaj i umieść na odpowiednich polach odkryć. Upewnij się, że gatunki zwierząt pasują do siebie. **Ważne:** Ameryka Północna i Południowa mają ten sam kolor, ale różne gatunki zwierząt. Zwróć na nie szczególną uwagę!



Europa



Azja



Australia



Ameryka Północna



Ameryka Południowa

Żetony punktów zwycięstwa za polowanie:

Umieść 5 żetonów punktów zwycięstwa za polowanie na odpowiednich polach chmur na planszy.



Europa



Azja



Australia



Ameryka Północna



Ameryka Południowa

Początkowe surowce: każdy gracz otrzymuje 1 skórę i 1 kości z banku jako swoje początkowe surowce.

Ważne: karty surowców gracze trzymają na ręce zakryte.



Gracz początkowy: gracze po kolei rzucają 2 kośćmi – ten z nich, który uzyska najwyższy wynik, rozpoczyna grę.

Dla zaawansowanych graczy

Po rozegraniu kilku partii w *Catan – Świt ludzkości* gracze mogą zdecydować się na samodzielne wybranie lokalizacji swoich obozów początkowych. Więcej informacji można znaleźć na stronie 10.

SKRÓCONY PRZEBIEG GRY

Podczas swojej kolejki, zachowując podaną kolejność, gracz wykonuje następujące czynności:

1.) Faza zysku

Gracz rzuca 2 kośćmi, aby ustalić, które pola przynoszą zysk w tej turze.

Wynik rzutu liczy się dla wszystkich graczy.

2.) Faza akcji

Gracz może handlować, umieścić na planszy odkrywcę, poruszyć go lub przekształcić w obóz, a także przesunąć znacznik postępu.

Po zakończeniu swoich akcji gracz przekazuje kości graczowi po lewej, który kontynuuje grę, rozpoczynając swoją turę według powyższego schematu.

SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG GRY

FAZA ZYSKU

Rzut kośćmi

Gracz, który aktualnie rozgrywa swoją turę, rzuca dwiema kośćmi: suma oczek wyznacza numer pól, z których gracze otrzymają surowce.

Otrzymanie zysku

Każdy gracz, którego obóz graniczy z polem, na którym znajduje się wyrzucona na kostkach liczba, bierze odpowiadającą temu polu 1 kartę surowca z banku.

Jeśli posiadasz przy takim polu 2 lub nawet 3 obozy, bierzesz odpowiadającą temu polu 1 kartę surowca za każdy znajdujący się tam obóz.

Przykład: Pomarańczowy gracz wyrzucił na kościach „4”. Biały i czerwony otrzymują po 1 mięso za swoje obozy przy łące. Pomarańczowy nie otrzymuje żadnych surowców, ponieważ żaden z jego obozów nie znajduje się przy polu terenu z „4”. Niebieski również nie otrzymuje żadnych surowców, ponieważ figurki odkrywców ich nie zapewniają.



FAZA AKCJI

Po rozpatrzeniu wyniku na kościach gracz może handlować, umieścić na planszy odkrywcę, poruszyć go i przekształcić w obóz, a także przesunąć znaczniki postępu. Wszystkie akcje można wykonywać w dowolnej kolejności. Przykładowo gracz może handlować, aby poruszyć odkrywcę, a następnie znowu handlować i przekształcić odkrywcę w obóz.

Handel

Gracz w swojej kolejce może w dowolny sposób dokonywać transakcji handlowych, aby pozyskać surowce, których mu brakuje. Gracz może handlować dowolną liczbę razy, dopóki pozwalają mu na to karty, które ma na ręce. Gracz może handlować na dwa opisane poniżej sposoby.

Handel z innymi graczami:

Gracz może wymieniać karty surowców ze wszystkimi graczami. Informuje wtedy graczy, czego potrzebuje i co jest w stanie za to oddać. Może również wysłuchać ofert innych i przedstawić swoje propozycje.

Ważne: Gracze mogą wymieniać się tylko z graczem, którego тура właśnie trwa. Pozostali gracze nie mogą wymieniać się między sobą.

