

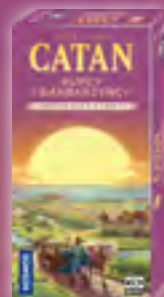
KLAUS TEUBER

CATAN®

KUPCY I BARBARZYŃCY

ROZSZERZENIE

INSTRUKCJA



*Dodatek dla 5-6
graczy pozwoli przeżyć
nowe przygody
większej liczbie osób!*

Spis treści

Informacje o rozszerzeniu	2	Scenariusze	8
Zawartość	3	Rybacy z Catanu	8
Warianty	4	Rzeki Catanu	10
Przyjacielski złodziej	4	Szlaki handlowe	12
Wydarzenia Catanu	4	Najazd barbarzyńców	15
Największe porty	6	Kupcy i barbarzyńcy	20
CATAN dla dwojga	6		

KOSMOS



Wyrusz na spotkanie nowej przygody!

Nowe wyzwania czekają na ciebie w scenariuszach i wariantach zasad z tego rozszerzenia! Zarzuć sieci na wybrzeżu i jeziorze, aby złowić świeże ryby i nakarmić osadników. Buduj solidne mosty na rzekach Catanu, aby zapewnić dobrobyt i bogactwo. Ale uważaj! Jeśli będziesz zbyt rozrzutny, szybko stracisz całe złoto. Grupa nomadów zbiera się na pustyni, by wraz ze swymi wozami wyznaczyć rentowne szlaki handlowe. Ten, kto złoży im najlepszą ofertę, zyska ich przychylność, a wartość osad i miast na ich trasie wzrośnie! Jednak ożywiony handel i rybołówstwo przyciągają również uwagę chciwych barbarzyńców – obroń swój zamek przed napastnikami i napraw szkody po ich brutalnych najazdach. Który scenariusz cię urzeka?

Informacje o rozszerzeniu

W tym przewodniku znajdziesz 4 różne warianty zasad oraz 5 scenariuszy, które zaprojektowano jako opowiadającą spójną historię kampanię.

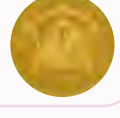
Kolory i symbole na rewersach kafelków i kart pokazują, do którego wariantu/scenariusza należą.

Wszystkie warianty można łączyć ze sobą, a także ze scenariuszami z tego rozszerzenia, z rozszerzeniem *Żeglarze* oraz, w niektórych przypadkach, z rozszerzeniami *Miasta i rycerze* oraz *Odkrywcy i piraci*. W przypadku niektórych kombinacji konieczne jest dostosowanie zasad. Zmiany te zostały opisane w poszczególnych wariantach/scenariuszach.

Warianty

 Przyjacielski złodziej	
 Wydarzenia Catanu	
 Największe porty	
 CATAN dla dwojga	

Scenariusze

 Rybacy z Catanu	
 Rzeki Catanu	
 Szlaki handlowe	
 Najazd barbarzyńców	
 Kupcy i barbarzyńcy	

© 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.

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Dalszy rozwój CATAN: Benjamin Teuber
Ilustracja okładkowa: Quentin Regnes
Ilustracje: Eric Hibbeler
Opracowanie graficzne: Michaela Kinle, Sabine Kondirolli
Projekt figurek: Andreas Klover
Grafika 3D: Andreas Resch
Opracowanie techniczne produktu: Monika Schall
Zarządzanie projektem i redakcja: Tina Landwehr-Rödde
Redakcja: Jasmine Balle, Arnd Fischer

© 2007, 2025 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart,
Germany

Wyprodukowano w Niemczech.

Art.-Nr.: 685140

Redakcja pierwszej edycji: Reiner Müller
Rozwój projektu: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.
Szczególne podziękowania: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz i Guido Teuber

Edycja polska: GALAKTA
Tłumaczenie i opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki
Redakcja i korekta: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk



Zawartość

24 rycerzy (po 6 w każdym kolorze)



12 mostów (po 3 w każdym kolorze)



36 barbarzyńców



40 złotych monet



26 wozów (22 szare i po 1 w każdym kolorze)



108 kart



37
Wydarzenia
Catanu

26
Najazd
barbarzyńców

25
Kupcy
i barbarzyńcy

4
Rybacy
z Catanu

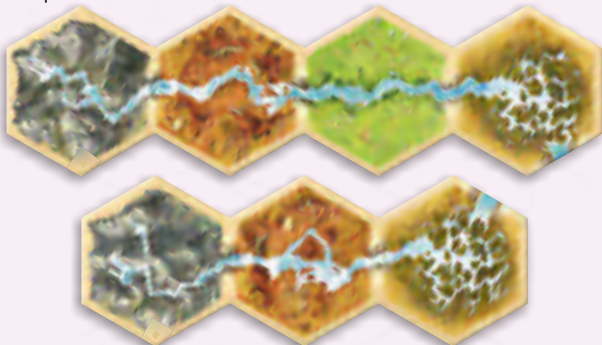
16 kart pomocy



1 kafelek specjalny
Największe porty



2 pola rzek



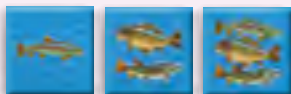
6 pól terenu



6 łowisk



29 żetonów ryb



11 x

10 x

8 x

1 żeton Stary but

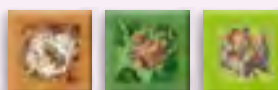


20 żetonów handlu



36 żetonów towarów

(po 12 na rodzaj)



1 kość z kolorami



1 kafelek
Najbogatszy osadnik



4 kafelki
Biedny osadnik



4 planszетки wozów



Uwaga: Aby w razie potrzeby można było łatwo oddzielić zawartość z różnych tytułów z serii CATAN, pola z rozszerzenia Kupcy i barbarzyńcy są oznaczone symbolem . Znajduje się on z przodu, w lewym dolnym rogu.

Przyjacielski złodziej

Co się dzieje w lasach Catanu? Do twoich uszu docierają dziwne historie. Banda rabusiów zniknęła bez śladu, a ich miejsce zajął nowy złodziej, który rabuje tylko bogatych podróżników!

Dodatkowe elementy

Nie są wymagane żadne dodatkowe elementy.

Opis wariantu

Przyjacielski złodziej oszczędza każdego gracza, który nie zdobył więcej niż 2 punktów zwycięstwa. Gwarantuje to, że ważne surowce nie zostaną zablokowane na początku gry.

Zasady

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zmianami:

Po wyrzuceniu „7” lub zagranie rycerza nie możesz umieścić złodzieja na polu terenu sąsiadującym z osadą osoby, która ma tylko 2 lub mniej punktów zwycięstwa.

Jeśli zgodnie z tą zasadą nie ma pola terenu, na które możesz przenieść złodzieja, pozostaw go na pustyni lub przenieś na nią. Jeśli przy pustyni osadę posiada gracz mający maksymalnie 2 punkty zwycięstwa, nie kradniesz od niego żadnych surowców.

Zasada dotycząca odrzucania kart przy wyniku „7” pozostaje bez zmian – gracze mający więcej niż 7 kart surowców muszą zwrócić do banku połowę z nich.

Wskazówki

Ten wariant jest szczególnie polecany do gry z dziećmi.

Łączenie wariantu

Ten wariant można łączyć bez zmian w jego zasadach ze wszystkimi innymi wariantami, scenariuszami oraz rozszerzeniem Żeglarze.

Wydarzenia Catanu

Naukowcom z Catanu udało się nieco zapanować nad kapryсами losu przy rzucaniu kośćmi! Korzystając z metod statystycznych, każda liczba pojawia się teraz tak często, jak dyktuje to prawdopodobieństwo.

Dodatkowe elementy

37 kart



Awers

Rewers

Opis wariantu

Te karty zastępują kości! W swojej turze, zamiast rzucać kośćmi, odwracasz wierzchnią kartę z talii. Numer na karcie określa, które pola terenu dają surowce.

Niektóre z nich zawierają również wydarzenia. W sumie dostępnych jest 11 różnych wydarzeń, rozłożonych na prawie połowie kart. Statystycznie poprawny rozkład liczb na kartach zmniejsza losowość, która w przeciwnym razie wystąpiłaby podczas rzucania kośćmi. Z drugiej strony, wydarzenia wprowadzają do gry więcej zmiennych, a tym samym zapewniają nieco inną formę rozgrywki.

Uwaga: Na kartach zawsze odnosimy się do „kart na ręce” zamiast do surowców, ponieważ jeśli połączysz ten wariant z Miastami i rycerzami, możesz mieć również towary.

Przygotowanie

Potasuj wszystkie karty wydarzeń oprócz *Końca roku*. Umieść 5 zakrytych kart pod kartą *Koniec roku*, a pozostałe zakryte na jej wierzchu.

Zasady

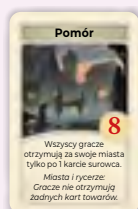
Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zmianami:

Zamiast rzucać kośćmi, odwróć wierzchnią kartę z talii. Najpierw rozpatrz opisane na niej wydarzenie, a dopiero potem należy zebrać zyski z pól o wskazanym numerze.



Rozbój (6 z numerem „7”)

1. Każdy gracz, który ma na ręce więcej niż 7 kart, odrzuca połowę.
2. Przetaw złodzieja i weź 1 losową kartę z ręki gracza posiadającego przy danym polu osadę lub miasto.



Pomór (1 z numerem „6“, 1 z „8“)
Wszyscy gracze otrzymują za swoje miasta tylko po 1 karcie surowca w fazie zysków.

W grze z *Miastami i rycerzami* nie dobierasz żadnych kart towarów.

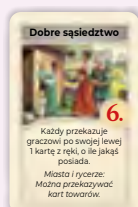


Trzęsienie ziemi (1 z numerem „6“)
Każdy z graczy obraca w poprzek 1 dowolną ze swoich dróg. Póki nie zostanie naprawiona, gracz nie może budować nowych dróg. Koszt naprawy to 1 drewno i 1 glina.

Koszt naprawy: 1 drewno + 1 glina

Droga obrócona w poprzek nadal liczy się do *Najdłuższej drogi handlowej*.

Na uszkodzonej drodze nie można budować osad.



Dobre sąsiedztwo (1 z numerem „6“)
Każdy przekazuje graczowi po swojej lewej 1 kartę z ręki, o ile jakąś posiada.

W grze z *Miastami i rycerzami* możesz również przekazać kartę towaru.



Turniej rycerski (1 z numerem „5“)
Gracz (lub gracze), który zagrał najwięcej kart rycerzy, otrzymuje 1 wybraną kartę surowca.

W grze z *Miastami i rycerzami* surowiec otrzymuje ten, kto ma największą siłę zmobilizowanych rycerzy. Nie można wybrać towaru.



Traktaty handlowe (1 z numerem „5“)
Jeśli posiadasz *Najdłuższą drogę handlową* możesz wziąć 1 losową kartę z ręki wybranego gracza.

W grze z *Miastami i rycerzami* możesz wziąć towar.



