

KLAUS TEUBER

CATAN[®]

ODKRYWCY I PIRACI

ROZSZERZENIE

INSTRUKCJA



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

Spis treści

Informacje o rozszerzeniu	2	Scenariusz 1 – Ziemia na horyzoncie!	12
Zawartość	3	Scenariusz 2 – Obozy piratów	13
Instrukcja składania wkładki	4	Scenariusz 3 – Ryby dla Catanu	17
Przygotowanie ogólne	5	Scenariusz 4 – Przyprawy dla Catanu	20
Zasady ogólne	6	Scenariusz 5 – Odkrywczy i piraci	23

KOSMOS





Wyrusz na spotkanie nowej przygody!

W pięciu scenariuszach z tego rozszerzenia stawisz czoła różnym misjom. Odkrywaj swoimi statkami nowe wyspy i buduj tam osady. Podbijaj obozy piratów, łów ryby i dostarczaj je Radzie Catanu lub handluj cennymi przyprawami od tajemniczych mieszkańców Wyspy Przypraw. W ostatnim scenariuszu będziesz mógł podjąć się nawet wszystkich trzech misji!

Informacje o rozszerzeniu

Rozszerzenie *Odkrywcy i piraci* składa się z kilku nawiązujących do siebie scenariuszy. W każdym z nich musisz zbadać nieznane morze i założyć osady na nowo odkrytych wyspach. Z tym właśnie zadaniem zmierzysz się w pierwszym scenariuszu, który służy jako wprowadzenie do najważniejszych zasad tego rozszerzenia.

W kolejnych scenariuszach otrzymasz dodatkowe zadania (misje). Będziesz musiał podbijać obozy piratów, łowić ryby i dostarczać je do Rady Catanu albo handlować przyprawami od tajemniczych mieszkańców Wyspy Przypraw.

Na początku instrukcji opisano podstawowe zasady ogólne dotyczące wszystkich scenariuszy, a następnie dodatkowe zasady ogólne stosowane w scenariuszach 2-5. Dalej znajdują się zasady dla poszczególnych scenariuszy.

Każdy kolejny scenariusz, zaczynając od drugiego, wprowadza nową misję wraz z opisem dotyczących jej zasad. Dlatego zalecamy rozgrywanie wszystkich scenariuszy po kolei.

Uwaga do różnych wydań

Od czasu premiery w 1995 roku seria gier CATAN wraz z jej dodatkami przeszła kilka zmian. To rozszerzenie jest zgodne tylko z nową edycją gry CATAN (właściwa okładka widoczna obok). Można je łączyć z wcześniejszymi wydaniem zawierającymi plastikowe elementy, które ukazały się po 2011 roku, ale będą wtedy występowały różnice graficzne w wykonaniu poszczególnych elementów.



© 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 Kienle
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
Redakcja pierwszej edycji: Reiner Müller

© 2013, 2025 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart,
Germany

Wyprodukowano w Niemczech.

Art.-Nr.: 685164

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: Łukasz Chelmecki
Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki
Korekta: Łukasz Tkaczyk



Zawartość

16 osad portowych
(po 4 każdym kolorze)



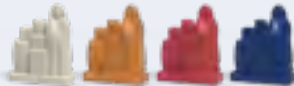
36 jednostek
(po 9 w każdym kolorze)



12 statków
(po 3 w każdym kolorze)



8 odkrywców
(po 2 w każdym kolorze)



12 znaczników
(po 3 w każdym kolorze)



4 statki pirackie (po 1 w każdym kolorze)



6 ławic ryb



24 worki przypraw



40 złotych monet o wartości 1

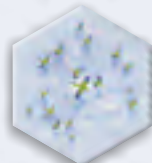


36 złotych monet o wartości 3



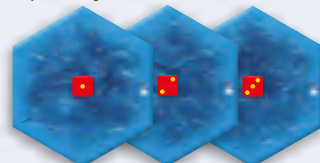
Elementy z zielonymi papugami na rewersie:

3 pola złotonośnych rzek



Rewers

3 pola ryb



3 pola przypraw

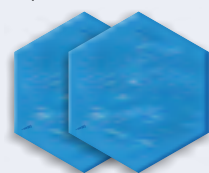


6 pól terenu



1x wzgórze, 1x las, 1x pastwisko,
1x pole uprawne, 2x góry

2 pola morza



6 żetonów z numerami



Rewers

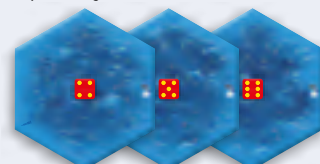
Elementy z brązowymi gęsiami na rewersie:

