

KLAUS TEUBER

CATAN[®]

BIG BOX

INSTRUKCJA



Gra planszowa



Dodatek
dla 5-6 graczy



Scenariusz:
Najlepsi przyjaciele



Scenariusz: Wielkanocny
Zając wielkanocny
Święty Mikołaj

Spis treści

CATAN – Gra planszowa	2
Dodatek dla 5–6 graczy	13
Scenariusz – Najlepsi przyjaciele	17

Scenariusz – Zając wielkanocny	21
Scenariusz – Święty Mikołaj	23

KOSMOS

**NIE MUSISZ
CZYTAĆ ZASAD!**
Dzięki darmowej aplikacji
CATAN – Asystent

Jeśli chcesz w przystępny sposób poznać zasady bez ich czytania, pobierz **darmową aplikację CATAN – Asystent!** Znajdziesz w niej również wiele przydatnych funkcji oraz szczegółowe FAQ.



CATAN – Gra planszowa

Witamy na Catanie!

Po wielu dniach spędzonych na morzu docierasz do wybrzeży niezamieszkaney wyspy Catan. Działaj sprytnie, aby szybko zająć te nowe tereny. Wykorzystaj surowce – glinę, drewno, wełnę, zboże i rudę żelaza – do budowy i rozwoju dróg, osad oraz miast.

Pozyskuj surowce, zbierając je z pól w oparciu o wynik rzutu kośćmi lub handlując z innymi graczami. Musisz jednak uważać! Inni mogą stanąć Ci na drodze, zajmując miejsce do budowy lub kradnąc ciężko uzbierane zasoby z pomocą złodzieja!

Cel gry

Grę wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie 10 punktów zwycięstwa. Punkty zwycięstwa zdobywa się, budując osady i miasta, poprzez karty rozwoju oraz spełniając warunki jednego z dwóch kafelków specjalnych: *Najdłuższej drogi handlowej* i *Najwyższej władzy rycerskiej*.



Klaus Teuber (1952 – 2023) był jednym z najbardziej utytułowanych twórców gier na świecie. Wiele z jego nagradzanych tytułów wciąż zachwyca miliony ludzi na całym globie.

W 1995 roku po raz pierwszy ukazała się jego najbardziej znana gra: *CATAN – Das Spiel*, która w tym samym roku otrzymała nagrodę Spiel des Jahres (Gra Roku). To właśnie CATAN dał początek gatunkowi znanemu jako „niemiecka gra planszowa”. Został przetłumaczony na ponad 40 języków i jest sprzedawany w około 70 krajach. Z biegiem lat gra podstawowa wzbogaciła się o liczne rozszerzenia oraz warianty.

Klaus Teuber zmarł w 2023 roku. Jego syn Benjamin, z którym od ponad 10 lat tworzył wspólnie, dba o to, aby świat CATANu pozostał z nami jak najdłużej.

Big Box

Redakcja wydania 2025: Tina Landwehr-Rödde
Rozwój gry: zespół CATAN
Opracowanie graficzne: Michaela Kienle
Opracowanie techniczne produktu: Monika Schall

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, „Słońce CATANu”, logo marki CATAN oraz symbol heksagonu CATANu są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy CATAN GmbH (catan.com) w różnych częściach świata. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2025 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart,
Germany

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Niemczech Art.-Nr.: 685225

CATAN – Gra planszowa, CATAN – Gra planszowa – Dodatek dla 5-6 graczy

Autor: Klaus Teuber © 1995, 1996 CATAN GmbH
Ilustracje: Quentin Regnes, Eric Hibbeler
Opracowanie graficzne: Michaela Kienle
Projekt figurek: Andreas Klobner
Grafika 3D: Andreas Resch
Opracowanie techniczne produktu: Monika Schall
Redakcja nowej edycji: Jasmin Balle,
Arnd Fischer, Tina Landwehr-Rödde
Redakcja: Reiner Müller, Sebastian Rapp

Najlepsi przyjaciele

Pomysł: Klaus & Benjamin Teuber
© 2012, 2023 CATAN GmbH
Ilustracje: Michael Menzel, Claus Stephan
Opracowanie graficzne: Michaela Kienle
Produkcja i opracowanie zasad: zespół Das
Mayfair-Games oraz zespół CATAN-GmbH

Zajęczek wielkanocny

Pomysł: Klaus Teuber
© 2020 CATAN GmbH
Ilustracje: David Bibián Fernandez
Opracowanie graficzne: Michaela Kienle,
Alex O. Colón Hernández
Wykonanie: zespół CATAN

Święty Mikołaj

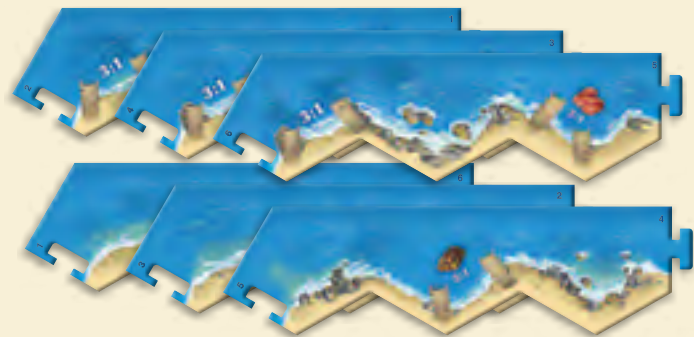
Pomysł: Klaus Teuber
© 2021 CATAN GmbH
Ilustracje: Tanja Donner, Michael Menzel
Opracowanie graficzne: Michaela Kienle
Redakcja: Arnd Fischer, Tobias Gayer

Edycja polska: GALAKTA

Tłumaczenie i opracowanie graficzne:
Krzysztof Bernacki
Korekta: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk

Zawartość

6 części ramki

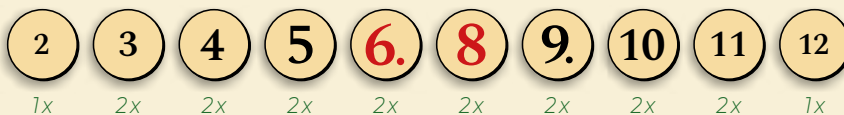


19 pól terenu



3x wzgórze, 4x las, 4x pastwisko, 4x pola uprawne, 3x góry, 1x pustynia

18 żetonów z numerami



4 kafelki kosztów budowy



2 kafelki specjalne



Najdłuższa droga handlowa

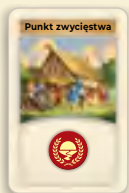


Najwyższa władza rycerska

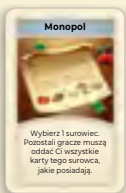
2 podajniki na karty



25 kart rozwoju



5x punkt zwycięstwa



2x Monopol



2x Budowa drogi



2x Wynalazek



14x Rycerz



Rewers

95 kart surowców



19x gлина



19x drewno



19x wełna



19x zboże



19x ruda



Rewers

16 miast

(po 4 w każdym kolorze)



20 osad

(po 5 w każdym kolorze)



60 dróg

(po 15 w każdym kolorze)



1 złodziej

2 kostki



4 pudełka na figurki



Złóż je przed pierwszą grą. Liczby wskazują kolejność, w jakiej zakładki muszą być zagięte do wewnątrz.

