

CATAN®

ŻEGLARZE

DODATEK DLA 5-6 OSÓB

INSTRUKCJA

Wprowadzenie

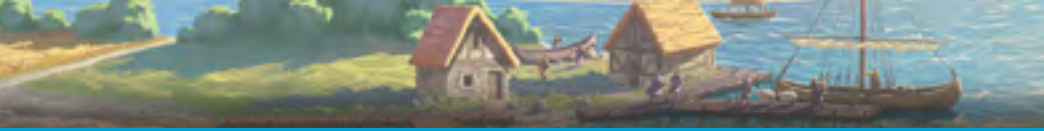
Ten dodatek daje możliwość gry w CATAN: Żeglarzy 5 lub 6 graczom. Jeśli znasz starszą wersję dodatku Żeglarze dla 5-6 graczy, możesz zauważyć, że nie ma już „fazy budowy poza kolejnością”. Została zastąpiona nową zasadą.

Ważne: Do gry w 5 i 6 graczy potrzebne będą CATAN: Gra planszowa, CATAN: Gra planszowa – dodatek dla 5-6 graczy oraz elementy odpowiednich scenariuszy z rozszerzenia Żeglarze.

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

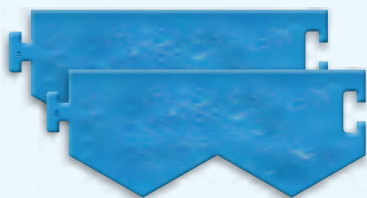
Spis treści

Wprowadzenie	1
Zawartość	2
Przygotowanie	3
Przebieg gry	4
Uwaga na temat różnych edycji gier CATAN	5
Nowe lądy	6
Sześć wysp	8
Oceania	10
Przez pustynię	12
Zapomniany ród	14
Tkaniny dla Catanu	16
Wyspy piratów	18
Cuda Catanu	20
Nowy świat (swobodna gra)	22
Zestawienie znaczników	24



Zawartość

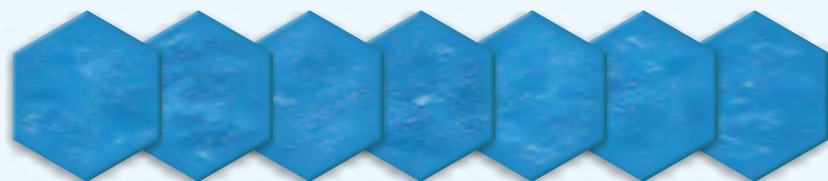
2 części ramki



1 specjalny port wełny



7 pól morza



3 pola terenu



2x Złotonośna rzeka, 1x pustynia

20 żetonów punktów
zwycięstwa



Rewers: biała tkanina

2 żetony w kolorze
zielonym i fioletowym



6 fortów piratów



(3 zielone, 3 fioletowe)

2 żetony Latarni
morskiej



15 zielonych
statków



15 fioletowych
statków



2 znaczniki okrętów z plastikowymi
podstawkami



Przygotowanie

Budowa planszy

Złóż planszę zgodnie z opisem w danym scenariuszu.

Ważne: 6 części ramki z CATAN - Gry planszowej połącz do góry stroną, na której nie ma nadrukowanych portów. Złożenie ramek morza będzie łatwiejsze, jeśli ramki z gry CATAN włożysz od góry w ramki z rozszerzenia Żeglarze. W przeciwnym razie ich połączenie będzie wymagało dużej siły i mogą się one uszkodzić.



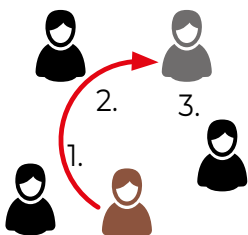
Początkowa kolejność graczy

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

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

5 GRACZY

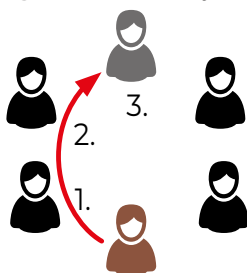
Trzeci gracz na lewo od gracza A = Okręt 2



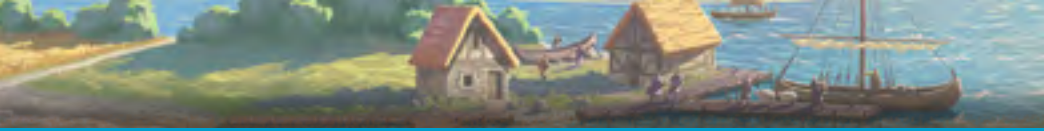
Gracz A = Okręt 1

6 GRACZY

Trzeci gracz na lewo od gracza A = Okręt 2



Gracz A = Okręt 1



Faza zagospodarowania

Fazę zagospodarowania przeprowadź według zasad danego scenariusza.

