

KLAUS TEUBER

CATAN®

ŻEGLARZE

ROZSZERZENIE

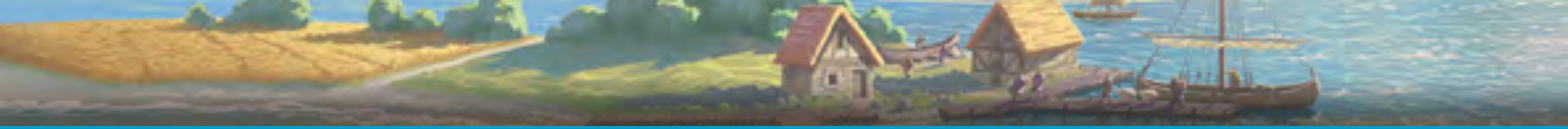
INSTRUKCJA

Spis treści

Ku nowym odkryciom!.....	2	Przez pustynię.....	14
Zawartość.....	3	Zapomniany ród.....	16
Cel gry.....	3	Tkaniny dla Catanu.....	18
Zasady ogólne.....	4	Wyspy piratów.....	20
Nowe lądy.....	8	Cuda Catanu.....	22
Cztery wyspy.....	10	Nowy świat (swobodna gra).....	24
Oceania.....	12		

KOSMOS





Ku nowym odkryciom!

Mimo że zdążyłeś się zdomować na Catanie, to znowu poczułeś zew przygody. Przygotuj więc statki i wypłyn, aby odkryć nowe wyspy! Jakie surowce tam znajdziesz? Nie sposób tego przewidzieć! Ucieknij piratom, znajdź drogę w gęstej mgle i osiedl się nad złotonośną rzeką! Postaw żagle i rozegraj ekscytujące scenariusze w świecie CATAN!

Dzięki rozszerzeniu *Żeglarze* możesz rozegrać kampanię składającą się z 8 scenariuszy lub odkryć uroki żeglugi morskiej na Catanie w trybie swobodnej gry (str. 24: Nowy świat).

Kampanię najlepiej rozegraj w podanej kolejności, ponieważ dalsze scenariusze wprowadzają nowe zasady, przez co stają się one bardziej złożone.

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 wydawnictwami 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.

© 1997, 2025 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart,
Germany

Wyprodukowano w Niemczech.

ART.-Nr.: 684679

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Dalszy rozwój CATAN: Benjamin Teuber
Ilustracja okładkowa: Quentin Regnes
Ilustracje: Eric Hibbeler
Opracowanie graficzne: Michaela Kinle, Sabine Condirolli
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

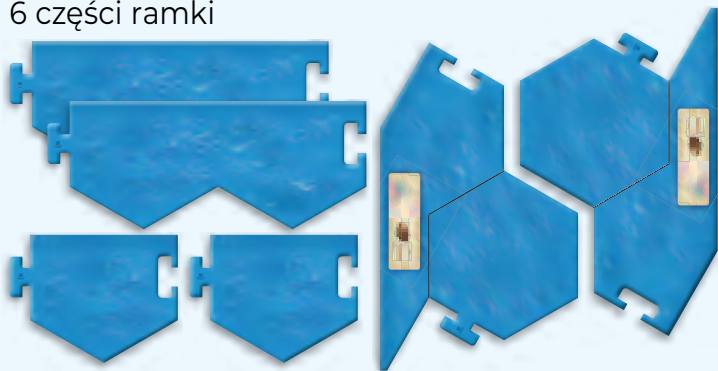
Rozwój projektu: Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.
Szczególne podziękowania: Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna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

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



Zawartość

6 części ramki



60 statków

(po 15 w każdym kolorze)



10 portów



5 x 3:1, po 1 specjalnym porcie dla każdego rodzaju surowca

30 sześciokątnych pól



19x morze, 2x wzgórza, 2x góry, 2x złotonośna rzeka, 2x pustynia,
1x pole uprawne, 1x las, 1x pastwisko

6 kafelków kosztów budowy

(w tym te do gry na 5 i 6 graczy)



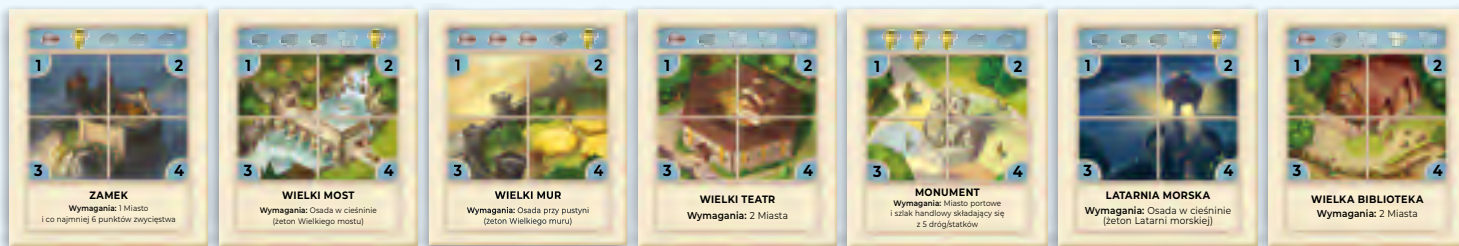
10 żetonów z numerami



1 pirat



7 kafelków cudów Catanu (w tym Latarnia morska i Wielka biblioteka do gry w 5 i 6 graczy)



50 żetonów punktów zwycięstwa



Rewers: biała tkanina

12 fortów piratów
(po 3 w każdym kolorze)



4 żetony w kolorach graczy



5 żetonów Wielkiego muru

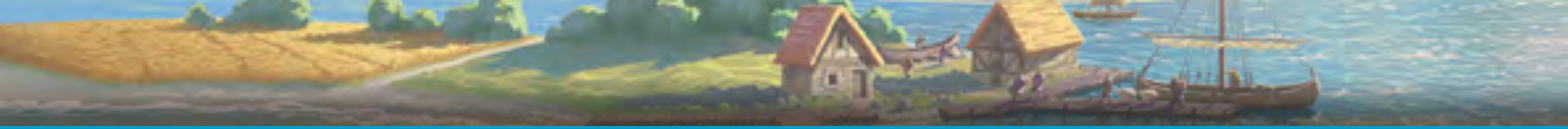


2 żetony Wielkiego mostu

Cel gry

W rozszerzeniu *Żeglarze* otrzymujesz punkty zwycięstwa za różne zadania w scenariuszach. By wygrać, zdobądź określoną przez scenariusz liczbę punktów zwycięstwa. Wygrywa gracz, który jako pierwszy w swojej turze zgromadzi wymaganą liczbę punktów zwycięstwa. Gra kończy się wówczas natychmiast.

Uwaga: Najpierw zapoznaj się z zasadami ogólnymi. Dotyczą one każdego z 8 scenariuszy oraz swobodnej gry.



Zasady ogólne

Zasady żeglugi morskiej

Rozgrywka toczy się w większości zgodnie z podstawowymi zasadami gry CATAN.

Oprócz tego niektóre scenariusze rozszerzenia *Żeglarze* wprowadzają nowe zasady, które można znaleźć w opisie przygotowania danego scenariusza.

