

KLAUS & BENJAMIN TEUBER

CATAN[®]

CONNECT

INSTRUKCJA

Spis treści

Wprowadzenie.....	2	Rozgrywka.....	6
Zawartość.....	2	Koniec gry.....	11
Informacje o zawartości i przygotowaniu... 3		Ważne zasady i różnice względem	
Aplikacja Connect.....	5	gry podstawowej.....	12

Wiek	Liczba graczy	Czas gry
10+	Dowolna!	30 min
Strategia	Szczęście	
●●○○○	●●○○○	
Handel i budowa	Akcja	
●●●●●	●●●●●	

KOSMOS



Wprowadzenie

CATAN – Connect pozwoli ci doświadczyć osadniczej przygody w nowy, wyjątkowy sposób – ze wszystkimi graczami naraz! Handluj zasobami, przedzieraj się przez pustynie, zabezpieczaj najlepsze place budowy i podejmuj szybkie decyzje pod presją czasu. Z góry określony czas trwania tur, rzuty kośćmi dla każdego oraz jednocześnie fazy handlu i budowy nadają grze wyjątkowej dynamiki. Szybka, pełna akcji zabawa czeka na ciebie!

Cieszymy się, że bierzesz udział w wydarzeniu CATAN – Connect!

Aby rozgrywka przebiegała płynnie, konieczna jest znajomość zasad podstawowej wersji CATAN – Gry planszowej (wszystkie jej reguły mają tu zastosowanie). W niniejszej instrukcji opisano jedynie zmiany. Jeśli chcesz odświeżyć swoją znajomość zasad, możesz pobrać instrukcję z naszej strony internetowej: www.galakta.pl.

Życzymy wyśmienitej zabawy na wielkiej wyspie Catan!

Zawartość

Plansze (wzory A, B, C; liczba zależna od liczby graczy)



Plansze krańcowe



Złodziej
(po 1 na gracza)



Surowce



Drewno



Wełna



Gлина

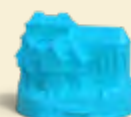


Ruda



Zboże

Figurki
(po 28 na gracza)



5 miast



5 osad



18 dróg

Znaczniki
(po 4 na gracza)