Przykład: Trwa тура białego. Pyta pozostałych graczy o 1 mięso i oferuje w zamian 1 skórę. Pomarańczowy chce dać mu 1 mięso, ale prosi w zamian o 1 skórę i 1 inną dowolną kartę surowca. Z kolei czerwony chce przyjąć ofertę białego i wymienić 1 mięso na 1 skórę. Biały się zgadza, dlatego czerwony i biały wymieniają się kartami.

Handel z bankiem:

Gracz może również dokonywać wymian bez udziału innych graczy.

Wymiana z bankiem w stosunku 3:1: gracz może odłożyć do banku 3 identyczne karty surowców i wziąć w zamian 1 kartę z wybranym przez siebie surowcem.

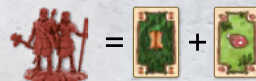
Przykład: Biały odkłada 3 karty skóry do banku i bierze zamiast tego 1 kartę mięsa.

Akcje odkrywcy

Odkrywcy są potrzebni, aby przemieścić się na inne kontynenty, zbadać pola odkryć i założyć nowe obozy.

Aby móc za ich pomocą wykonywać akcje, trzeba posiadać określoną kombinację kart surowców (zob. karta kosztów). Wymaganą kombinację kart należy odłożyć do banku, a w zamian wykonać odpowiednią akcję.

Umieszczenie odkrywcy: koszt: 1 skóra + 1 mięso



Na skrzyżowaniu: Odkrywcę można umieścić na skrzyżowaniu tylko wtedy, gdy na sąsiednim skrzyżowaniu znajduje się 1 z twoich własnych obozów.

2 figurki: Gracz może mieć jednocześnie na planszy maksymalnie 2 odkrywców. Jeśli chcesz umieścić 1 odkrywcę przy innym obozie, gdy obaj odkrywcy są już na planszy, musisz najpierw usunąć 1 odkrywcę, który nie został jeszcze poruszony w tej turze. Następnie możesz go umieścić w normalny sposób (nadal odrzucając 1 skórę i 1 mięso).

Ważne: Odkrywca nie przynosi żadnych zysków, jeśli na kościach wypadnie numer pola terenu, z którym graniczy. Tylko obozy przynoszą zyski!

Poruszenie odkrywcy: koszt: 1 skóra ALBO 1 mięso



Ruch: Odkrywcy poruszają się od skrzyżowania do skrzyżowania wzdłuż tras. Podstawowy zakres ruchu to 1 - 3 skrzyżowania (niewykorzystane punkty ruchu przepadają). Zasięg ruchu odkrywców może zostać zwiększony do 7 za pomocą toru postępu żywności.

Ważne: Każdy ruch na lub przez skrzyżowanie kosztuje 1 punkt ruchu. Nie ma znaczenia, czy są to puste pola, czy pola obozowania (także z żetonami), pola odkryć czy pola startowe. Odkrywcy mogą poruszać się przez innych odkrywców lub obozy.



Przykład: Niebieski znajduje się na poziomie 1. toru postępu żywności. Odrzuca 1 mięso i porusza swojego odkrywcę o 4 skrzyżowania.

Porusza się przez pola, na których znajdują się pomarańczowe figurki.

Kierunek ruchu: Odkrywcy mogą poruszać się w dowolnym kierunku, w którym trasy rozgałęziają się z ich obecnego położenia. Trasa może zostać użyta w jednej rundzie więcej niż raz, na przykład jako droga powrotna.

Koniec ruchu: Odkrywca może zakończyć swój ruch tylko na wolnym skrzyżowaniu. Nie może skończyć na skrzyżowaniu, jeśli znajduje się tam inny odkrywca lub obóz. Skrzyżowanie nadal jest uważane za wolne, jeśli znajduje się na nim żeton obozowania.

Ważne: Każdy odkrywca może zostać poruszony tylko raz na rundę.

Ruch a tor postępu żywności: Postęp na torze żywności może zwiększyć zasięg ruchu odkrywców. Każdy kolejny poziom zapewnia +1 punkt ruchu (więcej informacji można znaleźć w sekcji „Przesunięcie znacznika postępu” po prawej stronie).

Ruch obydwojma odkrywcami: W jednej rundzie mogą zostać poruszeni obaj odkrywcy, o ile za ruch każdego z nich zapłacono 1 skórę lub mięso.

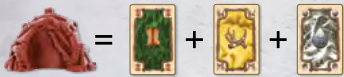
Pola odkryć: Odkrywcy mogą zostać poruszeni na lub przez pola odkryć tylko wtedy, gdy spełnione są wskazane tam warunki. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Pola odkryć” na stronie 9.