Spokojne morze (1 z numerem „9“, 1 z „12“)
Gracz (lub gracze), który zbudował najwięcej osad lub miast w porcie, otrzymuje 1 wybraną kartę surowca.

W grze z *Miastami i rycerzami* nie możesz wybrać towaru.



Ucieczka złodzieja (2 z numerem „4“)
Złodziej natychmiast wraca na pustynię. Nikt nie bierze kart od osób, które posiadają osady lub miasta przy pustyni.



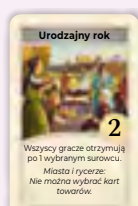
Sąsiedzka pomoc (1 z numerem „10“, 1 z „11“)
Gracz (lub gracze) z największą liczbą punktów zwycięstwa oddaje 1 wybraną przez siebie kartę surowca wybranemu graczowi z mniejszą liczbą punktów zwycięstwa.

W grze z *Miastami i rycerzami* możesz oddać kartę towaru.



Konflikt (1 z numerem „3“)
Gracz, który zagrał najwięcej kart rycerzy lub posiada *Najwyższą władzę rycerską*, bierze 1 losową kartę z ręki wybranego gracza.

W grze z *Miastami i rycerzami* kartę bierze ten, kto ma największą siłę zmobilizowanych rycerzy (surowiec lub towar).



Urodzajny rok (1 z numerem „2“)
Wszyscy gracze otrzymują po 1 wybranym surowcu.

W grze z *Miastami i rycerzami* nie można wybrać kart towarów.



Koniec roku (1 bez numeru)
1. Potasuj wszystkie karty wydarzeń z wyjątkiem tej.
2. Umieść pod tą kartą 5 zakrytych kart.
3. Umieść na wierzchu tej karty pozostałe 31 zakrytych kart.
4. Dobierz 1 nową kartę wydarzenia.



Piękny dzień (1 z numerem „3“, 1 z „4“, 2 z „5“, 2 z „6“, 4 z „8“, 3 z „9“, 2 z „10“, 1 z „11“)
Jeśli ta karta zostanie odkryta, nie ma miejsca żadne wydarzenie. Zyski są zbierane za numer wskazany na karcie.

Łączenie wariantu

Ten wariant można łączyć bez zmian w jego zasadach ze wszystkimi innymi wariantami, scenariuszami oraz rozszerzeniem Żeglarze.

Miasta i rycerze: W swojej turze, najpierw rzucasz kością wydarzenia i czerwoną kością, następnie rozpatrz wydarzenie z kości. Po tym odkryj kartę z talii wydarzeń Catanu i postępuj zgodnie z powyższymi zasadami.

Odkrywcy i piraci: Wiele wydarzeń odnosi się do elementów gry, takich jak złodziej, rycerze czy porty, które nie są wykorzystywane w rozszerzeniu Odkrywcy i piraci. Nadal można z nich skorzystać, jeśli zignoruje się wydarzenia i weźmie pod uwagę tylko wydrukowane na nich numery pól.

WARIANTY

Największe porty

Porty Catanu stają się coraz ważniejsze ze względu na kwitnący handel. Rozwijaj swoje imperium handlowe, budując osady i miasta w portach.

Dodatkowe elementy

Kafelek specjalny *Największe porty*



Opis wariantu

Handel staje się coraz ważniejszy w Catanie, dlatego porty zyskują na znaczeniu. Osady i miasta budowane przy portach są nagradzane **punktami portów**, które z kolei mogą dać 2 dodatkowe punkty zwycięstwa.

Przygotowanie

Przygotuj rozgrywkę zgodnie z zasadami gry podstawowej, dodając obok planszy kafelek *Największe porty*.

Zasady

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zmianami:

Osada przy porcie zapewnia 1 punkt portu. Miasto przy porcie liczy się jako 2 punkty portów.

Pierwszy gracz, który zdobędzie 3 punkty portów, otrzymuje kafelek *Największe porty*, wart 2 punkty zwycięstwa.

Gdy inny gracz zgromadzi więcej punktów portów, natychmiast przekaż mu kafelek *Największe porty* i powiązane z nim punkty zwycięstwa.

Zwycięża gracz, który jako pierwszy zgromadzi w swojej turze 11 punktów zwycięstwa.

Łączenie wariantu

Ten wariant można łączyć bez zmian w jego zasadach ze wszystkimi innymi wariantami, scenariuszami i rozszerzeniami Żeglarze oraz Miasta i rycerze. Liczba punktów zwycięstwa potrzebna do wygranej scenariusza powinna zostać zwiększona o 1.

CATAN dla dwojga

Od teraz możecie odkrywać Catan tylko we dwoje! Zmierzycie się z tym wyzwaniem?

Dodatkowe elementy

20 żetonów handlu



Przygotowanie

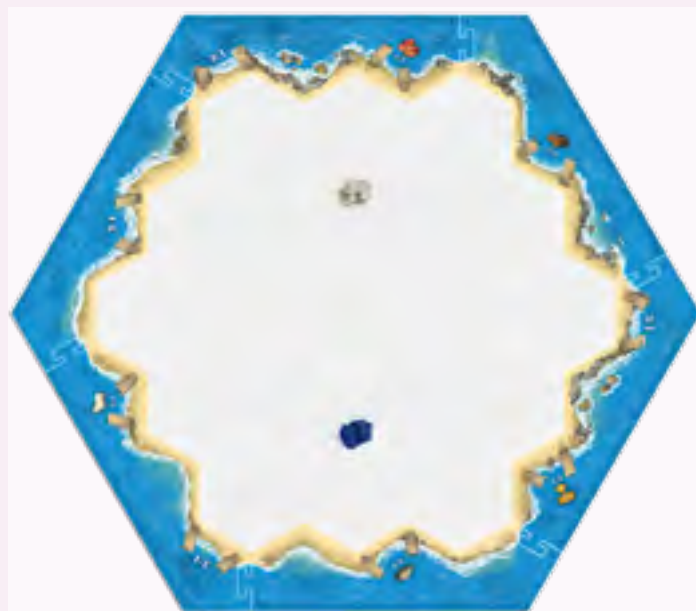
Przygotuj rozgrywkę zgodnie z zasadami gry podstawowej. Dwa zestawy elementów, którymi nie grasz, reprezentują dwóch neutralnych graczy. Umieść je obok obszaru gry.

Przygotuj również żetony handlu. Obaj gracze otrzymują po 5 żetonów handlu na początku gry.

Faza zagospodarowania

Umieść po 1 osadzie każdego z dwóch neutralnych kolorów (bez drogi) na dwóch skrzyżowaniach, jak zilustrowano poniżej.

Następnie, umieść dwie osady początkowe zgodnie z zasadami gry podstawowej. Na koniec fazy zagospodarowania na planszy powinno znajdować się 6 osad i 4 drogi.



Zasady

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry dla 3–4 graczy z następującymi zmianami:

Rzut na zyski

W swojej turze wykonaj dwa rzuty kośćmi. Wyrzucone liczby muszą być różne. Powtarzaj drugi rzut aż takie uzyskasz.

Po każdym z dwóch rzutów kośćmi wszyscy natychmiast zyskują surowce (lub aktywujesz złodzieja na „7”).

Złodzieja można również przenieść pomiędzy dwoma rzutami kośćmi, zagrywając kartę rycerza, lub akcją żetonu handlu.

Budowa graczy neutralnych

Gdy zbudujesz drogę lub osadę, zbuduj również (za darmo) 1 drogę lub osadę w dowolnym z dwóch neutralnych kolorów. Jeśli nie możesz zbudować osady w żadnym z tych kolorów, zbuduj drogę.

Gdy budujesz miasto lub kupujesz kartę rozwoju, nic nie dzieje się z graczami neutralnymi.

Za osady w kolorach neutralnych nie są przyznawane zyski. Gracz neutralny może za to utworzyć *Najdłuższą drogę handlową* – w takim przypadku otrzymuje specjalny kafelek.



Przykład: Pomarańczowy i Czerwony grają przeciwko sobie, a Biały i Niebieski to gracze neutralni. Pomarańczowy buduje osadę i musi teraz zbudować również osadę dla Białego lub Niebieskiego. Dla Białego nie jest to możliwe, ponieważ musi zostać zachowana zasada odstępu. Pomarańczowy buduje więc osadę Niebieskiego. Gdyby nie było to możliwe, Pomarańczowy musiałby zbudować drogę Białego lub Niebieskiego.

Akcje żetonów handlu

Podczas swojej tury (nawet przed rzutem kośćmi) możesz wykonać 1 z dwóch poniższych akcji:

- **Wymuszony handel:** Możesz wziąć 2 losowe karty z ręki drugiego gracza. W zamian musisz oddać mu 2 dowolne karty. Jeśli drugi gracz ma tylko 1 kartę, dobierasz ją, ale nadal musisz oddać 2 karty.
- **Przeniesienie złodzieja:** Możesz umieścić złodzieja na pustyni. Nawet jeśli przeciwnik ma osadę lub miasto przy pustyni, nie kradniesz od niego karty.

Koszty akcji

Jeśli masz tyle samo lub mniej punktów zwycięstwa niż twój przeciwnik, 1 akcja kosztuje cię 1 żeton handlu.

Jeśli masz więcej punktów zwycięstwa niż przeciwnik, 1 akcja kosztuje cię 2 żetony handlu.

Zużyte żetony handlu wracają do puli.

Uzupełnianie żetonów handlu

W swojej turze możesz odrzucić jedną z już zagranych kart rycerzy, by w zamian wziąć 2 żetony handlu.

Jeśli masz *Najwyższą władzę rycerską* i odrzucisz jednego ze swoich zagranych rycerzy, tracisz ją, jeśli zostanie ci tylko 2 zagranych rycerzy lub jeśli masz przed sobą tylko zagranych rycerzy, co przeciwnik. *Najwyższa władza rycerska* jest przekazywana graczowi, który ma więcej zagranych rycerzy niż przeciwnik (ale co najmniej 3).

Gdy zbudujesz osadę przy pustyni, otrzymasz 2 żetony handlu (również w fazie zagospodarowania).

Gdy zbudujesz osadę przy wybrzeżu, otrzymasz 1 żeton handlu (również w fazie zagospodarowania).

Gdy zbudujesz osadę sąsiadującą zarówno z pustynią, jak i wybrzeżem, otrzymasz 3 żetony handlu (również w fazie zagospodarowania).

Łączenie wariantu

Ten wariant można łączyć bez zmian w jego zasadach ze wszystkimi innymi wariantami oraz ze scenariuszami z tego rozszerzenia i z Żeglarzy, które nie wykluczają Najwyższej władzy rycerskiej.

Wydarzenia Catanu: W swojej turze dobierasz 2 karty jedna po drugiej, zamiast rzucać kośćmi. Jeśli druga karta pokazuje ten sam numer co pierwsza, nadal ją rozpatrujesz i nie dobierasz nowej karty.