1. Ramka
Złóż części ramki w taki sposób, aby te same liczby przylegały do siebie.

Rozmieść pola terenu tak, jak pokazano obok.
Na Catanie znajduje się 1 pustynia
i 5 innych form terenu. Każdy z nich
generuje inne surowce:



Las daje
drewno



Pola uprawne dają
zboże



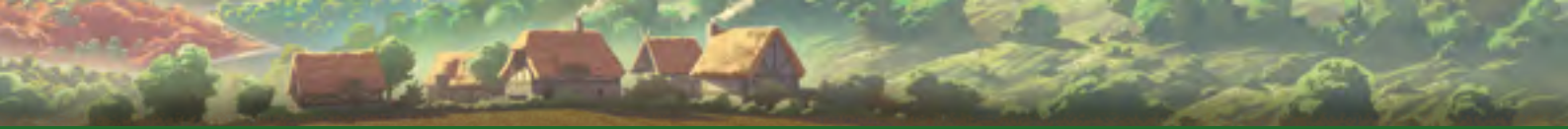
*Pustynia nie generuje
żadnych surowców*

Umieść żetony z numerami na polach terenu, jak pokazano obok.
Uwaga: Na pustyni nie umieszcza się żetonu z numerem.

Umieść złodzieja na pustyni.

Każdy gracz wybiera kolor. Następnie umieszcza 2 osady i 2 drogi w swoim kolorze na wyznaczonych miejscach. Pozostałe 3 osady, 13 dróg i 4 miasta układa przed sobą. W grze na 3 graczy należy pominąć białe elementy.





6. Pozostałe elementy

Podziel karty surowców według rodzajów i umieść odkryte w podajnikach. Tworzą one bank surowców. Potasuj karty rozwoju i umieść zakryte w wolnej przegródce podajnika. Zapoznaj się z kafelkiem kosztów budowy. Umieść kafelki specjalne (*Najdłuższa droga handlowa*, *Najwyższa władza rycerska*) oraz dwie kości obok planszy.



7. Początkowe surowce

Wszyscy zbierają teraz pierwsze zyski dla osady w swoim kolorze, oznaczonej gwiazdką: dla każdego pola terenu sąsiadującego z tą osadą bierzesz do ręki 1 odpowiednią kartę surowca. Karty trzymaj zakryte.

Przykład: Niebieski otrzymuje po 1 karcie surowca dla niebieskiej osady oznaczonej gwiazdką: glinę, rudę i zboże.

8. Kto zaczyna?

Każdy gracz rzuca dwiema kośćmi. Kto wyrzuci najwięcej, rozpoczyna grę.

Przebieg gry w skrócie

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
W swojej turze wykonujesz kolejno następujące fazy:

1. Faza zysków

Wszyscy gracze zyskują surowce zgodnie z wyrzuconymi numerami pól. W wyniku rzutu może się również aktywować złodziej.

2. Faza handlu i budowy

Możesz wymieniać karty surowców z innymi graczami, bankiem i/lub w portach. Możesz także budować drogi, osady i miasta i/lub kupować karty rozwoju.

Dodatkowo możesz zagrać jedną ze swoich kart rozwoju w dowolnym momencie swojej tury (również przed rzuceniem kośćmi). Kiedy twoja tura dobiegnie końca, gracz po twojej lewej stronie kontynuuje grę, zaczynając od fazy zysków.

Szczegółowy przebieg gry

Masz możliwość zagrania karty rozwoju w dowolnym momencie swojej tury, w tym również przed fazą zysków. Nie możesz jednak zagrać karty kupionej w tej samej turze.

1. Faza zysków

Rzuć obiema kośćmi i zsumuj wynik.



Nie wyrzuciłeś „7”:
wszyscy zyskują surowce

Każdy, kto posiada **osadę** sąsiadującą z polem terenu o wyrzuconym numerze, zyskuje 1 kartę surowca zapewnianego przez ten teren.

Każdy, kto posiada **miasto** sąsiadujące z polem terenu o wyrzuconym numerze, zyskuje 2 karty danego surowca.

Jeśli gracz posiada 2 lub 3 osady bądź miasta wokół wylosowanego pola terenu, zyskuje po 1 karcie surowca dla **każdej** osady i 2 karty dla **każdego** miasta.

Karty surowców tworzą rękę gracza.



Przykład: Jeśli wypadnie „4”, Pomarańczowy zyska 2 drewna za dwie pomarańczowe osady. Czerwony zyska 1 drewno. Po wyrzuceniu „8” Czerwony zyskuje 1 zboże. Gdyby czerwona osada była miastem, Czerwony otrzymałby 2 zboża przy wyniku „8”.



Wyrzuciłeś „7”: aktywuje się złodziej

Nikt nie zyskuje surowców. Zamiast tego należy wykonać następujące kroki:

Sprawdzenie kart na ręce

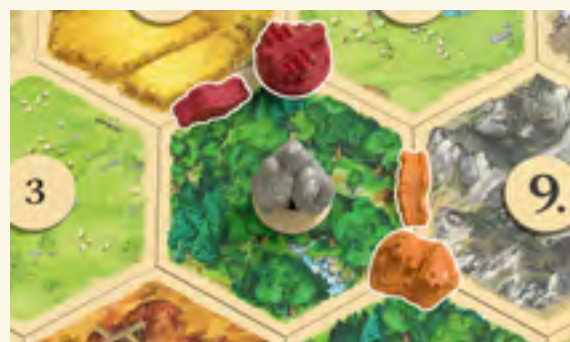
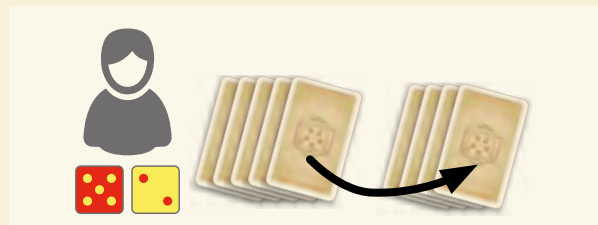
Każdy liczy swoje karty. Jeśli ma więcej niż 7 kart surowców, wybiera połowę z nich i odkłada je do banku. Liczby nieparzyste są zaokrąglane w dół (np. mając 9 kart, należy oddać 4 z nich).