3 pola złotonośnych rzek



Rewers

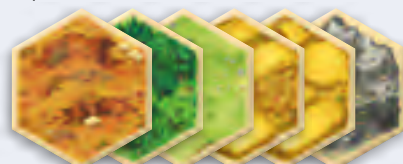
3 pola ryb



3 pola przypraw

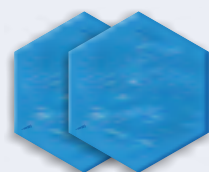


6 pól terenu



1x wzgórze, 1x las, 1x pastwisko,
2x pole uprawne, 1x góry

2 pola morza

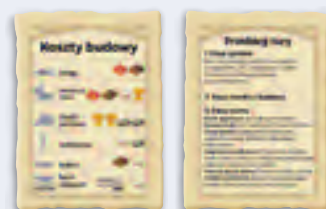


6 żetonów z numerami



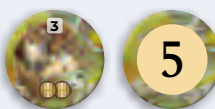
Rewers

4 kafelki kosztów budowy



Rewers

6 obozów piratów



Rewers

3 kafelki misji i 3 kafelki specjalne



Obozy piratów



Ryby dla Catanu

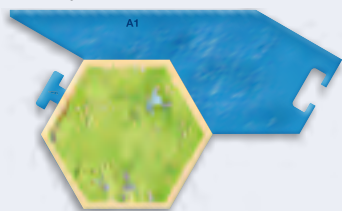


Przyprawy dla Catanu

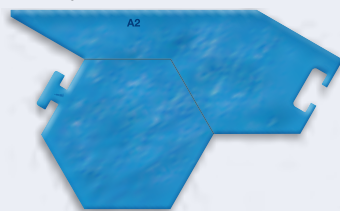


15 części ramki i morza

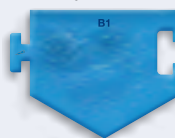
1x część ramki A1



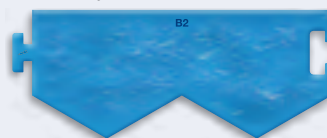
1x część ramki A2



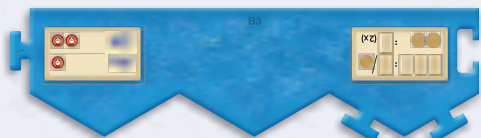
2x część ramki B1



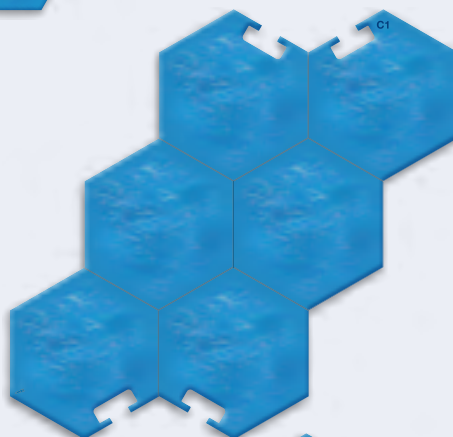
2x część ramki B2



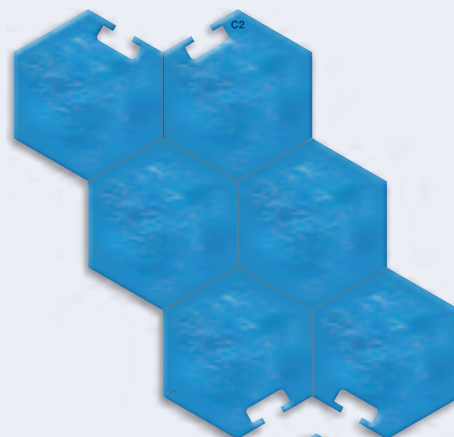
2x część ramki B3



1x część morza C1



1x część morza C2



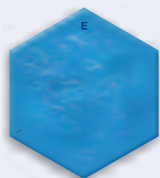
1x część morza D1



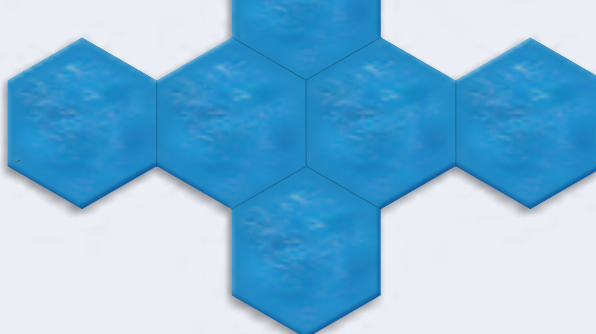
1x część morza D2



1x część morza E



1x część morza F

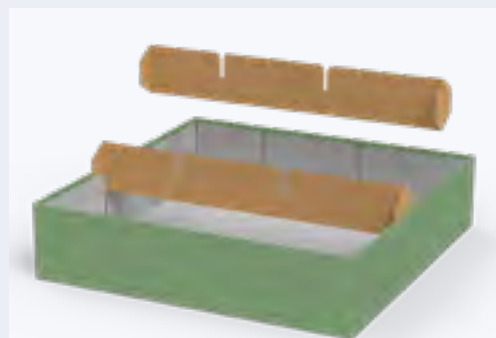


1x część morza G

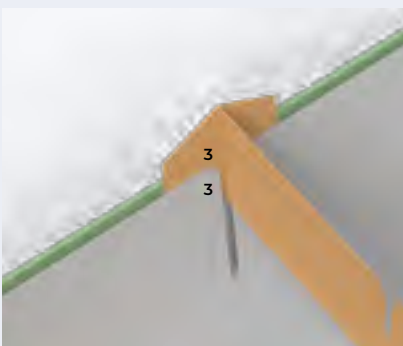


Uwaga: Aby w razie potrzeby można było łatwo oddzielić zawartość z różnych tytułów z serii CATAN, pola z rozszerzenia Odkrywczy i piraci są oznaczone symbolem . Znajduje się on z przodu, w lewym dolnym rogu.

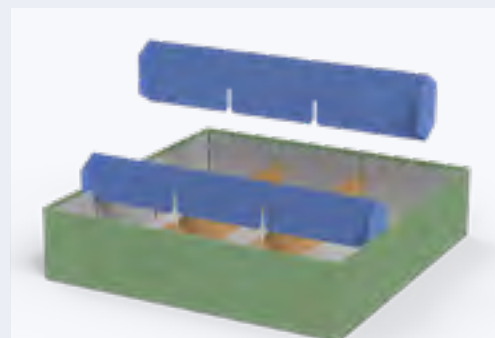
Instrukcja składania wkładki



Najpierw umieść ścianki z numerami 1 i 2 oraz 3 i 4 w znajdującej się w pudełku ramce wkładki.



Aby to zrobić, zagnij ich końcówki na zewnątrz i wsuń je w rowki ramki tak, jak pokazano powyżej.



Następnie wsuń ścianki z numerami 5 i 6 oraz 7 i 8 w poprzek ścianek zamocowanych już w ramce.

Przechowywanie elementów

Ilustracje na tekturowej wkładce wskazują, na jakie elementy przewidziane są poszczególne przegródki.



Przygotowanie ogólne

Elementy potrzebne z podstawowej gry CATAN

Pola terenu:

2x wzgórze, 4x las, 3x pastwisko, 2x pole uprawne i 3x góry

Żetony z numerami:

2x „3”, 2x „4”, „5”, 2x „6”, 2x „8”, „9”, 2x „10”, 2x „11”, „12”.

Każdy gracz bierze również drogi i osady w swoim kolorze (ale nie miasta).

Potrzebne będą również wszystkie karty surowców wraz z podajnikami (bez kart rozwoju), 6 części ramki oraz obie kostki.

Ważne: Te elementy z podstawowej gry CATAN są wykorzystywane we wszystkich scenariuszach, dlatego nie są osobno wypisane w opisach poszczególnych scenariuszy.

Poniższe zasady przygotowania rozgrywki są takie same dla wszystkich scenariuszy. Opisy poszczególnych scenariuszy obejmują dotyczące ich dodatkowe zasady przygotowania.

Ramka

Połącz części ramki z podstawowej gry CATAN oraz odpowiednie części z tego rozszerzenia zgodnie z ilustracją przy opisie wybranego scenariusza.

Ważne: 6 części ramki z CATAN – Gry planszowej połóż do góry stroną, na której nie ma nadrukowanych portów. Złożenie ramek będzie łatwiejsze, jeśli ramki z gry CATAN włożysz od góry w ramki z rozszerzenia Odkrywcy i piraci.

Pola terenu i żetony z numerami wyspy startowej

Scenariusze 1 i 2: Umieść w obszarze wyspy startowej pola terenu z podstawowej gry CATAN zgodnie z ilustracją scenariusza. Następnie umieść na nich żetony z numerami z podstawowej gry CATAN, również zgodnie z ilustracją.

Scenariusze 3-5: Plansza ma losowy układ. Pomieszaj zakryte pola terenu i umieść je w obszarze wyspy startowej. Następnie odwróć je i rozłóż na nich żetony z numerami zgodnie z ilustracją scenariusza. Nie zmieniaj pozycji żetonów z numerami. Opcjonalnie możesz ułożyć planszę w sposób losowy także w scenariuszu 2.

Pola terenu i żetony z numerami nieodkrytych obszarów

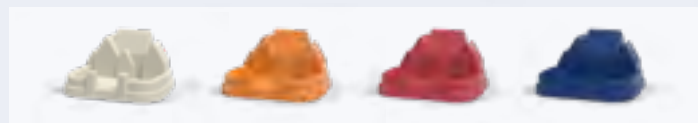
Na nieodkrytych obszarach rozłóż sześciokątne pola z papugami oraz gęsiami na rewersach. W każdym scenariuszu wskazano, które dodatkowe sześciokątne pola będą do tego potrzebne. Podziel sześciokątne pola na 2 zakryte stosy zgodnie z ich rewersami (papugi i gęsi) i pomieszaj je osobno. Następnie rozłóż te pola rewersami do góry w odpowiednich obszarach – papugi na północy, a gęsi na południu.

Podziel żetony z numerami na 2 zakryte stosy zgodnie z ich rewersami i pomieszaj je osobno. Następnie umieść oba stosy rewersami do góry obok odpowiadających im obszarów (jak na rysunku scenariusza).

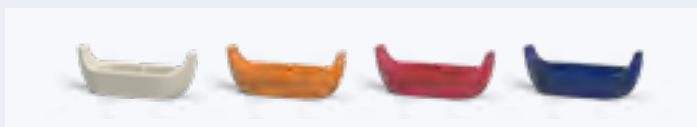
Elementy z tego rozszerzenia

Każdy ze scenariuszy wykorzystuje następujące elementy:

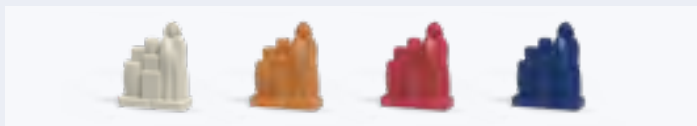
16 osad portowych (po 4 w każdym kolorze; w grze trzyosobowej zostaw nieużywany kolor w pudełku)



12 statków (po 3 w każdym kolorze; w grze dwu- i trzyosobowej zestaw nieużywane kolory w pudełku)



8 odkrywców (po 2 w każdym kolorze; w grze dwu- i trzyosobowej zestaw nieużywane kolory w pudełku)



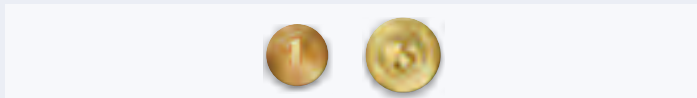
Elementy z papugami na rewersie:



Elementy z gęsimi na rewersie:



Wszystkie monety



Zasady ogólne

Zasady podstawowej gry CATAN

W przypadku wszystkich scenariuszy rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami gry podstawowej z następującymi zmianami:

- Karty rozwoju nie są wykorzystywane.
- Kafelki specjalne Najdłuższa droga handlowa i Najwyższa władza rycerska nie są wykorzystywane.
- Nie można rozbudowywać osad do miast.
- Złodziej nie bierze udziału w grze. Kiedy wypadnie „7”, każdy gracz mający na ręce więcej niż 7 kart surowców (nazywanych w skrócie surowcami), odrzuca połowę z nich.
- Handel: Nie ma portów ani handlu 4:1. Zamiast tego standardowy handel z bankiem odbywa się w stosunku 3:1 (tj. można zwrócić do banku 3 takie same surowce, aby wziąć z niego 1 inny surowiec). Zamiast surowca można wziąć 1 złoto.