Karty rozwoju



Rycerz



Budowa drogi



Wynalazek

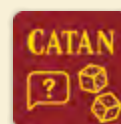


Punkt zwycięstwa



Rewers

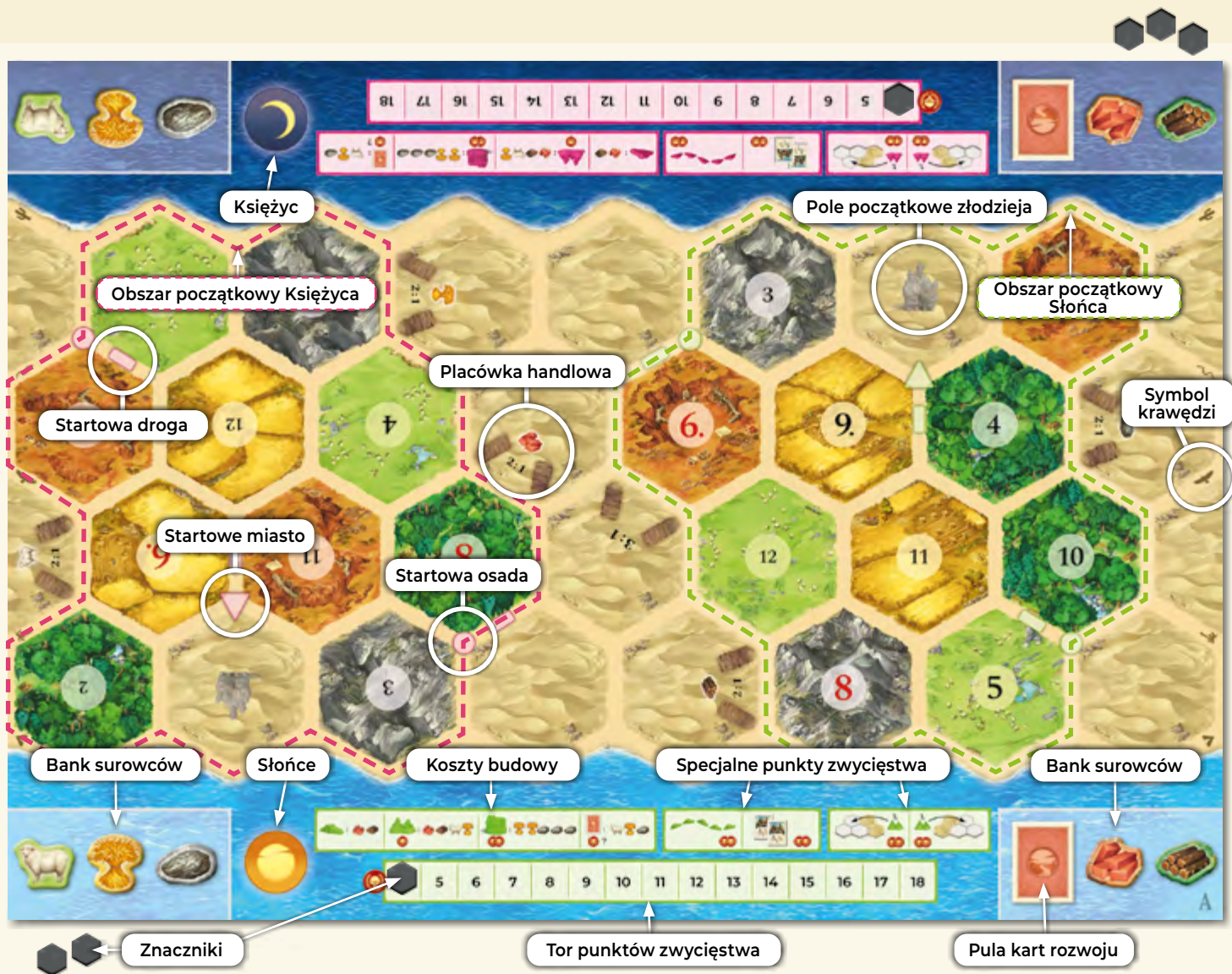
Darmowa aplikacja
CATAN Asystent



więcej informacji
na stronie 5

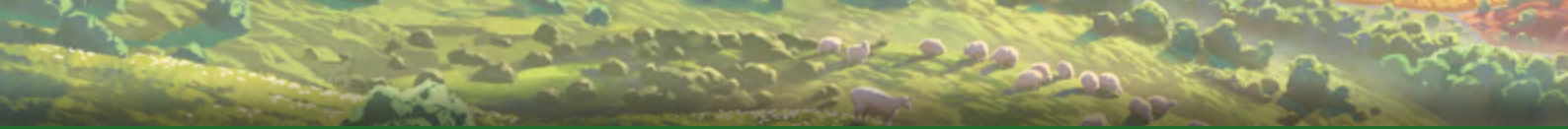
Informacje o zawartości i przygotowaniu

Plansze



W grze są 3 różne wzory plansz: A, B i C (oznaczone w prawym dolnym rogu). W rozgrywce CATAN – Connect plansze te łączą się ze sobą w długie rzędy, w układzie A-B-C-A-B-C itd. Na każdej planszy znajdują się 2 obszary początkowe graczy, przedstawione na powyższym diagramie jako otoczone różową lub zieloną przerywaną linią i oddzielone pustynią. Obaj gracze dzielą wspólną planszę. Każdy z nich ma własne pozycje startowe dla 3 dróg (prostokąty), 2 osad (okręgi) i 1 miasta (trójkąt). Pula surowców i kart rozwoju jest wspólna dla obu graczy przy planszy.

Ważne: Gracze muszą używać elementów graczy w kolorze odpowiadającym ich obszarowi. Jeśli gracz chce mieć inny kolor figurek, musi zamienić się z kimś miejscem.



Na krawędziach planszy znajduje się symbol słońca lub księżyca. W zależności od tego, po której stronie siedzisz, jesteś przypisany do „słońca” lub „księżyca”. W każdej rundzie gry aktywni są albo wszyscy gracze po stronie słońca, albo wszyscy gracze po stronie księżyca. Pamiętaj więc, po której stronie grasz!