Pola obozowania: Jeśli odkrywca zakończy swój ruch na pustym polu obozowania, na którym znajduje się żeton obozowania, może zostać przekształcony w obóz (patrz następna sekcja „Przekształcanie odkrywcy w obóz”). Nie jest to jednak obowiązkowe.

Cieśnina między Afryką a Europą: Między Afryką a Europą znajduje się cieśnina, która oddziela pole gór z żetonem z liczbą „10” od pola pustkowia z żetonem z liczbą „5”. Odkrywcy nie mogą się tędy poruszać. Wszyscy muszą przedostać się do Europy przez pole pustkowia z liczbą „2”.

Przekształcanie odkrywcy w obóz:

koszt: 1 skóra + 1 kości + 1 krzemień



Przekształcanie: Można przekształcić 1 odkrywcę w 1 obóz tylko wtedy, gdy znajduje się na pustym polu obozowania, na którym znajduje się żeton obozowania. Kiedy gracz odłoży do banku wymagane surowce, bierze odkrywcę z planszy z powrotem do swojej puli figurek, kładzie przed sobą odkryty żeton obozowania (1 punkt zwycięstwa) i umieszcza obóz na danym skrzyżowaniu.

Limit 6 figurek: Jeśli gracz chce zamienić odkrywcę w obóz, ale umieścił już wszystkie 6 figurek obozów na planszy, musi najpierw usunąć 1 obóz z Afryki i umieścić go na nowym polu obozowania. Jeśli w Afryce nie ma już żadnych obozów danego gracza (ponieważ jego 3 obozy zostały już stamtąd przeniesione), gracz usuwa z planszy dowolny obóz i umieszcza go na nowym polu obozowania.

Wskazówka dla graczy, którzy znają podstawową grę CATAN: W grze CATAN – Świt ludzkości punkty zwycięstwa zapewniają jedynie zdobyte żetony punktów zwycięstwa (np. żetony obozowania). Obozy na planszy nie zapewniają punktów zwycięstwa.

Przesunięcie znacznika postępu

Tory postępu: W grze są 4 tory postępu: ubioru, wynalazków, żywności i polowania. Każdy tor składa się z 1 pola startowego i 4 poziomów postępu. Aby awansować o 1 poziom na torze, należy odrzucić różne kombinacje surowców. Ich liczba oraz rodzaj są podane na odpowiednim torze oraz na kartach kosztów. Surowce różnią się w zależności od poziomu. Kiedy gracz osiąga nowy poziom na torze postępu, korzyść z tego poziomu staje się natychmiast aktywna. Przegląd wszystkich korzyści płynących z różnych torów postępu można znaleźć na karcie postępu.



Przykład: Poziom niebieskiego na torze postępu żywności to 1. Odrzuca on do banku 1 kartę kości i przesuwa swój znacznik postępu na poziom 2. Jego odkrywcy mogą teraz poruszać się o maksymalnie 5 skrzyżowań. Nadal musi zapłacić 1 mięso lub 1 skórę, aby móc ich poruszyć.

Punkty zwycięstwa: Na 4. poziomie każdego toru postępu znajduje się 1 żeton punktu zwycięstwa za postęp. Pierwszy gracz, który osiągnie ten poziom, bierze żeton punktu zwycięstwa za postęp i kładzie go przed sobą odkryty. Jest on wart 1 punkt zwycięstwa. Jeden gracz może jako pierwszy osiągnąć więcej niż jeden poziom 4 i tym samym zdobyć kilka punktów zwycięstwa za postęp. Inni gracze nie mogą ich już wtedy otrzymać.

Wynalazki i ubiór

Aby zbadać lub przejść przez pole odkrycia, musisz osiągnąć określony poziom na tych torach. (Więcej informacji na temat pól odkryć można znaleźć w sekcji „Pola odkryć” na stronie 9).



Żywność

Każdy poziom na tym torze postępu zwiększa zasięg ruchu odkrywców, kiedy gracz odrzuci 1 mięso lub 1 skórę. Pole podstawowe toru zapewnia każdemu graczowi 1-3 punktów ruchu, a każdy kolejny poziom zwiększa tę wartość o 1.