Zasady z rozszerzenia Odkrywczy i piraci

Faza zagospodarowania

Scenariusz 1 nie uwzględnia swobodnego zagospodarowania. Poszczególne figurki należy rozmieścić zgodnie z ilustracją tego scenariusza. Zostało to dokładniej opisane na str. 13.

Zaczynając od scenariusza 2, można rozstawić swoje początkowe osady dowolnie. Z zachowaniem zasad podstawowej gry CATAN, każdy z graczy umieszcza w obszarze wyspy startowej najpierw osadę portową, a następnie zwykłą osadę, obie bez drogi. Osada portowa musi znajdować się na jednym z oznaczonych szarym kółkiem skrzyżowań (zgodnie z ilustracją scenariusza).

Zwykłą osadę można umieścić na dowolnym skrzyżowaniu, także na tym oznaczonym kółkiem. W obu przypadkach (osada portowa i zwykła) należy przestrzegać zasady odstępu.

Gracz, który jako ostatni umieścił osadę, jako pierwszy dołącza drogę do swojej osady i kładzie statek z figurką odkrywcę na jednej z dwóch lub trzech dróg morskich graniczących z jego osadą portową. Pozostali gracze robią to samo w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Następnie każdy gracz otrzymuje początkowe surowce za swoją ostatnią umieszczoną osadę. Następnie gra rozpoczyna się od pierwszego rzutu kostką.



Przykład: Osada portowa i sąsiadujący z nią statek z odkrywcą.



W grze na **3 graczy** należy pominąć elementy w nieużywanym kolorze.

W grze na **2 graczy** wykorzystywane są wszystkie figurki. Figurki w niewybranych kolorach pozostają na wyspie startowej jako utrudnienie. Należy usunąć tylko statki z odkrywcami w nie-wykorzystywanych kolorach. Po rozstawieniu osad portowych obaj gracze, zaczynając od gracza, który robił to jako pierwszy, umieszczają po 1 osadzie portowej w nieużywanym kolorze. Następnie, w odwrotnej kolejności, każdy z nich umieszcza również po 1 zwykłej osadzie w nieużywanym kolorze.

Przebieg tury

1. Faza zysków

Jeśli na kostkach wypadnie wynik, za który nie otrzymasz żadnych surowców, otrzymujesz w ramach rekompensaty 1 złoto. Nie dotyczy to jednak wyrzucenia „7”.

2. Faza handlu i budowy

Po fazie zysków możesz normalnie handlować i budować.

Dodatkowe zasady:

Handel 3:1: W tym rozszerzeniu nie występują porty. Zamiast tego standardowy handel z bankiem odbywa się w stosunku 3:1. Zamiast surowca możesz wziąć 1 złoto.

Zakup surowców za złoto: Złota nie możesz wymienić w stosunku 3:1. Możesz jednak **maks. 2 razy** w swojej turze kupić dowolny surowiec z banku za 2 złota. Nie możesz wymieniać się złotem z innymi graczami.

3. Faza ruchu

Po zakończeniu fazy handlu i budowy rozpatrujesz fazę ruchu:

Możesz poruszyć się i wykonać akcję każdym ze swoich statków. Nie możesz handlować ani budować w trakcie fazy ruchu.

Twoja tura kończy się po fazie ruchu.

Dodatkowe zasady rozszerzenia Odkrywcy i piraci

Statki

Statki służą do transportowania figurek i towarów z jednego miejsca na drugie za pośrednictwem dróg morskich.

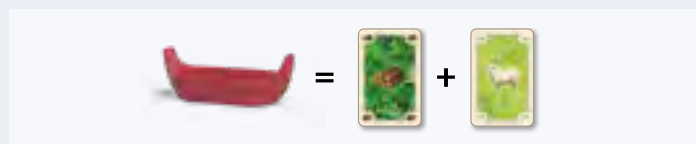
Drogami morskimi są krawędzie pól morza. Drogi morskie oddzielają pola morza od siebie oraz pola lądu od pól morza. Drogami morskimi są również krawędzie ramki, które graniczą z polami morza lub lądu.

Na jednej drodze morskiej mogą znajdować się jednocześnie maks. 2 statki (niezależnie od tego, do którego z graczy należą).

Na trasach nadmorskich (czyli na styku pola terenu z polem morza) można zarówno budować drogi, jak i poruszać się po nich statkami. Na trasie nadmorskiej może znajdować się jednocześnie 1 droga oraz maksymalnie 2 statki.

Budowa statków

Koszt budowy: 1 drewno + 1 wełna



Kiedy zbudujesz statek, umieść go na jednej z dwóch lub trzech dróg morskich graniczących z jedną z twoich osad portowych.

Nie możesz umieścić nowego statku na drodze morskiej, która graniczy z nieodkrytym polem.

Jeśli chcesz zbudować nowy statek, ale wszystkie twoje statki znajdują się już na planszy, możesz usunąć jeden z nich, aby przy dowolnej swojej osadzie portowej zbudować nowy za 1 drewno i 1 wełnę. Jeśli usunięty z planszy statek był załadowany, jego ładunek przepada i wraca do puli.

Ruch statków

Możesz przemieścić statek tylko w fazie ruchu.

Statek porusza się z jednej drogi morskiej na drugą. Może poruszać się w dowolnym kierunku, a nawet zmienić kierunek w trakcie przemieszczania – także cofnąć się do miejsca, z którego wyruszył.

Każdy twój statek dysponuje 4 punktami ruchu. Ruch na sąsiednią drogę morską kosztuje 1 punkt ruchu.

Musisz zakończyć ruch statkiem, zanim będziesz mógł przemieścić następny statek.

W przypadku każdego z twoich statków możesz raz na turę dokupić dla niego 2 punkty ruchu za 1 wełnę.

Możesz poruszyć się statkiem po drodze morskiej z jednym lub nawet dwoma innymi statkami. Nie możesz jednak zakończyć ruchu na drodze morskiej, na której są już 2 statki.

Załadunek i rozładunek statków

Każdy statek dysponuje ładownią, w której mieszczą się dwie małe figurki (jednostki albo worki przypraw) lub jedna duża figurka (odkrywca albo ławica ryb).

Możesz w dowolnym momencie usuwać figurki ze swoich statków, zwracając je do puli – przykładowo w celu zwolnienia miejsca na jakiś bardziej wartościowy ładunek.

Załadunek i rozładunek statków nie kosztuje żadnych punktów ruchu. Możesz przemieścić statek po załadunku lub rozładunku, jeśli pozostały mu jakieś punkty ruchu.

Odkrywanie obszarów statkami

W celu odkrycia nowych terenów, musisz przemieścić swój statek w kierunku północnego lub południowego nieodkrytego obszaru.



Jeśli po przemieszczeniu statek (pusty bądź załadowany) wskazuje dziobem lub rufą na skrzyżowanie nieodkrytego pola, natychmiast je odkrywasz – odwróć je na drugą stronę.



Jeśli to pole terenu, weź z odpowiedniego stosu (zgodnie z rewersem) żeton z numerem i umieść go na danym polu liczbą do góry.



Następnie otrzymujesz w nagrodę 1 surowiec z tego pola.



Jeśli to pole innego rodzaju (np. pole morza lub przypraw), zamiast tego otrzymujesz 2 złota z puli.

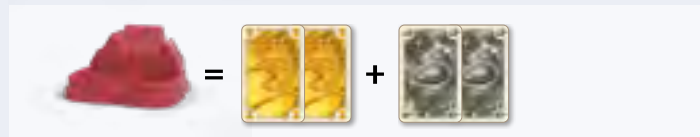
Odkrycie zawsze kończy ruch danego statku. Nie możesz go już dalej przemieszczać, a wszelkie jego pozostałe punkty ruchu przepadają.

Osada

Możesz budować osady na dwa sposoby: tak jak w podstawowej grze CATAN, czyli za pośrednictwem dróg na dozwolonym skrzyżowaniu, lub przy pomocy statku z odkrywcą (patrz str. 9). Każda osada zapewnia 1 punkt zwycięstwa.

Osada portowa

Koszt budowy: 2x zboże + 2x ruda



Osadę portową można zbudować tylko poprzez przekształcenie w nią już istniejącej osady na wybrzeżu wyspy startowej lub na wybrzeżu odkrytych pól terenu.

Gdy rozbudowujesz osadę do osady portowej, odłóż osadę do swojej puli i ustaw w jej miejscu na planszy osadę portową.

Osada portowa posiada dok, który mieści dwie małe figurki (jednostki, przyprawy) lub jedną dużą figurkę (odkrywca, ławica ryb).