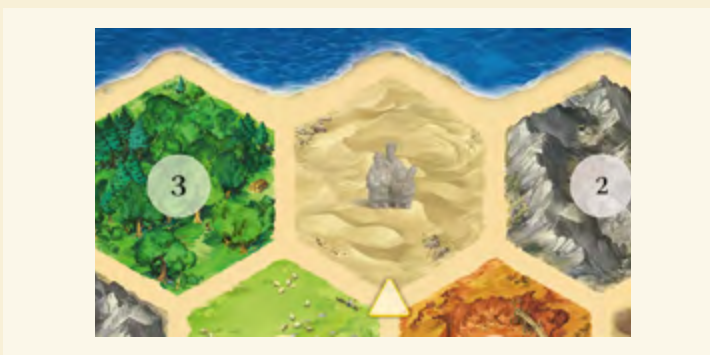


Jeśli siedzisz na końcu rzędu plansz, po twojej lewej lub prawej stronie znajduje się plansza krańcowa. Na stronie 7 znajdziesz informacje o tym, co się z tym wiąże.



Złodziej

Na każdej planszy znajdują się 2 złodzieje, po jednym na każdy obszar początkowy. Na początku gry złodzieje znajdują się na odpowiednich pustyniach obszarów początkowych graczy.



Surowce

Po każdej stronie planszy znajdują się surowce wszystkich 5 rodzajów. Są to wspólne dla wszystkich graczy banki surowców. Jeśli dany rodzaj surowca nie jest już dostępny w banku najbliższej ciebie, możesz skorzystać z banku naprzeciwko lub banku na sąsiedniej planszy.



Karty rozwoju

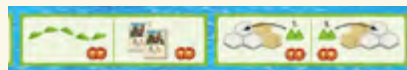
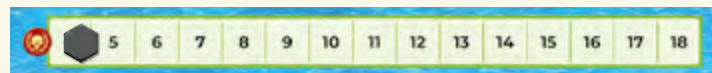
Po każdej stronie planszy znajdują się również karty rozwoju. W przeciwieństwie do surowców, karty rozwoju możesz dobierać tylko z obszaru na własnej planszy. Możesz dobierać karty ze swojej strony planszy lub z tej naprzeciwko.



Znaczniki

Użyj 4 znaczników, aby oznaczać swoje punkty zwycięstwa. Umieść 1 z nich na polu z 4 punktami zwycięstwa na torze punktów zwycięstwa (rozpoczynasz grę z 2 osadami i 1 miastem, a zatem zaczynasz z 4 punktami zwycięstwa).

Położ 3 pozostałe znaczniki obok puli swoich elementów. Użyjesz ich do oznaczania specjalnych punktów zwycięstwa (więcej informacji na ten temat znajduje się na stronach 8 i 10).



Figurki

Masz do dyspozycji 5 osad, 5 miast i 18 dróg. Twój obszar początkowy ma 2 pozycje startowe dla osad z przyległymi drogami i 1 pozycję dla miasta z przyległą drogą.

Okręgi oznaczają pozycje startowe osad, trójkąty – miast, a prostokąty – dróg.

Umieść swoje 2 osady, 1 miasto i 3 drogi na podanych pozycjach startowych w swoim kolorze.



Surowce początkowe

Za każde pole terenu sąsiadujące z miastem weź 1 odpowiadający mu surowiec z banku i umieść odkryty przed sobą.

Aplikacja Connect

CATAN – Connect to rozgrywka z krótkim czasem trwania rund. Gra jest rozgrywana z pomocą aplikacji z licznikiem czasu i automatycznym generatorem rzutów kośćmi. Aplikacja umożliwia również ręczne ustalenie czasu trwania rundy, wedle indywidualnych potrzeb. Osoba prowadząca grę (zwana dalej prowadzącym) ustawi licznik i będzie kontrolować aplikację.

Typowe czasy gry:

Rundy 1 – 10 : po 35 sekund

Rundy 11+ : po 45 sekund

Rozgrywka

Prowadzący uruchamia aplikację, rozpoczynając grę. Runda przebiega w następujący sposób:

1. Ogłoszenie aktywnych graczy (☀ lub 🌙) lub złodzieja

2A. Nie wyrzucono „7”: Słońce lub Księżyc jest aktywne

- Faza zysków dla wszystkich

- Faza handlu i budowy

Wszyscy:	Aktywni gracze (dodatkowo):
• Handel	• Budowa
	• Kupowanie i/lub zagrywanie kart rozwoju

- Nowa runda i zmiana aktywnych graczy

2B. Wyrzucono „7”: aktywacja złodzieja

Szczegółowy przebieg gry

1. Ogłoszenie aktywnych graczy lub złodzieja

W zależności od wyniku rzutu kośćmi rozpoczyna się normalna runda gry (w której aktywne jest słońce lub księżyc), albo aktywuje się złodziej.