Możesz również zagrać w *Żeglarzy* w ramach swobodnej gry, zgodnie z własnym ułożeniem planszy — zasady tego scenariusza przedstawione są na str. 24 niniejszej instrukcji. Możesz też rozegrać jeden z 8 gotowych scenariuszy, najlepiej według podanej w instrukcji kolejności. Są one połączone linią fabularną i przedstawiają przygody, które czekają na wyspie Catan.

Zawartość i budowa scenariuszy

Do każdego scenariusza potrzebne będą wszystkie elementy z podstawowej gry CATAN, w tym części ramki. Szczegółowy spis wymaganych elementów znajdziesz w tabeli obok danego scenariusza.

Uwaga: 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 .

W przypadku sześciokątnych pól znajduje się z on przodu, w lewym dolnym rogu, zaś dla żetonów z numerami i innych elementów – z tyłu.

Połącz ramki morza 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 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.*

Umieść w ramce pola terenu i morza, zgodnie z ilustracją scenariusza.

Rozłóż żetony z numerami na polach terenu zgodnie z ilustracją scenariusza.

Do rozmieszczenia portów użyj kafelków portów z *Żeglarzy*. Wybierz, czy umieszczasz porty tak, jak pokazano, czy losowo. Dla losowego rozmieszczenia zastosuj poniższe zasady:

Przed rozgrywką pomieszaj zakryte porty wskazane w danym scenariuszu. Z zakrytego stosu dobieraj kolejne porty i umieszczaj bez odkrywania na dowolnych, dozwolonych miejscach na planszy. Następnie odkryj wszystkie porty.

Budowa i umieszczanie statków

Budowa statków

Statki działają tak, jak drogi (statki nie pływają), ale w przeciwieństwie do nich, można je przenosić.

Możesz umieścić statek tylko na granicy między dwoma polami morza (=droga morska) lub na trasie między polem morza, a polem terenu (=droga przybrzeżna).

Zasady umieszczania statków:

Możesz dołożyć statek do własnej osady lub miasta i/lub do własnego statku (rozgałęzienia są dozwolone).

Przy budowie drogi morskiej (na otwartym morzu) na 1 drodze dozwolony jest tylko 1 statek, zaś na drodze przybrzeżnej (na wybrzeżu) 1 statek ALBO 1 droga.

Nie wolno dokładać statku bezpośrednio do drogi ani drogi bezpośrednio do statku. Droga lądowa może być kontynuowana przez statek (lub odwrotnie) tylko wtedy, gdy najpierw zbudujesz przy niej osadę, a następnie dołożysz statek do tej osady (lub odwrotnie).

Funkcja statków

Statki pełnią tę samą funkcję na morzu, co drogi na lądzie. Statek łączy ze sobą dwa sąsiednie skrzyżowania. Kilka statków z rzędu („linia statków”) tworzy połączenie między wyspami.

Jeśli za pomocą linii statków dotrzesz do nowego pola terenu, możesz tam zbudować nową osadę. Stamtąd możesz udać się w głąb lądu drogami lub popłynąć statkiem ku nowym odkryciom.

Faza zagospodarowania

Jeśli w tej fazie umieścisz osadę na wybrzeżu, możesz również umieścić przy niej statek zamiast drogi. Może to być przydatne, jeśli planujesz szybko wypłynąć w morze.



Statek

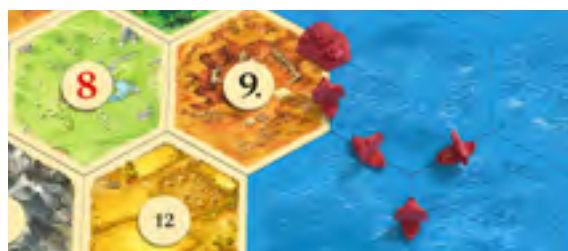
Koszt budowy: 1 drewno + 1 wełna



Przykład: Czerwony zbudował osadę ze statkiem na drodze morskiej oraz osadę ze statkiem na drodze przybrzeżnej.



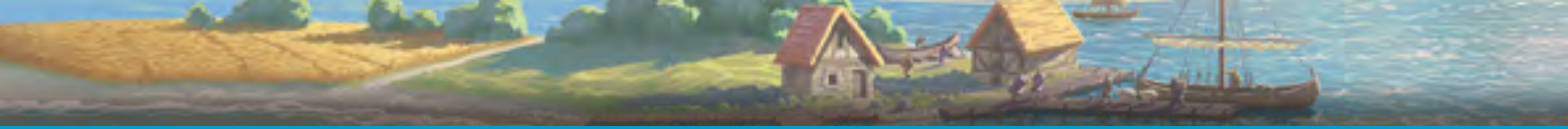
Przykład: Czerwony nie może umieścić statku bezpośrednio na danej drodze morskiej.



Przykład: Czerwony rozgałęził tutaj linię statków, aby budować w innym kierunku.



Przykład: Czerwony dociera linią statków do pastwiska i może teraz zbudować tam osadę.



Przenoszenie statków

Połączone ze sobą statki tworzą linię statków.

Linia statków łącząca dwie własne osady i/lub miasta tworzy zamkniętą drogę morską.

Linia statków, która nie łączy dwóch własnych osad/miast, tworzy otwartą drogę morską. Z otwartej drogi morskiej można wziąć statek znajdujący się na czele (krańcowy) i natychmiast umieścić go w innym miejscu (według obowiązujących zasad).

Z zamkniętej drogi morskiej nie można już przenieść żadnego statku.

Zasada ta obowiązuje również wtedy, gdy to inny gracz zbudował osadę na skrzyżowaniu zamykającym drogę morską. W takim przypadku droga handlowa, która liczy się do specjalnych punktów zwycięstwa, jest uznawana za przerwana (jednak dwie osady nadal są wówczas połączone daną linią, zaś ta droga morska zostaje zamknięta).

W swojej turze możesz przenieść w ten sposób tylko 1 statek. Nie możesz przemieścić statku, który zbudowałeś w tej samej turze. Jeśli masz kilka możliwości przeniesienia statku (np. do jednej z 2 linii statków lub do kilku otwartych dróg), możesz wybrać dowolną z nich.

Statki i drogi

Najdłuższa droga handlowa

Przy określaniu „Najdłuższej drogi handlowej” oprócz zwykłych dróg uwzględnij także statki. Ten, kto posiada najdłuższy nieprzerwany ciąg połączonych dróg i/lub statków, otrzymuje kafelek „Najdłuższa droga handlowa”. Uwaga: Statki uważa się za połączone z drogą tylko wtedy, gdy w miejscu połączenia znajduje się osada lub miasto.

Karta rozwoju „Budowa drogi”

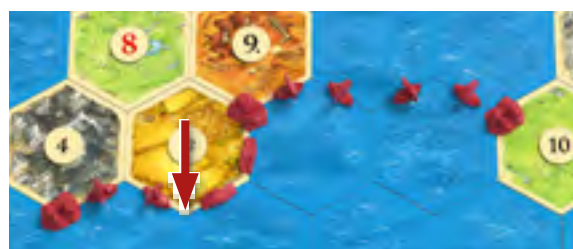
Zagrywając jedną z tych kart, możesz zbudować 2 statki zamiast 2 darmowych dróg, lub 1 drogę i 1 statek.