Przebieg gry

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

Gracz z okrętem „1” rozgrywa swoją turę jako pierwszy: przeprowadza fazę zysków, może handlować i budować, kupować karty rozwoju, zagrać 1 z już posiadanych (nawet przed rzutem kośćmi) oraz przenieść 1 statek. Po zakończeniu swoich akcji przekazuje okręt „1” i kości graczowi po lewej.

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

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

Przegląd akcji

Gracz z okrętem 1



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

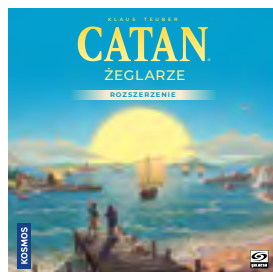
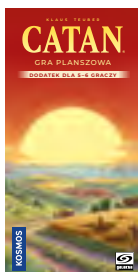
Gracz z okrętem 2



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

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.



Uwaga: Zasady rozszerzenia CATAN – Żeglarze i odpowiedniego dodatku dla 5-6 graczy zostały zmienione w 2009 roku. Jeśli posiadasz wydania sprzed 2010 roku, możesz pobrać zaktualizowane zasady ze strony www.galakta.pl

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)

Ilustracja okładkowa: Quentin Regnes

Ilustracje: Eric Hibbeler

Opracowanie graficzne: Michaela Kienle, Sabina Condirolli

Projekty figurek: Andreas Klover

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

© 1997, 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.

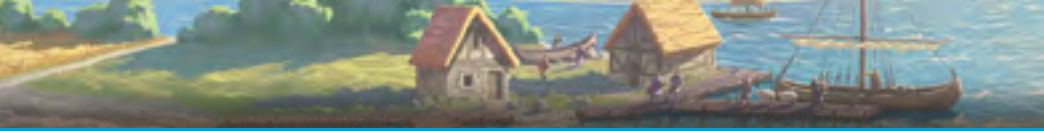
Wyprodukowano w Niemczech.

Art.-Nr.: 685126

Edycja polska: GALAKTA

Tłumaczenie i opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

Korekta: Łukasz Chelmecki, Łukasz Tkaczyk



Scenariusz 1: Nowe lądy

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
 Morze	16	 2	3
 Pustynia	2	 3	4
 Złotonośna rzeka	3	 4	4
 Wzgórza	7	 5	4
 Las	7	 6	4
 Pastwiska	7	 8	4
 Pole uprawne	7	 9	4
 Góry	7	 10	4
 Góry	7	 11	4
 Góry	7	 12	3
Suma	56	Suma	38



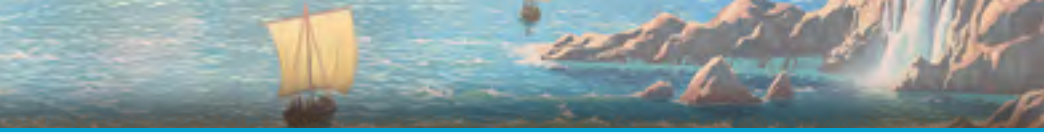
Porty: 6 portów specjalnych (w tym 2 z wełną), 5 portów 3:1
Dodatkowe elementy: 48 żetonów punktów zwycięstwa

Układ planszy

Ułóż główną wyspę według zasad CATAN: Gry planszowej – dodatku dla 5-6 graczy. Ułóż małe wyspy zgodnie z ilustracją. Umieść porty losowo we wskazanych miejscach.

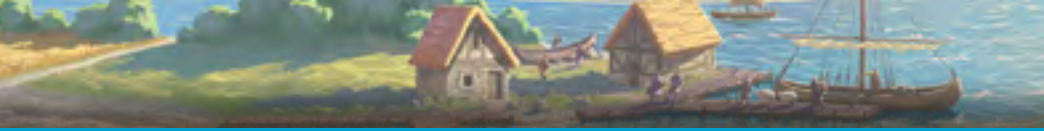
Zasady specjalne

Obowiązują zasady ze scenariusza dla 3–4 graczy.