Przeniesienie złodzieja

Teraz musisz przenieść złodzieja na inne pole terenu. Następnie kradniesz 1 kartę surowca innemu graczowi, który posiada osadę lub miasto przy polu terenu, na którym umieściłeś złodzieja. Aby to zrobić, weź losową kartę z zakrytej ręki danego gracza.

Ważne: Jeśli zostanie wylosowany numer pola terenu, na którym stoi złodziej, nikt z przylegającą osadą lub miastem nie otrzyma zysków z tego pola.

Po fazie zysków lub po przeniesieniu złodzieja kontynuuj swoją turę, przechodząc do fazy handlu i budowy.



Przykład: Niebieski stawia złodzieja na polu lasu. Pomarańczowy ma tu osadę, a Czerwony miasto. Niebieski postanawia wziąć losową kartę od Czerwonego.

2. Faza handlu i budowy

W fazie handlu i budowy możesz handlować i budować w dowolnej kolejności. Możesz również wykonywać te akcje na zmianę.



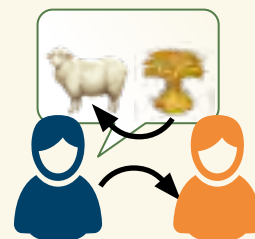
Handel

W swojej turze możesz wymieniać się kartami surowców. Możesz handlować dowolną ilość razy, dopóki pozwalają ci na to karty na ręce. Istnieją 3 rodzaje handlu:

Handel z innymi graczami

Możesz wymieniać się kartami surowców z dowolnym graczem. Możesz powiedzieć, jakich surowców potrzebujesz i co jesteś w stanie za nie dać. Możesz również wysłuchać propozycji innych i złożyć kontroferty.

Ważne: Pozostali gracze mogą wymieniać się tylko z tym graczem, którego tura właśnie trwa. Nie mogą wymieniać się między sobą.



Przykład: Trwa tura Niebieskiego. Potrzebuje mu 1 zboże. Pomarańczowy wymieniłby 1 zboże za 1 wełnę. Niebieski zgadza się i obaj wymieniają karty.

Handel z bankiem

Zawsze możesz wymieniać się z bankiem 4:1, zwracając do niego 4 takie same karty surowców w zamian za 1 kartę innego wybranego surowca.



Handel w porcie

Jeśli posiadasz osadę lub miasto w porcie, możesz wymieniać się taniej:

Port 3:1

Możesz wymienić 3 takie same karty surowców na 1 kartę innego wybranego surowca. Odłóż 3 takie same karty surowców z ręki do banku i weź 1 inną wybraną kartę surowca.



Port 2:1

Możesz wymienić 2 takie same karty wskazanego w porcie surowca na 1 kartę innego wybranego surowca.



Budowa

W swojej turze możesz budować, aby zwiększyć produkcję surowców i zdobyć punkty zwycięstwa! Aby budować, musisz odłożyć do banku właściwą kombinację kart surowców. Następnie możesz umieścić na planszy drogi, osady lub miasta, dobrane z figurek, które wciąż znajdują się przed tobą.

Droga

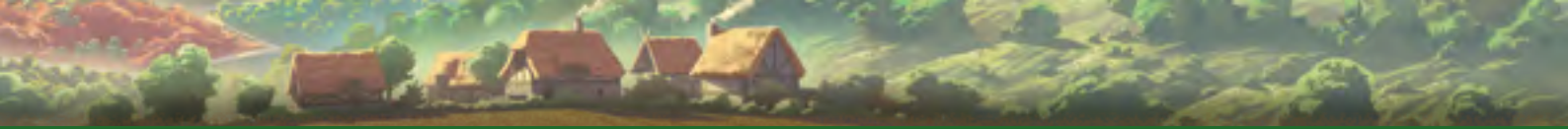
Koszt budowy: 1x glina + 1x drewno



Drogi można budować tylko na trasach.

Trasy to krawędzie, na których stykają się dwa pola terenu. Trasy będą więc granicami pól terenu, lub granicami pól terenu i morza. Na każdej trasie można wybudować tylko 1 drogę. Trasa zawsze prowadzi do skrzyżowania – jest to punkt styku 3 pól (2 na wybrzeżu).





Możesz wybudować drogę tylko na skrzyżowaniu graniczącym z jedną z twoich dróg, osad lub miast, i na którym nie ma innej osady ani miasta.



Przykład: Niebieski może zbudować nową drogę na trasach oznaczonych na zielono – ale nie na tych oznaczonych X.

Najdłuższa droga handlowa

Gracz, który jako pierwszy wybuduje ciąg 5 połączonych dróg, otrzyma kafelek *Najdłuższa droga handlowa*. Ciąg ten nie może być przerwany przez osadę lub miasto innego gracza. Odgańlenia się nie liczą. Jeśli innemu graczowi uda się zbudować trasę dłuższą niż obecnie najdłuższa, należy natychmiast przekazać mu ten kafelek. Posiadanie *Najdłuższej drogi handlowej* jest warte 2 punkty zwycięstwa.



Przykład: Czerwony ma ciąg 6 dróg (odgańlenia się nie liczą), i tym samym ma najdłuższą drogę handlową. Czerwona osada dzieli 7 dróg Pomarańczowego na 2 osobne odcinki złożone z 4 i 3 dróg.

Osada

Koszt budowy: 1x glina + 1x drewno + 1x wełna + 1x zboże



Musisz zbudować osadę na skrzyżowaniu sąsiadującym co najmniej z jedną z twoich własnych dróg. Należy przestrzegać zasady odstępu.

Zasada odstępu

Możesz zbudować osadę na danym skrzyżowaniu tylko wtedy, gdy na sąsiednich 3 skrzyżowaniach NIE znajduje się inna osada (niezależnie do kogo ona należy).

Za każdą 1 **nową** osadę otrzymujesz także 1 kartę surowca z przyległych pól terenu w fazie zysków, gdy wypadnie numer tego pola.

Każda osada zapewnia 1 punkt zwycięstwa.



Przykład: Czerwony może zbudować osadę na skrzyżowaniu oznaczonym zielonym okręgiem – ale nie na skrzyżowaniach oznaczonych X ze względu na zasadę odstępu.

Miasto

Koszt budowy: 2 x zboże + 3 x ruda

Miasto można zbudować tylko poprzez przekształcenie w nie już istniejącej osady.

Gdy rozbudowujesz osadę do rangi miasta, odłóż osadę do swojej puli i ustaw w jej miejscu na planszy miasto.

Za każde posiadane miasto otrzymujesz 2 karty surowca z przyległych pól terenu w fazie zysków, gdy wypadnie numer tego pola.

Każde miasto zapewnia 2 punkty zwycięstwa.



Karty rozwoju

Cena: 1 x wełna + 1 x zboże + 1 x ruda

W dowolnym momencie fazy handlu i budowy możesz kupować karty rozwoju.