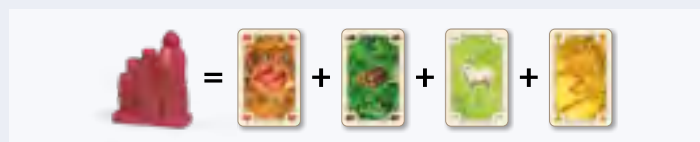
Ważne: Osada portowa zapewnia tylko 1 surowiec, gdy wynik na kostkach wskaże graniczące z nią pole terenu.

Każda osada portowa zapewnia 2 punkty zwycięstwa.

Odkrywca

Wystawianie odkrywców

Koszt wystawienia: 1x glina, 1x drewno, 1x wełna, 1x zboże



Wystawienie odkrywcy kosztuje tyle samo, co zbudowanie osady.

Nowego odkrywcę wystawiasz albo w pustym doku dowolnej swojej osady portowej, albo bezpośrednio na pustym statku znajdującym się na drodze morskiej przy osadzie portowej. Nie możesz umieścić nowego odkrywcy **obok** swojej osady lub osady portowej.

Jeśli nie masz miejsca w żadnym swoim doku lub stojącym obok statku, aby wystawić nowego odkrywcę, musisz najpierw usunąć inne figurki z wybranego doku lub statku, zwracając je do puli.

Odkrywca nie porusza się po lądzie i możesz go transportować wyłącznie statkiem.

Załadunek odkrywcy

Faza ruchu: Jeśli dowolny czubek jednego z twoich pustych statków wskazuje na osadę portową z figurką odkrywcy, możesz go załadować na statek.



Statek z odkrywcą

Statek z odkrywcą porusza się tak samo jak zwykły statek.

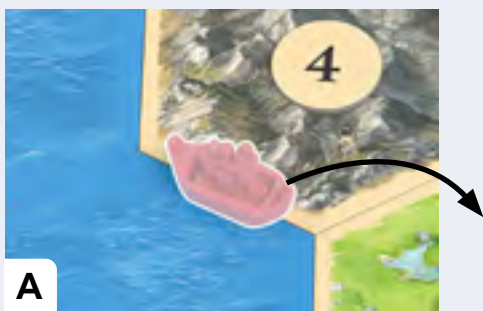
Załadowanie odkrywcy na statek nie kończy jego ruchu.

Zakładanie osady przy pomocy statku z odkrywcą

Jeśli dowolny czubek twojego statku wskazuje na skrzyżowanie pola terenu, możesz założyć tam osadę. W zależności od scenariusza, może to jednak podlegać innym, opisanym w nim zasadom.



Aby założyć osadę, zwróć dany statek oraz odkrywcę do swojej puli (A), a następnie bez żadnych dodatkowych kosztów umieść osadę na odpowiednim skrzyżowaniu pola terenu (B).



Pierwszą osadę na każdym z dwóch nieodkrytych obszarów można założyć wyłącznie przy pomocy statku z odkrywcą. Po założeniu pierwszej osady na nieodkrytym obszarze możesz na normalnych zasadach wyprowadzać z niej drogi i budować kolejne osady. Możesz również nie budować tam dróg i skupić się na zakładaniu kolejnych osad wyłącznie statkami z odkrywcami.

Ważne: Nie możesz budować dróg na trasach ani osad na skrzyżowaniach graniczących z nieodkrytymi polami. Kiedy zbudujesz drogę, której jeden koniec wskazuje na nieodkryte pole, nie odkrywasz go. Nowe pola można odkrywać jedynie za pomocą statków.

To wszystkie zasady niezbędne do rozegrania scenariusza 1: *Ziemia na horyzoncie!*. Jeśli chcesz zagrać w niego od razu, przejdź na str. 12.

Jeśli dobrze znasz już zasady gry CATAN i wolisz rozpocząć od scenariusza 2, zapoznaj się najpierw również z poniższymi zasadami. Dotyczą one wszystkich dalszych scenariuszy.

Zasady dla scenariuszy 2–5

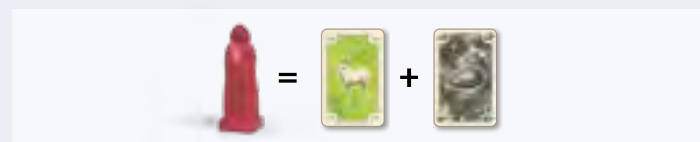
W kolejnych scenariuszach możesz budować jednostki, wystawiać statek piracki po wyrzuceniu „7” oraz podejmować się misji.

Jednostki

Zależnie od misji, jednostek używasz do handlu lub walki.

Budowa i załadunek jednostek

Koszty budowy: 1x wełna + 1x ruda



Nową jednostkę umieszczasz albo w pustym doku dowolnej swojej osady portowej, albo bezpośrednio na pustym statku znajdującym się na drodze morskiej przy swojej osadzie portowej.

Umieszczoną w doku jednostkę możesz w fazie ruchu załadować na statek, przewieźć w inne miejsce i wyładować.

W doku i w ładowni statku jest miejsce na 2 jednostki.

Po załadunku lub wyładunku jednostki ze statku możesz kontynuować jego ruch, o ile pozostały mu jeszcze jakieś punkty ruchu.

Ruch jednostek

Jednostki możesz transportować do celu wyłącznie za pomocą własnych statków. Nie możesz ich przemieszczać drogami ani trasami po lądzie.

Przeładunek figurek

Przeładunek między statkiem a osadą portową

Jeśli statek z figurkami dowolnym czubkiem wskazuje na osadę portową z figurkami, możesz je zamienić miejscami.

Przeładunek między dwoma statkami

Nie możesz bezpośrednio przeładowywać figurek pomiędzy 2 sąsiadującymi statkami. Możesz to jednak zrobić niebezpośrednio, jeśli oba statki wskazują czubkami tę samą osadę portową, wykorzystując jej dok jako tymczasowy magazyn.



Przykład: Czerwony statek z 2 jednostkami wskazuje czubkiem na czerwoną osadę portową z odkrywcą (A). Trwa tura Czerwonego, który zamienia miejscami swoje jednostki i odkrywcę (B). Następnie ładuje te 2 jednostki na swój statek po prawej (C).

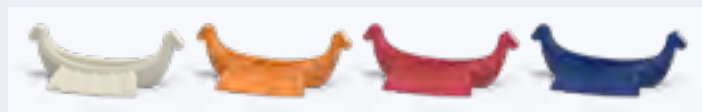
Wskazówka: Jeśli strategicznie rozmieścisz swoje osady portowe, będziesz w stanie szybciej dostarczać figurki do celu z użyciem dwóch statków i osady portowej.

Statek piracki

Wystawienie pierwszego statku pirackiego

Możesz wystawić statek piracki na dowolnym polu morza z dwoma wyjątkami: nie możesz umieszczać statku pirackiego na zewnętrznych polach ramki ani na polach morza graniczących z wyspą startową.

Każdy gracz dysponuje statkiem pirackim w swoim kolorze.



Pierwszy gracz, który uzyska na kościach wynik „7”, umieszcza swój statek piracki na dowolnym dozwolonym polu morza na planszy. Pozostaje on na tym polu aż do wyrzucenia kolejnej „7”, lub dopóki nie zostanie przegoniony (patrz str. 11).

Wypadła „7”

Przeniesienie statku pirackiego

Kiedy wyrzucisz „7”, każdy gracz mający na ręce więcej niż 7 kart surowców, musi odrzucić połowę z nich.

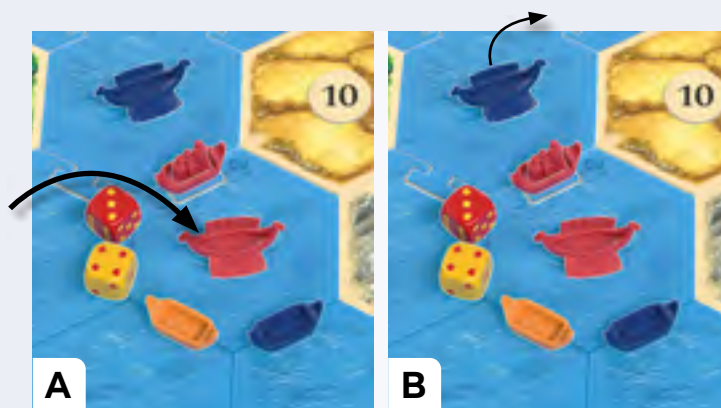
Jeśli twój **statek piracki** znajduje się już na planszy, przenieś go na inne dozwolone pole morza.

Jeśli na planszy znajduje się już **statek piracki innego gracza**, umieszczasz swój statek piracki na dowolnym dozwolonym polu morza (może to być pole z piratem innego gracza). Gracz, którego statek piracki znajdował się na planszy, bierze go i zwraca do swojej puli. Na planszy może znajdować się tylko 1 statek piracki jednocześnie.