Przykład: Żaden statek nie może zostać przeniesiony z tej linii, ponieważ jest ona zamknięta.



Przykład: Obie pokazane linie statków są otwarte. Czerwony może przenieść statek oznaczony strzałką na dowolną pozycję oznaczoną ptaszkiem.



Przykład: Czerwony ma najdłuższą drogę handlową – 4 statki i 2 drogi. Aby połączyć dwa statki po lewej z drogą handlową, Czerwony musiałby zbudować osadę we wskazanym miejscu. Tylko w ten sposób statki mogły być połączone z drogami.



Gra z piratem

Na początku gry pirat stoi na polu morskim oznaczonym „X” w opisie rozgrywanego scenariusza. Możesz go przenieść, gdy wyrzucisz „7” lub zagrasz kartę „Rycerz”. Pirata umieszcza się na środku pola morza, a nie na skrzyżowaniu. Możesz wybrać dowolne pole morza, na które go przeniesiesz.

Następnie możesz ukraść kartę surowca dowolnemu graczowi, który posiada co najmniej jeden statek przy danym polu morza. Jeśli kilkoro graczy ma statki przy tym polu morza, możesz wybrać tylko jednego z nich.

Dopóki pirat zajmuje dane pole morza, nie można umieszczać ani przenosić statków z przylegających tras ani dróg morskich (tj. 6 krawędzi tego pola). Zasady dotyczące statków przy pozostałych polach nie ulegają zmianie. Pirata można umieścić również na ramce.



Gra z piratem i złodziejem

Złodziej zaczyna na polu określonym w rozgrywanym scenariuszu.

Gdy wyrzucisz „7”, możesz wybrać, czy chcesz przemieścić pirata, czy złodzieja. Jedna z dwóch figurek musi zostać przeniesiona.

Złodziej może zostać przeniesiony na dowolne pole terenu, nawet poprzez pola morza – chyba że zasady danego scenariusza mówią inaczej. W innych wypadkach obowiązują zasady podstawowe gry CATAN.

Zagrywając kartę „Rycerz”, możesz wybrać, czy przenosisz pirata, czy złodzieja. Następnie rozpatrz efekty opisane powyżej.

Nowe pole terenu: Złotonośna rzeka

Nowością w grze jest pole terenu „Złotonośna rzeka”. Można na nim zdobyć nowy surowiec – złoto.

W grze nie ma kart surowców złota. Złoto funkcjonuje jako waluta używana przy wymianie.

Gdy wyrzucisz numer pola Złotonośnej rzeki, każdy gracz otrzymuje 1 kartę surowca za każdą swoją osadę przy tym polu. Każdy sam decyduje, który rodzaj surowca wybiera.

W przypadku miasta każdy gracz otrzymuje 2 karty surowców, za każde swoje miasto przy tym polu. Można wybrać 2 różne surowce.



Koniec gry

Gra kończy się w turze, w której jeden z graczy osiągnie liczbę punktów zwycięstwa określoną dla danego scenariusza. Możesz wygrać tylko wtedy, gdy trwa twoja tura i jeżeli zgromadziłeś wymaganą liczbę punktów zwycięstwa.

Scenariusz 1: Nowe lądy



Po długiej podróży osadnicy przybili do brzegów Catanu i założyli tam swoje pierwsze osady. Zbudowali porty i skonstruowali nowe statki. Odważni żeglarze wyruszyli jeszcze dalej w morze. Wkrótce powrócili, przynosząc wieści o kilku leżących w pobliżu wyspach. Ponoć na niektórych

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	13	2	1
Pustynia	-	3	2
Złotonośna rzeka	2	4	3
Wzgórze	4	5	3
Las	3	6	2
Pastwisko	3	8	3
Pole uprawne	5	9	2
Pole uprawne	4	10	3
Góry	4	11	2
Góry	4	12	1
Suma	35	Suma	22

Porty:
5 specjalnych portów
3 porty 3:1

Dodatkowe elementy:
18 żetonów punktów zwycięstwa



Układ planszy

W rozgrywce dla 3 graczy, przygotuj scenariusz zgodnie z ilustracją na tej stronie. W rozgrywce dla 4 graczy, przygotuj scenariusz zgodnie z ilustracją na stronie obok.

Zasady specjalne

Faza zagospodarowania

Umieście swoje początkowe osady oraz drogi jedynie na dużej wyspie, zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry. Jeśli zbudujesz osadę na wybrzeżu, możesz zamiast 1 drogi umieścić

przy tej osadzie 1 statek – w ten sposób od razu znajdziesz się na morzu.

Pirat/złodziej

W tym scenariuszu używa się zarówno pirata, jak i złodzieja. W rozgrywce dla 3 graczy złodziej zaczyna na polu z „12”, zaś w rozgrywce dla 4 graczy – na pustyni. Pirat zaczyna na polu morza oznaczonym „X”.

Specjalne punkty zwycięstwa

Otrzymujesz 2 żetony punktów zwycięstwa za każdą swoją pierwszą osadę zbudowaną na danej małej wyspie. Umieść żetony jako znacz-



odnaleźli nawet złoto! Również na wyspie Catan jest ono bardzo cenne! Wyposaż swoje statki i wypłyń, aby znaleźć pożądaną kruszec.

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	14	2	2
Pustynia	1	3	3
Złotonośna rzeka	2	4	3
Wzgórze	5	5	3
Las	5	6	3
Pastwisko	5	8	3
Pole uprawne	5	9	3
Góry	5	10	3
Pole uprawne	5	11	3
Góry	5	12	1
Suma	42	Suma	27

Porty:
5 specjalnych portów
4 porty 3:1

Dodatkowe elementy:
24 żetony punktów zwycięstwa



niki pod osadą (ta osada da ci łącznie 3 punkty zwycięstwa). Dla określenia „twojej pierwszej osady” nie ma znaczenia, czy na tej wyspie zbudowano już osady innych kolorów, czy nie.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej turze 14 punktów zwycięstwa.

Alternatywny układ planszy

Duża wyspa

Wymieszaj pola terenu wchodzące w skład dużej wyspy i ułóż je losowo. Odpowiadające im żetony

z numerami i porty również rozmieść losowo. Układając żetony z numerami upewnij się, że czerwone numery nie znajdują się obok siebie.

Małe wyspy

Wymieszaj zakryte sześciokątne pola oznaczone ramką i rozłóż je losowo, a następnie odkryj. Umieść odpowiednie żetony z numerami losowo na polach terenu. W rozgrywce dla 4 graczy upewnij się, że czerwone numery nie znajdują się obok siebie.

Scenariusz 2: Cztery wyspy



Mieszkańcy Catanu w krótkim czasie stali się wytrawnymi żeglarzami i postanowili wyruszyć dalej na zachód, w kierunku archipelagu zwanego Czterema Wyspami. Natrafili tam na żyzne pola, soczyste pastwiska i bogate kopalnie rudy. Jednak nawet po wybudowaniu osady na jednej z nich, ciekawość

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	15	2	1
Pustynia	-	3	2
Żłtosińska rzeka	-	4	2
Wzgórze	4	5	3
Las	4	6	2
Pastwisko	4	8	2
Pole uprawne	4	9	3
Góry	4	10	2
Góry	4	11	2
Góry	4	12	1
Suma	35	Suma	20

Porty:
5 specjalnych portów
4 porty 3:1

Dodatkowe elementy:
18 żetonów punktów
zwycięstwa



Układ planszy

W rozgrywce dla 3 graczy, przygotuj scenariusz zgodnie z ilustracją na tej stronie. W rozgrywce dla 4 graczy, przygotuj scenariusz zgodnie z ilustracją na stronie obok.

