

KLAUS TEUBER

CATAN®

GRA PLANSZOWA

INSTRUKCJA

Spis treści

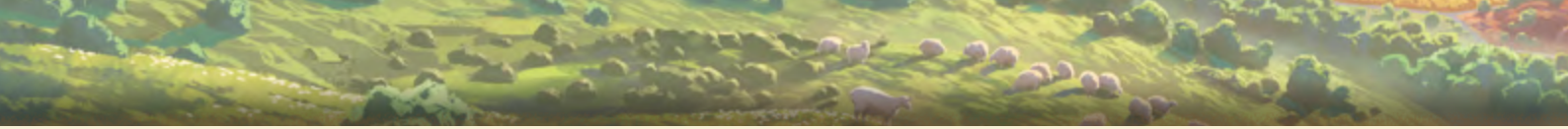
Witamy na Catanie!.....	2	Szczegółowy przebieg gry.....	6
Cel gry.....	2	1. Faza zysków.....	6
Zawartość.....	3	2. Faza handlu i budowy.....	7
Przygotowanie pierwszej rozgrywki.....	4	Koniec gry.....	11
Przebieg gry w skrócie.....	6	Przygotowanie kolejnych rozgrywek.....	12

KOSMOS

**NIE MUSISZ
CZYTAĆ ZASAD!**
Dzięki darmowej aplikacji
CATAN - Asystent

Jeśli chcesz w przystępny sposób poznać zasady bez ich czytania, pobierz **darmową aplikację CATAN - Asystent!** Znajdziesz w niej również wiele przydatnych funkcji oraz szczegółowe FAQ.





Witamy na Catanie!

Po wielu dniach spędzonych na morzu docierasz do wybrzeży niezamieszkaney wyspy Catan. Działaj sprytnie, aby szybko zająć te nowe tereny. Wykorzystaj surowce – glinę, drewno, wełnę, zboże i rudę żelaza – do budowy i rozwoju dróg, osad oraz miast.

Pozyskuj surowce, zbierając je z pól w oparciu o wynik rzutu kośćmi lub handlując z innymi graczami. Musisz jednak uważać! Inni mogą stanąć Ci na drodze, zajmując miejsce do budowy lub kradnąc ciężko uzbierane zasoby z pomocą złodzieja!

Cel gry

Grę wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie 10 punktów zwycięstwa. Punkty zwycięstwa zdobywa się, budując osady i miasta, poprzez karty rozwoju oraz spełniając warunki jednego z dwóch kafelków specjalnych: *Najdłuższej drogi handlowej* i *Najwyższej władzy rycerskiej*.



Klaus Teuber (1952 – 2023) był jednym z najbardziej utytułowanych twórców gier na świecie. Wiele z jego nagradzanych tytułów wciąż zachwyca miliony ludzi na całym globie.

W 1995 roku po raz pierwszy ukazała się jego najbardziej znana gra: *CATAN – Das Spiel*, która w tym samym roku otrzymała nagrodę Spiel des Jahres (Gra Roku). To właśnie CATAN dał początek gatunkowi znanemu jako „niemiecka gra planszowa”. Został przetłumaczony na ponad 40 języków i jest sprzedawany w około 70 krajach. Z biegiem lat gra podstawowa wzbogaciła się o liczne rozszerzenia oraz warianty.

Klaus Teuber zmarł w 2023 roku. Jego syn Benjamin, z którym od ponad 10 lat tworzył wspólnie, dba o to, aby świat CATANu pozostał z nami jak najdłużej.

© 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: Jasmin Balle, Arnd Fischer
Redakcja pierwszej edycji: Reiner Müller

© 1995, 2025 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart,
Germany

Wyprodukowano w Niemczech.