Polowanie

Na tym torze postępu korzyść z przejścia na kolejny poziom jest jednorazowa. Gdy tylko znacznik postępu zostanie przesunięty, jego właściciel może poruszyć 1 z dwóch figurek zagrożenia (neandertalczyka lub tygrysa szablozębnego) na inne pole terenu. Jeśli inny gracz posiada obóz, który graniczy z danym polem terenu, można ukraść mu 1 kartę. (Więcej informacji na temat zagrożeń poniżej).



SZCZEGÓLNE PRZYPADKI

Zagrożenia

Neandertalczyk i tygrys szablozębny stanowią zagrożenie i blokują wszelkie zyski. Jeśli na kościach zostanie wyrzucona liczba przypisana do pola terenu, na którym znajduje się jedna z figurek zagrożenia, graniczące z nim obozy nie zapewniają ich właścicielom żadnych surowców. Ponadto gracz, który przesuwa figurkę zagrożenia na nowe pole terenu, może zabrać 1 kartę surowca od innego gracza, którego obóz sąsiaduje z danym polem terenu.

- Kiedy na kościach wypadnie „7” lub gdy zostanie odkryty żeton odkrycia z zagrożeniem na rewersie, tylko JEDNA z dwóch figurek zagrożenia może zostać przesunięta.

- Neandertalczyk może zostać umieszczony wyłącznie na polach terenu w Europie i Azji.
- Tygrys szablozębny może zostać umieszczony wyłącznie na polach terenu w Ameryce i Australii.
- Figurki zagrożenia można umieścić tylko na polach terenu, na których jest wydrukowana liczba. Oznacza to, że nie można ich umieścić w Afryce i na lodowcu.

Wyrzucenie na kościach „7”: aktywacja zagrożeń

Brak zysku: Jeśli podczas swojej kolejki gracz wyrzuci na kościach „7”, żaden gracz nie otrzymuje zysku.

Odrzucenie kart: Wszyscy gracze, którzy posiadają więcej niż 7 kart na ręce, wybierają połowę swoich kart surowców i odkładają je z powrotem do odpowiednich przegródek podstawki na karty. W przypadku nieparzystej liczby kart zaokrągla się w dół (np. gracz posiadający 9 kart musi odłożyć 4).

Przestawienie figurki zagrożenia:

- Gracz musi przestawić 1 figurkę zagrożenia na dowolne inne pole terenu. Neandertalczyk może zostać umieszczony na polach terenu w Europie i Azji, a tygrys szablozębny na polach terenu w Ameryce i Australii.
- Następnie kradnie innemu graczowi, który posiada obóz przy tym polu, jedną kartę. W tym celu losuje jedną z zakrytych kart z ręki okradanego gracza. Jeśli żaden z takich graczy nie ma kart na ręce, gracz przestawiający figurkę zagrożenia nic nie otrzymuje.
- Następnie gracz przechodzi do swojej fazy akcji.

Ważne: Jeżeli na kościach wypadnie numer pola, na którym stoi figurka zagrożenia, właściciele graniczących z tym polem obozów nie otrzymują za nie żadnych zysków.

DALSZE WYJAŚNIENIA ZASAD

POŁA ODKRYĆ

Wymagania

Pola odkryć to skrzyżowania, przy których znajdują się konkretne wymagania. Na początku gry na polach odkryć leżą żetony odkryć.

- Biała liczba z symbolem ubioru wskazuje wymagany poziom na torze postępu ubioru.
- Czarna liczba z symbolem namiotu wskazuje wymagany poziom na torze postępu wynalazków.
- Odkrywca może zostać poruszony na lub przez pole odkrycia tylko wtedy, gdy odpowiednie znaczniki postępu danego gracza na obu torach postępów są co najmniej na wymaganym poziomie. Pierwszy gracz, który przemieści swojego odkrywcę na lub przez pole odkrycia, otrzymuje leżący tam żeton odkrycia.

Żetony odkrycia

Jeśli gracz otrzyma żeton odkrycia, natychmiast go odkrywa. Istnieją 3 rodzaje żetonów: Zagrożenie, Spustoszenie i Polowanie. Mają one różne efekty, które gracz wykonuje od razu po odkryciu żetonu.