Miasta i rycerze: Wskazówki dotyczące łączenia tego wariantu z rozszerzeniem Miasta i rycerze można pobrać na www.galakta.pl.

SCENARIUSZE

Poziom trudności tych 5 scenariuszy nieznacznie wzrasta z każdym kolejnym scenariuszem. Dlatego zalecamy rozgrywanie ich zgodnie z podaną kolejnością.

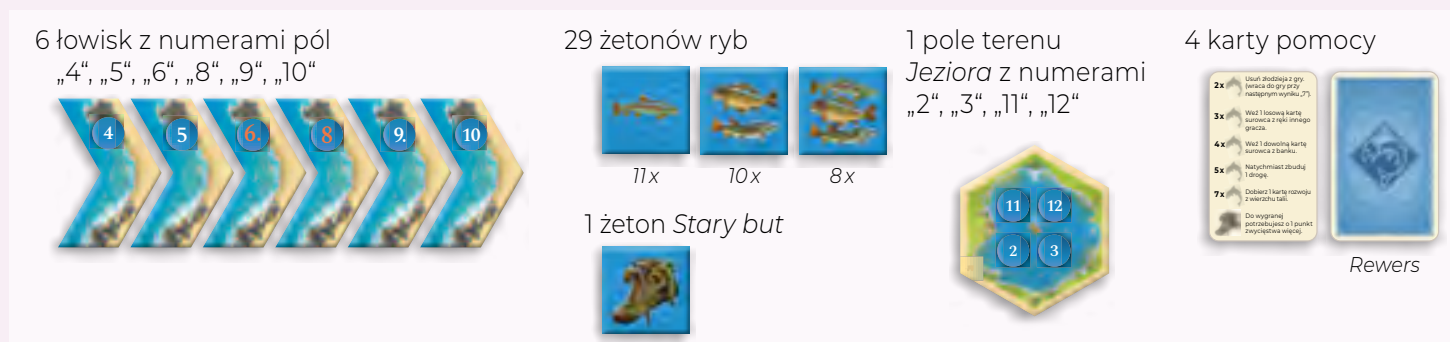
Teoretycznie różne scenariusze tej kampanii, przy odpowiednich zmianach w zasadach, mogą być łączone ze sobą lub ze scenariuszami *Żeglarzy*, *Odkrywców i piratów* oraz *Miast i rycerzy*. Opis wszystkich możliwych kombinacji wykracza poza zakres tego przewodnika. O najpopularniejszych połączeniach piszemy więcej na www.galakta.pl.

Rybacy z Catanu

Codzienne życie powróciło do Catanu, a ty szukasz nowych wyzwań i większej różnorodności w menu. Odkrycie jeziora z mnożstwem ryb przychodzi w samą porę! Obszary przybrzeżne również obiecują bogate łowiska.

🕒 Czas gry: ok. 45 – 60 minut

Dodatkowe elementy



Opis scenariusza

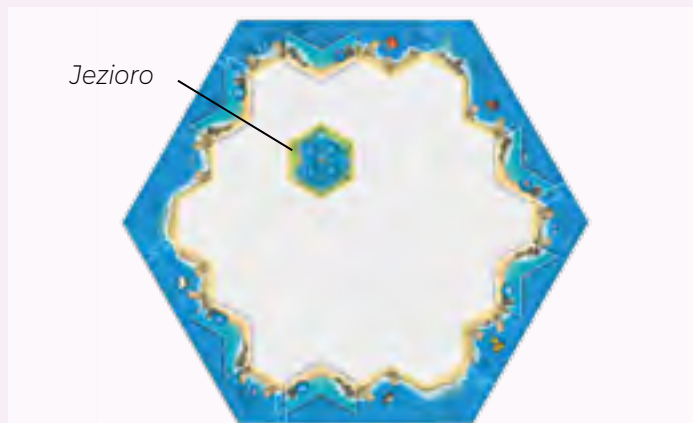
Rybołówstwo na Catanie staje się coraz ważniejsze, a ryby okazują się cennym towarem.

Możesz wymieniać złowione ryby na różne korzyści, takie jak tymczasowe wypędzenie złodzieja z wyspy, dobranie karty surowca, a nawet zbudowanie drogi za darmo!

Przygotowanie

Przygotuj rozgrywkę zgodnie z zasadami gry podstawowej, z następującymi zmianami:

- Zastąp pustynię jeziorem. Jeziora nie można umieścić na skraju wyspy (wybrzeżu).
- Pomieszaj zakryte żetony ryb i umieść je obok planszy.
- Umieść jeden żeton łowiska na każdej części ramki, kładąc go na wolnym obszarze (bez portu) tak, aby był skierowany w stronę wyspy.
- Umieść złodzieja obok planszy. Wchodzi on do gry dopiero przy pierwszej „7” lub po zagraniu karty rycerza.
- Rozdaj każdemu graczowi po 1 karcie pomocy.



Zasady

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zasadami dodatkowymi:

Ryby

Każde łowisko sąsiaduje z 3 skrzyżowaniami na wybrzeżu. Jezioro również jest traktowane jak łowisko.

Jeśli posiadasz osadę na skrzyżowaniu sąsiadującym z łowiskiem lub jeziorem, możesz wziąć 1 żeton ryb za każdym razem, gdy zostanie wyrzucona liczba wskazana na danym łowisku/jeziorze.



Jeśli zbudujesz drugą osadę przy łowisku/jeziorze podczas fazy zagospodarowania, natychmiast otrzymasz 1 żeton ryby.

Jeśli posiadasz miasto przy łowisku, otrzymujesz 2 żetony ryb, gdy wypadnie liczba wskazana na łowisku/jeziorze.

Zdobyte żetony ryb trzymaj zakryte przed sobą.

Przykład: Pomarańczowy posiada osadę przy łowisku z „9”. Jeśli w kolejnych rundach wypadnie 9, Pomarańczowy wybiera 1 zakryty żeton ryb.



Akcje żetonów ryb

Żetony ryb mają wartości 1, 2 lub 3, zgodnie z ich ilustracjami.

W swojej turze, w fazie handlu i budowy, możesz odrzucić żetony ryb, aby wykonać akcję. Im więcej ryb znajduje się na odrzuconych żetonach, tym większa korzyść z akcji:

2 ryby: Usuń złodzieja z planszy. Wraca on jednak do gry wraz z kolejną „7”.

3 ryby: Weź 1 losową kartę surowca z ręki innego gracza.

4 ryby: Weź 1 dowolną kartę surowca z banku.

5 ryb: Natychmiast zbuduj 1 drogę (za darmo).

7 ryb: Dobierz 1 kartę rozwoju z wierzchu talii (za darmo).

Odrzucone żetony ryb są umieszczane w puli odkryte obok tych zakrytych.

Dodatkowe zasady

Maksymalnie 7 żetonów ryb: Nigdy nie możesz mieć więcej niż 7 żetonów ryb. Jeśli posiadasz już 7 żetonów ryb i miałbyś otrzymać 1 lub 2 żetony ryb, możesz wymienić jeden z posiadanych na inny z puli.

Kilka akcji na turę: W tej samej turze możesz wykonać kilka akcji żetonów ryb. Muszą być one jednak wykonywane jedna po drugiej i opłacane niezależnie od siebie. Na przykład, nie możesz odrzucić 2 żetonów z 3 rybami każdy, aby usunąć złodzieja z planszy (za 2 ryby) i zyskać 1 dowolny surowiec (za 4 ryby).

Żetony ryb nie są surowcami: Nie są one brane pod uwagę w przypadku wyrzucenia „7”. Jeśli przemieścisz złodzieja, nie możesz brać żetonów ryb od przeciwnika.

Złodziej kradnie również na jeziorze: W tym scenariuszu możesz umieścić złodzieja również na jeziorze. Postępuj tak samo, jak w przypadku innych pól terenu. Złodziej nie może jednak stanąć na łowiskach na wybrzeżu.

Porty a łowiska: Niektóre skrzyżowania sąsiadują zarówno z portami, jak i łowiskami. Jeśli zbudujesz osadę na takim skrzyżowaniu, zyskujesz obie korzyści.

Brak żetonów ryb w puli: Jeśli nie ma już zakrytych żetonów ryb, odwróć te odkryte, pomieszaj je i utwórz z nich nową pulę.

Zakaz handlu rybami: Ryby nie mogą być przedmiotem wymian handlowych.

Żetony ryb nie mogą być rozmieniane: Jeśli wydasz więcej ryb niż kosztuje akcja (ponieważ nie masz odpowiedniej kombinacji), nadwyżka przepada.

Stary but: Jeśli wylosujesz ten żeton, musisz go natychmiast odkryć i położyć przed sobą. Od twojej kolejnej tury możesz przekazać ten żeton dowolnej osobie, która ma tyle samo lub więcej punktów zwycięstwa niż ty. Dany gracz również może od swojej kolejnej tury przekazywać ten żeton innej osobie, która ma tyle samo lub więcej punktów zwycięstwa, i tak dalej.

Posiadacz *Starego buta*, musi zdobyć o 1 punkt zwycięstwa więcej niż normalnie, aby wygrać.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 10 lub więcej punktów zwycięstwa. Jeśli posiadasz żeton *Starego buta*, wygrasz dopiero, gdy masz 11 punktów zwycięstwa.

Łączenie scenariusza

Ten scenariusz możesz łączyć ze wszystkimi wariantami tego rozszerzenia.

CATAN dla dwójga: Obaj gracze otrzymują na początku po 5 żetonów ryb: 2 z 1 rybką, 2 z 2 rybami i 1 z 3 rybami. Pozostałe żetony ryb pomieszaj i umieść zakryte obok planszy.

Nie korzystaj z żetonów handlu. Jeśli masz mniej punktów zwycięstwa, potrzebujesz o 1 rybę mniej na każdą akcję.

Zamiast na pustyni (która nie występuje w tym scenariuszu), złodziej zaczyna poza planszą i wchodzi do gry dopiero w ramach jego kolejnej aktywacji.

Nowe żetony ryb otrzymujesz tylko wtedy, gdy wypadnie numer łowisk lub jezior – tj. nie poprzez założenie osady lub oddanie rycerza.

Wydarzenia Catanu: Ucieczka złodzieja: umieść złodzieja poza planszą do czasu jego ponownej aktywacji (wyrzucenia „7” lub zagrania karty rycerza).

Największe porty:

Gra toczy się do 11 punktów zwycięstwa (12 z żetonem *Starego buta*).

SCENARIUSZE

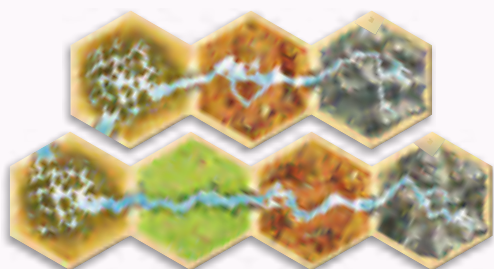
Rzeki Catanu

Podczas gdy niektórzy Catańczycy poświęcili się rybołówstwu, inni postanowili osiedlić się wzdłuż rzek. Handel kwitnie, a złoto jest na wyciągnięcie ręki. Każdy chce być najbogatszą osobą na wyspie. Nic więc dziwnego, że wkrótce wzdłuż rzek powstają szlaki i przecinają je potężne mosty. Jak sobie poradzisz? Czy zostaniesz najbogatszą osobą w Catanie?