By kupić kartę rozwoju, odłóż wymagane karty surowców i dobierz wierzchnią kartę rozwoju z banku. Przyjrzyj się jej, następnie umieść ją zakrytą przed sobą. Zakupione karty rozwoju trzymasz zakryte, dopóki ich nie wykorzystasz. Danej karty rozwoju możesz użyć tylko raz. Nie możesz zagrać danej karty rozwoju w turze, w której ją kupiłeś. Możesz zagrać tylko 1 kartę rozwoju na turę.



W grze znajdują się następujące karty rozwoju:

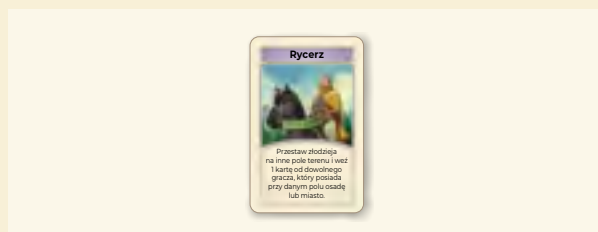
Monopol, Budowa drogi, Wynalazek

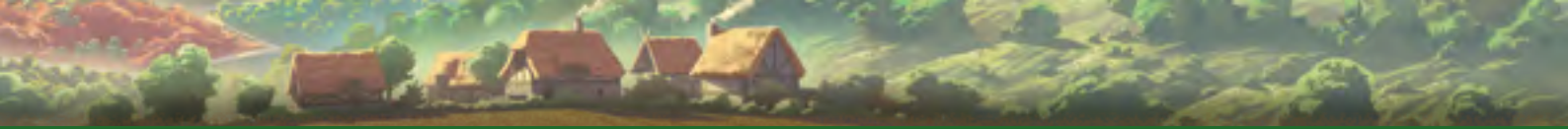
Po zagraniu danej karty wykonaj opisane na niej polecenia, a następnie zostaw kartę odkrytą przed sobą.



Rycerz

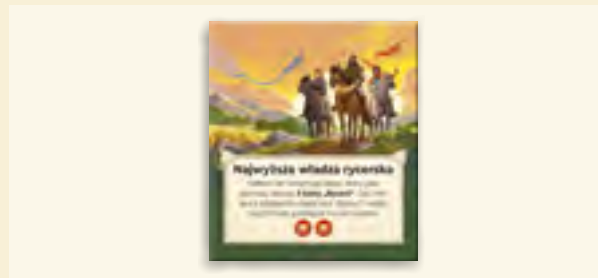
Po zagraniu karty rycerza przenieś złodzieja na inne pole terenu. Następnie dobierz 1 kartę surowca od innego gracza, jak opisano w sekcji *Przeniesienie złodzieja*. Zagrane karty rycerzy zostaw odkryte przed sobą.





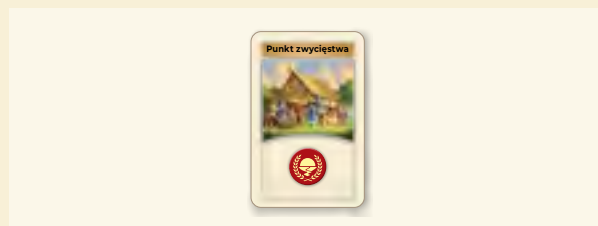
Najwyższa władza rycerska

Gracz, który jako pierwszy zbierze przed sobą 3 zagrane karty Rycerza, natychmiast otrzymuje kafelek *Najwyższej władzy rycerskiej* wart 2 punkty zwycięstwa. Gdy tylko inny gracz zbierze przed sobą więcej kart rycerzy, należy natychmiast przekazać mu ten kafelek.



Punkt zwycięstwa

Karty z punktami zwycięstwa trzymaj w tajemnicy. Odkrywasz je dopiero wtedy, gdy łącznie z kartami punktów zwycięstwa będziesz mieć co najmniej 10 punktów. Możesz również odkryć wiele kart punktów zwycięstwa w swojej turze. Mogą to być również te, które właśnie kupiłeś w swojej turze.



Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 10 lub więcej punktów zwycięstwa. Rozgrywka natychmiast dobiega wtedy końca i dany gracz wygrywa.



Przykład: Niebieski kończy grę z 10 punktami zwycięstwa (2 miasta, 3 osady, Najdłuższa droga handlowa i 1 punkt zwycięstwa z karty rozwoju). Niebieski wygrywa! Czerwony ma w sumie 8 punktów zwycięstwa, podobnie jak Pomarańczowy. Biały zgromadził 6 punktów zwycięstwa.

Niebieski		
	Posiadane	Punkty
	2	4 PZ
	3	3 PZ
Karty PZ	1	1 PZ
Punkty specjalne	Najdłuższa droga handlowa	2 PZ
W sumie		10 PZ

Czerwony		
	Posiadane	Punkty
	1	2 PZ
	4	4 PZ
Karty PZ	0	0 PZ
Punkty specjalne	Najwyższa władza rycerska	2 PZ
W sumie		8 PZ

Pomarańczowy		
	Posiadane	Punkty
	2	4 PZ
	4	4 PZ
Karty PZ	0	0 PZ
Punkty specjalne	–	0 PZ
W sumie		8 PZ

Biały		
	Posiadane	Punkty
	1	2 PZ
	3	3 PZ
Karty PZ	1	1 PZ
Punkty specjalne	–	0 PZ
W sumie		6 PZ

Przygotowanie kolejnych rozgrywek

Masz już trochę doświadczenia z CATAN – Grą planszową?

Planszę można ułożyć w losowy sposób:

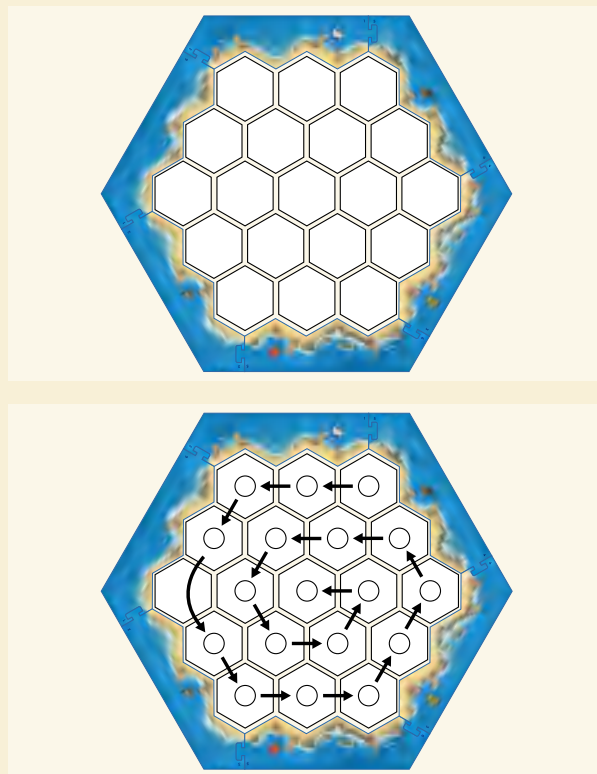
1. Złóż 6 części **ramki** w dowolnej kolejności.
2. Pomieszaj **zakryte pola terenu** i umieść je w ramce. Następnie odwróć wszystkie pola terenu.
3. Teraz rozłóż **żetony z numerami** na polach terenu: rozłóż żetony stroną z literami do góry obok planszy.