Alternatywny układ planszy

Wymieszaj zakryte pola terenu wchodzące w skład dużej wyspy i ułóż je losowo. Następnie zrób to samo dla terenów wchodzących w skład małych wysp (obszary obramowane). Następnie odsłoń wszystkie pola terenu. Teraz losowo rozłóż żetony z numerami. Upewnij się, że czerwone numery nie znajdują się obok siebie.



Scenariusz 2: Sześć wysp

Pola	Liczba	Żetony z numerami	
			Liczba
 Morze	24		2
 Pustynia	-		3
 Złotonośna rzeka	-		4
 Wzgórza	6		4
 Las	7		4
 Pastwiska	7		3
 Pole uprawne	6		4
 Góry	6		4
 Suma	56		2
			2
		Suma	32



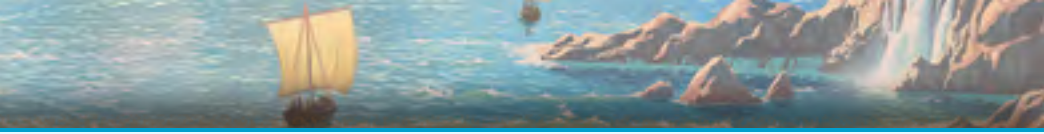
Porty: 6 portów specjalnych (w tym 2 z wełną), 5 portów 3:1
Dodatkowe elementy: 60 żetonów punktów zwycięstwa

Układ planszy

Przygotuj scenariusz zgodnie z ilustracją na tej stronie. Umieść porty losowo we wskazanych miejscach.

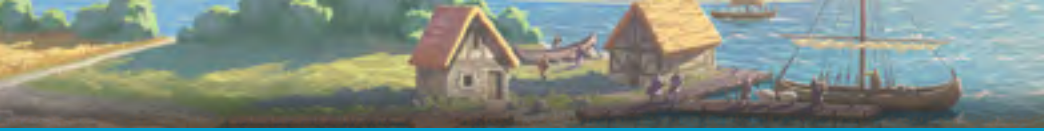
Zasady specjalne

Obowiązują zasady ze scenariusza dla 3–4 graczy.



Alternatywny układ planszy

Nie możesz zmienić konturów 6 wysp. W ich obrębie możesz dowolnie rozmieszczać pola terenu, porty i żetony z numerami. Upewnij się, że lasy i pastwiska nie otrzymają zbyt rzadkich numerów.



Scenariusz 3: Oceania

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
 Morze	17	 2	3
 Pustynia	1	 3	4
 Złotonośna rzeka	3	 4	4
 Wzgórza	7	 5	4
 Las	7	 6	4
 Pastwiska	7	 8	4
 Pole uprawne	7	 9	4
 Góry	7	 10	4
 Góry	7	 11	4
 Góry	7	 12	3
Suma	56	Suma	38



Porty: 6 portów specjalnych (w tym 2 z wełną), 5 portów 3:1

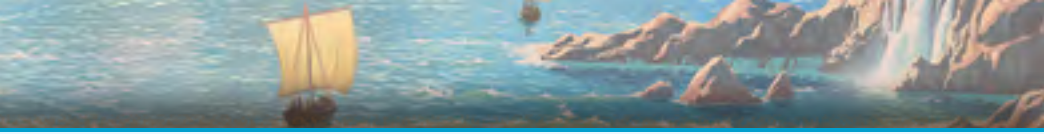
Układ planszy

Ułóż dwie duże wyspy startowe i morze zgodnie z ilustracją. Pomieszaj pola przeznaczone na nieodkryte lądy (Oceanię) i ułóż zakryte w wolnych miejscach. Pomieszaj również żetony z numerami dla tych pól i ułóż w zakrytym stosie.

Złodziej zaczyna na polu uprawnym z numerem „12”.

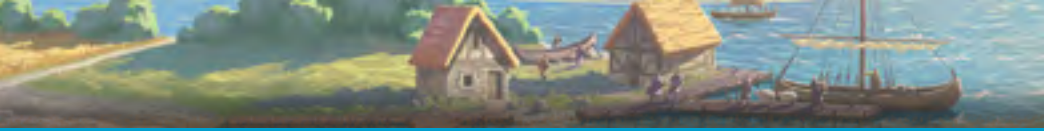
Zasady specjalne

Obowiązują zasady ze scenariusza dla 3–4 graczy.



