

Przebieg gry

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

Gracz z wozem „1” rozgrywa swoją turę jako pierwszy: przeprowadza fazę zysków, może handlować i budować, kupować karty rozwoju oraz zagrać 1 z już posiadanych (nawet przed rzutem kośćmi). W zależności od scenariusza może także wykonywać specjalne akcje, opisane w zasadach danego scenariusza. Dodatkowo, normalne zasady scenariuszy z *Kupców i barbarzyńców* dotyczą obu graczy z wozami 1 i 2. Po zakończeniu swoich akcji dany gracz przekazuje wóz „1” i kości graczowi po lewej.

Następnie gracz z wozem „2” rozgrywa swoją turę z pewnymi modyfikacjami: może handlować jedynie z bankiem (ale nie z innymi graczami) i budować, kupować karty rozwoju oraz zagrać 1 z już posiadanych (ale nie przed rzutem kośćmi). W zależności od scenariusza może także wykonywać specjalne akcje. Po zakończeniu swoich akcji przekazuje wóz „2” graczowi po lewej, kończąc turę.

Ten, kto ma teraz przed sobą wóz „1”, rozpoczyna nową turę.

Przegląd akcji



Gracz z wozem 1

- rzut kośćmi i zyski (obowiązkowe!)
- handel z innymi graczami i bankiem
- budowa (drogi, osady, miasta, karty rozwoju)
- zagranie 1 karty rozwoju
- akcje specjalne (w zależności od scenariusza)



Gracz z wozem 2

- handel z bankiem (nie z innymi graczami)
- budowa (drogi, osady, miasta, karty rozwoju)
- zagranie 1 karty rozwoju
- akcje specjalne (w zależności od scenariusza)

Rybacy z Catanu

Elementy dodatkowe:

2 łowiska z numerami „5” i „9”

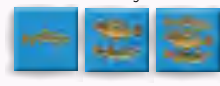


1 pole jeziora z numerami „4” i „10”



14 żetonów ryb

4x 5x 5x



2 karty pomocy



Rewers

Przygotowanie

Dwa jeziora zastępują dwie pustynie. Jeziora nie mogą znajdować się na skraju wyspy (wybrzeżu). Dodatkowe żetony ryb wymieszaj z żetonami ryb z podstawowych *Kupców i barbarzyńców*, a następnie odłóż na bok. Na każdym wolnym końcu ramki umieść łowisko.

Dodatkowe zasady

Nawet posiadając wóz „2” możesz zgodnie z zasadami przekazać *Stary but* i wykonywać akcje żetonów ryb.

Rzeki Catanu

Elementy dodatkowe

1 pole rzeki



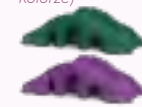
10 monet



2 kafelki *Biednego osadnika*



6 mostów (po 3 w każdym kolorze)



Przygotowanie

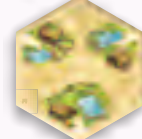
Przygotuj ramkę i umieść 3 pola rzek, jak zilustrowano obok. Z gry podstawowej oraz podstawowego dodatku dla 5–6 graczy potrzebne będą następujące pola terenu: 2 góry, 3 wzgórza, 3 pastwiska, 6 lasów i 6 pól uprawnych. Użyj ich, aby zbudować resztę wyspy w dowolny sposób. Potrzebujesz do tego wszystkich żetonów z numerami z dodatku dla 5-6 graczy. Zasada umieszczania żetonu z numerem „2” obok tego z numerem „12” nie ma już zastosowania.



Szlaki handlowe

Elementy dodatkowe

1 pole wodopoju



11 wozów



Przygotowanie

Przygotuj planszę tak, jak zilustrowano obok. Reszta przygotowania gry przebiega tak, jak dla 3–4 graczy.



Dodatkowe zasady

Gdy po fazie zagospodarowania dowolny gracz założy jedną lub więcej osad lub rozbuduje jedną lub więcej w miasto, po zakończeniu tury umieszcza dokładnie 1 wóz zgodnie z podstawowymi zasadami.

