

CATAN[®]

MIASTA I RYCERZE

DODATEK DLA 5-6 GRACZY

INSTRUKCJA

Wprowadzenie

Ten dodatek daje możliwość gry w CATAN: Miasta i rycerze 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 dodatek Miasta i rycerze.

Zawartość

2 tabele rozbudowy miasta



12 rycerzy

(po 6 w każdym kolorze)



12 hełmów



6 znaczników



6 nakładek metropolii

(po 3 w każdym kolorze)



6 murów miejskich

(po 3 w każdym kolorze)



18 kart towarów



6x papier, 6x sukno, 6x monety Rewers

2 karty przeglądu akcji



Rewers

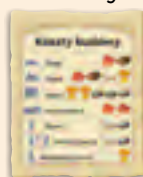
2 znaczniki zamków z podstawkami



2 pudełka na figurki



2 kafelki kosztów budowy

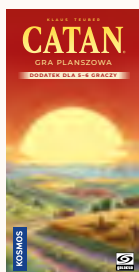


2 żetony punktów zwycięstwa



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 (właściwe okładki widoczne poniżej). Można go łączyć z wcześniejszymi wydaniem zawierającymi plastikowe elementy, które ukazały się po 2011 roku, ale będą wtedy występowały różnice graficzne w wykonaniu poszczególnych elementów.



Przygotowanie

Budowa planszy

Złóż planszę zgodnie z instrukcją *dodatku dla 5-6 graczy* do podstawowej wersji gry CATAN. Wymień większą część ramki 3:1 na ramkę 3:1 z torem dla barbarzyńców.

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)

Ilustracja okładkowa: Quentin Regnes

Ilustracje: Eric Hibbeler

Opracowanie graficzne: Michaela Kienle, Sabina Condirolli

Projekty figurek: Andreas Klober

Grafika 3D: Andreas Resch

Opracowanie techniczne produktu: Monika Schall

Zarządzanie projektem i redakcja: Jasmin Balle

Redakcja: Arnd Fischer, Tina Landwehr-Rödde

Redakcja pierwszej edycji: Reiner Müller

Rozwój gry: zespół CATAN

© 1998, 2025 KOSMOS

Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart
Germany

© 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.

Wyprodukowano w Niemczech.

Art.-Nr.: 685133

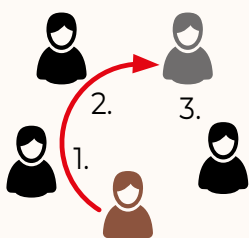
Początkowa kolejność graczy

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

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

5 GRACZY

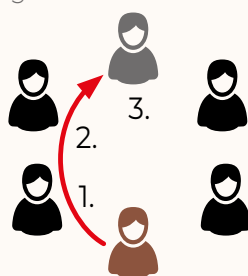
Trzeci gracz na lewo od gracza A = Zamek 2



Gracz A = Zamek 1

6 GRACZY

Trzeci gracz na lewo od gracza A = Zamek 2



Gracz A = Zamek 1

Faza zagospodarowania

Fazę zagospodarowania przeprowadź według normalnych zasad *Miast i rycerzy*.

Przebieg gry

Zachowaj podstawowe zasady gry CATAN oraz rozszerzenia *Miasta i rycerze*, z jednym wyjątkiem: w ramach jednej tury zawsze rozgrywają swoje akcje dwaj gracze, posiadający zamek „1” oraz zamek „2”.

Gracz z zamkiem „1” rozgrywa swoją turę jako pierwszy: rozpatruje wydarzenie i fazę zysków, a następnie może handlować i budować. Może także mobilizować, trenować, przenosić i wypierać rycerzy, rozbudowywać miasta za pomocą towarów i zagrywać karty postępu. Po zakończeniu swoich akcji przekazuje zamek „1” i kości graczowi po lewej.

Następnie gracz z zamkiem „2” rozgrywa swoją turę z pewnymi modyfikacjami: może handlować jedynie z bankiem (ale nie z innymi graczami) i budować, mobilizować, trenować, przenosić i wypierać rycerzy, rozbudowywać miasta za pomocą towarów i zagrywać karty postępu (ale NIE Alchemika). Po zakończeniu swoich akcji przekazuje zamek „2” graczowi po lewej, kończąc turę.

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

Przegląd akcji

Gracz z zamkiem 1



- rzut kośćmi, wydarzenia i zyski (obowiązkowe!)
- handel z bankiem i innymi graczami
- budowa (drogi, osady, miasta, rycerze, mury miejskie)
- mobilizacja/trening/przemarsz/wyparcie rycerzy
- rozbudowa miasta z użyciem towarów
- zagranie 1 karty postępu

Gracz z zamkiem 2



- handel z bankiem (ale nie z innymi graczami)
- budowa (drogi, osady, miasta, rycerze, mury miejskie)
- mobilizacja/trening/przemarsz/wyparcie rycerzy
- rozbudowa miasta z użyciem towarów
- zagranie 1 karty postępu