Alternatywny układ planszy

Nie możesz zmienić konturów wysp startowych. W ich obrębie możesz dowolnie rozmieszczać pola terenu i żetony z numerami. Wyjątkowo dozwolone jest umieszczenie dwóch czerwonych numerów obok siebie.



Scenariusz 4: Przez pustynię

Pola	Liczba	Żetony z numerami	
 Morze	20		3
 Pustynia	5		4
 Złotonośna rzeka	3		4
 Wzgórza	7		4
 Las	7		4
 Pastwiska	7		4
 Pole uprawne	7		4
 Góry	7		4
 Suma	63		4
			3
		Suma	38



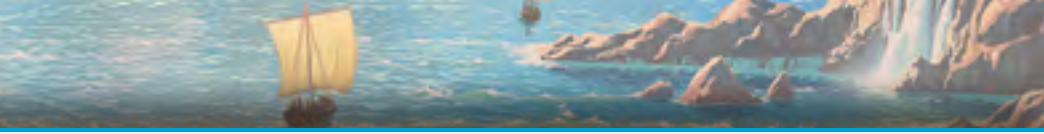
Porty: 6 specjalnych portów, 5 portów 3:1
Dodatkowe elementy: 60 żetonów punktów zwycięstwa

Układ planszy

Przygotuj planszę zgodnie ze scenariuszem dla 3–4 graczy.
Umieść losowo odkryte porty we wskazanych miejscach.

Zasady specjalne

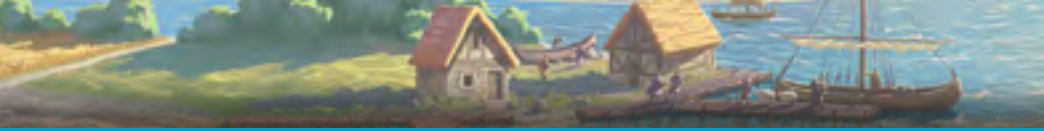
Obowiązują zasady ze scenariusza dla 3–4 graczy.



Alternatywny układ planszy

Główna wyspa: Pomieszaj pola terenu głównej wyspy i ułóż je losowo, po czym tak samo zrób z żetonami z numerami. Czerwone numery nie mogą znaleźć się obok siebie.

Małe wyspy: Pomieszaj pola terenu obramowanych obszarów, w tym 4 pola morza. Ułóż je losowo, po czym odkryj. Następnie losowo rozłóż żetony z numerami. Czerwone numery nie mogą znaleźć się obok siebie, ani na Złotonośnych rzekach.



Scenariusz 5: Zapomniany ród

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
 Morze	22		1
 Pustynia	4		4
 Złotonośna rzeka	3		4
 Wzgórza	7		4
 Las	7		3
 Pastwiska	7		3
 Pole uprawne	7		3
 Góry	6		3
Suma	63		3
			1
		Suma	29



Porty: 5 specjalnych portów, 3 porty 3:1
Dodatkowe elementy: 10 żetonów punktów zwycięstwa, 6 kart rozwoju

Układ planszy

Ułóż planszę zgodnie z ilustracją. Resztę przygotowań przeprowadź jak w scenariuszu dla 3–4 graczy.

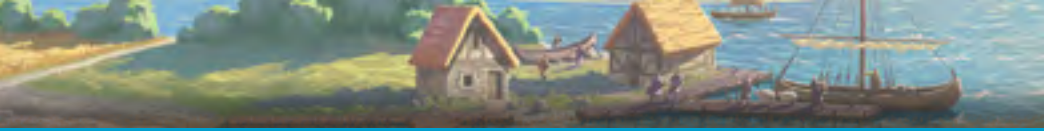
Zasady specjalne

Obowiązują zasady ze scenariusza dla 3–4 graczy.



Alternatywny układ planszy

Przygotuj scenariusz tak jak w grze dla 3–4 graczy.