2A. Nie wyrzucono „7”: Słońce lub Księżyc jest aktywne



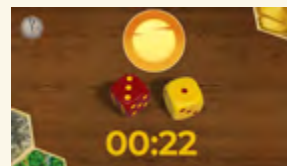
W CATAN - Connect wszyscy gracze po tej samej stronie planszy grają w tym samym czasie. Aplikacja informuje, która strona (słońce lub księżyc) jest aktywna w każdej rundzie. Słońce i księżyc są aktywne naprzemiennie.

Jeśli jesteś po aktywnej stronie, możesz budować drogi, osady i miasta tak jak w fazie handlu i budowy w grze podstawowej. Dodatkowo, możesz kupować karty rozwoju i/lub zagrać 1 z zakupionych w poprzednich rundach. Możesz również handlować. Handel i budowa są dozwolone w dowolnej kolejności i kombinacji, nawet wielokrotnie.



Faza zysków dla wszystkich

Aplikacja podaje wyniku rzutu kośćmi. Dotyczy on wszystkich graczy, niezależnie od tego czy są po stronie aktywnej, czy pasywnej. Wynik rzutu określa pola terenu, które generują zyski.



W powyższym przykładzie aplikacja pokazuje, że słońce jest aktywne, na kościach wypadło 4, a do końca rundy pozostały 22 sekundy. W tym czasie gracze po stronie słońca muszą zebrać zasoby i wykonać wszelkie inne zaplanowane czynności (handel i budowę).

Jeśli posiadasz osadę lub miasto przy polu terenu z wylosowaną liczbą, weź odpowiednie surowce z banku na planszy i umieść je odkryte przed sobą. Przez cały czas trwania gry dla wszystkich musi być jasne, ile i jakie surowce posiadasz.

Jeśli na twojej planszy nie ma wystarczającej liczby surowców, możesz wziąć je po prostu z sąsiedniej planszy. Są one dostępne dla wszystkich!



Faza handlu i budowy

Po zebraniu zasobów, możesz **od razu** przejść do fazy handlu i budowy, nie czekając na innych. Wykorzystaj ten czas, ponieważ licznik cały czas działa! W zależności od tego czy jesteś po aktywnej stronie, czy nie, możesz wykonać następujące czynności:



Handel

Wszyscy gracze mogą handlować, niezależnie od tego czy są po aktywnej stronie, czy nie. Wszyscy handlują w tym samym czasie! Nie możesz jednak handlować ze wszystkimi, a jedynie z graczem grającym na twojej planszy i z 4 graczami grającymi na planszach po twojej lewej i prawej stronie.

Możesz handlować z tymi graczami:



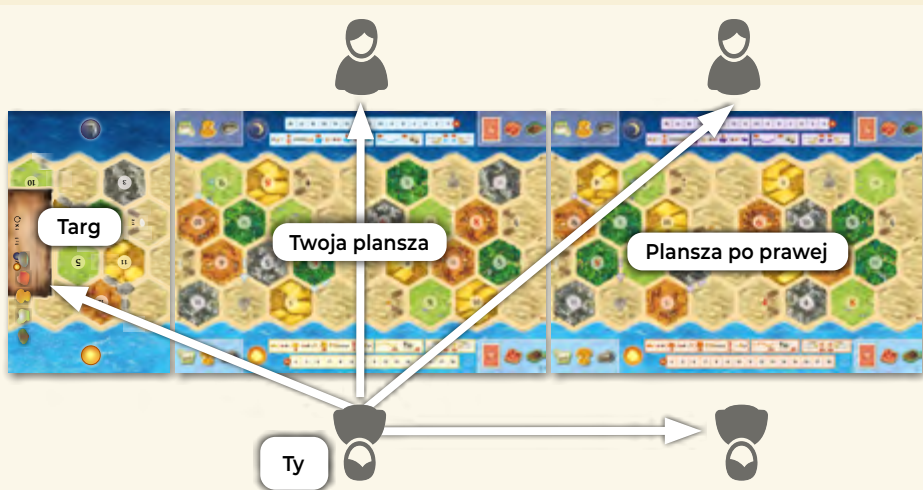
Handel z targiem

Jeśli grasz obok **planszy krańcowej**, możesz handlować tylko z 3 graczami. W związku z tym, możesz również handlować z targiem na krawędzi planszy, **gdy jesteś aktywny**. Na początku gry na targu znajduje się po 1 surowcu każdego rodzaju.