Kradzież surowców

Kiedy umieścisz swój statek piracki na polu morza, kradniesz 1 losową kartę surowca **jednemu** z przeciwników, którego statek stoi na drodze morskiej obok danego pola. Nie dotyczy to osad ani osad portowych.

Jeśli okradany gracz nie ma żadnych surowców, możesz zamiast tego ukraść od niego 1 złoto.



Przykład: Czerwony wyrzuca „7” i wystawia swój statek piracki. Niebieski usuwa swój statek piracki z planszy. Następnie Czerwony kradnie losową kartę surowca od Niebieskiego lub Pomarańczowego.

Haracz dla piratów

Jeśli chcesz poruszyć się statkiem po drodze morskiej pola morza, które jest zajęte przez obcy statek piracki, musisz zapłacić **do banku** haracz w wysokości 1 złota. Musisz zapłacić również wtedy, gdy poruszasz swój statek z drogi morskiej pola ze statkiem pirackim.

Jeśli chcesz poruszyć kilka swoich statków drogami morskimi pola morza z obcym statkiem pirackim, musisz zapłacić 1 złota za każdy z nich.

Haracz w złocie musisz zapłacić także wtedy, gdy podczas swojej fazy handlu i budowy wydałeś już 4 złota na zakup dwóch surowców.

Po opłaceniu haraczu za dany statek, możesz w bieżącej turze poruszać go, korzystając z dowolnej liczby dróg morskich pola ze



statkiem pirackim. Dotyczy to również sytuacji, gdy odpłyniesz od pola statku pirackiego, a potem do niego wrócisz. W swojej kolejnej turze będziesz musiał jednak ponownie zapłacić haracz za korzystanie z tych dróg morskich.

Nie płacisz haraczu własnemu statkowi pirackiemu.

Możesz zbudować lub wystawić statek na drodze morskiej graniczącej z polem statku pirackiego. W takiej sytuacji nie musisz płacić haraczu.

Przeganianie statku pirackiego

Aby przegonić statek piracki przeciwnika, musisz posiadać przynajmniej 1 gotowy do walki statek. Statek jest gotowy do walki, gdy spełnia oba poniższe warunki:

- Statek w tej turze jeszcze się nie poruszał.
- Statek musi wskazywać czubkiem na skrzyżowanie pola zajętego przez piratów lub stoi na graniczącej z tym polem drodze morskiej.

Raz na turę w fazie ruchu możesz spróbować przegonić statek piracki innego gracza każdym ze swoich gotowych do walki statków.

W tym celu rzuć kostką za każdy swój gotowy do walki statek. Jeśli uzyskasz wynik „6”, udaje ci się przegonić statek piracki i jego właściciel bierze go z planszy i zwraca do swojej puli.

Następnie wystawiasz własny statek piracki na dowolnym dozwolonym polu morza i kradniesz 1 losową kartę surowca jednemu z przeciwników ze statkiem przy danym polu.



Niebieski zwraca swój statek piracki do puli.



Czerwony wystawia własny statek piracki i kradnie 1 surowiec od Niebieskiego.

Możesz w normalny sposób poruszać statek, którego użyłeś do przegonięcia statku pirackiego.

Jeśli nie udało ci się przegonić piratów, musisz zapłacić haracz za poruszanie się statkiem po drogach morskich pola ze statkiem pirackim. W przeciwnym razie nie możesz skorzystać z dróg morskich pola z piratami.

Ogólne zasady misji

W scenariuszach 2, 3, 4 oraz 5 dostępne są 1, 2 lub wszystkie 3 misje. Jeśli w scenariuszu występuje kilka misji, można je realizować jednocześnie.

Każda z misji ma własny kafelek misji oraz zapewniający punkty kafelek specjalny.



Przykład: Trwa faza ruchu Czerwonego, który nie poruszył się jeszcze żadnym ze swoich 2 statków. Oba wskazują co najmniej 1 swoim czubkiem na skrzyżowanie pola morza ze statkiem pirackim. Czerwony dwukrotnie rzuca kostką – raz za każdy swój statek.



Rzut 1: niepowodzenie



Rzut 2: sukces

Czerwony uzyskał w drugim rzucie „6”, dzięki czemu przegania niebieski statek piracki.



Przykład: Kafelek misji oraz kafelek specjalny dla misji Obozy piratów.

Na początku rozgrywki wszyscy gracze umieszczają po 1 swoim znaczniku na prostokątnym początkowym polu toru kafelka misji.

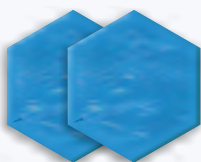
Za każdym razem, gdy dokonasz postępu w misji, przesun swój znacznik o jedno pole do przodu. Jeśli na nowym polu znajduje się już czyjś znacznik, umieść własny znacznik na jego wierzchu.

Twe bieżące punkty zwycięstwa danej misji wskazują symbole przy polu z twoim znacznikiem. Gracz, którego znacznik znajduje się najdalej na torze, otrzymuje kafelek specjalny danej misji, który zapewnia 1 punkt zwycięstwa.

Jeśli znaczniki kilku graczy znajdują się w stosie na tym samym najdalszym polu toru, kafelek specjalny otrzymuje ten z nich, którego znacznik jest na spodzie stosu.

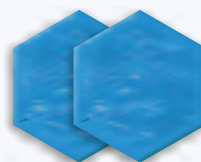
Dodatkowe elementy

Elementy z papugami na rewersie:



2 pola morza

Elementy z gęsiami na rewersie:



2 pola morza

Złóż ramkę tak, jak pokazano na obrazku. Podziel i pomieszaj osobno pola i żetony z numerami zgodnie z ich rewersami (papugi i gęsi), a następnie rozmieść je zakryte tak, jak to opisano w *Przygotowaniu ogólnym*.

- 4 osady portowe
- 3 statki
- 2 odkrywców

Umieść karty surowców i kostki z podstawowej gry CATAN oraz pozostałe złote monety obok planszy.





Faza zagospodarowania

Scenariusz 1 nie uwzględnia swobodnego zagospodarowania. Każdy gracz umieszcza po 1 osadzie portowej, 1 statku z odkrywcą, 1 zwykłej osadzie i 1 drodze tak, jak pokazano na ilustracji.

W grze na 3 graczy należy pominąć elementy w nieużywanym kolorze.

W grze na 2 graczy należy rozstawić wszystkie figurki. Figurki w niewybranych kolorach pozostają na wyspie startowej jako utrudnienie. Należy usunąć tylko statki z odkrywcami w niewykorzystywanych kolorach.

Początkowe surowce: Każdy gracz bierze po 1 karcie odpowiedniego surowca za każde pole terenu sąsiadujące z jego osadą.

Zasady

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami ogólnymi (str. 6).

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 8 punktów zwycięstwa.

Scenariusz 2 – Obozy piratów

W tym scenariuszu zostaliście wysłani z misją! Odkryjcie pola ze złotem zajęte przez obozy piratów i podbijcie je. Potrzebne będą do tego jednostki, które musicie dostarczyć do pól złotonośnych rzek zajętych przez piratów.

Dodatkowe elementy

Części ramki i morza: A1, A2, 2x B1, 2x B3, C1, C2, D1, E, F. Są to te same części co w scenariuszu 1 plus dodatkowo części B1 oraz E.



36 jednostek (po 9 w każdym kolorze)



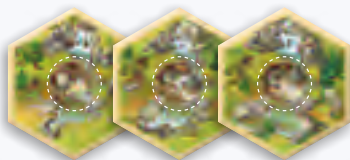
4 statki pirackie (po 1 w każdym kolorze)



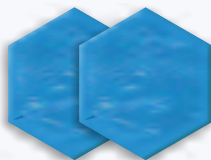
4 znaczniki (po 1 w każdym kolorze)

W grze na 2 i 3 graczy zostaw jednostki, statki pirackie i znaczniki w nieużywanym kolorze w pudełku.

Elementy z papugami na rewersie:



3 pola złotonośnych rzek

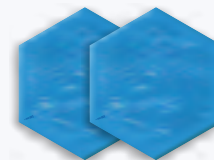


2 pola morza

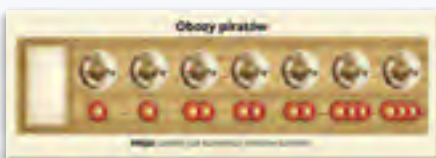
Elementy z gęsiami na rewersie:



3 pola złotonośnych rzek



2 pola morza



kafelek misji Obozy piratów



kafelek specjalny
Największy postrach piratów



6 obozów piratów

Dalsze przygotowanie

Złóż ramkę tak, jak pokazano na obrazku. Jeśli rozgrywasz ten scenariusz od razu po scenariuszu 1, wystarczy dodać części B1 do złożonej ramki i uzupełnić częścią morza E lukę pomiędzy częściami morza D1 oraz F.