Scenariusz 6:

Tkaniny dla Catanu

Pola	Liczba	Żetony z numerami	
 Morze	24	 2	3
 Pustynia	4	 3	4
 Złotonośna rzeka	2	 4	4
 Wzgórza	4	 5	4
 Las	6	 6	4
 Pastwiska	6	 8	4
 Pole uprawne	5	 9	4
 Pole uprawne	6	 10	4
 Góry	6	 11	4
 Góry	5	 12	3
Suma	56	Suma	38



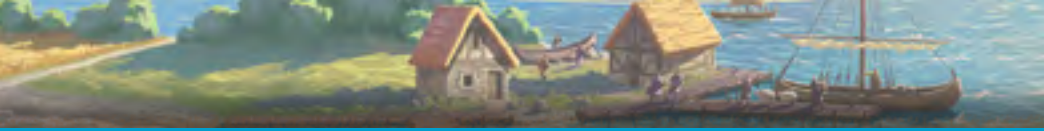
Porty: 6 portów specjalnych (w tym 2 z wełną), 5 portów 3:1

Dodatkowe elementy: 70 żetonów beli tkaniny

Układ planszy

Przygotuj planszę zgodnie ze scenariuszem dla 3–4 graczy. Umieszczasz w sumie 12 wiosek (żetonów z numerami), jak pokazano na rysunku, i kładziesz po 5 bel tkaniny obok każdej z nich. Umieść 10 bel tkaniny obok planszy, jako zasoby ogólne.

Włódziej zaczyna na polu uprawnym z numerem „11”, w lewym górnym rogu.



Scenariusz 7: Wyspy piratów

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
 Morze	26	 2	1
 Pustynia	5	 3	4
 Złotonośna rzeka	4	 4	4
 Wzgórza	4	 5	4
 Las	6	 6	4
 Pastwiska	6	 8	4
 Pole uprawne	6	 9	3
 Pole uprawne	5	 10	3
 Góry	7	 11	4
 Góry	7	 12	1
Suma	63	Suma	32



Porty: 5 specjalnych portów, 4 porty 3:1
Dodatkowe elementy: 18 fortów piratów, 6 znaczników w kolorach graczy

Układ planszy

Przygotuj planszę zgodnie ze scenariuszem dla 3–4 graczy. Umieść w sumie 6 fortów piratów (po 3 żetony pod każdym).

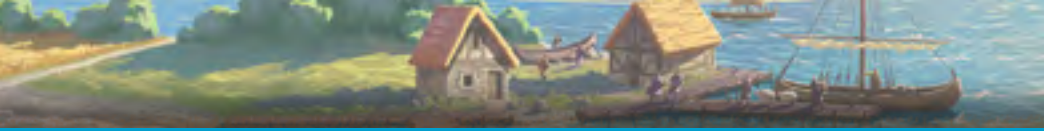
Zasady specjalne

Obowiązują zasady scenariusza dla 3–4 graczy. Dla pola morskiego oznaczonego znakiem „!”: jeśli ruch pirackiej floty zakończy się na tym polu, wszystkie sąsiednie osady są automatycznie chronione przed atakiem piratów. Kart rozwoju używaj w taki sam sposób, jak w grze na 4 graczy. Grając w 5 graczy, usuń fioletowe elementy z gry.



Alternatywny układ planszy

Przygotuj scenariusz tak jak w grze dla 3–4 graczy.



Scenariusz 8: Cuda Catanu

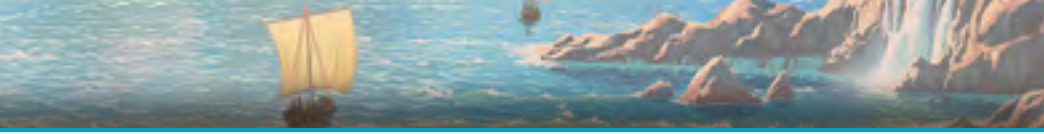
Pola	Liczba	Żetony z numerami	
			Liczba
 Morze	24		2
 Pustynia	4		3
 Złotonośna rzeka	3		4
 Wzgórza	6		4
 Las	7		4
 Pastwiska	7		4
 Pole uprawne	6		4
 Góry	6		4
 Góry	6		4
 Góry	6		2
Suma	63	Suma	35



Porty: 6 portów specjalnych (w tym 2 z wełną), 5 portów 3:1
Dodatkowe elementy: 7 cudów Catanu, 5 żetonów Wielkiego muru,
2 żetony Wielkiego mostu, 2 żetony Latarni morskiej, 6 znaczników w kolorach graczy

Układ planszy

Przygotuj planszę zgodnie ze scenariuszem dla 3–4 graczy. W grze na 5 i 6 graczy do dyspozycji jest wszystkie 7 cudów (znajdziesz je w rozszerzeniu *Żeglarze*). Umieść 2 żetony Latarni morskiej we wskazanych miejscach.