Raz na rundę, w której jesteś aktywny, możesz wymienić 1 wybrany surowiec na 1 inny na targu. Handel z pozostałymi 3 graczami jest nadal możliwy w dowolnym momencie.



W trakcie gry targ będzie się zmieniał, ponieważ gracz naprzeciwko ciebie również może z nim handlować, gdy jest aktywny. Jeśli na targu znajduje się 5 identycznych surowców, nie są one resetowane czy wymieniane. Pozostaną tam do momentu, aż ktoś zechce je przehandlować. Symuluje to gracza, który nie posiada potrzebnych ci surowców.





Handel z bankiem

Handel z bankiem (4:1) jest możliwy jak w grze podstawowej. Ponadto możesz handlować 3:1 lub 2:1 z placówkami handlowymi na pustyniach, jeśli zbudowałeś przy nich osadę lub miasto. Placówki handlowe odpowiadają portom w grze podstawowej.



Budowa

Gdy jesteś po aktywnej stronie, możesz także budować. Możesz swobodnie przechodzić między handlem a budową. Budując osadę (1 punkt zwycięstwa) lub miasto (2 punkty zwycięstwa) pamiętaj, by oznaczyć to na torze punktów zwycięstwa.

Budowa na innym obszarze

Możesz także budować drogi przez pustynie do sąsiednich obszarów, także tych znajdujących się na innej planszy.

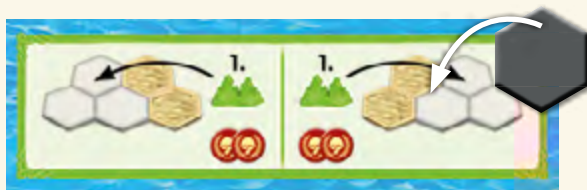
Otrzymasz **2 dodatkowe punkty zwycięstwa** za pierwszą osadę na obcym obszarze – warto rozwijać się w obu kierunkach!

Te dodatkowe punkty zwycięstwa oznaczasz jednym ze znaczników na odpowiednim polu w sekcji specjalnych punktów zwycięstwa. Pomoże to w sumowaniu punktów zwycięstwa podczas gry. Pamiętaj, by odpowiednio oznaczać zdobywane punkty na torze punktów zwycięstwa! W tym przypadku byłby to 1 punkty zwycięstwa za osadę oraz 2 punkty zwycięstwa za to, że jest to pierwsza osada na obcym obszarze.

Budowa w kierunku obszaru na planszy krańcowej działa w ten sam sposób. Na planszy krańcowej znajdują się wydrukowane szare figurki. Traktuj je jak figurki innego gracza i pamiętaj o przestrzeganiu zasady odstępu.



Przykład: Zielony ma drogę prowadzącą na sąsiednią planszę po prawej stronie, dzięki czemu może zbudować osadę na obcym obszarze. Zielony otrzymuje 2 dodatkowe punkty zwycięstwa za tę osadę.