Pola terenu i żetony z numerami wyspy startowej

Umieść w obszarze wyspy startowej pola terenu i żetony z numerami z podstawowej gry CATAN tak, jak pokazano na obrazku.

Jeśli rozgrywasz ten scenariusz po raz drugi, zalecamy zmienić ułożenie wyspy – pomieszaj zakryte pola terenu i losowo rozmieść je w obszarze wyspy startowej. Nie zmieniaj jednak pozycji żetonów z numerami.

Pola terenu i żetony z numerami nieodkrytych obszarów

Rozłóż pola i żetony z numerami z papugami i gęsiami na rewersach tak, jak to opisano w *Przygotowaniu ogólnym*.

Każdy z graczy bierze następujące figurki w swoim kolorze:

- 4 osady portowe
- 3 statki
- 2 odkrywców
- 9 jednostek
- 1 statek piracki
- 1 znacznik

Każdy z graczy bierze również kafelek kosztów budowy oraz 2 złota.

Umieść karty surowców i kostki z podstawowej gry CATAN oraz pozostałe złote monety obok planszy.

Umieść obok planszy także kafelki misji *Obozy piratów* wraz z jego kafelkiem specjalnym. Każdy z graczy umieszcza swój znacznik na prostokątnym polu początkowym toru.

Pomieszcza 6 obozów piratów stroną z liczbą do dołu i umieść je w stosie obok planszy.

Faza zagospodarowania

Przeprowadź fazę zagospodarowania zgodnie z opisem na str. 6.

Zasady

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami ogólnymi (str. 6).

Dodatkowo obowiązują nowe zasady misji:

Obozy piratów

Odkrycie obozu piratów

Kiedy odkryjesz pole złotonośnej rzeki z obozem piratów, natychmiast otrzymujesz 2 złota (A). Następnie umieść na danym polu zakryty żeton obozu piratów ze stosu (B).



A



B

Ważne: Dopóki obóz piratów znajduje się na danym polu terenu, nie można budować żadnych dróg na jego trasach ani żadnych osad na jego skrzyżowaniach.

Podbicie obozu piratów

Wysyłanie jednostek

W ramach tej misji używasz swoich jednostek do walki. Jeśli czubek statku załadowanego 1 lub 2 jednostkami wskazuje na skrzyżowanie pola rzeki z obozem piratów, możesz wysłać te jednostki (lub jednostkę) do obozu piratów. Na 1 obozie piratów można umieścić maksymalnie 3 jednostki.

Ważne: Nie możesz stawiać jednostek na polach terenu lub polach złotonośnych rzek bez obozu piratów.

Podbój

Gdy tylko na obozie piratów znajdą się łącznie dokładnie 3 jednostki, zostaje on podbity. Kiedy umieścisz na obozie piratów 3 jednostkę, rozpatrz najpierw do końca swoją fazę ruchu (poruszając wszystkimi statkami).

Następnie rozpatrz skutki podboju:

Każdy gracz, który przyczynił się do podbicia obozu piratów co najmniej 1 jednostką, otrzymuje w nagrodę 2 złota i przesuwa swój znacznik o 1 pole na torze danej misji (postęp misji). Znacznik najpierw przesuwa gracz, którego tura aktualnie trwa, a następnie pozostali w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Wyłonienie bohatera

Każdy gracz rzuca jedną kostką i dodaje wyrzuconą wartość do liczby swoich wysłanych do walki jednostek. Gracz z najwyższym wynikiem może przesunąć swój znacznik o kolejne pole na torze misji, ale musi również usunąć 1 ze swoich jednostek i zwrócić ją do swojej puli.

W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który wysłał do walki więcej jednostek. Jeśli remisujący gracze wysłali po tyle samo jednostek, powtarzają rzut kostką.

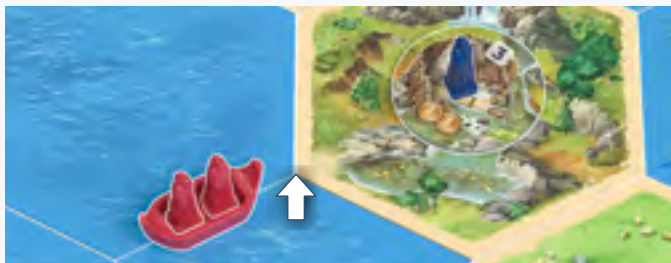
Jeśli gracz samodzielnie podbił obóz piratów, automatycznie przesuwa swój znacznik o kolejne pole i traci jedną ze swoich jednostek.

Po podboju

Odwrocenie obozu piratów

Aby oznaczyć, że dany obóz piratów został podbity, odwróć jego żeton na stronę z liczbą. Przesuń wszelkie pozostałe tam jednostki na bok, umieszczając je obok odwróconego obozu. W kolejnych turach gracze mogą zabrać stamtąd swoje jednostki przy pomocy statków.

Przykład podboju obozu piratów



Statek Czerwonego jest załadowany 2 jednostkami i dopływa do skrzyżowania pola złotonośnej rzeki z obozem piratów.



Czerwony wysłał obie swoje jednostki do obozu piratów. Łącznie z jednostką Niebieskiego są tam teraz 3 jednostki, więc obóz piratów zostaje podbity.



Podbój jest rozpatrywany na końcu tury Czerwonego:

Wyłonienie bohatera: Czerwony wyrzucił „5”, a Niebieski „6”. Po dodaniu liczby swoich jednostek oboje remisują z wynikiem 7:7. Czerwony wysłał do walki więcej jednostek, dlatego wygrywa – przesuwając swój znacznik na torze misji o dodatkowe pole, ale musi usunąć jedną ze swoich jednostek.

Obóz piratów zostaje odwrócony na stronę z liczbą. Czerwony oraz Niebieski oboje przesuwają swoje znaczniki na torze misji o 1 pole dalej.



W swojej kolejnej turze najpierw Niebieski, a potem Czerwony ładują swoje pozostałe jednostki na statki.

Złoto z pól złotonośnych rzek

Po podbiciu pola złotonośnej rzeki na jego trasach i skrzyżowaniach można budować drogi, osady i osady portowe, pod warunkiem, że nie przeszkadzają w tym sąsiadujące nieodkryte pola lub niepodbite obozy piratów.

Jeśli w rzucie wypadnie liczba widniejąca na żetonie z pola złotonośnej rzeki, każdy gracz z osadą lub osadą portową przy danym polu otrzymuje 2 złota.

Koniec gry

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

Scenariusz 3 – Ryby dla Catanu

Ten scenariusz wykorzystuje elementy dwóch misji – *Obozy piratów* oraz *Ryby dla Catanu*.

Rada Catanu wysłała was ku obfitującym w łowiska obszarom, aby zadbać o zapasy żywności dla mieszkańców. Złapcie jak najwięcej ryb i dostarczcie je do siedziby Rady Catanu.

Dodatkowe elementy

Części ramki i morza: A1, A2, 2x B1, 2x B3, C1, C2, D2, E, F. Są to te same części co w scenariuszu 2, ale część D1 została zastąpiona częścią D2 z Radą Catanu.



36 jednostek (po 9 w każdym kolorze)

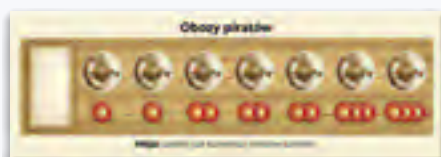


4 statki pirackie (po 1 w każdym kolorze)

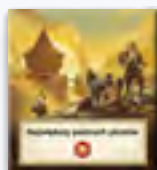


8 znaczników (po 2 w każdym kolorze)

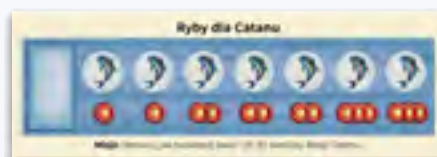
W grze na 2 i 3 graczy zostaw jednostki, statki pirackie i znaczniki w nieużywanych kolorach w pudełku.



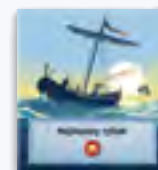
kafelek misji Obozy piratów



kafelek specjalny
Największy postrach piratów



kafelek misji Ryby dla Catanu



kafelek specjalny
Najlepszy rybak

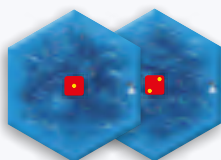


6 obozów piratów



6 ławic ryb

Elementy z papugami na rewersie:

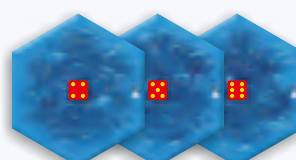


2 losowe pola ryb



3 pola złotonośnych rzek

Elementy z gęsiami na rewersie:



3 pola ryb



2 losowe pola złotonośnych rzek

Pozostałe pole ryb z papugami oraz pole złotonośnej rzeki z gęsiami nie będą potrzebne w tym scenariuszu.