🕒 Czas gry: ok. 45–60 minut

Dodatkowe elementy

2 pola rzek
(1 rzeka z 3 pól terenu, 1 z 4)



40 złotych monet
o wartościach 1 oraz 5



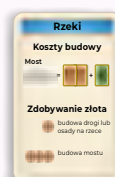
1 kafelek
Najbogatszy osadnik



4 kafelki
Biedny osadnik



2 karty pomocy
Rzeki



Rewers

2 karty pomocy
Złoto



Rewers

12 mostów (po 3 w każdym kolorze)



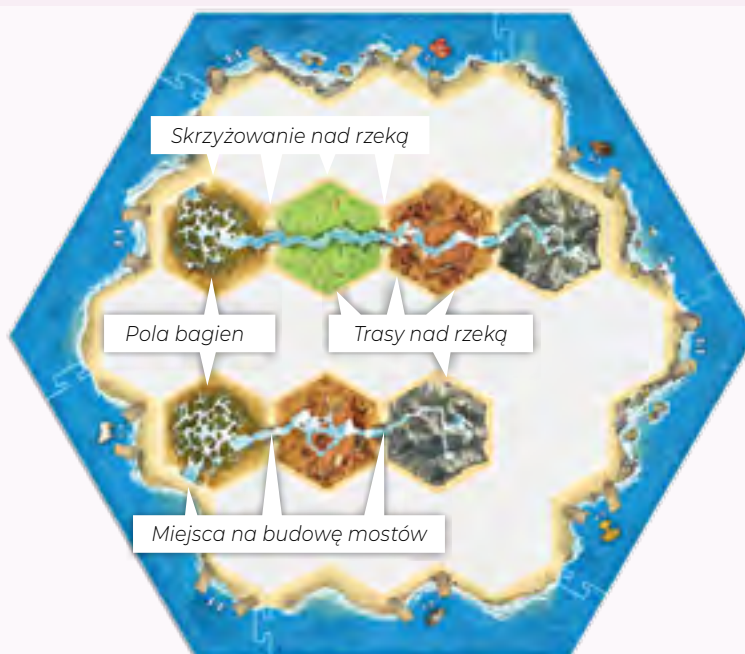
Opis scenariusza

Otrzymujesz złoto za każdą drogę, osadę i most zbudowany na polach rzek. Złoto można wymieniać na dowolne surowce. Ten, kto ma najwięcej złota, jest najbogatszą osobą w Catanie i otrzymuje dodatkowy punkt zwycięstwa. Ale uwaga! Jeśli roztrwonisz złoto, możesz łatwo stać się biedny i stracić 2 punkty zwycięstwa.

Przygotowanie

Złóż ramkę zgodnie z zasadami gry podstawowej. Wstaw rzeki tak, jak zilustrowano poniżej.

Oprócz nich potrzebne będą następujące pola terenu: 1 wzgórze, 4 lasy, 2 pastwiska, 4 pola uprawne, 1 góry. Użyj tych pól, aby zbudować resztę wyspy w dowolny sposób.



Rozmieść żetony z numerami:

Na dwóch polach bagien nie umieszczaj żadnych żetonów z numerami.

Na razie odłóż żeton „2” („B” na odwrocie) na bok.

Teraz zacznij od żetonu „A” na dowolnym polu wybrzeża i ułóż pozostałe żetony w kolejności alfabetycznej, jak opisano w grze podstawowej.

Następnie odwróć wszystkie żetony numerem do góry. Następnie umieść żeton z numerem „2” na tym samym polu terenu co żeton z numerem „12”. To pole terenu przynosi teraz dochód za każdym razem, gdy wyrzucona zostanie „2” lub „12”.

Umieść złodzieja na dowolnym z dwóch pól bagien.

Umieść złote monety, żetony *Najbogatszego* i *Biednych osadników* oraz 4 karty pomocy obok planszy.

Każdy bierze 3 mosty w swoim kolorze.

Faza zagospodarowania

Umieszczasz 2 osady z 1 drogą każda, jak w grze podstawowej. Obowiązują również dodatkowe zasady:

Drogi nie można budować na polach budowy mostów (czyli poprzez rzekę). Dotyczy to całej gry.

Otrzymujesz 1 złoto za każdą drogę zbudowaną na trasie nad rzeką.

Otrzymujesz także 1 złoto za każdą osadę zbudowaną na skrzyżowaniu nad rzeką.

Możesz więc rozpocząć grę z maksymalnie 4 złotymi monetami.

Kafelki *Najbogatszego osadnika* i *Biednych osadników*

Gracz lub gracze, którzy mają najmniej złota po fazie zagospodarowania, otrzymują jeden z kafelków *Biednego osadnika*.

Ważne: Jeśli wszyscy mają tyle samo złota lub nie mają go wcale, wszyscy otrzymują kafelek Biednego osadnika.

Jeśli tylko jeden gracz posiada najwięcej złota na początku gry, otrzymuje on kafelek *Najbogatszego osadnika*. W przeciwnym razie kafelek pozostaje na razie obok planszy.

Zasady

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zasadami dodatkowymi:

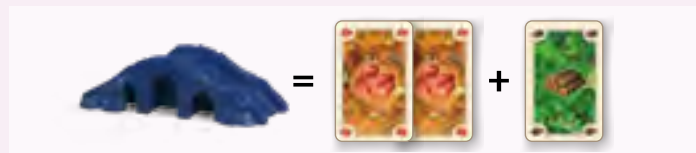
Osady i drogi nad rzeką

Otrzymujesz 1 złoto za każdą drogę i każdą osadę zbudowaną nad jedną z dwóch rzek.

Jeśli rozbudujesz swoją osadę do miasta, nie otrzymujesz dodatkowego złota.

Budowa mostów

Koszt: 2 gliny + 1 drewna



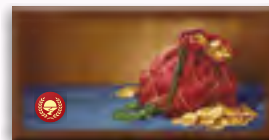
Możesz zbudować maksymalnie 3 mosty. Za każdy zbudowany własny most, otrzymasz 3 złota.

Możesz zbudować most tylko na jednym z 7 miejsc na budowę mostów.

Most musi sąsiadować z osadą lub drogą. Liczy się jako droga na potrzeby *Najdłuższej drogi handlowej*.

Uwaga: Nie możesz zbudować mostu za pomocą kart budowy drogi!

Najbogatszy osadnik



Najbogatszy osadnik (+1 punkt zwycięstwa)

Ten kafelek jest zawsze w posiadaniu gracza z największą ilością złota. Musisz oddać kafelek gdy:

- inny gracz posiada taką samą lub większą ilość złota
- wydasz złoto i w konsekwencji przestaniesz mieć najwięcej złota.

Jeśli ktoś musi oddać kafelek *Najbogatszego osadnika*, otrzymuje go gracz, który jako jedyny ma najwięcej złota. Jeśli nie ma takiego gracza, kafelek jest odkładany na bok do momentu, aż tylko jeden gracz będzie posiadał najwięcej złota.

Kafelek ten zapewnia **1 punkt zwycięstwa**.

SCENARIUSZE

Biedny osadnik



Biedny osadnik (-2 punkty zwycięstwa)

Wszyscy gracze, którzy mają najmniej złota, otrzymują po kafelku *Biednego osadnika*. Ta zasada obowiązuje przez całą grę. Gdy tylko dany gracz zyska złoto i nie ma go już najmniej, zwraca kafelek poza grę. Jeśli jednak wszyscy gracze mają tyle samo złota lub nie mają go wcale, wszyscy otrzymują ten kafelek.

Kafelek ten liczy się jako **2 ujemne punkty zwycięstwa**, zmniejszając liczbę punktów zwycięstwa danego gracza o 2 punkty.

Złoto

Zyskiwanie złota: Oprócz budowania dróg, osad i mostów na rzece, możesz zyskać złoto za:

- handel 4:1 z bankiem
- handel we własnych portach
- handel z innymi graczami

Wydawanie złota: W swojej turze możesz kupić dowolny surowiec z banku za 2 złota, maks. dwa razy. Możesz wykorzystać złoto otrzymane w tej samej turze.

Złoto nie jest zaliczane do surowców. Dlatego nie może zostać skradzione podczas przenoszenia złodzieja.

Szlaki handlowe

Catan cieszy się teraz coraz większym dobrobytem. Ale nie wszyscy są z tego powodu szczęśliwi. Niektórym zaczęło przeszkadzać całe wynikające z tego zamieszanie i zabieganie. Wolą uciec od zgiełku i wyruszyć w siną dal jako nomadzi. Jednak z ciszą i spokojem niestety wiążą się inne problemy. Wkrótce mało różnorodna dieta brzydnie, a zapasy wełny na nowe ubrania nikną w oczach...

 Czas gry: ok. 60 minut

Dodatkowe elementy

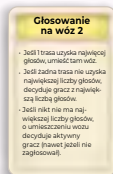
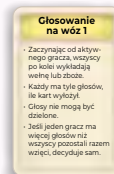
1 pole wodopoju



22 wozy



2 karty pomocy
Głosowanie



Rewers

Opis scenariusza

Nomadzi osiedlili się przy wodopoju. Koczownicy pilnie potrzebują wełny i zboża. Ponieważ mieszkańcom Catanu zawsze zostaje kilka owiec i snopków, koczownicy wysyłają wozy, aby wymienić się pożądanymi surowcami. W trakcie

Koniec gry

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

Wskazówki

Jeśli posiadasz kafelek *Biednego osadnika*, trudno będzie ci wygrać. Dlatego używaj złota mądrze i kupuj surowce tylko wtedy, gdy masz wystarczająco dużo opcji budowania na rzece, aby uzupełnić własny mieszek.

Łączenie scenariusza

Ten scenariusz możesz łączyć ze wszystkimi wariantami tego rozszerzenia.

CATAN dla dwojga:

- Jeśli zbudowałeś osadę na polu bagna, otrzymujesz również 2 żetony handlu.
- Zamiast na pustynię, złodziej zostaje wygnany na pole bagna.

Wydarzenia Catanu:

Ucieczka złodzieja: Złodziej zostaje wygnany na pole bagna.

Największe porty:

Gra toczy się do 11 punktów zwycięstwa.

Przygotowanie

Wodopój zastępuje pustynię. Umieść go dokładnie na środku wyspy. Orientacja nie ma znaczenia.

Umieść wozy w puli obok planszy.

Umieść złodzieja poza planszą. Po pierwszym rzucie „7” lub zagranie karty rycerza wchodzi on do gry i jest umieszczany na dowolnym polu z numerem.

Położ dwie karty pomocy obok obszaru gry.