Następnie umieść je w porządku alfabetycznym na polach terenu. Zaczniij od dowolnego pola narożnego i umieszczaj je w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Uwaga: Na pustyni nie ma żetonu z numerem, pomiń ją.

Następnie odwróć żetony na stronę z numerami.

Umieść złodzieja na pustyni.



Faza zagospodarowania wyspy: umieszczenie elementów początkowych

Na losowo ułożonej planszy gracze umieszczają swoje figurki w wybranych przez siebie miejscach. Rzućcie kośćmi, by określić, kto zaczyna grę. Gracz z najwyższym wynikiem zaczyna.

Runda 1

Weź 1 ze swoich osad i umieść ją na wybranym przez siebie skrzyżowaniu. Następnie umieść 1 drogę sąsiadującą do skrzyżowania w dowolnym z 3 możliwych kierunków. Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy z pozostałych graczy umieszcza po 1 osadzie i 1 sąsiadującej drodze. Podczas umieszczania osad należy przestrzegać zasady odstępu (patrz str. 9).

Runda 2

Gdy wszyscy umieścili po 1 osadzie i 1 drodze, drugą rundę rozpoczyna ostatni gracz, który umieszczał osadę: bierze jeszcze 1 osadę i umieszcza ją na wybranym przez siebie wolnym skrzyżowaniu, przestrzegając zasady odstępu. Następnie umieszcza 1 drogę przylegającą do tej osady, w dowolnym z 3 możliwych kierunków. W kierunku **przeciwnym** do ruchu wskazówek zegara każdy z pozostałych graczy umieszcza po 1 osadzie i 1 sąsiadującej drodze.

Początkowe surowce

Każdy zyskuje teraz surowce dla drugiej osady, którą umieścił: za każde pole terenu przylegające do tej osady, bierze 1 odpowiednią kartę surowca z banku.

Następnie kontynuuj grę zgodnie z opisem na stronie 6.

CATAN – Gra planszowa – Dodatek dla 5–6 graczy

Wprowadzenie

Ten dodatek daje możliwość odkrywania Catanu w 5 lub 6 graczy. Oprócz dodatkowych figurek zawiera inne nowe elementy i dostosowuje niektóre zasady gry.

Ważne: Do gry w 5 i 6 graczy potrzebujesz wszystkich pól terenu z podstawowej gry CATAN oraz tego dodatku. Natomiast używaj tylko żetonów z numerami znajdujących się w tym dodatku!

Uwaga: Aby w razie potrzeby można było łatwo oddzielić zawartość z różnych tytułów z serii CATAN, pola terenu i żetony z numerami z tego dodatku są oznaczone symbolem .

Zawartość

11 pól terenu



2 x wzgórze, 2 x las, 2 x pastwisko, 2 x pola uprawne, 2 x góry, 1 x pustynia

2 zestawy figurek w kolorach zielonym i fioletowym

(po 5 osad, 4 miasta, 15 dróg w każdym z kolorów)



25 kart surowców



5 x glina, 5 x drewno, 5 x wełna, 5 x zboże, 5 x ruda

Rewers

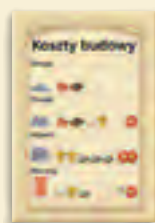
9 kart rozwoju



1 x Monopol, 1 x Budowa drogi, 1 x Wynalazek, 6 x Rycerz

Rewers

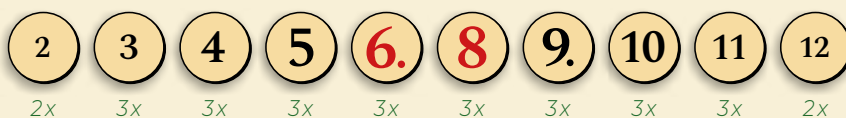
2 kafelki kosztów budowy



4 części ramki



28 żetonów z numerami



2 pudełka na figurki



*Złóż je przed pierwszą grą.
Liczby wskazują kolejność,
w jakiej zakładki muszą być
zagięte do wewnątrz.*

2 znaczniki skał
z podstawkami



Przygotowanie

Przygotowanie pierwszej rozgrywki

Jeśli grasz w CATAN – dodatek dla 5–6 graczy po raz pierwszy, zalecamy grę z poniższym układem startowym. Najpierw połącz ramkę z 6 części ramki z CATAN – Gry planszowej i 4 części z tego dodatku. Rozłóż duże części ramki tak, aby widoczne były nadrukowane porty. Włóż pomiędzy nie małe części ramki z dodatku. Zwróć uwagę na prawidłowe położenie portów. Następnie wypełnij ramkę 30 polami terenu z obu zestawów i umieść na nich żetony z numerami. Złodziej zaczyna na dowolnym z 2 pól pustyni.

Rozmieść wszystkie figurki jak pokazano poniżej. W grze na 5 graczy jeden z kolorów pozostaje niewykorzystany. Aby określić który, jeden z graczy chowa do ręki po 1 drodze każdego koloru. Następnie każdy gracz losuje 1 kolor. Osady w niewybranym kolorze zostają na planszy, natomiast drogi należy usunąć. Dzięki temu ułożenie startowe będzie sprawiedliwe dla każdego z graczy.

Na początku gry każdy gracz bierze kartę surowca za każde pole terenu sąsiadujące z oznaczoną gwiazdką osadą w swoim kolorze. Po kilku grach, gdy lepiej poznacie grę, możecie układać planszę w losowy sposób.



Rozgrywka

Zachowane są podstawowe zasady gry CATAN z jednym wyjątkiem: w ramach jednej tury zawsze rozgrywają swoje akcje dwaj gracze, posiadający *skątę „1”* oraz *skątę „2”*.

Gracz ze *skątą „1”* rozgrywa swoją turę jako pierwszy: przeprowadza fazę zysków, może handlować i budować, a także kupować karty rozwoju oraz zagrać 1 z już posiadanych (nawet przed rzutem kośćmi). Po zakończeniu swoich akcji przekazuje *skątę „1”* graczowi po lewej.