Następnie gracz kładzie żeton przed sobą, stroną ze zwierzęciem do góry. Zwróć uwagę, ile żetonów odkryć otrzymał każdy z graczy, ponieważ mogą one przynieść dodatkowe punkty zwycięstwa. (Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Najlepszy łowca”).

Żeton odkrycia



Wymagania

Zagrożenie

Zagrożenie jest natychmiast rozpatrywane. Neandertalczyka można umieścić na innym polu w Europie lub Azji, a tygrysa szablozębnego na innym polu w Ameryce lub Australii. Następnie gracz bierze 1 kartę surowca od gracza, który posiada obóz sąsiadujący z danym polem terenu – chyba że żaden z graczy nie ma kart na ręce.



Spustoszenie

Natychmiast usuwa 1 żeton z liczbą z pola przedstawionego terenu w Afryce. Gracz może wybrać dowolny żeton z pokazanych pól terenu. Pola bez żetonów z liczbą nie generują żadnego zysku do końca gry.



Polowanie

Gracz natychmiast bierze odpowiedni żeton punktu zwycięstwa za polowanie z odpowiedniej chmury na planszy i kładzie odkryty przed sobą, stroną z punktem zwycięstwa do góry. Jest wart 1 punkt zwycięstwa.



PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Aby wygrać grę, potrzebujesz punktów zwycięstwa. Otrzymujesz je, zbierając żetony obozowania za budowę obozów oraz w formie żetonów punktów zwycięstwa za polowanie i specjalnych żetonów punktów zwycięstwa. Obrazek po prawej pokazuje, jak wygląda punkt zwycięstwa. Liczba obrazków na danym żetonie pokazuje, ile punktów zwycięstwa on zapewnia.



SPECJALNE ŻETONY PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Najlepszy łowca (1 x)

Kiedy gracz zdobędzie 2 żetony odkryć, otrzymuje żeton „Najlepszy łowca”. Jeśli innemu graczowi uda się zdobyć więcej żetonów odkryć niż posiada obecny właściciel, należy natychmiast przekazać temu graczowi żeton najlepszego łowcy. Jest on wart 1 punkt zwycięstwa.



Najszybszy zbieracz (1 x)

Pierwszy gracz, który zdobędzie co najmniej 1 żeton obozowania we wszystkich 4 kolorach, natychmiast otrzymuje żeton „Najszybszy zbieracz” i zatrzymuje go do końca gry. Nie może już zdobyć żetonu „Zbieracz”. Żeton najszybszego zbieracza jest wart 2 punkty zwycięstwa.



Zbieracz (3 x)

Każdy następny gracz, który zdobędzie co najmniej 1 żeton obozowania we wszystkich 4 kolorach, otrzymuje żeton „Zbieracz” i zatrzymuje go do końca gry. Każdy gracz może posiadać tylko 1 taki żeton. Żeton zbieracza jest wart 1 punkt zwycięstwa.



KONIEC GRY

Kiedy gracz zdobędzie 10 lub więcej punktów zwycięstwa w swojej turze, wygrywa i gra natychmiast się kończy. Z powodzeniem rozprzestrzenił się na całym świecie jako *homo sapiens* i znakomicie przystosował się do nowych warunków.



ZAAWANSOWANE PRZYGOTOWANIE PLANSZY

Aby urozmaicić rozgrywkę, po rozegraniu kilku gier ze standardowym przygotowaniem gry możesz je zmienić w opisany poniżej sposób:

- Przygotuj obszar gry zgodnie z liczbą graczy, jak opisano na stronach 2-3 lub 4-5. Nie stawiaj na razie żadnych figurek w Afryce.

- W ciągu 4 rund przygotowania gracze na zmianę umieszczają swoje pierwsze 3 obozy i 1 odkrywcę w Afryce. Rozpoczyna gracz, który wyrzuci na obu kościach najwyższą sumę. Zostaje on pierwszym graczem, a gracz po jego prawej stronie – ostatnim graczem.
- Pierwszy gracz umieszcza swój pierwszy obóz na dowolnym polu startowym w Afryce. Są one oznaczone symbolem dłoni, pokazanym obok. Następnie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, pozostali gracze robią to samo.
- Kiedy ostatni gracz rozstawi swój pierwszy obóz, natychmiast umieszcza swój drugi obóz na dowolnym wolnym polu startowym w Afryce. Następnie, w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara, pozostali gracze robią to samo.
- Następnie pierwszy gracz umieszcza swój trzeci obóz na dowolnym wolnym polu startowym w Afryce. Następnie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, pozostali gracze robią to samo.
- Po rozstawieniu swojego trzeciego obozu ostatni gracz umieszcza swojego odkrywcę na dowolnym skrzyżowaniu sąsiadującym z jednym z jego obozów. Następnie, w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara, pozostali gracze robią to samo. Kiedy wszyscy gracze rozmieszczą już swoje 3 obozy i 1 odkrywcę, gra jest przygotowana.