Zasady

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zasadami dodatkowymi:

Umieszczanie wozów

Gdy zbudujesz jedną lub więcej osad w swojej turze lub rozbudujesz jedną lub więcej osad do miasta, na koniec swojej tury umieść dokładnie 1 wóz. W tym celu odbywa się głosowanie (patrz: Głosowanie).

Wóz zawsze umieszczasz na trasie. Musi być umieszczony w taki sposób, aby bezpośrednio sąsiedował z pierwszym (lub ostatnim) wozem szlaku handlowego. Oznacza to, że nie jest możliwe odgałęzienie się od szlaku.

Jeśli na danej trasie znajduje się droga, lub zostanie tam zbudowana, wóz umieszczasz obok niej.

Pierwszy wóz szlaku handlowego musi zostać umieszczony na trasie, w linii prostej, wskazanej strzałką na polu wodopoju.

Zawsze istnieją maksymalnie 2 trasy na jakich można umieścić kolejny wóz w danym szlaku handlowym. Oznacza to, że istnieje do 6 możliwych miejsc umieszczenia wozu dla wszystkich 3 szlaków. Wszyscy, którzy spełniają warunki głosowania, głosują wspólnie, gdzie powinien zostać umieszczony wóz



Przykład: Rozstawiany jest pierwszy wóz. Są 3 trasy, na których można go umieścić.

Głosowanie

Zaczynając od gracza, który właśnie rozgrywał turę i zbudował osadę lub miasto, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może wyłożyć jedną lub więcej odkrytych kart wełny lub zboża. Tylko gracze, którzy wyłożyli co najmniej jedną kartę, mogą negocjować na temat tego, gdzie umieścić wóz.



Przykład: Wóz został umieszczony na trasie „A”. Istnieją teraz 4 trasy, na których można umieścić kolejny wóz.

Każda użyta karta liczy się jako jeden głos.

Jeśli jeden gracz ma więcej głosów niż pozostali razem wzięci, decyduje sam.

Jeśli tak nie jest, każdy przydziela swój głos (głosy) do trasy, na której chce umieścić wóz. Głosy jednej osoby nie mogą być przydzielone do kilku pozycji.

Następnie:

1. Jeśli jedna trasa uzyska najwięcej głosów, należy umieścić na niej wóz.
2. Jeśli żadna trasa nie uzyska największej liczby głosów, gracz z największą liczbą głosów wybiera trasę, na której umieszczony zostaje wóz.
3. Jeśli nie ma gracza z największą liczbą głosów, o umieszczeniu wozu decyduje gracz, który rozgrywał swoją turę (nawet jeśli nie brał udziału w głosowaniu).

Następnie wszyscy oddają swoje karty wełny i zboża do banku.

Ważne: Możesz wyłożyć karty do głosowania tylko raz. Późniejsze dokładanie kart jest niedozwolone.

SCENARIUSZE



Przykład: Czerwony i Biały mają po 2 głosy, Niebieski i Pomarańczowy po 0. Pomarańczowy jest aktywnym graczem. Czerwony wybiera trasę A, a Biały trasę B. Nie ma więc tras z największą liczbą głosów. Ponieważ był to koniec tury Pomarańczowego, wybiera on gdzie umieścić nowy wóz.

Zasady dodatkowe

Koniec szlaku handlowego: Jeśli nie możesz już przedłużyć szlaku handlowego wozem, ten szlak kończy się. Kiedy pula dostępnych wozów się wyczerpie, wszystkie 3 szlaki handlowe zostają zamknięte.

Łączenie 2 szlaków handlowych: Kiedy dwa szlaki handlowe zbiegną się na skrzyżowaniu, wraz z dołożeniem kolejnego wozu łączą się i będą dalej jako jeden.

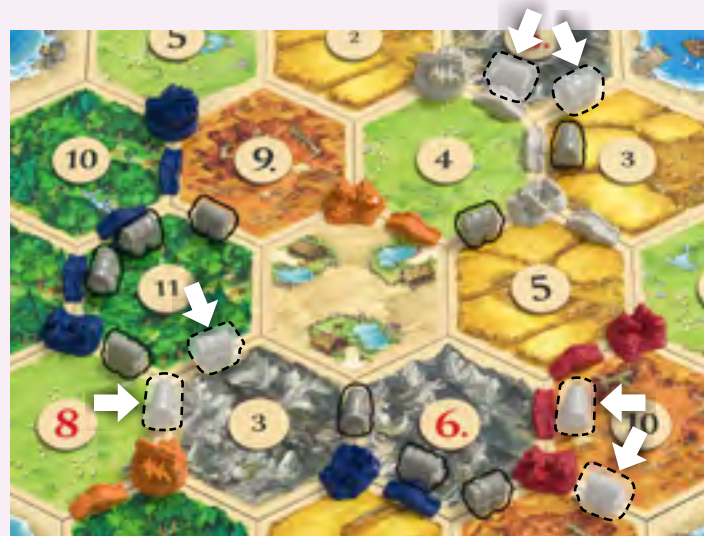
Wozy na trasach sąsiadujących z wodopojem i wybrzeżem: Szlak może również przebiegać po trasach wzdłuż wybrzeża.

Nie możesz umieścić pierwszego wozu szlaku na trasie przy wodopoju. Możesz umieścić na niej wóz, gdy szlak handlowy zawróci.

Korzyści ze szlaków handlowych

Droga biegnąca równolegle do wozu liczy się jako 2 drogi na potrzeby *Najdłuższej drogi handlowej*. Otrzymasz jej kafelek także wtedy, gdy spełnisz wymaganie 5 dróg przez efekt podwojenia, nawet jeśli fizycznie masz ich mniej.

Ulepszanie miast i osad: Osady lub miasta znajdujące się pomiędzy 2 wozami dają 1 dodatkowy punkt zwycięstwa.



Przykład: W grze są 3 szlaki handlowe. Jedna z białych osad i 2 niebieskie osady zapewniają po jednym punkcie zwycięstwa więcej, ponieważ znajdują się pomiędzy dwoma wozami. Ponadto 3 niebieskie drogi i jedna biała droga liczą się podwójnie. W tym momencie rozgrywki jest 6 tras, na których można umieścić wóz (oznaczone strzałkami).

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 12 lub więcej punktów zwycięstwa.

Wskazówki

Wełna jest zwykle najmniej wykorzystywanym zasobem w podstawowym CATANie: *Grze planszowej*. W tym scenariuszu wełna jest jednak ważniejsza, ponieważ możesz jej użyć do wygrania głosowania, a tym samym zdobyć dodatkowych punktów zwycięstwa. Zboże również liczy się jako głos, ale jest potrzebne do budowy częściej niż wełna. Dlatego korzystne jest umieszczenie osady na dogodnym pastwisku w fazie zagospodarowania lub posiadanie go w zasięgu na później.

Łączenie scenariusza

Ten scenariusz możesz łączyć ze wszystkimi wariantami tego rozszerzenia.

CATAN dla dwojga:

Podczas głosowania umieścicie 2 wozy:

- Gdy wygrasz głosowanie, umieszczasz 2 wozy. Muszą przedłużać dwa różne szlaki handlowe.
- W przypadku remisu oboje graczy umieści wóz. Najpierw aktywny gracz 1 wóz, a następnie drugi gracz kolejny wóz.
- Jeśli złodziej miałby zostać wygnany na pustynię, zamiast tego usuń go poza planszę do czasu kolejnej „7” lub karty rycerza.

Wydarzenia Catanu:

Ucieczka złodzieja: usuń złodzieja poza planszę do czasu kolejnej „7” lub karty rycerza.

Największe porty:

Gra toczy się do 13 punktów zwycięstwa.

Najazd barbarzyńców

Dobrobyt Catanu nie pozostaje niezauważony! Przeróżający barbarzyńcy lądują na wybrzeżach, siejąc strach i przerażenie. Nigdy nie wiadomo, gdzie uderzą w następnej kolejności. Początkowo barbarzyńców jest niewielu, ale ich liczba stale rośnie. Na początku rujnują tylko produkcję surowców – ale gdy stają się silniejsi, oblegają osady i miasta!

Ale Catańczycy trzymają się razem. Czy wasi rycerze będą wystarczająco silni, by stawić czoła barbarzyńcom?

🕒 Czas gry: ok. 60–90 minut

Dodatkowe elementy

26 kart rozwoju

Pasowanie

Umieść 1 rycerza na jednej z 6 wolnych tras wokoło zamku.

Wielki rycerz

Mozesz umieścić 1 rycerza na wybranej wolnej trasie.

Zdrada

Zdobądź 2 monety. Przenieś 2 barbarzyńców z 2 różnych pól na 3 inne, niepodzielone pola. Jeśli nie ma wolnych części, liczby barbarzyńców w grze, weź ich z puli.

Pojmanie

Ułóż 1 barbarzyńcę z dowolnego pola i umieść go w osadzie, jako gościa. Jeśli w grze nie ma barbarzyńcy, weź ich z puli i dołóż mony.

Rewers

2 karty pomocy
Najazd barbarzyńców

Najazd barbarzyńców

- Najazd rozpoczyna natychmiast po zbudowaniu osady lub miasta przez dowolnego gracza.
- Wylosuj losowo 3 różne numery pól (pomijając „2”).
- Na poszczególnych z wylosowanych numerów umieść po 1 barbarzyńcę.
- Jeśli na danym polu jest już 1 barbarzyńcy, nie umieszczaj tam kolejnego.
- Gdy umieścisz na danym polu 3 barbarzyńcy, zaskryj je do 3 numerów.

Rewers

2 karty pomocy
Złoto

Wymiana złota

Złoto (jeśli nie dobrane)

Wymiana z bankiem

Wymiana z portem 3:1

Mozesz wymienić złoto z innymi graczami

Rewers

40 złotych monet o wartościach 1 i 5

1 pole zamku

24 rycerzy (po 6 w każdym kolorze)

36 barbarzyńców

2 karty pomocy
Rycerze

Rycerz

- Gdy zagrasz Rozwój, umieść 1 rycerza na wybranej wolnej trasie wokoło pola zamku.
- Jeśli zagrasz Wielekroć, rycerza, umieść 1 rycerza na wybranej wolnej trasie.
- Jeśli rycerz zostanie przemieszczony z pola, który jest już zajęty przez rycerza, 3:1.
- Jeśli 1 rycerz zostanie przemieszczony z pola, który jest już zajęty przez rycerza, 3:1.

Rewers

2 karty pomocy
Walka

Walka z barbarzyńcami

- Jeśli atakujesz danym polem, wybierasz jest więcej rycerzy niż barbarzyńcy, rycerze wygrywają.
- Jeśli barbarzyńcy wygrywają, możesz przemieścić 1 rycerza z pola, który jest już zajęty przez rycerza, do innego pola.
- Jeśli barbarzyńcy wygrywają, możesz przemieścić 1 rycerza z pola, który jest już zajęty przez rycerza, do innego pola.
- Jeśli barbarzyńcy wygrywają, możesz przemieścić 1 rycerza z pola, który jest już zajęty przez rycerza, do innego pola.