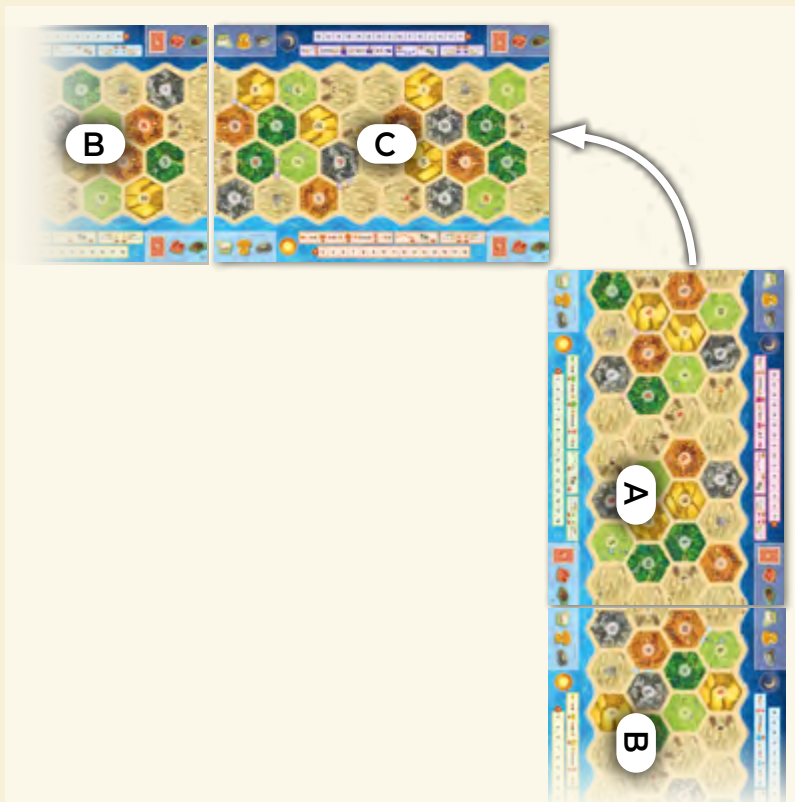
Przykład: Zielony oznacza 2 dodatkowe punkty zwycięstwa za zbudowanie pierwszej osady na obcym obszarze. Ponieważ zbudował na obcym obszarze po prawej od swojego początkowego obszaru, to umieszcza swój znacznik na polu ze strzałką skierowaną w prawo.



Przykład: Pomarańczowy buduje osadę na planszy krańcowej. W tym momencie zachowana jest zasada odstępu od szarych osad.



Może się zdarzyć, że podczas wydarzenia *Connect* stoły zostaną ustawione w rogach. Powoduje to powstanie luki między stołami, a tym samym planszami gry. W takim przypadku każdy, kto ma swój obszar początkowy na zewnętrznej krawędzi planszy, może budować poza swoją krawędzią na zewnętrznej krawędzi drugiej planszy. Dla lepszego zrozumienia, wyobraź sobie, że gra toczy się w nieprzerwanym kręgu wokół pokoju. Pola pustyni i terenu sąsiadują ze sobą.



Różne symbole krawędzi pomagają umieszczać elementy gry we właściwym miejscu na kolejnej planszy.



Przykład: Różowy buduje drogę przy symbolu  na krawędzi swojej planszy. Aby kontynuować ją na kolejnej planszy, Różowy musi zbudować następną drogę przy tym samym symbolu na jej krawędzi.

Najdłuższa droga handlowa

Rywalizacja o *Najdłuższą drogę handlową* odbywa się indywidualnie na każdej planszy między zaczynającymi na niej dwoma graczami (każda plansza może mieć gracza z *Najdłuższą drogą handlową*).

Pierwszy gracz na danej planszy, który wybuduje **ciąg 5 dróg** (nawet jeśli droga ta przecina plansze), otrzymuje 2 dodatkowe punkty zwycięstwa za *Najdłuższą drogę handlową*. Gracz ten bierze jeden ze swoich znaczników i umieszcza go na torze specjalnych punktów zwycięstwa. Następnie przesuwa swój znacznik o 2 pola do przodu na torze punktów zwycięstwa. Jeśli inny gracz na tej planszy zbuduje dłuższą drogę, bierze znacznik i umieszcza go w swojej sekcji specjalnych punktów zwycięstwa. Każdy gracz odpowiednio dostosowuje swój tor punktów zwycięstwa, dodając lub odejmując 2 punkty.



Przykład: Pomarańczowy oznacza 2 dodatkowe punkty zwycięstwa za *Najdłuższą drogę handlową*.

Kupowanie i zagrywanie kart rozwoju

Gdy jesteś aktywnym graczem, możesz kupić dowolną liczbę kart rozwoju w dowolnym momencie. Możesz również zagrać 1 kartę na rundę. Nie możesz ich jednak zagrać w rundzie, w której zostały zakupione. Są używane jak w grze podstawowej. Karta Monopolu w tej wersji gry nie istnieje.

Uwaga: Gracz może kupować tylko karty rozwoju znajdujące się na jego planszy. W mało prawdopodobnym przypadku, gdy wszystkie karty na twojej planszy zostaną zużyte, możesz również kupować karty z sąsiednich plansz.

Budowa drogi

Możesz za darmo wybudować 2 drogi.