SPIS ELEMENTÓW

4 tory postępu

Ubiór

Wynalazki

Żywność

Polowanie

4 żetony punktów zwycięstwa za postęp

Bizuteria

Lampa lojowa

Ceramika

Łuk i strzały

33 żetony obozowania

awersy: Europa (8 x), Azja (8 x), Australia (8 x), Ameryka Płn. i Płd. (9 x)

rewersy:

80 kart surowców (po 20 każdego) i 1 podajnik

Skóra Kości Mięso Krzemień

2 kości

18 żetonów odkryć

awersy: Europa (4 x), Azja (4 x), Australia (4 x), Ameryka Północna (3 x), Ameryka Południowa (3 x)

rewersy:

5 żetonów punktów zwycięstwa za polowanie

awersy: Europa, Azja, Australia, Ameryka Północna, Ameryka Południowa

rewersy:

4 zestawy figurek graczy w 4 kolorach

Odkrywca (2 x) Obóz (6 x) Znacznik postępu (4 x)

2 figurki zagrożeń

Neandertalczyk Tygrys szablobębny

5 specjalnych żetonów punktów zwycięstwa

Najlepszy łowca (1 x) Najszybszy zbieracz (1 x) Zbieracz (3 x)

13 żetonów z liczbami

2 3 4 5 6 6 8 8

9 9 10 11 12

Karta kosztów (4 x)

Karta postępu (4 x)

1 plansza
(dwustronna)



TŁO HISTORYCZNE

CATAN – Świt ludzkości opowiada o migracji wczesnych ludzi na całym świecie i ich rozwoju. Nasza historia zaczyna się w Afryce, gdzie ludzie (*Homo sapiens*) używali kamiennych narzędzi do polowań, konstruowali nowe narzędzia i obozy, a nawet tworzyli pierwsze dzieła sztuki. Kamień nie był jedynym dostępnym materiałem. Gra przedstawia niektóre z najważniejszych surowców i narzędzi używanych przez *Homo sapiens* w czasie, gdy rozpoczął zaludnianie naszej planety. Poniższe informacje opierają się na aktualnych znaleziskach i wiedzy naukowej, która jest stale poszerzana o nowe odkrycia archeologiczne.

SUROWCE:

Skóra: Żadna część zabitego zwierzęcia nie mogła się zmarnować. Skóry były czyszczone i używane jako odzież, koce lub do budowy schronienia. Przy pomocy kościanego sztycha można było w nich robić otwory i szyć ubrania i torby.

Kości, kły i poroże: Po upolowaniu zwierzyny i zjedzeniu mięsa pozostawały jeszcze kości, kły i poroże. Dużych kości i kłów w połączeniu ze skórą używano do stawiania namiotów. Z małych kości wyrabiano narzędzia, biżuterię i zapięcia do odzieży.

Krzemień: Pięściaki z krzemienia były jednymi z pierwszych, podstawowych narzędzi używanych przez ludzi pierwotnych. W paleolicie zostały one znacznie udoskonalone. Dobrze znany kształt używano przez odłupywanie fragmentów, aby narzędzie nadawało się do obrabiania mięsa, kopania w ziemi lub rzeźbienia w drewnie.

Mięso: Głównym źródłem pożywienia w epoce kamienia łupanego było mięso. Jako tak zwane drapieżniki szczytowe (czyli znajdujące się na „szczytce” łańcucha pokarmowego) ludzie polowali na duże zwierzęta oraz łapali ryby i mięczaki ze zbiorników wodnych.