Rewers

1 kość z kolorami

Opis scenariusza

Coraz więcej barbarzyńców przybywa na Catan, zajmując pola wybrzeża i blokując ich plony. Mogą również podbić osady i miasta na wybrzeżu, dlatego musisz szkolić swoich rycerzy w zamku, aby móc wysłać ich do walki z hordami najeźdźców.

Przygotowanie

Układ pól terenu: Najpierw ułóż pustynię i zamek jak zilu-
strowano poniżej. W zewnętrznym okręgu, zaznaczonym na szaro, ułóż losowo następujące pola terenu: 2 wzgórze, 2 lasy, 3 pastwiska, 2 pola uprawne, 1 góry. Na potrzeby tego scenariusza te pola nazywamy „polami wybrzeża”.



SCENARIUSZE

Na wewnętrznym obszarze, zaznaczonym na biało, ułóż losowo następujące pola terenu: 1 wzgórze, 1 las, 1 pastwisko, 2 pola uprawne, 2 góry. Jedno z pól lasu pozostaje niewykorzystane – nie jest potrzebne w tym scenariuszu.

Rozmieszczenie żetonów z numerami: Umieść żetony z numerami na planszy tak, jak zilustrowano poniżej.



Umieść po 1 barbarzyńcy na polach wybrzeża z „2” i „12”. Pozostałych barbarzyńców umieść obok planszy.

Potasuj 26 kart rozwoju z tego scenariusza i umieść je w zakrytym stosie w podajniku na karty. Do tego scenariusza nie są potrzebne karty rozwoju z gry podstawowej.

Umieść kość z kolorami na polu zamku, a 8 kart pomocy obok planszy.

Złodziej i *Najwyższa władza rycerska* nie są potrzebne w tym scenariuszu i mogą zostać w pudełku.

Faza zagospodarowania

Każdy gracz umieszcza najpierw osadę, a następnie miasto. Podczas umieszczania miasta za każde sąsiadujące pole terenu zyskujesz tylko 1 surowiec początkowy.

Zasady

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zasadami dodatkowymi:

W skrócie:

1. Lądowanie barbarzyńców (gdy gracz zbuduje osadę lub miasto).
2. Natychmiastowe ujawnienie i rozpatrzenie kart rozwoju (faza handlu i budowy).
3. Umieszczenie rycerzy (przy zakupie kart rozwoju *Pasowanie* lub *Wielki rycerz*).
4. Ruch rycerzy (na koniec tury, po fazie handlu i budowy)
5. Wygnanie barbarzyńców (koniec tury).

1. Lądowanie barbarzyńców

Najazd barbarzyńców

Za każdym razem, gdy ktoś zbuduje osadę lub miasto, natychmiast po zakończeniu budowy następuje najazd barbarzyńców:

Przerwij swoją turę i wykonaj trzy rzuty kośćmi. Przerzucaj „7” oraz już uzyskane wyniki, dopóki nie uzyskasz trzech różnych numerów.

Po każdym rzucie umieść barbarzyńcę na polu wybrzeża z wyrzuconym numerem. Jeśli pole wybrzeża jest już zajęte przez 3 barbarzyńców, nie umieszczaj na nim kolejnego. Taki wynik nie ma efektu, nie powtarzaj rzutu.

Podbój pola wybrzeża

Gdy tylko umieścisz trzeciego barbarzyńcę na polu wybrzeża, odwróć (zakryj) żeton z numerem tego pola.

Takie pole nie przynosi zysków po wyrzuceniu jego numeru. Ponieważ żeton z numerem został odwrócony, nie możesz też umieścić na tym polu wybrzeża kolejnych barbarzyńców.

Nie możesz budować dróg na trasach na krawędziach takiego pola, osad na jego skrzyżowaniach, ani rozbudowywać znajdujących się już przy nim osad w miasta.

Barbarzyńcy podbijają osady i miasta

Osada lub miasto jest uważane za podbite i nie daje już punktów zwycięstwa, gdy jest otoczone wyłącznie morzem lub podbitymi przez barbarzyńców polami wybrzeża.

Jeśli taka osada lub miasto sąsiaduje z portem, nie możesz już z niego korzystać. Aby pokazać, że osada lub miasto zostało podbite, należy położyć je bokiem.

Ponieważ pustyni i pola zamku nie da się podbić, osady i miasta przy tych polach są bezpieczne.

Gdy wszyscy barbarzyńcy najadą Catan, tj. nie będzie już barbarzyńców w puli, nie rzucaj już kośćmi najazdu barbarzyńców.



Przykład: Czerwony wyrzuca „3” jako pierwszy numer i umieszcza barbarzyńcę na polu wybrzeża z „3” (A).

Czerwony wyrzuca „9” jako swój drugi numer i umieszcza barbarzyńcę na polu wybrzeża z „9” (B). Obecnie na tym polu znajduje się 3 barbarzyńców, więc zostaje ono podbite. Czerwony odwraca żeton z numerem na drugą stronę. Czerwona osada również zostaje podbita, ponieważ nie graniczy z żadnym niepodbitym polem terenu. Czerwony kładzie ją na boku.

Następnie czerwony wyrzuca „7” i musi powtórzyć rzut.

Następnie Czerwony wyrzuca „3”. Ponieważ „3” wypadło jako pierwszy numer, Czerwony powtarza rzut.

Czerwony wyrzuca teraz „8”. Pole z „8” zostało już podbite (żeton z numerem został już odwrócony), więc Czerwony nie umieszcza kolejnego barbarzyńcy.

Czerwony wyrzucił teraz w sumie 3 różne numery i umieścił 2 barbarzyńców.

2. Natychmiastowe ujawnienie i rozpatrzenie kart rozwoju

Gdy kupisz kartę rozwoju, musisz ją natychmiast odsłonić i wykonać instrukcje na karcie. W swojej turze możesz zakupić dowolną liczbę kart rozwoju, jednak musisz je wszystkie rozpatrzyć w tej samej turze, w kolejności zakupu.

Zagrane karty rozwoju odkłada się na stos kart odrzuconych. Gdy karty rozwoju się wyczerpią, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową talię kart rozwoju.

3. Umieszczenie rycerzy

Za pomocą kart rozwoju *Pasowanie* i *Wielki rycerz* bierzesz rycerza z puli i umieszczasz go na planszy.

Po zagranii *Pasowania* umieść rycerza na lub obok wolnej trasy na krawędzi pola zamku.

Po zagranii *Wielkiego rycerza* umieść rycerza na dowolnej wolnej trasie.



4. Ruch rycerzy

Pod koniec swojej tury, po fazie handlu i budowy, możesz poruszyć każdego ze swoich rycerzy maksymalnie o 3 trasy.

Jeżeli w trakcie swojej tury umieściłeś rycerza na trasie pola zamku, musisz go stamtąd poruszyć.

Płacąc 1 zboża, możesz poruszyć 1 rycerza o 2 trasy dalej (łącznie do 5). Jeśli chcesz przesunąć kilku rycerzy o 5 tras, musisz zapłacić 1 zboża za każdego z nich.

Podczas ruchu możesz mijać rycerzy, osady i miasta swoje oraz innych graczy. Możesz również poruszać rycerzy po trasach zajętych drogami twoimi lub innych graczy.

Ruch rycerza nie może się zakończyć na innym rycerzu, własnym lub cudzym. Ruch nie może zakończyć się również na trasie pola zamku.

5. Wygnanie barbarzyńców

Po każdej turze sprawdzaj, czy są jakieś pola wybrzeża, na których rycerze mogą pokonać barbarzyńców. Zacznij od pola znajdującego się na lewo od pola zamku, a następnie sprawdź wszystkie pozostałe pola, jedno po drugim, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Rycerze pokonują barbarzyńców, jeśli na trasach otaczających pole wybrzeża znajduje się więcej rycerzy, niż barbarzyńców na danym polu.

SCENARIUSZE

Pojmanie barbarzyńców

Pokonani barbarzyńcy z wybrzeża stają się jeńcami. Podzielcie ich między siebie według następujących zasad:

- Jeżeli ktoś pokonał barbarzyńców sam swoimi rycerzami, otrzymuje wszystkich jeńców.
- Jeżeli w wygnaniu brało udział kilku graczy, każdy uczestnik otrzymuje 1 jeńca. Jeśli nie ma wystarczającej liczby jeńców dla wszystkich, rzucać obiema kośćmi za jeńców. Gracz (lub gracze) z najwyższym numerem otrzymuje 1 jeńca. Każdy, kto nie otrzymał jeńca, otrzymuje 3 złota jako rekompensatę. W przypadku remisu rzucajcie ponownie.
- Jeżeli po rozdzieleniu jeńców pozostanie 1 jeniec, przydziela się go graczowi, która przyczynił się do zwycięstwa największą liczbą rycerzy. Jeśli nie ma takiej osoby, rzućcie kostką za jeńca. Kto wygra, otrzymuje go, kto przegra, otrzymuje 3 złota.

Każdych twoich 2 jeńców zapewnia 1 punkt zwycięstwa.



Przykład: Czerwony przesuwa rycerza o 2 trasy na trasę podbitego pola (A). Oznacza to, że 4 rycerzy staje naprzeciw 3 barbarzyńców. Barbarzyńcy zostali pokonani. Czerwony i Niebieski dzielą się zwycięstwem i każdy otrzymuje po jednym barbarzyńcy jako jeńcu. Czerwony otrzymuje trzeciego barbarzyńcę, ponieważ przyczynił się do zwycięstwa większą liczbą rycerzy.

Wygnanie 3 barbarzyńców z pola

Po pokonaniu barbarzyńców na polu z 3 barbarzyńcami, zostaje ono odbite. Odwróć żeton z numerem liczbą do góry. Pole znów przynosi zyski, gdy wyrzuci się jego numer. Od tej pory barbarzyńcy będą mogli ponownie lądować na tym polu podczas swoich najazdów.

Wszystkie osady i miasta na odzyskanym polu wybrzeża zostają odbudowane i ponownie zapewniają punkty zwycięstwa.



Przykład: Barbarzyńcy zostali wygnani. Czerwona osada została odbudowana i ponownie działa w normalny sposób. Odwracasz również żeton z numerem liczbą do góry.

Utrata rycerzy po wygranej

Wszyscy uczestnicy zwycięstwa nad barbarzyńcami sprawdzają, czy stracili rycerzy:

Jeden ze zwycięzców rzuca kością kolorów i kładzie ją na polu zamku. Następnie porównajcie wyrzucony kolor z oznaczeniami na polu zamku. Wskazane w ten sposób trasy określają, których rycerzy należy usunąć. Każdy gracz traci rycerzy znajdujących się na trasach rozpatrywanego pola, odpowiadających położeniem tym wskazanym przez wyrzucony kolor. Dany gracz umieszcza tych rycerzy w swojej puli i otrzymuje 3 złota za każdego z nich.