Zasady specjalne

Faza zagospodarowania

Możesz umieścić swoje dwie początkowe osady na dowolnych wyspach. W ten sposób wszyscy

rozpoczną grę z 1 lub 2 wyspami początkowymi. Wszystkie inne wyspy, na których jeszcze nie masz osad, są dla Ciebie wyspami „nieznanymi”. Jeśli podczas fazy zagospodarowania umieścisz swoją osadę na wybrzeżu, musisz umieścić obok niej statek zamiast drogi.

Pirat/złodziej

W tym scenariuszu używa się zarówno pirata, jak i złodzieja. Złodziej zaczyna na polu z numerem „12”. Pirat zaczyna na polu morza oznaczonym „X”.



nie dawała im spokoju – co też może znajdować się na pozostałych? Ambicją każdego z rodów jest wybudowanie swoich osad na możliwie największej liczbie wysp. Rozpoczyna się fascynujący wyścig o zdobycie najlepszych terenów pod budowę nowych osiedli.

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	12	2	1
Pustynia	-	3	2
Złotonośna rzeka	-	4	3
Wzgórze	4	5	3
Las	5	6	2
Pastwisko	5	8	2
Pole uprawne	5	9	3
Góry	4	10	3
		11	3
		12	1
Suma	35	Suma	23

Porty:
5 specjalnych portów
4 porty 3:1

Dodatkowe elementy:
24 żetony punktów zwycięstwa



Specjalne punkty zwycięstwa

Otrzymujesz 2 żetony punktów zwycięstwa za każdą swoją pierwszą osadę zbudowaną na danej nieznanej wyspie. Umieść żetony jako znaczniki pod osadą (ta osada da ci łącznie 3 punkty zwycięstwa). Dla określenia „twojej pierwszej osady” nie ma znaczenia, czy na tej wyspie zbudowano już osady innych kolorów, czy nie.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej turze 13 punktów zwycięstwa.

Alternatywny układ planszy

Nie zmieniaj położenia konturów czterech wysp. Wewnątrz nich możesz dowolnie umieścić pola terenu, porty i żetony z numerami. Upewnij się jednak, by lasy i pastwiska nie dostały zbyt rzadkich numerów.

Scenariusz 3: Oceania



Inna grupa osadników postanowiła pożeglować na północny zachód, gdzie odkryto kolejną wyspę, którą nazwano Oceania. Pomiędzy wyspami rozciąga się pełne tajemnic morze spowite gęstą mgłą. Nieustraszeni żeglarze, którzy odważyli się wyruszyć na te niezbadane wody powrócili

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	18	2	-
Pustynia	-	3	3
Złotonośna rzeka	2	4	2
Wzgórze	4	5	3
Las	5	6	3
Pastwisko	5	8	3
Pole uprawne	4	9	3
Góry	4	10	2
Góry	4	11	3
Góry	4	12	2
Suma	42	Suma	24



Porty:
5 specjalnych portów
3 porty 3:1

Układ planszy

Rozmieść dwie duże wyspy startowe (z portami) i pola morza, jak pokazano na ilustracji. Pozostałe sześciokątne pola są przeznaczone na nieodkryte lądy. Pomieszaj i umieść je zakryte w pustych polach. Żetony z numerami dla tych pól pomieszaj i ułóż w zakrytym stosie.

Zasady specjalne

Faza zagospodarowania

Umieść swoje początkowe osady na wyspach startowych. Jeśli podczas fazy zagospodarowania umieścisz swoją osadę na wybrzeżu, musisz umieścić obok niej statek zamiast drogi.

Pirat/złodziej

W tym scenariuszu używa się zarówno pirata, jak i złodzieja. Złodziej zaczyna na polu z numerem „12”. Pirat zaczyna na polu morza oznaczonym „X”.



z opowieściami o żyznych ziemiach i nieprzebranych zasobach złota. Żądni przygód Catańczycy zaopatrzyli statki w żywność oraz sadzonki roślin i bezzwłocznie wypłynęli na tajemnicze morze. Co odkryją we mgle?

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	15	2	1
Pustynia	-	3	3
Złotonośna rzeka	2	4	3
Wzgórze	5	5	3
Las	5	6	3
Pastwisko	5	8	3
Pole uprawne	5	9	3
Góry	5	10	3
		11	3
		12	2
Suma	42	Suma	27

Porty:
5 specjalnych portów
4 porty 3:1



Odkrywanie nowych obszarów

Jeśli umieścisz statek lub drogę na trasie, na końcu której znajduje się pole mgły, odkryj je. Jeśli to pole morza, nic się nie dzieje. Jeśli to pole terenu, umieść na nim górny żeton z numerem z zakrytego stosu. Po odkryciu pola terenu, natychmiast otrzymujesz kartę surowca tego terenu.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej turze 12 punktów zwycięstwa.

Alternatywny układ planszy

Nie zmieniaj położenia zarysów wysp startowych. Wewnątrz ich konturów możesz dowolnie umieścić pola terenu, porty i żetony z numerami. W tym scenariuszu wyjątkowo 2 czerwone numery mogą znaleźć się obok siebie.

Scenariusz 4: Przez pustynię



Podążając dalej na zachód Catańczycy odkryli kolejną wyspę. Ponieważ pustynia leżąca na północy dzieliła ją na dwie części, odkrywcy nazwali ją Pustynną Wyspą. Niedługo po wybudowaniu osad na południu wyspy zwiadowcy donieśli, że również po drugiej stronie pustyni znajdują się bogate

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	10	2	1
Pustynia	3	3	2
Złotonośna rzeka	2	4	3
Wzgórze	3	5	3
Las	5	6	3
Pastwisko	4	8	3
Pole uprawne	4	9	3
Góry	4	10	2
		11	1
		12	1
Suma	35	Suma	22

Porty:
5 specjalnych portów
3 porty 3:1

Dodatkowe elementy:
24 żetony punktów zwycięstwa



Układ planszy

W rozgrywce dla 3 graczy, przygotuj scenariusz zgodnie z ilustracją na tej stronie. W rozgrywce dla 4 graczy, przygotuj scenariusz zgodnie z ilustracją na stronie obok.

Zasady specjalne

Faza zagospodarowania

Główna wyspa jest oddzielona pasem pustyni na wąski pas lądu (patrz czerwony kontur u góry po lewej) i większą część główną poniżej. Musisz

umieścić swoje początkowe dwie osady na większej głównej wyspie – odpowiednio po prawej i poniżej pasa pustyni. Małe wyspy (również zaznaczone na czerwono) i pas lądu na północnym zachodzie są uważane za „nieznane” lądy.