Wynalazek

Możesz pobrać z banku 2 dowolne surowce.

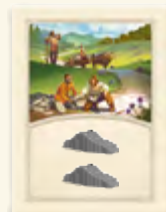
Punkt zwycięstwa

Gdy jesteś aktywnym graczem, możesz ujawnić wszystkie swoje karty punktów zwycięstwa, w tym wszystkie zbudowane w tej turze, jeśli możesz osiągnąć liczbę punktów zwycięstwa potrzebną do wygranej. W przeciwnym razie należy trzymać te karty zakryte przed sobą.

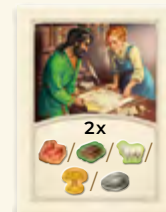
Rycerz

Zagrywając Rycerza:

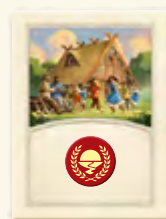
- ▶ Przetwórz złodzieja na pustynię swojego obszaru początkowego. Następnie weź z banku 1 surowiec odpowiadający polu terenu, na którym znajdował się złodziej.
- ▶ Jeśli złodziej jest już na pustyni, pozostaje tam. Weź 1 dowolny surowiec z banku.



Budowa drogi



Wynalazek



Punkt zwycięstwa



Rycerz

Ważne: Możesz przestawić złodzieja tylko na swój obszar początkowy. Po przestawieniu złodzieja nie możesz ukraść surowca innemu graczowi. Zamiast tego pobierasz go z banku w sposób opisany powyżej.



Najwyższa władza rycerska

Rywalizacja o *Najwyższą władzę rycerską* również odbywa się indywidualnie na każdej planszy między zaczynającymi na niej dwoma graczami.

Pierwszy gracz, który zagra **2 rycerzy**, otrzymuje 2 dodatkowe punkty zwycięstwa za *Najwyższą władzę rycerską*. Gracz ten bierze jeden ze swoich znaczników i umieszcza go w sekcji specjalnych punktów zwycięstwa. Następnie przesuwając swój znacznik o 2 pola do przodu na torze punktów zwycięstwa.

Gdy tylko drugi gracz zagra więcej rycerzy na tej planszy, otrzymuje znacznik i używa go do oznaczenia *Najwyższej władzy rycerskiej* na swoim torze specjalnych punktów zwycięstwa.



Przykład: Pomarańczowy oznacza 2 dodatkowe punkty zwycięstwa za *Najwyższą władzę rycerską*.

Uwaga: Jeśli posiadasz zarówno *Najwyższą władzę rycerską*, jak i *Najdłuższą drogę handlową*, weź nieużywany znacznik z zasobów gracza siedzącego naprzeciwko, aby to oznaczyć.

Nowa runda i zmiana aktywnej strony

Gdy upłynie czas, runda kończy się natychmiast i nie możesz wykonywać żadnych dalszych akcji. Następnie aplikacja wykona rzut kośćmi dla następnej rundy i ogłosi nową aktywną stronę. Powoduje to regularną zmianę między słońcem a księżycem. Naprzemienność ta może zostać przerwana przez złodzieja, więc zachowajcie czujność!

2B. Wyrzucono „7”: aktywacja złodzieja

Złodziej nie aktywuje się podczas **pierwszych 10 rund**. Dlatego w tym czasie w aplikacji nie wypadnie „7”. Po dziesiątej rundzie aplikacja i prowadzący przypominają, że złodziej może teraz wejść do gry. Jeśli od tego momentu wypadnie „7”, złodziej się aktywuje. Dzieje się to w dodatkowej fazie, tj. nie wtedy, gdy aktywne jest słońce lub księżyc. Następnie aplikacja daje każdemu 12 sekund na wykonanie następujących czynności:

Odrzucenie surowców

Każdy gracz musi natychmiast sprawdzić liczbę posiadanych surowców. Jeśli ma ich więcej niż 7, musi odłożyć połowę z nich z powrotem do banku. Zaokrąglij w dół, jeśli liczba jest nieparzysta.

Przeniesienie złodzieja

Gdy wypadnie „7”, aplikacja natychmiast wyświetli kolejną liczbę. Liczba ta określa pole terenu, na którym należy umieścić złodzieja we własnym obszarze początkowym. W związku z tym złodziej nie może nigdy opuścić swojego macierzystego obszaru początkowego. Przetaw odpowiednio swojego złodzieja.