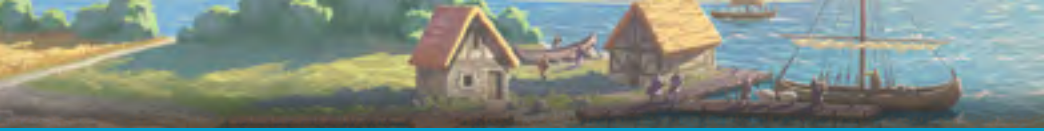


Zasady specjalne

Obowiązują zasady scenariusza dla 3–4 graczy.
Złodziej zaczyna na jednej z 4 pustych.

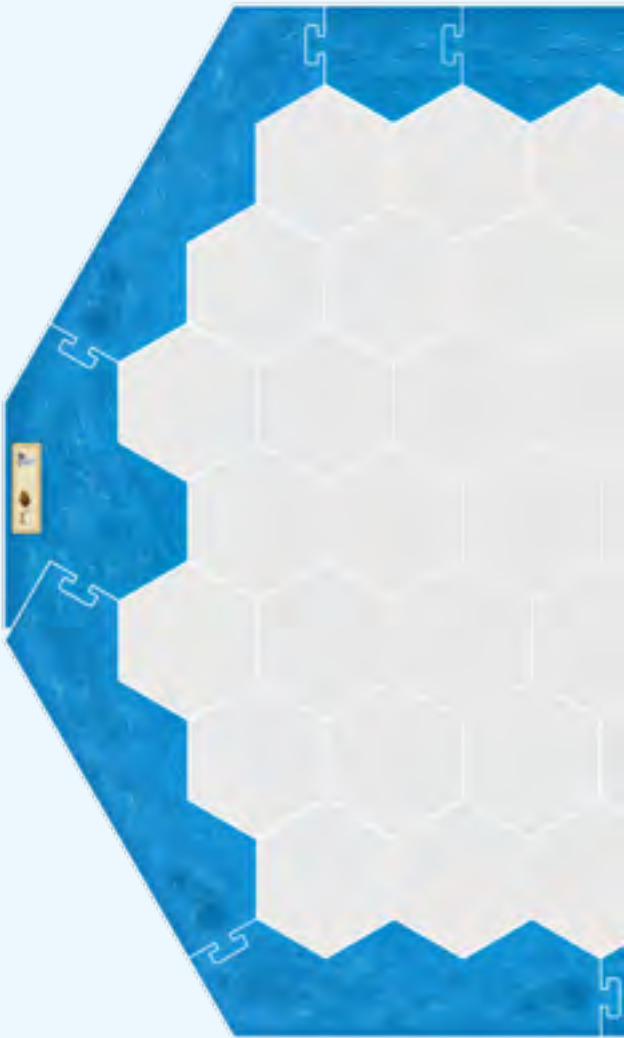
Alternatywny układ planszy

Przygotuj scenariusz tak jak w grze dla 3–4 graczy.



Nowy świat (swobodna gra)

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
 Morze	21	 2	2
 Pustynia	3	 3	3
 Złotonośna rzeka	4	 4	4
 Wzgórza	7	 5	5
 Las	7	 6	5
 Pastwiska	7	 7	5
 Pole uprawne	7	 8	5
 Góry	7	 9	4
 Suma	63	 10	4
		 11	4
		 12	2
		Suma	39