Następnie gracz ze *skątą „2”* rozgrywa swoją turę z pewnymi modyfikacjami: może jedynie handlować z bankiem (ale nie z innymi graczami) i budować, a także kupować karty rozwoju oraz zagrać 1 z już posiadanych (ale nie przed rzutem kośćmi). Po zakończeniu swoich akcji przekazuje *skątę „2”* graczowi po lewej, kończąc turę.

Gracz, który ma teraz przed sobą *skątę „1”* rozpoczyna nową turę.

Przegląd akcji

Gracz ze *skątą „1”*



- rzut kośćmi i zyski (obowiązkowe!)
- handel z innymi graczami i bankiem
- budowa (drogi, osady, miasta, karty rozwoju)
- zagranie 1 karty rozwoju

Gracz ze *skątą „2”*



- handel z bankiem (nie z innymi graczami)
- budowa (drogi, osady, miasta, karty rozwoju)
- zagranie 1 karty rozwoju

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 10 lub więcej punktów zwycięstwa. Rozgrywka natychmiast dobiega wtedy końca i dany gracz wygrywa. Przyjmuje się, że obaj gracze, którzy w danej turze mają przed sobą *skątę*, rozgrywają „swoją turę”. Jeśli obaj mieliby osiągnąć 10 punktów zwycięstwa w tej samej turze, wówczas wygrywa ten z nich, który ma przed sobą *skątę „1”*. Gracz ze *skątą „2”* nie wykonuje już wówczas swoich akcji.

Uwaga na temat różnych edycji gier CATAN

Seria gier CATAN była kilkakrotnie zmieniana od czasu jej wydania w 1995 roku. Ten dodatek jest zgodny tylko z nową edycją gry CATAN (właściwa okładka widoczna na początku instrukcji). Można go łączyć z wcześniejszymi wydaniem zawierającymi plastikowe elementy, które ukazały się po 2011 roku, ale będą wtedy występowały różnice graficzne, takie jak różne awersy i rewersy kart.

CATAN – Scenariusz – Najlepsi przyjaciele

Wstęp

W scenariusz *Najlepsi przyjaciele* można grać w 3-6 graczy.

Na Catanie nastały czasy altruizmu. Lepiej rozwinięci gracze oddają surowce tym, którym nie poszło tak dobrze. Złodziej jest przestawiany na odległe obszary, na których nikomu nie przeszkadza. Mało tego, udało się nawet wymyślić sposób, aby połączyć drogi różnych graczy w jedną sieć. Czyżby wszyscy oszaleli? No tak! Gildie Catanu nagradzają takie dobroduszne zachowanie rozdając „żetony przysług”. Zapewniają one różne korzyści: darmową budowę dróg, karty rozwoju, losowe surowce, preferencyjny handel, a nawet punkty zwycięstwa! Ech... jeśli dobra wola naprawdę istnieje, to na pewno nie jest elementem tego scenariusza.

Zawartość scenariusza

84 żetony przysług



12 od gildii handlarzy



12 od gildii kupców



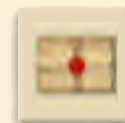
12 od gildii drogowców



24 od gildii uczonych



24 od gildii majstrów



Rewers

1 plansza gildii



16 żetonów punktów zwycięstwa



Do rozgrywki potrzebne będą też wszystkie elementy z gry podstawowej oraz dodatku dla 5–6 graczy.

Przygotowanie

- Przygotuj grę zgodnie z zasadami gry podstawowej lub dodatku dla 5–6 graczy.
- Umieść planszę gildii w pobliżu wyspy.
- Umieść żetony punktów zwycięstwa na prawo od planszy gildii.
- Liczba żetonów przysług dostępnych w grze zależy od liczby graczy, jak zilustrowano po prawej stronie:

Weź odpowiednią liczbę żetonów przysług, pomieszaj je zakryte i umieść jako pulę obok planszy.

		3 graczy	4 graczy	5 graczy	6 graczy
Handlarze		6	8	10	12
Kupcy		6	8	10	12
Drogowcy		6	8	10	12
Uczni		12	16	20	24
Majstrzy		12	16	20	24

Rozgrywka i zasady scenariusza

Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami gry podstawowej lub dodatku dla 5–6 graczy. Dodatkowo, dzięki dobrym uczynom możesz zdobyć żetony przysług. Możesz je wymieniać na cenne nagrody. Żetony przysług obowiązują następujące zasady:

Zdobywanie żetonów przysług

Żetony możesz zdobyć na 3 sposoby:

1. Nieszkodliwe przeniesienie złodzieja

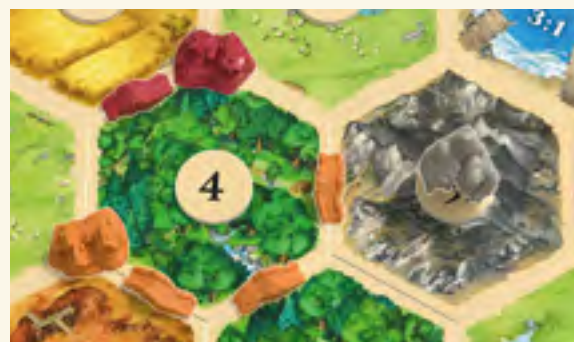
Otrzymasz 1 żeton przysługi, jeśli po wyrzuceniu „7” lub zagraniu karty „Rycerz”, przeniesiesz złodzieja:

- na dowolne pole terenu (także pustynię), przy którym nie znajduje się żadna osada ani miasto **LUB**
- na pustynię i zdecydujesz się nie kraść żadnej karty surowca od gracza, którego osada lub miasto graniczy z pustynią.

2. Oddanie karty surowca

Podczas swojej tury możesz zaoferować 1 kartę surowca innemu graczowi. Gracz ten musi mieć tyle samo lub mniej (widocznych) punktów zwycięstwa niż ty. Gracz ten może odrzucić ofertę. Jeśli to zrobi, możesz zaoferować tę samą lub inną kartę surowca innemu graczowi (z uwzględnieniem ograniczenia dotyczącego liczby widocznych punktów zwycięstwa). Jeśli oferta zostanie przyjęta, otrzymasz 1 żeton przysługi.

Uwaga: Podczas swojej tury możesz oddać tylko 1 kartę surowca. Jeśli nie ma innego gracza, który ma tyle samo lub mniej punktów zwycięstwa niż ty, możesz dodać kartę surowca do banku i otrzymać w zamian 1 żeton przysługi.



Przykład: Niebieski umieszcza złodzieja na polu 9. Ponieważ nikt nie posiada przy nim osady ani miasta, Niebieski otrzymuje żeton przysługi.

3. Połączenie sieci

Sieć to wszystkie połączone ze sobą drogi, miasta i osady jednego koloru. Jeśli po raz pierwszy zbudujesz drogę łączącą jedną ze swoich sieci z siecią innego gracza, otrzymuje on 1 żeton przysług. Następnie ty otrzymujesz 3 żetony przysług.