Dalsze przygotowanie

Złóż ramkę tak, jak pokazano na obrazku. Jeśli rozgrywasz ten scenariusz od razu po scenariuszu 2, wystarczy podmienić część morza D1 na część morza D2.



Pola terenu i żetony z numerami wyspy startowej

Przygotuj wyspę startową tak, jak to opisano w *Przygotowaniu ogólnym* na str. 5.

Pola terenu i żetony z numerami nieodkrytych obszarów

Podziel i pomieszaj osobno pola i żetony z numerami zgodnie z ich rewersami (papugi i gęsi), a następnie rozmieść je zakryte tak, jak to opisano w *Przygotowaniu ogólnym* na str. 5.

Każdy z graczy bierze następujące figurki w swoim kolorze:

- 4 osady portowe
- 3 statki
- 2 odkrywców
- 9 jednostek
- 1 statek piracki
- 2 znaczniki

Wskazówka: Są to te same figurki co w scenariuszu 2 plus 1 dodatkowy znacznik.

Każdy z graczy bierze również kafelek kosztów budowy oraz 2 złota.

Umieść karty surowców i kostki z podstawowej gry CATAN oraz pozostałe złote monety obok planszy.

Umieść obok planszy także ławice ryb i kafelki misji *Obozy piratów* oraz *Ryby dla Catanu* wraz z ich kafelkami specjalnymi. Każdy z graczy umieszcza swoje znaczniki na prostokątnych polach początkowych obu torów.

Pomieszaj 6 obozów piratów stroną z liczbą do dołu i umieść je w stosie obok planszy.

Faza zagospodarowania

Przeprowadź fazę zagospodarowania zgodnie z opisem na str. 6.

Zasady

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami ogólnymi (str. 6) oraz zasadami misji *Obozy piratów* ze scenariusza 2 (str. 13).

Dodatkowo obowiązują nowe zasady misji:

Rybołówstwo

Odkrycie pola ryb

Pola ryb oznaczone są wynikami od 1 do 6. Kiedy odkryjesz pole ryb, natychmiast otrzymujesz 2 złota.

Losowanie ławic ryb

W dowolnym momencie swojej fazy ruchu może spróbować wylosować ławicę ryb dla 1 z odkrytych pól ryb. Nie możesz jednak w tym celu przerwać ruchu swojego statku. Innymi słowy, możesz wykonać ten rzut tylko przed lub po zakończeniu ruchu którymś ze swoich statków.

Rzucić 1 kostką – jeśli uzyskasz wynik odpowiadający jednemu z odkrytych pól ryb, umieść na nim 1 ławicę ryb z puli.

Nie możesz umieścić ławicy na polu, na którym:

- znajduje się już ławica ryb,
- znajduje się statek piracki.

W obu przypadkach nie umieszczasz żadnej ławicy.

Jeśli uzyskasz wynik odpowiadający polu ryb, które nie zostało jeszcze odkryte, również nie umieszczasz nowej ławicy. Kiedy w puli nie będzie żadnych ławic ryb, nie możesz losować kolejnych.

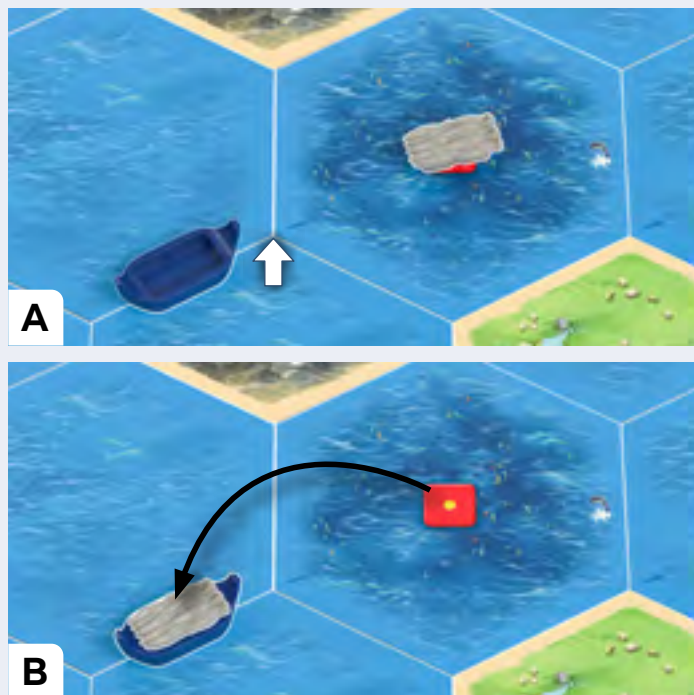
Łowienie ławic ryb

Możesz złowić ryby, gdy twój statek wskazuje czubkiem na róg pola z ławicą ryb lub znajduje się na graniczącej z nim drodze morskiej. Weź ławicę z danego pola i umieść ją w ładowni statku. Ławica ryb zajmuje 2 miejsca w ładowni, więc statek nie pomieści już żadnej innej figurki.

Jeśli poruszyłeś statek do ławicy, po jej złowieniu możesz kontynuować jego ruch, o ile pozostały mu jakieś punkty ruchu.

Dostarczanie ławic ryb

Placówka Rady Catanu znajduje się na małej wyspie z dwoma portami (jasne kółka z kotwicą) służącymi do wyładunku. Jeśli czubek statku z ławicą ryb wskazuje na jeden z tych portów, możesz je wyładować. Zwróć ławicę ryb do puli, a następnie przesuń swój znacznik na torze misji *Ryby dla Catanu* o 1 pole dalej.



Po wyładunku możesz kontynuować ruch danym statkiem, o ile pozostały mu jakieś punkty ruchu.

Wskazówka: Pole Rady Catanu liczy się jako pole morza, dlatego nie można budować dróg na jego drogach morskich ani osad na jego skrzyżowaniach. Jedynym wyjątkiem są 2 skrzyżowania i droga morska graniczące z wyspą startową. Rada Catanu sąsiaduje z wyspą startową, więc nie można umieścić tam statku pirackiego.

Ławice i piraci

Kiedy umieścisz statek piracki na polu ryb z ławicą, wraca ona z powrotem do puli.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 15 punktów zwycięstwa.

Scenariusz 4 – Przyprawy dla Catanu

Ten scenariusz wykorzystuje elementy dwóch misji – *Ryby dla Catanu* oraz *Przyprawy dla Catanu*.

Musicie wysłać swoich przedstawicieli do wiosek Wysp Przypraw, aby pozyskać od mieszkańców cenne przyprawy i dostarczyć je Radzie Catanu.

Dodatkowe elementy

Części ramki i morza: A1, A2, 2x B2, 2x B3, C1, C2, D2, E, F, G. Są to te same części co w scenariuszu 3, ale części B1 zostały zastąpione częściami B2 oraz doszła część G.



36 jednostek (po 9 w każdym kolorze)



4 statki pirackie (po 1 w każdym kolorze)

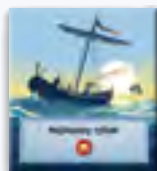


8 znaczników (po 2 w każdym kolorze)

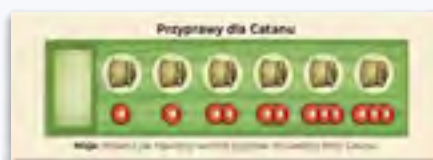
W grze na 2 i 3 graczy zostaw jednostki, statki pirackie i znaczniki w nieużywanych kolorach w pudełku.



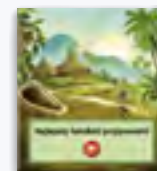
kafelek misji Ryby dla Catanu



kafelek specjalny
Najlepszy rybak



kafelek misji Przyprawy dla Catanu



kafelek specjalny
Najlepszy handlarz
przyprawami

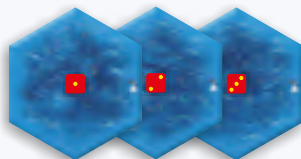


6 ławic ryb



24 worki przypraw

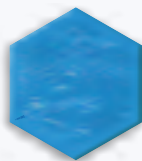
Elementy z papugami na rewersie:



3 pola ryb

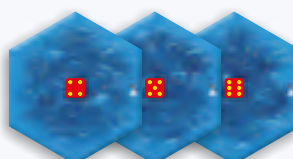


3 pola przypraw



1 pole morza

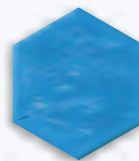
Elementy z gęsiami na rewersie:



3 pola ryb



3 pola przypraw



1 pole morza

Dalsze przygotowanie

Złóż ramkę tak, jak pokazano na obrazku. Jeśli rozgrywasz ten scenariusz od razu po scenariuszu 3, wystarczy podmienić części morza B1 na części morza B2 i uzupełnić powstałą lukę częścią morza G.