Pirat/złodziej

W tym scenariuszu używa się zarówno pirata, jak i złodzieja. Złodziej zaczyna na jednej z trzech pustyni. Pirat zaczyna na polu morza oznaczonym „X”.



ziemie. W tym samym czasie odkryto grupę wysepek posiadających znaczne zasoby złota i bogate pokłady rudy. Część osadników wybrała drogę na północny zachód, przez piaski pustyni, inni natomiast najpierw postanowili dotrzeć do wysp leżących na południu.

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	12	2	1
Pustynia	3	3	3
Złotonośna rzeka	2	4	3
Wzgórze	5	5	3
Las	5	6	3
Pastwisko	5	8	3
Pole uprawne	5	9	3
Góry	5	10	3
11	3	11	3
12	2	12	2
Suma	42	Suma	27

Porty:
5 specjalnych portów
4 porty 3:1

Dodatkowe elementy:
32 żetony punktów zwycięstwa



Specjalne punkty zwycięstwa

Otrzymujesz 2 żetony punktów zwycięstwa za każdą swoją pierwszą osadę zbudowaną na danym nieznanym lądzie. Umieść żetony jako znaczniki pod osadą (ta osada da ci łącznie 3 punkty zwycięstwa). Dla określenia „twojej pierwszej osady” nie ma znaczenia, czy na tym lądzie zbudowano już osady innych kolorów, czy nie.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej turze 14 punktów zwycięstwa.

Alternatywny układ planszy

Pola terenu, porty i żetony z numerami głównej wyspy (bez 3 pól na lewo od pasa pustyni) możesz umieścić w dowolny sposób. Możesz także zmienić układ pól i żetonów z numerami na małych wyspach oraz pas terenu za pasem pustyni. Nie możesz umieścić żetonów z czerwonymi numerami obok siebie ani na polach Złotonośnej rzeki.

Scenariusz 5: Zapomniany ród



Kierując się na południe Catańczycy odkryli długą, wąską wyspę, gdzie zaraz założyli swoje pierwsze osady. Prowadząc rekonesans na okolicznych wodach, natknęli się na małe, zamieszkane wysepki. Już podczas pierwszego spotkania okazało się, że mieszkańcy używają podobnego języka i znają te same legendy. Wywnioskowano, że ludność wysp to potomkowie załogi pewnego zaginionego statku. Statek ten należał do floty, która setki lat temu po raz pierwszy przybiła do wybrzeży Catanu. Radość z powodu tak niespodziewanego spotkania z braćmi nie miała granic. Mieszkańcy nie skąpią osadnikom sąsiedzkiej pomocy i ślą cenne podarunki.

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	19	2	1
Pustynia	3	3	2
Złotonośna rzeka	2	4	2
Wzgórze	5	5	2
Las	5	6	2
Pastwisko	5	8	2
Pole uprawne	5	9	2
Góry	5	10	2
Pole uprawne	5	11	2
Góry	5	12	1
Suma	49	Suma	18



Porty: 5 specjalnych portów, 1 port 3:1

Dodatkowe elementy: 4 karty rozwoju, 8 żetonów punktów zwycięstwa



Układ planszy

Złóż planszę tak, jak pokazano na ilustracji po lewej.

Ważne: Na małych wyspach nie umieszczaj żadnych żetonów z numerami.

Umieść 8 żetonów punktów zwycięstwa w oznaczonych miejscach na wybrzeżu. 6 portów pomieszaj zakryte, umieść w oznaczonych miejscach i odkryj. Weź 4 wierzchnie karty z talli kart rozwoju i umieść je zakryte we wskazanych miejscach.

Zasady specjalne

Faza zagospodarowania

Umieść swoje początkowe osady oraz drogi jedynie na dużej wyspie, zgodnie z podstawowymi zasadami. Jeśli umieścisz osadę na wybrzeżu, możesz zamiast 1 drogi umieścić przy niej 1 statek. Na małych wyspach wokół nigdy nie można umieszczać osad, nie generują one również żadnych zysków.

Pirat/złodziej

W tym scenariuszu używa się zarówno pirata, jak i złodzieja. Złodziej zaczyna na dowolnej pustyni. Pirat zaczyna na polu morza oznaczonym „X”.

Jeśli wyrzucisz „7”, możesz przemieścić pirata lub złodzieja. Nie możesz przemieścić złodzieja na małe wyspy. Jeśli opuścił startową pustynię, nie możesz ponownie go tam umieścić.

Podarunki

Na podarunki od tubylców składają się dodatkowe żetony punktów zwycięstwa, karty rozwoju oraz porty.

Specjalne punkty zwycięstwa

Pierwszy gracz, który dotrze do małej wyspy i zbuduje lub przeniesie statek na trasę z żetonem punktu zwycięstwa, może go zabrać i umieścić przed sobą. Żeton punktu zwycięstwa liczy się jako 1 punkt zwycięstwa. Nie uzupełniaj miejsca po zabranych żetonie.

Karty rozwoju

Jeśli zbudujesz lub przeniesiesz statek na trasę, na której znajduje się karta rozwoju, możesz ją zabrać. Liczy się jako karta rozwoju zdobyta w tej turze.

Porty

Jeśli zbudujesz lub przeniesiesz statek na trasę, przy której znajduje się port, zabierasz go.

Jeśli posiadasz osadę na wybrzeżu bez portu, musisz natychmiast umieścić przy niej ten port. Jeśli masz kilka takich osad, wybierasz, przy której go umieścisz.

Przy każdej osadzie możesz umieścić tylko 1 port.

Jeśli nie posiadasz osady na wybrzeżu, przy której możesz umieścić port, zatrzymaj port aż wybudujesz odpowiednią osadę.

Po umieszczeniu portu możesz z niego natychmiast korzystać.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej turze 13 punktów zwycięstwa.

Alternatywny układ planszy

Możesz dowolnie umieścić pola terenu i żetony z numerami głównej wyspy. Upewnij się, że na 3 polach po prawej stronie nie znajdują się zbyt częste numery (tj. 5, 6, 8, 9).

Scenariusz 6: Tkaniny dla Catanu



Podróżując dalej na zachód, Catańczycy natknęli się na inne wyspy zamieszkane przez członków zapomnianego rodu. Ich uwagę zwróciły pochodzące stamtąd wspaniałe tkaniny i piękne szaty. W przeciągu wielu setek lat mieszkańcy wysp osiągnęli wysoki poziom wiedzy związany z produkcją tkanin. Ponieważ odzież podróżników była dużo mniej okazała, rozpoczęli ożywiony handel wymienny.

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	18	2	2
Pustynia	2	3	3
Złotonośna rzeka	2	4	3
Wzgórze	3	5	3
Las	4	6	3
Pastwisko	4	8	3
Pole uprawne	5	9	3
Góry	4	10	3
Góry	4	11	3
Góry	4	12	2
Suma	42	Suma	28



Porty:
5 specjalnych portów
4 porty 3:1

Dodatkowe elementy:
50 żetonów bel tkanin

Układ planszy

Ułóż planszę tak, jak pokazano powyżej. Porty pomieszaj i losowo umieść odkryte w oznaczonych miejscach. Umieść po 2 żetony z numerami na każdej z 4 małych wysp, dokładnie na skrzyżowaniu (każdy żeton reprezentuje wioskę). W każdej z 8 wiosek umieść po 5 bel tkaniny. Pozostałe 10 bel tkaniny umieść obok planszy jako zasoby ogólne.