Jeśli złodziej stoi już na polu z wylosowaną liczbą, pozostaje tam.

Jeśli aplikacja wskazuje, że złodziej przenosi się na pustynię, przestaw go na pustynię w swoim obszarze początkowym. Jeśli złodziej znajduje się już na pustyni, pozostaw go tam.

Ważne: W przeciwieństwie do gry podstawowej, nie możesz ukraść surowca innemu graczowi po przestawieniu złodzieja.

Koniec gry

Gracz, który zdobędzie **co najmniej 18 punktów zwycięstwa** podczas swojej aktywnej tury, wygrywa. Gra kończy się natychmiast. Po osiągnięciu 18 punktów zwycięstwa należy natychmiast zwrócić na siebie uwagę prowadzącego. Aplikacja zostanie zatrzymana, a Twój wynik zostanie sprawdzony. Jeśli źle policzyłeś, gra jest kontynuowana. Jeśli wszystko się zgadza, wygrałeś. Gratulacje!

Przypadek szczególny

Możliwe jest, że 2 lub więcej graczy ogłosi zwycięstwo w tym samym czasie. W takim przypadku organizator gry sprawdzi, kto ma najwięcej punktów zwycięstwa, ponieważ można zdobyć ich więcej niż 18. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę.

Remis

Jeśli między tymi graczami jest remis, wygrywa ten z największą liczbą surowców. W mało prawdopodobnym przypadku, gdy nadal jest remis, liczba poszczególnych rodzajów surowców jest porównywana po kolei w następującej kolejności: (a) najwięcej zboża, (b) najwięcej rudy, (c) najwięcej gliny, (d) najwięcej drewna i (e) najwięcej wełny. Jeśli i w tym przypadku byłby remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Zestawienie możliwych punktów zwycięstwa

- Osada: 1 punkt zwycięstwa.
- Miasto: 2 punkty zwycięstwa.
- Pierwsza osada na obcym obszarze: dodatkowe 2 punkty zwycięstwa (łącznie 3 punkty, licząc z osadą).
- Karta rozwoju *Punkt zwycięstwa*: 1 punkt zwycięstwa.
- *Najwyższa władza rycerska*: 2 punkty zwycięstwa.
- *Najdłuższa droga handlowa*: 2 punkty zwycięstwa.

Ważne zasady i różnice względem gry podstawowej

- CATAN – Connect może być rozgrywany tylko z parzystą liczbą graczy.
- Gra kończy się przy 18 punktach zwycięstwa.
- Aplikacja określa długość rund i rzuty kośćmi. Ogłasza również aktywną stronę (słońce lub księżyc) w każdej rundzie.
- Każdy gracz zawsze może handlować w tym samym czasie, niezależnie od tego czy jest po aktywnej stronie, czy nie. Możliwy jest również handel z bankiem (4:1) i placówkami handlowymi (3:1 i 2:1).
- Wszyscy gracze po aktywnej stronie mogą budować w tym samym czasie.
- Za każdą pierwszą osadę na obcym obszarze przyznawane są 2 dodatkowe punkty zwycięstwa.
- *Najwyższa władza rycerska* wymaga zagrania łącznie co najmniej 2 Rycerzy.
- *Najdłuższa droga handlowa* obejmuje 5 połączonych dróg.
- Gra toczy się z jawnymi surowcami.
- Grę można rozszerzyć w razie potrzeby dodatkowymi zestawami *Connect*.

Wykorzystanie złodzieja

Na jednego gracza przypada 1 złodziej. Wszyscy gracze mogą przestawiać złodzieja tylko w swoim obszarze początkowym.

• Wyrzucono „7”

Po wyrzuceniu „7” aplikacja pokazuje, na które pole należy przestawić złodzieja. Po przestawieniu złodzieja i odrzuceniu zasobów (jeśli dotyczy) nie kradniesz surowca innemu graczowi.

• Zagranie Rycerza

Gdy zagrasz Rycerza, przestawiasz swojego złodzieja na pustynię swojego obszaru początkowego. Następnie bierzesz surowiec odpowiadający polu terenu, na którym znajdował się złodziej. Jeśli złodziej znajduje się już na pustyni, możesz wziąć 1 dowolny surowiec z banku.