FLORA I FAUNA RÓŻNYCH REGIONÓW:

Gdy ludzie rozprzestrzenili się przez Bliski Wschód do Europy i Azji, napotkali nowe źródła pożywienia, takie jak dzikie rośliny, owoce i warzywa. Ssaki lądowe osiągające nawet wielkość słonia stanowiły dla ówczesnych myśliwych wielkie wyzwanie. Dalsze odkrycia czekały na nich po przepłynięciu oceanu w Australii i Cieśniny Beringa w Ameryce. Nowe terytoria zawsze oznaczały nowe zagrożenia, na przykład ze strony neandertalczyków (*Homo neanderthalensis*) i tygrysów szablozębnych.

EUROPA:

Dzikie jagody występują w całej Europie. Chociaż trudno jest znaleźć udowadniające to skamieliny, uważa się, że jagody i inne dzikie owoce były częścią diety wczesnych *Homo Sapiens*.

Nosorożec włochaty (*Coelondonta antiquitatis*) był roślinożercą występującym w chłodniejszych rejonach Europy. Ważył 2-3 tony, miał gęstą sierść i garb do przechowywania tłuszczu. Jego róg, osiągający długość do 1,5 metra, służył do walki, obrony i kopania w śniegu, aby dostać się do znajdującej się pod nim trawy.

AZJA:

Grzyby enoki (zwane też płomiennicą zimową) rosną dziko w Azji Wschodniej. Mają intensywny, miodowy kolor. Prawdopodobnie suszono je już w paleolicie, aby przedłużyć ich przydatność do spożycia.

Mamut włochaty (*Mammuthus primigenius*) żył na stepach Azji Wschodniej i dzisiejszej Rosji. Miał wysokość przekraczającą nieraz 3 metry, duży garb, spadzisty grzbiet i ciosy dochodzące do 2,5 metra długości. Te ważące około 8 ton zwierzęta żywiły się trawą i liśćmi.



AUSTRALIA:

Drzewa makadama pochodzą z Australii. Dwie ich odmiany dają owoce, których nasiona (orzechy) są jadalne. Orzechy innych odmian są trujące, ale pierwsi ludzie nauczyli się, jak przygotować je do spożycia za pomocą różnych metod obróbki.

Żółw z rodzaju *Meiolania* miał skorupę o długości do 2 metrów. Przypominające rogi wyrostki służyły do ochrony głowy, zaś kolczasty ogon chronił go przed atakami od tyłu. Żółw ten żył na lądzie i żywił się małymi gadami, ssakami i rybami.

AMERYKA PÓŁNOČNA I POŁUDNIOWA:

Ziemniaki (*Solanum jamesii* oraz *Solanum tuberosum*) rosły w Ameryce w tysiącach odmian, jeszcze zanim przybyli tam ludzie. W większości były to odmiany trujące, ale pierwsi ludzie obserwowali niektóre ssaki, aby je odróżnić, a także jedli papkę z gliny, która neutralizowała zawarte w ziemniakach trujące substancje.

Leniwiec naziemny (*Megatherium*) zamieszkiwał siedliska leśne w całej Ameryce Północnej. Miał do 3 metrów wysokości, żył w stadach i żywił się liśćmi, gałązkami i orzechami.

Pancernik z rodzaju *Glyptodon* żył w lasach i na łąkach Ameryki Południowej, żywił się orzechami i trawami. Podobnie jak żółw *Meiolania* z Australii, miał mocny pancerz i opancerzony ogon. Jednak cechy te ewoluowały niezależnie od siebie. Zbroja pancernika mogła służyć ówczesnym ludziom jako ochrona przed burzami lub drapieżnikami.

ZAGROŻENIA:

Neandertalczyk (*Homo neanderthalensis*) żył w Europie i na Bliskim Wschodzie i konkurował ze współczesnym człowiekiem o główne źródło pożywienia: duże ssaki. Obaj używali podobnych narzędzi, ale budowa neandertalczyka lepiej nadawała się do szybkiego pokonywania krótszych odległości, podczas gdy *Homo sapiens* lepiej radził sobie na dłuższych dystansach, co ułatwiało polowanie. Chociaż neandertalczycy w końcu wymarli, odkryto kilku ich wspólnych potomków.

Tygrys szablozębny (*Smilodon*) polował w Ameryce Północnej i Południowej. Wyróżnia się 3 rodzaje, o rozmiarach od psa do niedźwiedzia polarnego. Ich ofiarami padały duże zwierzęta roślinożerne, takie jak bizony czy wielbłądy. Nie wiadomo, czy tygrysy szablozębne i ludzie polowali na siebie, ale z pewnością rywalizowali o wspólne główne źródło pożywienia.