Przykład: Po zwycięstwie nad barbarzyńcami rzut kością kolorów określa jacy rycerze polegli. Wypada brązowy. Czerwony i niebieski rycerz stoją na trasach odpowiadających brązowemu kolorowi. Ci rycerze przepadają i wracają do puli. W ramach rekompensaty gracze będący ich właścicielami otrzymują po 3 złota.

Wynik „7”

Jeśli wyrzucisz „7”, bierzesz losowy surowiec (nie złoto) od innego gracza. Nawet jeśli złodziej nie bierze udziału w grze, nadal obowiązuje zasada, że jeśli masz w ręku więcej niż 7 kart, musisz oddać ich połowę.

Złoto

W swojej turze możesz kupić dowolny surowiec z banku za 2 złota, maks. dwa razy.

Możesz zdobyć złoto korzystając z portów i handlując z innymi.

Wydarzenia Zdrada i Pojmanie

Efekty tych wydarzeń zamiast na złodzieja wpływają w tym scenariuszu na barbarzyńców – usuwasz ich z pól wybrzeża i/lub umieszczasz na innych polach. Jeżeli usuniesz barbarzyńcę z podbitego pola (takiego, na którym znajduje się 3 barbarzyńców), odbijasz je ze wszystkimi tego konsekwencjami: sąsiadująca podbita osada lub miasto zostaje odbudowana, odwracasz żeton na stronę z liczbą, a pole ponownie przynosi zyski do jego kolejnego podbicia.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 12 lub więcej punktów zwycięstwa.

Wskazówki

Aby wygrać ten scenariusz, powinieneś rekrutować rycerzy. Będziesz ich potrzebować, aby przepędzić barbarzyńców z pól graniczących z twoimi osadami i miastami. Możesz także wykorzystać rycerzy do wzięcia jeńców, co zapewni ci punkty zwycięstwa.

Nie osiągniesz tych celów sam, dlatego powinieneś współpracować z innymi graczami – najlepiej takimi, którzy nie są zbyt blisko zwycięstwa.

Łączenie scenariusza

Ten scenariusz możesz łączyć ze wszystkimi wariantami tego rozszerzenia.

CATAN dla dwójga:

- Rycerz w neutralnym kolorze to „Błądny rycerz” i mogą go używać obaj gracze. Gdy tylko ktoś zbuduje swojego pierwszego rycerza, umieszcza Błędnego rycerza na jednej z tras pola zamku. W swojej turze gracz najpierw porusza swojego rycerza (rycerzy), a następnie Błędnego rycerza. Błądny rycerz pozostaje na planszy przez całą grę. Nie usuwa się go nawet wtedy, gdy kość z kolorami wskaże jego trasę po wygnaniu barbarzyńców.
- Kiedy po zbudowaniu własnej osady postawisz również neutralną, rozpatrujesz dwa najazdy barbarzyńców. Rzuć osobno najpierw za swoją osadę, a następnie za neutralną.
- Ponieważ złodziej nie bierze udziału w grze, żeton handlu można wydawać na poruszanie barbarzyńców. Gracz, który ma mniej lub tyle samo punktów zwycięstwa co przeciwnik, płaci 1 żeton handlu, natomiast gracz, który ma więcej punktów zwycięstwa, płaci za taki ruch 2 żetony handlu.
- Jeśli po odniesieniu zwycięstwa jest zbyt mało jeńców dla wszystkich, a w walce brał udział Błądny rycerz, z góry uznaje się, że wynik jego rzutu to „3”. W związku z tym nie trzeba za niego rzucać.
- Jako rekompensatę za utratę rycerza otrzymujesz 2 złota i 1 żeton handlu zamiast 3 złota.

Wydarzenia Catanu:

W tym scenariuszu nie ma złodzieja ani Najwyższej władzy rycerskiej. Dlatego też następujące wydarzenia działają inaczej:

- Rozbój: Każdy, kto ma więcej niż 7 kart surowców, odrzuca połowę. Gracz, który odkrył tę kartę, bierze 1 losową kartę z ręki dowolnego innego gracza.
- Ucieczka złodzieja: Ponieważ nie ma złodzieja, wydarzenie nie ma żadnego efektu.
- Konflikt: Gracz, który jako jedyny ma na planszy najwięcej rycerzy, bierze 1 losową kartę z ręki dowolnego innego gracza.

Największe porty:

Gra toczy się do 13 punktów zwycięstwa.

SCENARIUSZE

Kupcy i barbarzyńcy

Większość barbarzyńców została wypędzona, a na Catanie znów zapanował pokój. Teraz musisz tylko naprawić szkody wyrządzone przez barbarzyńców. Zamek został poważnie uszkodzony, ale jego odbudowa przebiega szybko. Pozostało już tylko wykonanie witraży i nowych marmurowych posągów. Marmur trzeba przywieźć z kamieniołomu, piasek dostarczyć do huty szkła, a szkło dowieźć do zamku, potrzebne są też narzędzia. Na szlakach Catanu panuje duży ruch, bo każdy chce zarobić na transporcie przedmiotów. Za każdy transport płacimy szczerym złotem! Całe przedsięwzięcie utrudnia jeszcze tylko garstka pozostałych barbarzyńców.

🕒 Czas gry: ok. 90 minut

Dodatkowe elementy

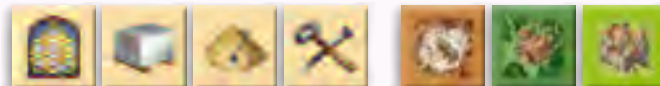
3 pola terenu



4 rycerzy
(po 1 w każdym kolorze)



36 żetonów towarów (po 12 na rodzaj)



Przód

Tył

4 wozy (po 1 w każdym kolorze)



3 barbarzyńców

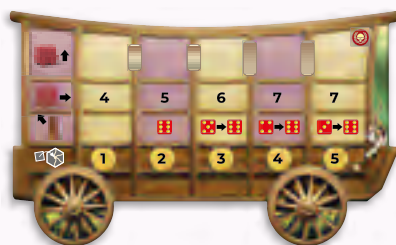


25 kart rozwoju



Rewers

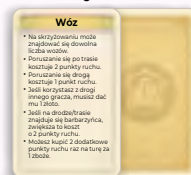
4 planszeczki wozów



40 złotych monet
o wartościach
1 i 5

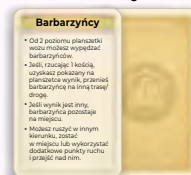


2 karty pomocy
Wozy



Rewers

2 karty pomocy
Barbarzyńca



Rewers

2 karty pomocy
Złoto



Rewers

Opis scenariusza

Trzeba odbudować zamek! W tym celu musisz przetransportować szkło i kamienne bloki na pole zamku, piasek do huty szkła, a narzędzia do kamieniołomu. Za każdą zrealizowaną dostawę otrzymasz złoto i punkty zwycięstwa.

W tym scenariuszu najważniejsze są 3 nowe pola terenu, służące jako pola docelowe dla transportu towarów.

Przygotowanie

Umieść 3 nowe pola terenu w ramce, jak zilustrowano obok. Pola te musisz ułożyć w taki sposób, aby boki bez tras były zwrócone w stronę morza. Z pól terenu gry podstawowej odłóż pustynię, 1 pole uprawne i 1 pastwisko. Potrzebujesz więc 3 wzgórz, 4 lasów, 3 pastwisk, 3 pól uprawnych i 3 gór. Rozmieść je losowo.





Żetony z numerami: Odłóż „2” i „12”, nie będą potrzebne. Pozostałe żetony z liczbami ułóż w kolejności alfabetycznej, jak w grze podstawowej. Pomiń 3 pola docelowe i nie umieszczaj na nich żadnych żetonów z numerami.

Posortuj żetony towarów według ich tylnej strony (budynków). Utwórz 3 stosy. Potasuj każdy stos i połóż je zakryte obok odpowiadających pól docelowych (jak zilustrowano).

Umieść 3 barbarzyńców na trasach oznaczonych czarnymi X.

Potasuj karty rozwoju tego scenariusza i umieść je w podajniku na karty. W tym scenariuszu nie potrzebujesz kart rozwoju z gry podstawowej.

Złodziej i *Najdłuższa droga handlowa* nie są potrzebne w tym scenariuszu i mogą zostać w pudełku.

Położ 6 kart pomocy obok planszy.

Rozdaj każdemu graczowi po 1 planszette wozu, 1 wóz w odpowiednim kolorze, 1 rycerza w odpowiednim kolorze i 5 złota. Położ planszette wozu przed sobą i postaw rycerza na pierwszym polu od lewej.



Faza zagospodarowania

Każdy gracz umieszcza najpierw osadę, a następnie miasto. Gdy umieścisz już swoje miasto, umieść swój wóz obok niego. Podczas umieszczania miasta za każde sąsiadujące pole terenu zyskujesz tylko 1 surowiec początkowy.

Zasady

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zasadami dodatkowymi:

Pola docelowe

Na środku każdego pola docelowego znajduje się skrzyżowanie z budynkiem. Do tego budynku prowadzą 4 trasy.

Do pól docelowych stosują się następujące zasady:



- Możesz budować drogi na trasach według zwykłych zasad.
- Nie możesz zbudować żadnej osady na środkowym skrzyżowaniu pola docelowego (A).
- Nie możesz budować dróg na trzech trasach pola docelowego graniczących z morzem.
- Możesz budować osady/miasta na 4 pozostałych skrzyżowaniach, z zachowaniem zasady odstępu.



Przykład: Trzy z czterech tras pola docelowego zostały zbudowane drogami przez Niebieskiego i Czerwonego. Na skrzyżowaniu centralnym (A) nigdy nie wolno budować osady. Na brzegach pola docelowego wzdłuż 3 tras nie wolno budować dróg.

Faza ruchu

Pod koniec swojej tury, po fazie handlu i budowy, możesz poruszyć swój wóz. Obowiązują następujące zasady:

- Na skrzyżowaniu lub obok niego może znajdować się dowolna liczba wozów.
- Wozy poruszają się wzdłuż tras od skrzyżowania do skrzyżowania. Poruszenie się z jednego skrzyżowania na sąsiednie kosztuje punkty ruchu.
- Na początku gry dysponujesz 4 punktami ruchu. Możesz zwiększyć tę liczbę, ulepszając planszette wozu.
- Ruch po trasie (bez drogi) kosztuje 2 punkty, ruch po własnej drodze 1 punkt. Ruch drogą innego gracza również kosztuje 1 punkt ruchu, ale musisz wtedy zapłacić właścicielowi drogi 1 złoto, aby z niej skorzystać.