Dotyczy to również gracza z wozem „2”.

Na planszy znajdują się 2 wodopoje, które mogą rozpocząć 6 szlaków handlowych. Umieszczając nowy wóz, możesz dowolnie wybrać do którego wodopoju i/lub szlaku go dokładasz.

Najazd barbarzyńców

Elementy dodatkowe

1 pole zamku



12 barbarzyńców



12 rycerzy

6x 6x



10 monet



Przygotowanie

Układ pól terenu: Najpierw umieść pustynie i pola zamków, jak zilustrowano obok. Zamki musisz ułożyć tak, aby oba były ustawione w ten sam sposób (by kolorowe kropki wskazywały te same trasy). W zewnętrznym szarym okręgu umieść losowo: 3 wzgórze, 3 lasy, 2 pastwiska, 2 pola uprawne i 2 góry. W wewnętrznym białym obszarze umieść losowo: 2 wzgórza, 2 lasy, 3 pastwiska, 4 pola uprawne i 3 góry. 1 las i 1 pastwisko nie są potrzebne.



Żetony z numerami: Po ułożeniu pól terenu rozmieść żetony z numerami zgodnie ze schematem obok. Nie potrzebujesz dodatkowych żetonów „2” i „12”.

Umieść kość kolorów na jednym z pól zamku.

Reszta przygotowania gry przebiega tak jak dla 3–4 graczy.





Dodatkowe zasady

Lądowanie barbarzyńców

Na wybrzeżu żetony z numerami „5” i „9” występują po dwa razy. Jeśli podczas rzutu barbarzyńców wypadnie „5” lub „9”, umieszczasz po 1 barbarzyńcy na obu polach. Nadal wykonujesz trzy rzuty kośćmi. Oznacza to, że podczas jednego najazdu barbarzyńców może ich przybyć maksymalnie 5.

Ruch rycerzy / Wypędzanie barbarzyńców

Ruch rycerzy ma miejsce po fazie handlu i budowy, na końcu tury. Po sprawdzeniu, czy warunki pokonania barbarzyńców zostały spełnione, przychodzi tura kolejnego gracza. Nie ma znaczenia, czy z wozem „1” czy z wozem „2”.

Gracz z wozem „2” również może poruszyć swoich rycerzy pod koniec swojej tury.

Pokonanie barbarzyńców

Po każdej turze (zarówno gracza z wozem „1”, jak i „2”) sprawdzasz, czy spełnione są warunki zwycięstwa nad barbarzyńcami. Zaczynij od pola po lewej stronie jednego z pól zamku i kontynuuj zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy wszystkie pola po tej stronie zostaną już sprawdzone, rozpocznij drugie sprawdzenie na polu znajdującym się po lewej stronie drugiego pola zamku. Nie ma znaczenia, od którego pola zamku zaczniesz.

Kupcy i barbarzyńcy

Elementy dodatkowe



Przygotowanie

Złóż ramkę tak, jak zilustrowano obok, używając dwóch nowych części ramy.

Następnie umieść 3 kamieniołomy, 3 hutę szkła, 2 pustynie i 1 nowy zamek tak, jak zilustrowano. Nowe kamieniołomy i huty szkła zaprojektowano nieco inaczej niż odpowiadające im pola w wersji dla 3–4 graczy. Nowe pola pozwalają na budowę dróg i osad wzdłuż wybrzeża. Jest to konieczne, gdyż w przeciwnym razie nie będzie można dotrzeć do poszczególnych portów. Pola układaj tak, aby znajdowały się w miejscach, w których są porty. Wszystkie porty powinny być dostępne, jak zilustrowano.

Uzupełnij losowo pozostałe miejsca polami z gry podstawowej i podstawowego dodatku dla 5–6 graczy.

Ułóż żetony z numerami tak, jak zilustrowano obok (ze względu na dużą liczbę niezajętych pól, alfabetyczny rozkład numerów nie ma sensu). Wymagane są wszystkie żetony z numerami z dodatku dla 5–6 graczy.