Otrzymujesz żetony przysług tylko za pierwsze połączenie sieci w różnych kolorach. Jeśli te same sieci zostaną połączone ponownie, to nikt nie otrzymuje żetonu przysług.

Uwaga:

Jeśli połączysz 2 sieci w czasie przygotowania gry, nikt nie otrzymuje żadnych żetonów przysług.

Jeśli zbudujesz drogę, która połączy twoją sieć z sieciami dwóch innych graczy w tym samym czasie, nadal otrzymasz tylko 3 żetony przysług. Właściciele pozostałych dwóch sieci otrzymają po 1 żetonie. Ty decydujesz, który z tych dwóch graczy otrzyma żeton jako pierwszy.

Otrzymywanie żetonów przysług

Gdy zdobywasz żeton przysług, weź dowolny z nich z zakrytej puli i umieść zakryty przed sobą.

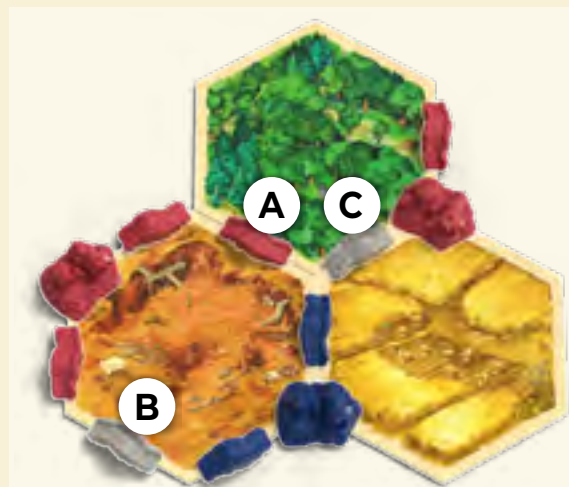
Korzystanie z żetonów przysług

Podczas swojej tury możesz jednorazowo wymienić żetony przysług lub użyć ich. W grze na 5 lub 6 graczy, gracz ze *skątą „2”* również może korzystać z żetonów podczas swojej tury.

1. Użycie

Możesz użyć żetonów przysług poprzez odłożenie (zwrócenie) ich na odpowiednie gildie wydrukowane na planszy gildii:

- handlarze wymagają 1 (szarego) żetonu wozu,
- kupcy wymagają 1 (niebieskiego) żetonu statku,
- drogowcy wymagają 1 (ceglanego) żetonu łopaty,
- uczeni wymagają 2 (żółtych) żetonów ksiąg,
- majstrowie wymagają 2 (zielonych) żetonów cyrkla.



Przykład: Czerwony buduje drogę „A”, łączącą dolną sieć z siecią Niebieskiego. Niebieski otrzymuje 1 żeton przysług, a Czerwony 3 żetony. Jeśli Niebieski lub Czerwony zbudują drogę na trasie „B”, nie otrzymają żadnych dodatkowych żetonów. Jeśli jednak jeden z nich zbuduje drogę na trasie „C”, obaj otrzymają żetony przysług ponieważ górna sieć Czerwonego zostanie po raz pierwszy połączona z siecią Niebieskiego.



Uwaga: Nie możesz użyć żadnych żetonów przysług, które otrzymałeś podczas swojej tury. Musisz poczekać do swojej następnej tury, aby to zrobić.

Po umieszczeniu żetonów na planszy gildii, musisz natychmiast rozpatrzyć przysługę danej gildii – nie możesz zachować przysługi na później.

Każda gildia przyznaje inną przysługę:

- **Handlarze:** Wymień 1 kartę surowca na dowolną inną z banku. Możesz wykonać tę akcję maksymalnie dwa razy podczas swojej tury.
- **Kupcy:** Weź z banku 1 dowolną dostępną kartę surowca.
- **Drogowcy:** Zbuduj za darmo 1 drogę.
- **Uczni:** Dobierz za darmo 1 kartę rozwoju.
- **Majstrowie:** Weź 1 żeton punktu zwycięstwa. Każdy żeton liczy się jako 1 punkt zwycięstwa. Żetony muszą być zawsze wyłożone w widocznym miejscu, ponieważ liczba punktów zwycięstwa danej osoby wpływa na jej zdolność do rozdawania kart surowców.

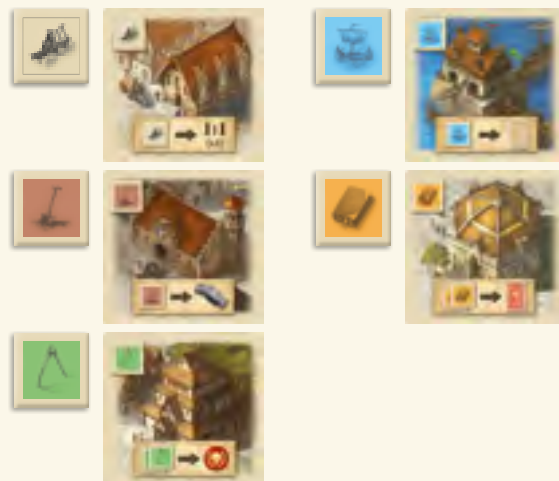
2. Wymiana żetonów

Jeśli w swojej turze nie używasz żetonów, możesz wymienić 1 z nich na 1 inny z puli. Najpierw weź zakryty żeton z puli, a następnie odłóż do niej zakryty dowolny z już posiadanych żetonów. Możesz również odłożyć z powrotem właśnie dobrany żeton.

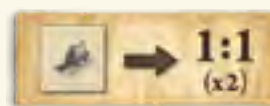
Uwaga: Żetonów przysług nie możesz rozdawać ani wymieniać się nimi z innymi.

Koniec gry

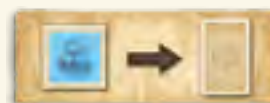
Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 11 lub więcej punktów zwycięstwa.



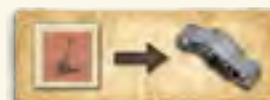
Żetony przysług i odpowiadające im gildie.



Przysługa handlarzy



Przysługa kupców



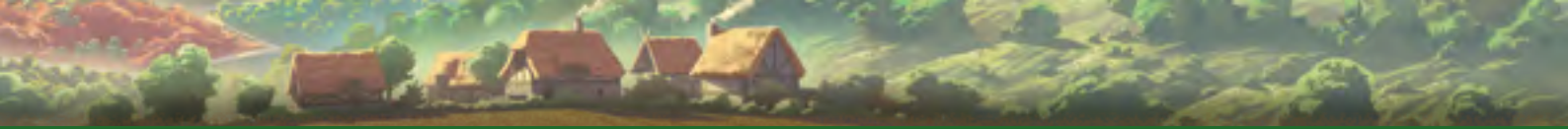
Przysługa drogowców



Przysługa uczonych



Przysługa majstrów



CATAN – Scenariusz świąteczny – Zajączek wielkanocny

Wstęp

Scenariusz *Zajączek wielkanocny* można rozgrywać w 3–6 osób, w grze podstawowej oraz wszystkich rozszerzeniach korzystających ze złodzieja.