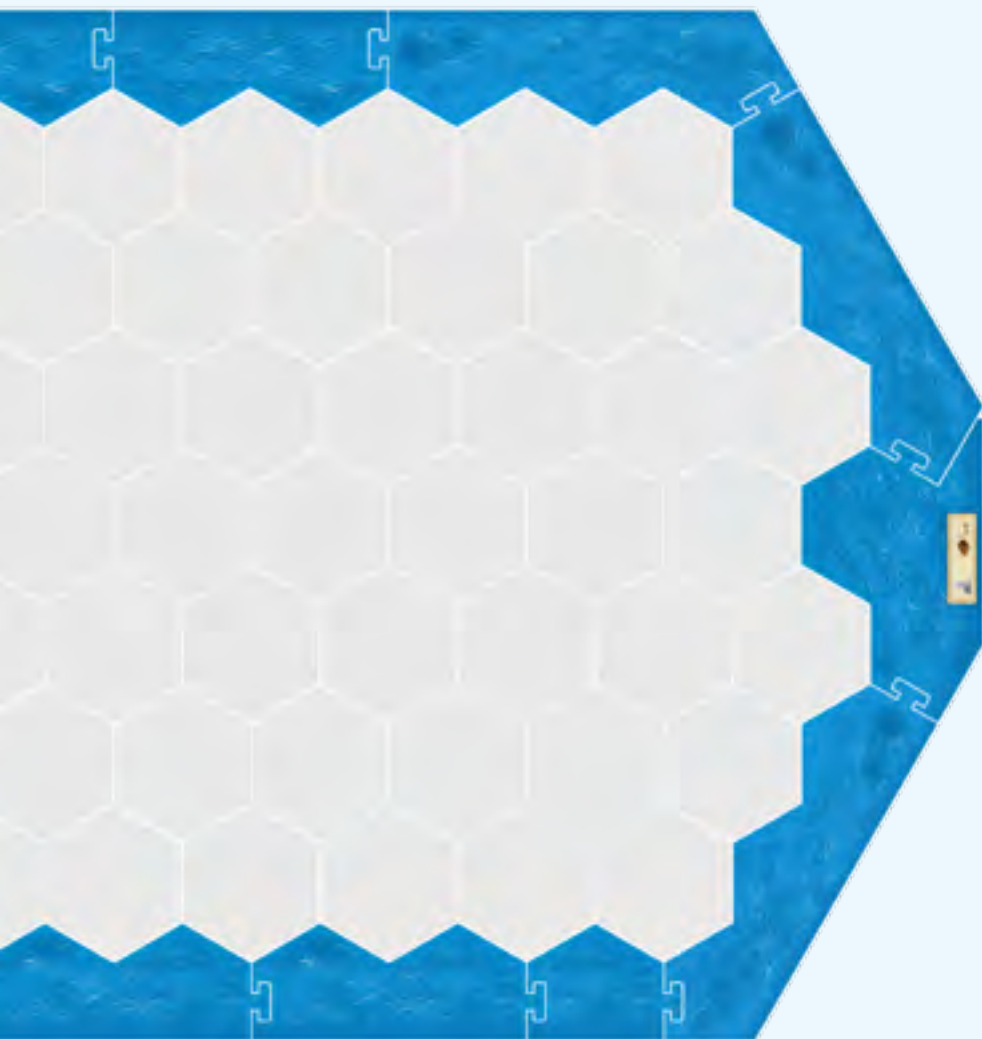
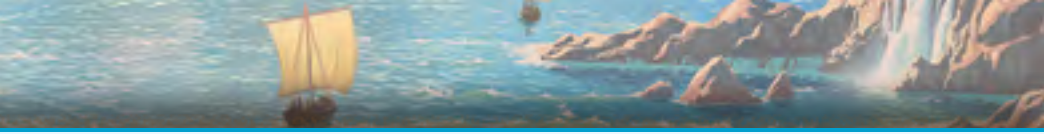
Porty: 6 portów specjalnych (w tym 2 z wełną), 5 portów 3:1
Dodatkowe elementy: 50 żetonów punktów zwycięstwa

Układ planszy

Przygotuj planszę zgodnie ze scenariuszem dla 3–4 graczy.

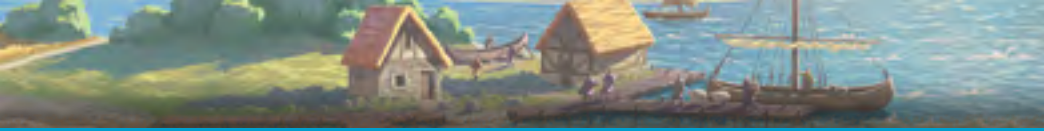
Zasady specjalne

Obowiązują zasady scenariusza dla 3–4 graczy.



Dalsze modyfikacje

Przygotuj scenariusz tak jak w grze dla 3–4 graczy.



Gracz z okrętem „1”



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

Gracz z okrętem „2”



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