Pola terenu i żetony z numerami wyspy startowej

Przygotuj wyspę startową tak, jak to opisano w *Przygotowaniu ogólnym* na str. 5.

Pola terenu i żetony z numerami nieodkrytych obszarów

Podziel i pomieszaj osobno pola i żetony z numerami zgodnie z ich rewersami (papugi i gęsi), a następnie rozmieść je zakryte tak, jak to opisano w *Przygotowaniu ogólnym* na str. 5.

Każdy z graczy bierze następujące figurki w swoim kolorze:

- 4 osady portowe
- 3 statki
- 2 odkrywców
- 9 jednostek
- 1 statek piracki
- 2 znaczniki

Wskazówka: Są to te same figurki co w scenariuszu 3.

Każdy z graczy bierze również kafelki kosztów budowy oraz 2 złota.

Umieść karty surowców i kostki z podstawowej gry CATAN oraz pozostałe złote monety obok planszy.

Umieść obok planszy także ławice ryb, worki przypraw i kafelki misji *Ryby dla Catanu* oraz *Przyprawy dla Catanu* wraz z ich kafelkami specjalnymi. Każdy z graczy umieszcza swoje znaczniki na prostokątnych polach początkowych obu torów.

Faza zagospodarowania

Przeprowadź fazę zagospodarowania zgodnie z opisem na str. 6.

Zasady

Rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami ogólnymi (str. 6) oraz zasadami misji *Ryby dla Catanu* ze scenariusza 3 (str. 17).

Dodatkowo obowiązują nowe zasady misji:

Przyprawy

Odkrycie pola przypraw

Kiedy odkryjesz pole przypraw, natychmiast otrzymujesz 2 złota. Następnie umieść na danym polu tyle worków przypraw w wiosce, ilu jest graczy.

Wysyłanie jednostek i załadunek worków przypraw

Jeśli czubek statku załadowanego jednostką wskazuje na skrzyżowanie pola przypraw, możesz wysłać tę jednostkę do wioski.



W zamian za to możesz załadować na statek worki przypraw. Dodatkowo od tego momentu możesz korzystać ze stałej premii (patrz *Korzyści z pól przypraw* po prawej).



Dostarczanie worków przypraw

Jeśli czubek statku z 1 lub 2 workami przypraw wskazuje na jeden z portów Rady Catanu, możesz je wyładować. Zwróć worki przypraw do puli, a następnie przesun swój znacznik na torze misji *Przyprawy dla Catanu* o 1 pole dalej za każdy dostarczony worek.

Dodatkowe zasady

Na każdym polu przypraw możesz umieścić tylko 1 swoją jednostkę i otrzymać w zamian tylko 1 worek przypraw.

Jednostka wysłana do wioski pozostaje na danym polu przypraw już na stałe – nie możesz jej zabrać z powrotem statkiem.

Możesz budować drogi na trasach lub osady na skrzyżowaniach pola przypraw tylko wtedy, gdy w wiosce danego pola znajduje się twoja jednostka.

Po załadunku lub wyładunku przypraw ze statku możesz kontynuować jego ruch, o ile pozostały mu jeszcze jakieś punkty ruchu.

Korzyści z pól przypraw

Kiedy pozostawisz jednostkę w wiosce pola przypraw, zaprzyjaźniasz się z jej mieszkańcami, którzy od tego momentu wspierają cię, zapewniając wskazane na danym polu premie. Możesz z nich korzystać od razu, nawet w trakcie bieżącej tury.

1. Szybka podróż (2x)

Mieszkańcy dwóch wiosek są zaprzyjaźnieni z żeglarzami i udzielają ci kilku wskazówek odnośnie żeglugi po okolicznych wodach.



Szybka podróż natychmiast zwiększa o 1 liczbę punktów ruchu wszystkich twoich statków, dzięki czemu każdy z nich może poruszyć się o 5 zamiast o 4 drogi morskie. Jeśli zaprzyjaźnisz się z obiema wioskami zapewniającymi *Szybką podróż*, każdy z twoich statków będzie dysponować 6 punktami ruchu na turę. Korzystając do tego z opcji dodatkowego ruchu za 1 wełnę, twoje statki będą w stanie osiągnąć maksymalną możliwą prędkość 8 punktów ruchu.

2. Pogromcy piratów (2x)

Mieszkańcy dwóch wiosek są zaprawieni w walce przeciwko piratom i pomogą ci w przeganianiu ich statków.



Jedna wioska jest oznaczona wynikiem „4”, a druga wynikiem „5”. Kiedy zaprzyjaźnisz się z jedną z nich, będziesz w stanie przeganiać statki pirackie, wyrzucając „6” lub wynik odpowiadający danej wiosce. Zaprzyjaźnienie się z obiema wioskami pozwoli ci przeganiać piratów przy wynikach „6”, „5” i „4”.

3. Żyła złota (2x)

Mieszkańcy dwóch wiosek są doświadczonymi kupcami i skupują surowce za złoto.



Kiedy zaprzyjaźnisz się z jedną z tych wiosek, możesz raz na turę w swojej fazie handlu i budowy wymienić 1 dowolny surowiec na 1 złoto. Po zaprzyjaźnieniu się z obiema wioskami możesz dokonać takiej wymiany dwukrotnie.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 15 punktów zwycięstwa.

Scenariusz 5 – Odkrywcy i piraci

Ostatni scenariusz łączy w sobie wszystkie 3 misje – *Obozy piratów*, *Ryby dla Catanu* i *Przyprawy dla Catanu*.

Dodatkowe elementy

Części ramki i morza: A1, A2, 2x B1, 2x B2, 2x B3, C1, C2, D2, E, F, G. Potrzebne jest również 1 pole morza z gęsiami do uzupełnienia luki pomiędzy częścią G i ramką. Są to te same części co w scenariuszu 4, uzupełnione o części B1 oraz pole morza z gęsiami na rewersie.



36 jednostek (po 9 w każdym kolorze)

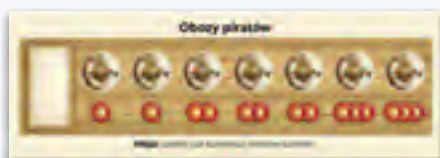


4 statki pirackie (po 1 w każdym kolorze)

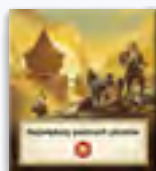


12 znaczników (3 w każdym kolorze)

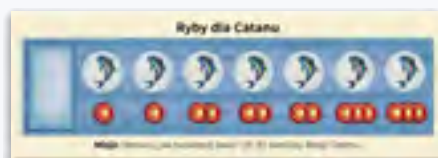
W grze na 2 i 3 graczy zostaw jednostki, statki pirackie i znaczniki w nieużywanych kolorach w pudełku.



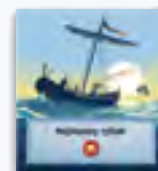
kafelek misji Obozy piratów



kafelek specjalny
Największy postrach piratów



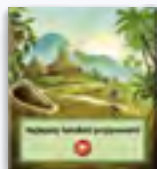
kafelek misji Ryby dla Catanu



kafelek specjalny
Najlepszy rybak



kafelek misji Przyprawy dla Catanu



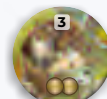
kafelek specjalny
Najlepszy handlarz przyprawami



6 ławic ryb



24 worki przypraw

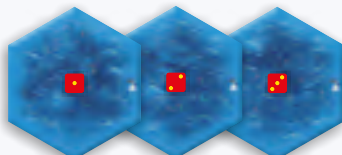


6 obozów piratów

Elementy z papugami na rewersie:



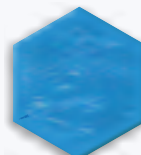
3 pola złotonośnych rzek



3 pola ryb



3 pola przypraw

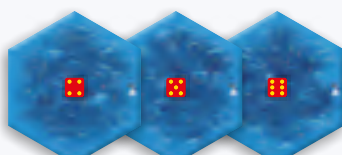


1 pole morza

Elementy z gęsiami na rewersie:



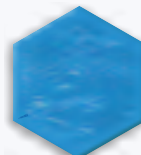
3 pola złotonośnych rzek



3 pola ryb



3 pola przypraw



1 pole morza