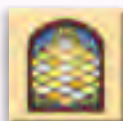
SCENARIUSZE

- Jeżeli na drodze lub trasie stoi barbarzyńca, zwiększa to koszt ruchu o 2 dodatkowe punkty.
- Punkty ruchu przepadają, jeśli potrzebujesz więcej punktów ruchu niż masz obecnie, aby dotrzeć wozem do sąsiedniego skrzyżowania. Gdy dotrzesz wozem do pola docelowego, ruch się kończy – wszelkie dodatkowe punkty ruchu przepadają. Niewykorzystane punkty przepadają, możesz też dobrowolnie zrezygnować z ich użycia.
- Raz na turę: płacąc 1 zboże, możesz kupić 2 punkty ruchu i wydłużyć ruch. Możesz to zrobić, nawet jeśli już się poruszyłeś.

Zdobycie pierwszego zlecenia i kolejnych zleceń

Poruszając swój wóz po raz pierwszy, masz możliwość udać się na dowolne z trzech pól docelowych.

Gdy po raz pierwszy dotrzesz do pola docelowego, nie otrzymasz żadnego złota, ponieważ nie posiadasz jeszcze żetonu towaru, który mógłbyś tam dostarczyć. Weź wierzchni żeton towaru ze stosu pola docelowego i odwróć go. Na froncie pokazany jest jeden z 4 różnych towarów:



Szkło



Narzędzia

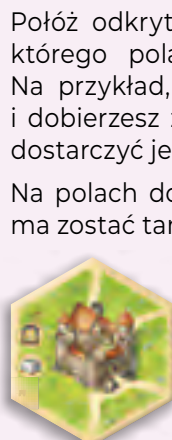
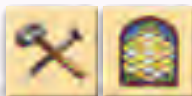
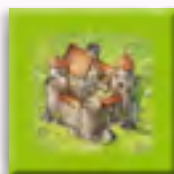
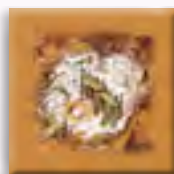
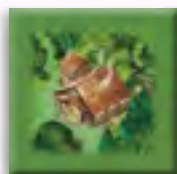


Piasek



Marmur

Każde pole docelowe zapewnia jeden z dwóch towarów:



Zamek

Do odbudowy zamku wymagane są marmur i szkło. Zamek dostarcza narzędzia i piasek.



Kamieniołom

W kamieniołomie potrzebne są narzędzia, a produkowany jest tam marmur i piasek.



Huta szkła

Huta szkła potrzebuje piasku, by wyprodukować szkło i narzędzia.

Możesz wykonać tylko jedno zlecenie na raz. Dopiero po jego ukończeniu możesz dobrać nowy żeton towaru.

Wykonanie zlecenia

Jeżeli dotarłeś wozem na pole docelowe (na skrzyżowanie z budynkiem), na które masz dostarczyć towary, to wypełniłeś zlecenie.

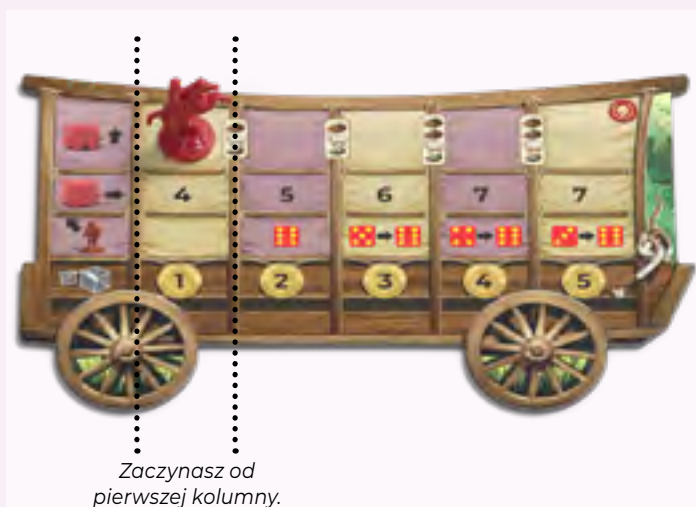
Odwróć żeton towaru na drugą stronę (stronę budynku skierowaną do góry). Żeton jest teraz wart 1 punkt zwycięstwa.

W zależności od poziomu twojego wozu, otrzymasz dodatkowo od 1 do 5 złota.

Jako ostatnią akcję swojej tury odkrywasz nowy żeton towaru z pola docelowego, do którego właśnie dotarłeś. Przedstawione towary wskazują nowe pole docelowe.

Ulepszanie planszетки wozu

Planszетка symbolizuje twój wóz zaopatrzeniowy i pokazuje jego statystyki.



Zaczynasz od pierwszej kolumny.

Punkty ruchu



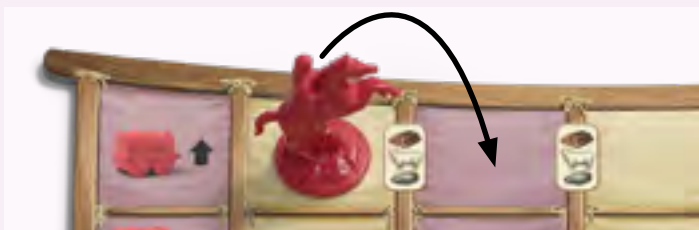
Wynik rzutu kostką dla przepędzania barbarzyńców



Nagroda za wykonane zlecenia

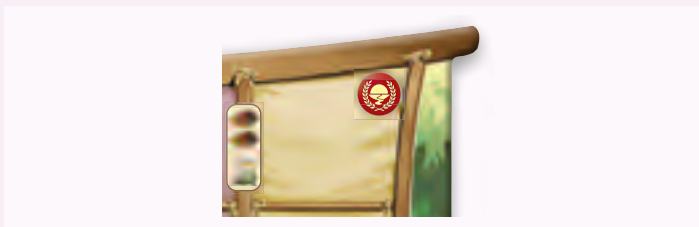


Jeśli chcesz ulepszyć swoją planszетkę, podczas fazy handlu i budowy zapłać koszty wskazane między figurką rycerza a następną wolną kolumną



Przesuń swojego rycerza o jedną pozycję w prawo.

Jeśli maksymalnie ulepszyłeś swoją planszетkę, zapewnia 1 punkt zwycięstwa



Barbarzyńcy

Ruch barbarzyńców

Jeśli poruszasz wóz trasą lub drogą blokową przez barbarzyńcę, potrzebujesz 2 dodatkowych punktów ruchu (trasa + barbarzyńca = 4 punkty ruchu; droga + barbarzyńca = 3 punkty ruchu).

Jeśli nie masz wystarczającej liczby punktów ruchu, aby poruszyć się przez barbarzyńcę, możesz zmarnować pozostałe punkty ruchu i pozostać na skrzyżowaniu przed barbarzyńcą lub wykorzystać pozostałe punkty ruchu, aby poruszyć się w innym kierunku.

Przepędzanie barbarzyńców

Od drugiego poziomu rozwoju twojej planszетки wozu, możesz podejmować próby przepędzania barbarzyńców. Aby to zrobić, zatrzymaj wóz na skrzyżowaniu przed barbarzyńcą i rzuć 1 kostką. Jeśli uzyskasz wynik wskazany dla poziomu rozwoju twojego wozu, odpędzasz barbarzyńcę. Przenieś go na inną trasę lub drogę, a następnie porusz swój wóz o pozostałe punkty ruchu.

Jeśli uzyskasz inny wynik, nie przepędzisz barbarzyńcy i musisz pozostać na skrzyżowaniu lub ruszyć w innym kierunku.

Jeśli przepędzisz barbarzyńcę i umieścisz go na drodze innego gracza, nie bierzesz od niego karty surowca – w przeciwieństwie do sytuacji, w której wyrzucisz „7”.



Przykład: Czerwony ulepszył wóz do trzeciego poziomu. Jeśli wyrzuci 5 lub 6, wypędza barbarzyńcę i umieszcza go w innym miejscu. W przypadku innych wyników na kości nie mógłby przepędzić barbarzyńcy.

Uwaga: Możesz budować drogi na trasach blokowanych przez barbarzyńców. Na każdej drodze lub trasie w dowolnym momencie może stać tylko jeden barbarzyńca.

SCENARIUSZE

Wynik „7”

Jeśli wyrzucisz „7”, przenosisz 1 z 3 barbarzyńców na inną trasę lub drogę.

Jeśli przeniesiesz barbarzyńcę na drogę, bierzesz 1 losową kartę surowca (nie złoto) od właściciela drogi.

Nawet jeśli złodziej nie bierze udziału w grze, wciąż obowiązuje zasada, że gracz, który ma więcej niż 7 kart na ręce, musi odrzucić połowę.

Wyniki „2” oraz „12”

Wyniki „2” i „12” należy przerzucać.

Złoto

W swojej turze możesz kupić dowolny surowiec z banku za 2 złota, maks. dwa razy.

Możesz zdobyć złoto, korzystając z portów i handlując z innymi.

Złoto nie jest surowcem i dlatego nie jest brane pod uwagę przy wyrzuceniu „7”.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 13 lub więcej punktów zwycięstwa.

Wskazówki

Budowa dróg jest w tym scenariuszu bardzo ważna. Im więcej własnych dróg możesz wykorzystać do przemieszczenia swojego wozu, tym szybciej możesz transportować towary i tym mniej złota musisz płacić za korzystanie z dróg innych graczy.

Upewnij się, że masz wystarczające rezerwy złota. W przeciwnym wypadku możesz utknąć ze swoim wozem pomiędzy cudzymi drogami i nie będziesz mógł ruszyć dalej bez opłat. Jeśli nikt inny nie korzysta z twoich dróg i nie płaci ci złotem, jedyną opcją pozostaje handel złotem z innymi lub wymiana zasobów na złoto za pośrednictwem banku lub portu.

Łączenie scenariusza

Ten scenariusz możesz łączyć ze wszystkimi wariantami tego rozszerzenia.

CATAN dla dwojga:

Korzystając z dróg neutralnych, płacisz połowę całkowitej ilości złota bankowi (zaokrąglając w górę), a drugą połowę przeciwnikowi (zaokrąglając w dół).

Zamiast wysłać złodzieja na pustynię żetonem handlu, przenosisz barbarzyńcę na trasę (nie drogę).

Za zrealizowanie zlecenia na polu docelowym otrzymujesz 1 żeton handlu.

Wydarzenia Catanu:

Usuń z talii karty z numerami „2” oraz „12”. W tym scenariuszu nie ma złodzieja ani Najdłuższej drogi handlowej. Dlatego też następujące wydarzenia mają inny efekt:

- **Rozbój:** Każdy, kto ma więcej niż 7 kart surowców, odrzuca połowę. Przenieś barbarzyńcę na inną trasę lub drogę. Jeśli przeniesiesz barbarzyńcę na drogę, kradniesz od właściciela drogi 1 losową kartę.
- **Ucieczka złodzieja:** Ponieważ nie ma złodzieja, wydarzenie nie ma żadnego efektu.
- **Trzęsienie ziemi:** Poruszając wóz przez drogę leżącą bokiem, potrzebujesz 2 punktów ruchu, tak jak w przypadku trasy.

Największe porty:

Gra toczy się do 14 punktów zwycięstwa.