Lew workowaty (*Thylacoleo carnifax*) odgrywał podobną rolę w Australii. Dzięki potężnym zębom i olbrzymim haczykowatym pazurów na kciukach mógł zabijać duże ssaki, a zatem bezpośrednio rywalizował z ludźmi.



ROZWÓJ KULTURALNY:

Człowiek ewoluował z każdym kolejnym wyzwaniem. Pod koniec epoki kamienia łupanego jego wytwory były już bardziej wyrafinowane i często miały nawet wartość artystyczną.

Biżuteria: Wczesne ubrania składały się ze skór i sznurków. Tkaniny wytwarzano już 30 000 lat temu. Koralliki wykonane z muszelek, zębów, gliny i innych materiałów łączono w naszyjniki i wykorzystywano do ozdabiania odzieży. Biżuteria prawdopodobnie wskazywała na wiek, status społeczny lub przynależność plemienną osoby ją noszącej.



Lampy łojowe: Lampy były początkowo wykonane z naturalnie ukształtowanych kamieni. Wnękę wypełniano tłuszczem zwierzęcym, a za knot służył mech lub igły z drzew. Późniejsze rzeźbione lampy z kości miały już uchwyty i czasami były nawet zdobione żłobionymi wzorami lub symbolami zwierząt.



Ceramika: Ceramika powstała w celu przechowywania i transportu żywności. Wynaleziona w Chinach 20 000 lat temu, szybko się rozprzestrzeniła. Już wczesne znaleziska charakteryzują się symetrycznym kształtem i finezyjnymi zdobieniami, co wskazuje na wysoko rozwinięte rzemiosło.



Łuk i strzały: Pierwszą bronią myśliwską był oszczep i miotacz oszczepów (atlatl), jednak można było ich używać tylko z niewielkiej odległości. Łuki i strzały powstały w Afryce i miały tę przewagę, że można było z nich trafić ofiarę precyzyjnie i z dużą siłą, nawet ze sporej odległości.



Grotty: Grotty z krzemienia stały się powszechne w czasie migracji z Afryki. Ich pozostałości można odnaleźć na każdym kontynencie. Grotty o spłaszczonej podstawie mocowano do włóczni za pomocą dziegiu brzozowego lub plecionych sznurków.



Muszle ostryg: Ostrygi były podstawowym pożywieniem wczesnych ludzi. Łatwo było je zbierać, a ślady sadzy na znaleziskach wskazują, że przed spożyciem były poddawane obróbce termicznej. Muszle mogły służyć jako miski, ostrza, narzędzia do skrobienia, obciążniki do sieci rybackich lub lampy. Duże muszle z otworami można było przymocować do patyków i wykorzystać jako motykę.



TWÓRCY GRY

Autorzy: Klaus Teuber i Benjamin Teuber
Rozwój projektu: Zespół CATAN
Ilustracja okładki: Quentin Regnes
Pozostałe ilustracje: Andrew Bosley, Naomi Robinson
Projekt figurek: Niklas Norman
Opracowanie graficzne: Alex Colón Hernández
Redakcja: Ron Magin
Kierownik artystyczny: Morgan Dontanville
Zespół produkcyjny wydawnictwa Kosmos:
Isabell Campbell, Lisa Feldmaier, Caroline Fischer, Tobias Gayer, Alicia Kaufmann, Sonja Rupprich

Wersja polska: Galakta
Tłumaczenie i skład: Aleksandra Miszta-Mars
Korekta: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk

Szczególne podziękowania: Gavin Allister, Arnd Beenen, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Konrad Fromm, Sonja Heinrichsdorff, Alexandra Kunz, Kwanchai Moriya, Stephanie Newman, Donna Prior, Ralph Querfurth, Anne Reynolds, Kelli Schmitz, Guido Teuber

© 2022 Kosmos Verlag
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart, Niemcy

GALAKTA
ul. Lagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Copyright © 2022 CATAN GmbH, CATAN, Słońce CATANu oraz znak „Słońce CATANu” są znakami towarowymi CATAN GmbH (catan.com). Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wyprodukowano w Niemczech.