Zasady specjalne

Faza zagospodarowania

Swoje pierwsze dwie osady umieść w obrębie głównych wysp zgodnie z zasadami podstawowej gry Catan. Kiedy wszyscy gracze umieszczą swoją drugą osadę, zaczynając od gracza, który zrobił to jako ostatni, każdy umieszcza swoją trzecią osadę. Zyskaj surowiec za 3 osadę. Jeśli zbudujesz osadę na wybrzeżu, możesz zamiast



1 drogi umieścić przy tej osadzie 1 statek. Nie wolno zakładać osad na 4 małych wyspach w centrum.

Handel tkaninami

Gdy tylko zbudujesz linię statków między jedną ze swoich osad, a wioską zapomnianego rodu, uzyskasz relacje handlowe z tą wioską. Po nawiązaniu relacji handlowych możesz od razu pobrać 1 belę tkaniny z zasobów tej wioski.

Jeśli w trakcie dalszej gry wyrzucony zostanie numer tej wioski, możesz wziąć 1 belę tkaniny. Jeśli 2 lub więcej graczy utrzymuje relacje handlowe z tą samą wioską, każdy z nich może z niej wziąć 1 belę tkaniny. Jeśli w danej wiosce nie ma wystarczającej liczby bel tkanin dla wszystkich graczy, brakujące bele pobierz z zasobów ogólnych.

Jeśli zostanie wyrzucony numer wioski, której bele tkanin zostały już zużyte, nikt nie otrzyma więcej bel z tej wioski (nawet z zasobów ogólnych).

2 bele tkaniny dają 1 punkt zwycięstwa. Aby to oznaczyć, odwróć co drugą otrzymaną belę tkaniny na stronę punktu zwycięstwa.

Przenoszenie statków

Po zbudowaniu linii statków między własną osadą, a wioską Zapomnianego rodu, linia statków zostaje uznana za zamkniętą. Oznacza to, że żaden statek nie może być już przeniesiony z tej linii. Dzieje się tak nawet wtedy, gdy zapasy tkanin w wiosce się wyczerpią.

Pirat/złodziej

W tym scenariuszu używa się zarówno pirata, jak i złodzieja. Złodziej zaczyna na polu uprawnym z numerem „12”. Nie wolno ustawiać złodzieja na wyspach należących do zapomnianego rodu. Pirat zaczyna na polu morza oznaczonym „X”.

W tym scenariuszu pamiętaj o następującym wyjątku: Pirat może zostać przeniesiony tylko przez graczy, którzy dotarli do co najmniej 1 wioski linią statków. Przenosząc pirata, możesz ukraść 1 kartę surowca lub 1 belę tkaniny od gracza, którego statek stoi przy polu z piratem.

Najdłuższa droga handlowa

„Najdłuższa droga handlowa” nie jest dostępna w tym scenariuszu, ale nadal możesz zdobyć „Najwyższą władzę rycerską” na normalnych zasadach.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej turze 14 punktów zwycięstwa LUB jeśli tylko 3 wioski zapomnianego rodu posiadają jeszcze zasoby tkanin. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa ten, kto ma więcej bel tkaniny.

Alternatywny układ planszy

Możesz dowolnie umieszczać pola terenu i żetony z numerami dwóch głównych wysp. Położenie i numery żetonów 4 wysp w centrum nie mogą ulec zmianie. Złodziej zaczyna na jednym z dwóch pól z „12”.

Scenariusz 7: Wyspy piratów



Z północnego zachodu przybyła piracka flota, która zaatakowała wyspiarskie królestwo mieszkańców Catanu. Bezbronne statki handlowe zostały zatopione, a osiedla znajdujące się na zachodnich wyspach – złupione. Zdobyte osady piraci przekształcili w forty, z których prowadzą łupieżcze wyprawy. Teraz zagrażają wyspom położonym na wschodzie. Ich flota wciąż atakuje przybrzeżne osady, rabując cenne towary. Mieszkańcy postanowili wybudować własną flotę wojenną i przegnać piratów za morze.

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	19	2	1
Pustynia	3	3	2
Złotonośna rzeka	2	4	3
Wzgórze	5	5	3
Las	5	6	3
Pastwisko	5	8	3
Pole uprawne	5	9	3
Góry	5	10	3
		11	2
		12	1
Suma	49	Suma	24



Porty: 5 portów specjalnych, 3 porty 3:1
Dodatkowe materiały: 12 fortów piratów, 4 znaczniki w kolorach graczy

Układ planszy

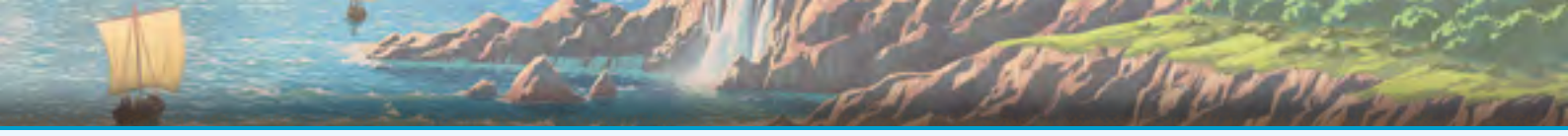
Ułóż planszę tak, jak pokazano powyżej. Porty pomieszaj i losowo umieść odkryte w oznaczonych miejscach.

Ważne: Pastwisko dolnej wyspy w centrum i wzgórze na wyspach po lewej pozostają bez numeru i nie dają surowców.

Umieść figurki na wschodniej wyspie zgodnie z ilustracją. Na tej wyspie można normalnie budować, lecz wszystkie inne wyspy należą do piratów.

Rozmieść 4 forty piratów na wybrzeżu zachodnich wysp, jak pokazano na ilustracji. Każdy z nich składa się z osady w odpowiednim kolorze, umieszczonej na 3 żetonach danego koloru.

Umieść znaczniki w kolorach graczy na przedstawionych skrzyżowaniach.



Ważne: W grze na 3 graczy kolor biały nie bierze udziału w rozgrywce. Zostaw te figurki w pudełku wraz z kartami punktów zwycięstwa wyjętymi z talii kart rozwoju. W grze na 4 graczy karty punktów zwycięstwa pozostają w grze, ale liczą się jako karty Rycerzy.

„Najdłuższa droga handlowa” i „Najwyższa władza rycerska” nie są dostępne w tym scenariuszu.

Karty punktów zwycięstwa i karty „Rycerz” z talii kart rozwoju pełnią w tym scenariuszu nową funkcję i nie mogą być zagrywane jako punkty zwycięstwa lub rycerze.

Zasady specjalne

Faza zagospodarowania

Oprócz już umieszczonej osady, umieść dwie początkowe osady na wschodniej wyspie, zgodnie z podstawowymi zasadami gry. Na koniec fazy zagospodarowania będziesz dysponować 3 osadami na wschodniej wyspie i 1 fortem piratów (nie liczy się on jako osada).

Pirat/złodziej

W tym scenariuszu figurka pirata reprezentuje piracką flotę. Umieść ją na polu morza oznaczonym „X”. Złodziej nie bierze udziału w tym scenariuszu.