Zajączek potrzebuje wełny, żeby uszyć sobie świąteczny sweter! Jeżeli podczas swojej tury dasz zajączkowi wełnę, możesz poruszyć go na inne pole terenu na wyspie. Kiedy zajączek przybywa na dane pole, zostawia graczom upominki, a nawet przegania złodzieja!

Zawartość scenariusza

1 pole specjalne wiosenne
pastwisko (rewers: *Dom
Świętego Mikołaja*)



11 żetonów upominków



1 zajączek wielkanocny



Przygotowanie

- Przygotuj planszę zgodnie z zasadami gry podstawowej lub dodatku dla 5-6 graczy.
- Przenieś żeton z numerem „2” na pole z numerem „12”.
- Zastąp pozbawione numeru pole specjalnym polem wiosennego pastwiska.
- Umieść zajączka wielkanocnego na wiosennym pastwisku.
- Umieść żetony upominków obok planszy.



Zasady

Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami gry podstawowej lub dodatku dla 5–6 graczy oraz wszelkich pozostałych rozszerzeń. Oprócz tego obowiązują następujące zasady dodatkowe:

Wydajność surowców

Pole terenu z żetonami „2” i „12” zapewnia zyski, gdy zostanie wyrzucona zarówno liczba „2”, jak i „12”.

Poruszenie zajączka

W swojej turze, po rzucie kośćmi w celu uzyskania surowców, możesz dać zajączkowi wełnę (tzn. zwróć karty do banku). Jeżeli dasz mu:

- 1 kartę wełny – przenieś go na dowolne pole terenu, które nie jest zajęte przez złodzieja.
- 2 karty wełny – przenieś go na pole terenu zajmowane przez złodzieja. Przenieś złodzieja z powrotem na pole pustyni.

Ważne: W ciągu swojej tury możesz przesunąć zajączka tylko raz.

Otrzymywanie upominków

Jeżeli poruszysz zajączka:

- na **pole terenu**, każdy gracz posiadający 1 lub więcej osad/miast przy tym polu otrzymuje 1 żeton upominku.
- na **wiosenne pastwisko**, wszyscy gracze posiadający 1 lub więcej osad/miast przy tym polu otrzymują 2 żetony upominków.

Wymiana upominków

Jeśli masz co najmniej 2 żetony upominków, musisz natychmiast (nawet jeśli to nie twoja tura) zwrócić 2 z tych żetonów do puli i wziąć w zamian 1 dowolny surowiec z banku.

Przenoszenie złodzieja

Nie możesz stawiać złodzieja na polu zajmowanym przez zajączka ani na polu wiosennego pastwiska.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 10 lub więcej punktów zwycięstwa.



Przykład: Czerwony daje zajączkowi 1 wełnę i przenosi go na pole lasu, które nie jest zajęte przez złodzieja. Ponieważ Czerwony i Pomarańczowy zbudowali osadę na tym polu, obaj otrzymują po 1 żetonie upominku.



Przykład: Pomarańczowy daje zajączkowi 2 wełny i przenosi go na pole z łodzią. Zajaczek przepędza teraz złodzieja, który zostaje umieszczony na polu pustyni. Białe i Pomarańczowe otrzymują żeton upominku, ponieważ posiadają osady przy polu z zajączkiem wielkanocnym.

CATAN – Scenariusz świąteczny – Święty Mikołaj

Wstęp

Scenariusz *Święty Mikołaj* można rozgrywać w 3–6 osób, w grze podstawowej oraz wszystkich rozszerzeniach korzystających ze złodzieja.

Święty Mikołaj pilnie potrzebuje wełny na nowy płaszcz. Kiedy nadejdzie twoja kolej i wręczysz Mikołajowi upragnioną wełnę, możesz przenieść go na inne pole terenu. W zamian podaruje ci mnóstwo prezentów – a nawet może przepędzi złodzieja!

Zawartość scenariusza

1 pole specjalne *Dom Świętego Mikołaja* (rewers: wiosenne pastwisko)



11 żetonów prezentów



1 Święty Mikołaj



Przygotowanie

- Przygotuj planszę zgodnie z zasadami gry podstawowej lub dodatku dla 5–6 graczy.
- Przenieś żeton z numerem „2” na pole z numerem „12”.
- Zastąp pozbawione numeru pole specjalnym polem Domu Świętego Mikołaja.
- Umieść Mikołaja na polu jego Domu.
- Umieść żetony prezentów obok planszy.

Zasady

Rozgrywka toczy się zgodnie z zasadami gry podstawowej lub dodatku dla 5–6 graczy oraz wszelkich pozostałych rozszerzeń. Oprócz tego obowiązują następujące zasady dodatkowe:



Poruszanie Mikołaja

- 1 kartę wełny – przenieś go na dowolne pole terenu, które nie jest zajęte przez złodzieja.
- 2 karty wełny – przenieś go na pole terenu zajmowane przez złodzieja. Przenieś złodzieja z powrotem na pole pustyni.

Otrzymywanie prezentów

- na **pole terenu**, każdy gracz posiadający 1 lub więcej osad/miast przy tym polu otrzymuje 1 żeton prezentu.
- na **Dom Świętego Mikołaja**, wszyscy gracze posiadający 1 lub więcej osad/miast przy tym polu otrzymują 2 żetony prezentów.

Jeśli masz co najmniej 2 żetony prezentów, musisz natychmiast (nawet jeśli to nie twoja tura) zwrócić 2 z tych żetonów do puli i wziąć w zamian 1 dowolny surowiec z banku.

Nie możesz stawiać złodzieja na polu zajmowanym przez Mikołaja ani na Domu Świętego Mikołaja.

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 10 lub więcej punktów zwycięstwa.



Przykład: Czerwony daje Mikołajowi 1 węknę i przenosi go na pole lasu, które nie jest zajęte przez złodzieja. Ponieważ Czerwony i Pomarańczowy zbudowali osadę na tym polu, obaj otrzymują po 1 żetonie prezentu.



Przykład: Pomarańczowy daje Mikołajowi 2 wełny i przenosi go na pole złodzieja. Mikołaj przepędza teraz złodzieja, który zostaje umieszczony na polu pustyni. Biały i Pomarańczowy otrzymują żeton prezentu, ponieważ posiadają osady przy polu ze Świętym Mikołajem.