

KLAUS & BENJAMIN TEUBER

CATAN

SCENARIUSZ

#ZOSTAŃWDOMU



WSTĘP

W trudnych czasach ważne jest, aby ludzie sobie pomagali i wzajemnie się wspierali. Zmiana nastąpiła nawet w sercu złodzieja – od teraz zamiast kraść cenne surowce, woli rozdawać je potrzebującym.

Scenariusz #zostańwdomu to minidodatek do gry planszowej CATAN. Można go używać z samą grą podstawową, a także z rozszerzeniami Żeglarze oraz Miasta i Rycerze.

ELEMENTY DODATKOWE

- 2 pola domostwa
- 1 instrukcja

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie pól domostwa

Wydrukujcie arkusz z polami domostwa i przyklejcie go na tekturę o grubości 1-2 mm, jeśli macie taką pod ręką. Scenariusz można rozegrać także bez podklejania pól dodatkowym materiałem. Następnie wytnijcie oba pola wzdłuż przerywanej linii.

Organizacja wyspy

Należy zastąpić pustynię jednym z pól domostwa i umieścić je na środku wyspy. Jeśli nie podkleiliście pól domostwa tekturą, po prostu wycięte pole na pustyni.

Pozostałe pola terenów oraz żetony z liczbami rozłóżcie losowo zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji „Organizacja, Różne warianty” w Almanachu. Usuń z odpowiedniego pola żeton „2” i połóż go na polu, na którym znajduje się już żeton „12” (jako drugi żeton). Następnie zastąp pole, na którym znajdował się wcześniej żeton „2”, drugim polem domostwa. Złodziej zaczyna grę na polu domostwa znajdującym się na środku wyspy.

Faza zagospodarowania wyspy

Gracze ustawiają swoje 2 początkowe osady i drogi w normalny sposób. **Tylko 1 z początkowych osad każdego gracza** może znajdować się przy polu domostwa (w ciągu gry można wybudować ich tam więcej).

ZASADY SPECJALNE

Podczas rozgrywki obowiązują normalne zasady gry podstawowej CATAN (oraz wykorzystywanych podczas rozgrywki dodatków). Ponadto należy zastosować poniższe zasady specjalne:

Przestawianie złodzieja

Kiedy należy przestawić złodzieja, np. w wyniku wyrzucenia na kościach „7” albo po zagranu karty Rycerza, aktywny gracz umieszcza go w normalny sposób na wybranym przez siebie polu terenu.

Ważne: Kiedy złodziej raz opuści pole domostwa, nie może już zostać przestawiony na żadne pole domostwa.

Należy jednak zignorować zasadę, według której aktywny gracz może zabrać od innego gracza losową kartę surowca. Zamiast tego **każdy gracz**, który posiada swoją osadę lub miasto na skrzyżowaniu przy jednym z pól domostwa, otrzymuje **jedną** kartę surowca z pola, na które został przestawiony złodziej.

Gracz może otrzymać z jednego pola domostwa tylko 1 kartę surowca, niezależnie od tego, ile osad lub miast posiada przy takim polu.

Przykład: Jeden z graczy wyrzuca na kościach „7” i przestawia złodzieja na pole lasu. Ty posiadasz 2 osady przy jednym polu domostwa oraz 1 miasto przy drugim polu domostwa. Otrzymujesz 2 karty drewna (po 1 z każdego pola domostwa).

Zyski z pól

Pole, na którym znajdują się żetony „2” i „12”, produkuje surowce, gdy na kościach zostanie wyrzucona dowolna z tych liczb.

Na żadnym z pól domostw nie ma żetonów liczb, jednak mogą one zapewniać graczom surowce w wyniku ruchu złodzieja.

Autorzy

Pomysł: Klaus Teuber, Benjamin Teuber
Ilustracje: Michael Menzel
Grafiki: Michaela Kienle, Alex O. Colón Hernández, Ron Magin
Realizacja: Arnd Fischer, Catan-Team
Tłumaczenie: Aleksandra Miszta
Wersja polska: Galakta

CATAN



KOSMOS