Budowa statków

W tym scenariuszu możesz zbudować tylko 1 linię statków (drogę morską) do zachodnich wysp. Zaczyna się w osadzie na wybrzeżu wschodniej wyspy, przechodzi przez skrzyżowanie w twoim kolorze, i prowadzi do fortu piratów (również twojego koloru). Linia statków nie może się rozgałęziać i nie może być budowana poza fortem piratów. Musi być zbudowana najkrótszą trasą i nie może blokować innych dróg morskich.

Na wschodnim wybrzeżu wyspy można zbudować kolejne linie statków.

Okręty wojenne

Jeśli odkryjesz kartę rycerza (lub kartę punktu zwycięstwa w grze na 4 graczy), możesz zamienić najbardziej wysunięty do tyłu (najbliższy twojej osady) „normalny” statek w swojej linii

statków w okręt wojenny. Aby to zrobić, połóż dany statek na boku. Ujawniona karta rozwoju trafia na stos kart odrzuconych.

Ważne: Jeśli talia rozwoju wyczerpie się, nie można kupić więcej kart. Karty odrzucone nie wchodzi na nowo do gry.

Piracka flota

Piracka flota opływa dwie pustynne wyspy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Za każdym razem, gdy ktoś rzuca kośćmi, najpierw ruch wykonuje flota. Porusza się na planszy o tyle pól, ile wskazuje kość o mniejszej wartości. Jeśli obie kości mają tę samą wartość, to właśnie ona jest wynikiem. Dopiero po ruchu floty gracze dobierają swoje karty surowców.

Atak piratów

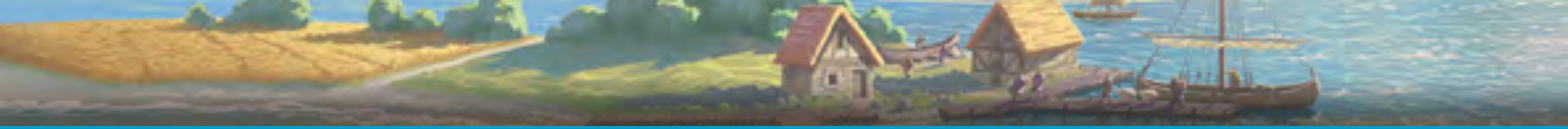
Jeśli ruch pirackiej floty kończy się na polu morza sąsiadującym z osadą/miastem, ta osada/miasto jest natychmiast atakowana – przed pobraniem jakichkolwiek surowców lub rozpatrzeniem efektu „7”.

- Siła piratów jest równa niższemu wynikowi na kościach (liczbie pól, o które poruszyła się flota).
- Siła właściciela zaatakowanej osady/miasta równa się liczbie posiadanych przez niego okrętów wojennych.
- Jeśli piraci są silniejsi, tracisz 1 kartę surowców i po 1 dodatkowej za każde posiadane miasto. Karty są losowo dobierane z zakrytej ręki przez jednego ze współgraczy i wracają do talii.
- Jeśli zaatakowany gracz jest silniejszy, może wziąć 1 dowolną kartę surowca z banku.
- Jeśli obie strony mają równą siłę, nic się nie dzieje.

Budowa osady na wyspie piratów

Gdy dotrzesz do skrzyżowania ze znacznikiem twojego koloru, możesz opłacić koszty budowy i umieścić na nim osadę. Można ją również przekształcić w miasto. Na wyspach piratów możesz budować tylko na oznaczonych skrzyżowaniach.

Ważne: Budowanie tych osad może być niebezpieczne, ponieważ zwiększa się prawdopodobieństwo, że zostaniesz zaatakowany przez piracką flotę.



Wyrzucenie „7”

Złodziej nie bierze udziału w tym scenariuszu. Jeśli wypadnie „7”, każdy, kto ma więcej niż 7 kart surowców, musi odrzucić połowę z nich. Następnie gracz, który rzucał, może ukraść 1 losową kartę dowolnemu graczowi.

Zdobycie fortu piratów

Gdy tylko dopłyniesz swoimi statkami do fortu piratów w twoim kolorze, zamykając tym samym swoją drogę morską, możesz zaatakować fort. Rzuć kością, aby określić siłę piratów:

- Jeśli liczba twoich okrętów wojennych jest wyższa niż wynik na kości, wygrywasz i możesz usunąć żeton spod fortu piratów.
- Jeśli jest mniejsza, przegrywasz bitwę i tracisz 2 pierwsze statki w linii.
- W przypadku remisu tracisz pierwszy statek.

Twoja tura kończy się po bitwie. Nie jest możliwe zaatakowanie fortu piratów kilka razy w ciągu jednej tury. Jeśli straciłeś statki, musisz zbudować 1 lub 2 nowe, aby móc ponownie zaatakować fort piratów.

Jeśli fort piratów straci wszystkie 3 żetony, piraci zostają wypędzeni, a osada odzyskana. Od tego momentu normalnie otrzymujesz zyski i punkt zwycięstwa za tę osadę.

Koniec gry

Kto pierwszy zdobędzie fort piratów i zdobędzie 10 punktów zwycięstwa, wygrywa, a gra natychmiast się kończy. Jeśli wszystkie forte piratów zostaną zdobyte, zanim ktokolwiek zdobędzie 10 punktów zwycięstwa, należy usunąć z gry piracką flotę.

Alternatywny układ planszy

Ten scenariusz jest zbalansowany tylko przy zaprezentowanym układzie planszy i nie powinien być zmieniany.

Scenariusz 8: Cuda Catanu

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	19	2	2
Pustynia	3	3	3
Złotonośna rzeka	2	4	3
Wzgórze	5	5	3
Las	5	6	3
Pastwisko	5	8	3
Pole uprawne	5	9	3
Góry	5	10	3
Pole uprawne	5	11	3
Góry	5	12	1
Suma	49	Suma	27



Porty: 5 specjalnych portów, 4 porty 3:1

Dodatkowe elementy: 5 cudów Catanu, 5 żetonów Wielkiego muru, 2 żetony Wielkiego mostu, 4 znaczniki w kolorach graczy



Po ostatecznym pokonaniu piratów rozpoczął się okres dobrobytu i pokoju. Aby uczcić to wydarzenie, rody postanowiły upiększyć właśnie odkrytą wyspę, budując na niej wspaniałą konstrukcję. Rozpoczynają się zmagania. Który z rodów jako pierwszy ukończy budowę cudu Catanu?

Układ planszy

Ułóż planszę tak, jak pokazano na ilustracji po lewej. Porty pomieszaj i losowo umieść odkryte w oznaczonych miejscach. Ułóż w pobliżu planszy 5 kafelków cudów Wielki mur, Wielki most, Monument, Wielki teatr i Zamek, a także znaczniki w kolorach graczy. Umieść żetony Wielkiego muru i Wielkiego mostu na oznaczonych miejscach (odpowiednio przy polach górnej pustyni oraz dolnej cieśniny).

Zasady specjalne

Faza zagospodarowania

W fazie zagospodarowania, na małych wyspach i skrzyżowaniach oznaczonych żetonami nie wolno budować osad. Skrzyżowania z czerwonymi wykrzyknikami również są niedostępne w tej fazie.

Specjalne punkty zwycięstwa

Jeśli w trakcie gry zbudujesz osadę na małej wyspie, otrzymasz 1 żeton punktu zwycięstwa. Umieść żeton pod tą osadą.