Umieść żetony towarów zamku w stosie obok planszy. Żetony towarów kamieniołomu podziel na 3 mniej więcej równe stosy i każdy z nich umieść obok innego kamieniołomu. Podobnie postąp z żetonami towarów huty szkła. Jeśli podczas rozgrywki skończą się żetony w stosie znajdującym się obok danego pola, możesz losować nowe z innych stosów – pojedyncze stosy nie są powiązane z konkretnymi polami docelowymi.

W pięcio- lub sześćoosobowej rozgrywce jest wciąż tylko 3 barbarzyńców. Umieść ich na trasach oznaczonych X.



Dodatkowe zasady

Pola docelowe

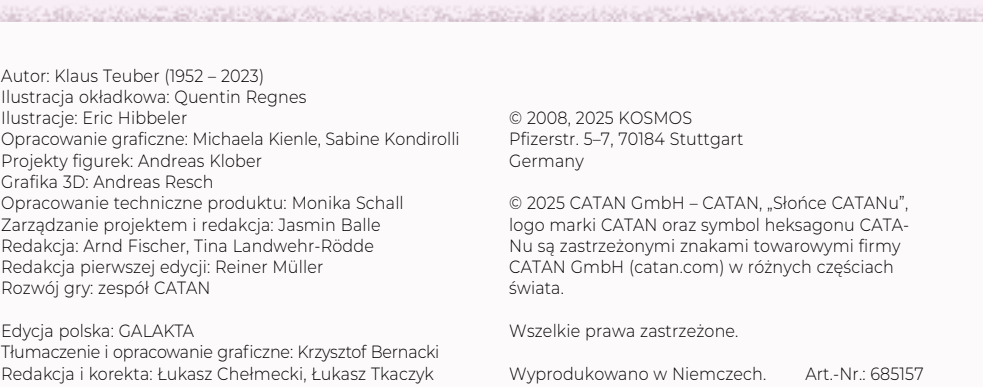
Możesz budować drogi na wszystkich trasach według normalnych zasad. Kamieniołom i huta szkła z *Kupców i barbarzyńców* mają 7 tras do zabudowania, pola z dodatku dla 5–6 graczy mają 12 tras do zabudowania. Osada nigdy nie może powstać na centralnym skrzyżowaniu pól docelowych. Na polach docelowych *Kupców i barbarzyńców* osady lub miasta można budować na 4 skrzyżowaniach (przestrzegając zasady odstępu), a na polach docelowych dodatku dla 5–6 osób na wszystkich 6 skrzyżowaniach – oczywiście również przestrzegając zasady odstępu.

Wyniki „2” i „12”

Jeśli wyrzucisz „2” lub „12”, nie powtarzaj rzutu – teraz są pola, które mają te numery.

Gracz z wozem „2”

Gracz z wozem „2” może również ulepszyć swój wóz i poruszyć go pod koniec tury.



Wprowadzenie

Ten dodatek daje możliwość gry w CATAN: *Kupcy i barbarzyńcy* 5 lub 6 graczom. Jeśli znasz starszą wersję dodatku dla 5-6 graczy, możesz zauważyć, że nie ma już „fazy budowy poza kolejnością”. Została zastąpiona nową zasadą.

Ważne: Do gry w 5 i 6 graczy potrzebne będą CATAN: Gra planszowa, CATAN: Gra planszowa – dodatek dla 5–6 graczy oraz rozszerzenie Kupcy i barbarzyńcy.

Aby w razie potrzeby można było łatwo oddzielić zawartość z różnych tytułów z serii CATAN, pola z tego dodatku są oznaczone symbolem

Zawartość



Przygotowanie

Aby wybrać pierwszego gracza, każdy gracz po kolei rzuca dwiema kośćmi. Ten, który uzyska najwyższy wynik (=Gracz A), bierze **znacznik wozu „1”** i kładzie go przed sobą.

Następnie trzeci gracz w kolejności (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) bierze **znacznik wozu „2”** i kładzie go przed sobą.