Budowa cudów Catanu

Kto pierwszy zacznie tworzyć cud, ten może swobodnie wybierać spośród wszystkich pięciu dostępnych. Jeśli zaczniesz budować cud później, będziesz mógł wybierać jedynie z tych, które zostały.

Nie możesz zacząć budowy cudu, dopóki nie spełnisz jego warunku (opisanego na danym kafelku). Na przykład, możesz rozpocząć budowę Wielkiego teatru, dopiero gdy zbudujesz 2 miasta.

Po spełnieniu warunku cudu umieść znacznik w swoim kolorze na odpowiednim kafelku cudu (najlepiej na dolnej części z tekstem). Teraz musisz zbudować ten cud.

Budowa każdego cudu jest podzielona na cztery poziomy. Każdy poziom kosztuje 5 surowców wskazanych na danym kafelku.

Gdy tylko wydasz zasoby na pierwszy poziom swojego cudu, umieść swój znacznik na polu „1” na kafelku, aby zaznaczyć, że pierwszy poziom budowy cudu został ukończony. Po ukończeniu drugiego poziomu przesun znacznik na pole „2”, i tak dalej.

Jeśli masz wystarczająco dużo surowców, możesz zbudować kilka poziomów cudu podczas swojej tury.

Pirat/złodziej

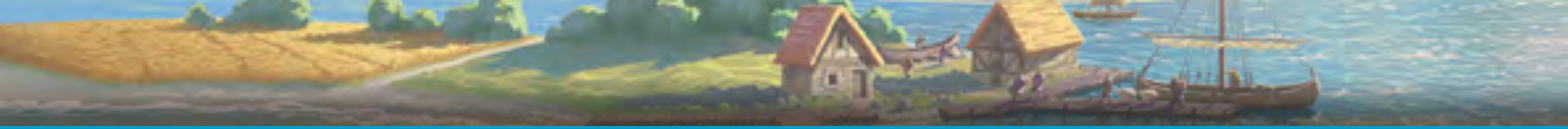
Złodziej zaczyna na dowolnej pustyni. Pirat nie bierze udziału w tym scenariuszu.

Koniec gry

Rozgrywka kończy się, gdy gracz ukończy cud Catanu (a więc zbudował poziom 4) LUB gdy nadejdzie jego tura, posiada 10 punktów zwycięstwa oraz wyższy poziom budowy cudu niż ktokolwiek inny.

Alternatywny układ planszy

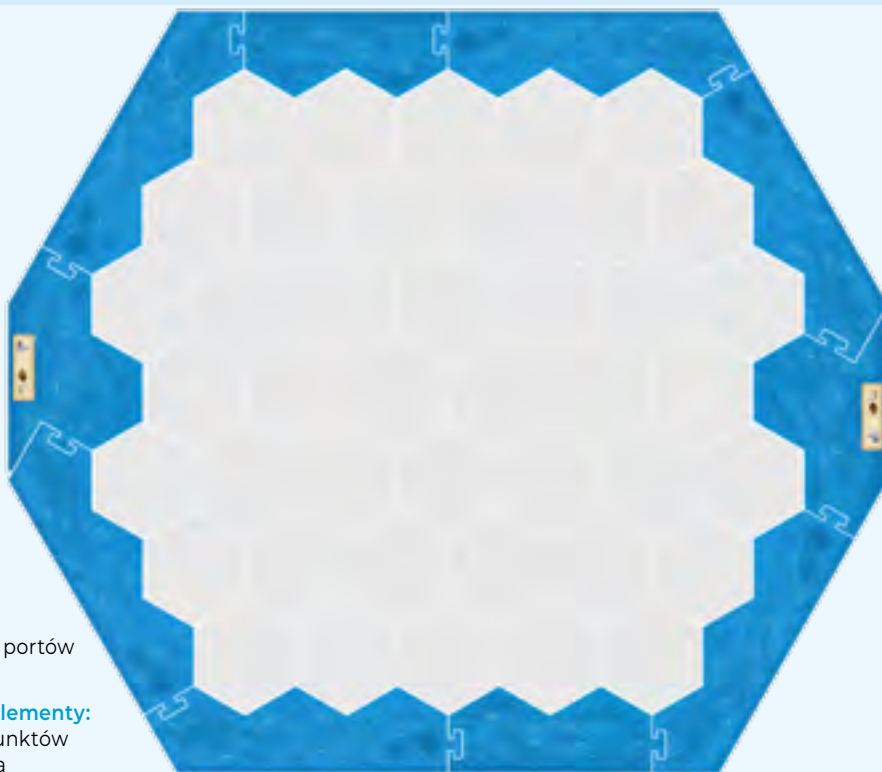
Możesz dowolnie umieścić wszystkie pola oraz żetony z numerami na dużej wyspie, przy zachowaniu jej przedstawionego obok kształtu. Dwa pola terenu graniczące z pustyniami nie powinny mieć częstych numerów (6, 8).



Nowy świat (swobodna gra)

Wciąż jesteś żądny nowych przygód? Żaden problem! Zagraj zgodnie z poniższymi krótkimi zasadami lub opracuj własne scenariusze! Zabierz przyjaciół lub rodzinę na nowe przygody na wyspie Catan w ramach swobodnej gry!

Pola	Liczba	Żetony z numerami	Liczba
Morze	19	2	1
Pustynia	-	3	3
Złotonośna rzeka	-	4	3
Wzgórze	4	5	3
Las	5	6	2
Pastwisko	5	8	2
Pole uprawne	5	9	3
Góry	4	10	3
		11	2
		12	1
Suma	42	Suma	23



Porty:
5 specjalnych portów
5 portów 3:1

Dodatkowe elementy:
16 żetonów punktów zwycięstwa

Układ planszy

Połącz ramkę tak, jak pokazano na ilustracji. Wszystkie sześciokątne pola pomieszczaj zakryte, rozłóż w ramce i odkryj. Tak samo zrób z żetonami z numerami. Upewnij się, że czerwone numery nie znajdują się obok siebie.

Potasuj porty i połóż je w zakrytym stosie. Począwszy od najstarszego gracza, kolejno umieszczajcie porty na wybranych przez siebie polach terenu, aż do wyczerpania stosu. Na skrzyżowaniu nie może się znajdować więcej niż 1 port.

Umieść złodzieja na polu z „12”, a pirata na dowolnym polu ramki.

Zasady specjalne

Faza zagospodarowania

Umieść swoje 2 początkowe osady w dowolnych miejscach. Każdy zaczyna grę z 1 lub 2 wyspami początkowymi. Pozostałe wyspy są „nieznane”.

Specjalne punkty zwycięstwa

Za każdą swoją pierwszą osadę, którą zbudujesz na danej nieznanej wyspie, otrzymasz dodatkowy 1 żeton punktu zwycięstwa.

Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy uzyska w swojej turze 12 punktów zwycięstwa.

Dalsze modyfikacje

Jeśli nie jesteś zadowolony z układu pól, możesz wprowadzić zmiany, jeśli wszyscy wyrażą na to zgodę. Możesz także zaprojektować i wypróbować własne scenariusze! Jeśli grasz z polami Złotonośnych rzek, upewnij się, że nie ma na nich czerwonych numerów.