ART.-Nr.: 684655

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

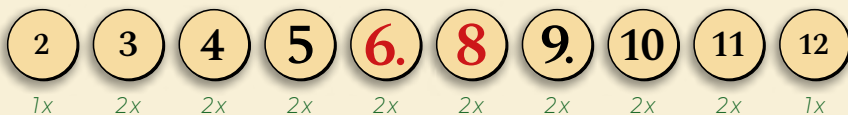


19 pól terenu



3x wzgórze, 4x las, 4x pastwisko, 4x pola uprawne, 3x góry, 1x pustynia

18 żetonów z numerami



4 kafelki kosztów budowy



2 kafelki specjalne



Najdłuższa droga handlowa



Najwyższa władza rycerska

2 podajniki na karty



25 kart rozwoju



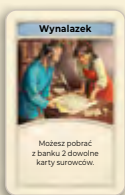
5x punkt zwycięstwa



2x Monopol



2x Budowa drogi



2x Wynalazek



14x Rycerz



Rewers

95 kart surowców



19x gлина



19x drewno



19x wełna



19x zboże



19x ruda



Rewers

16 miast

(po 4 w każdym kolorze)



20 osad

(po 5 w każdym kolorze)



60 dróg

(po 15 w każdym kolorze)



1 złodziej

2 kostki



4 pudełka na figurki



Złóż je przed pierwszą grą.
Liczby wskazują kolejność, w jakiej zakładki muszą być zagięte do wewnątrz.

A wide, panoramic view of a lush green valley with rolling hills, scattered trees, and a herd of sheep grazing in the foreground. The scene is bathed in warm, golden light, suggesting a sunrise or sunset. The hills are covered in vibrant green grass, and the sky is a soft, hazy blue. The overall atmosphere is peaceful and idyllic.

Jeśli grasz w *CATAN – Grę planszową* po raz pierwszy, zalecamy grę z tym ustawieniem startowym.

1. Ramka

Złóż części ramki w taki sposób, aby te same liczby przylegały do siebie.

2. Pola terenu

Rozmieść pola terenu tak, jak pokazano obok.
Na Catanie znajduje się 1 pustynia
i 5 innych form terenu. Każdy z nich
generuje inne surowce:



Las daję
drewno



Pola uprawne dają
zboże



*Pustynia nie generuje
żadnych surowców*

3 Żetony z numerami

Umieść żetony z numerami na polach terenu, jak pokazano obok.

Uwaga: Na pustyni nie umieszcza się żetonu z numerem.

4. Złodziej

Umieść złodzieja na pustyni.

5. Figurki

Każdy gracz wybiera kolor. Następnie umieszcza 2 osady i 2 drogi w swoim kolorze na wyznaczonych miejscach. Pozostałe 3 osady, 13 dróg i 4 miasta układa przed sobą. W grze na 3 graczy należy pominąć białe elementy.





6. Pozostałe elementy

Podziel karty surowców według rodzajów i umieść odkryte w podajnikach. Tworzą one bank surowców. Potasuj karty rozwoju i umieść zakryte w wolnej przegródce podajnika. Zapoznaj się z kafelkiem kosztów budowy. Umieść kafelki specjalne (*Najdłuższa droga handlowa*, *Najwyższa władza rycerska*) oraz dwie kości obok planszy.



7. Początkowe surowce

Wszyscy zbierają teraz pierwsze zyski dla osady w swoim kolorze, oznaczonej gwiazdką: dla każdego pola terenu sąsiadującego z tą osadą bierzesz do ręki 1 odpowiednią kartę surowca. Karty trzymaj zakryte.

Przykład: Niebieski otrzymuje po 1 karcie surowca dla niebieskiej osady oznaczonej gwiazdką: glinę, rudę i zboże.

8. Kto zaczyna?

Każdy gracz rzuca dwiema kośćmi. Kto wyrzuci najwięcej, rozpoczyna grę.

Przebieg gry w skrócie

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
W swojej turze wykonujesz kolejno następujące fazy:

1. Faza zysków

Wszyscy gracze zyskują surowce zgodnie z wyrzuconymi numerami pól. W wyniku rzutu może się również aktywować złodziej.

2. Faza handlu i budowy

Możesz wymieniać karty surowców z innymi graczami, bankiem i/lub w portach. Możesz także budować drogi, osady i miasta i/lub kupować karty rozwoju.

Dodatkowo możesz zagrać jedną ze swoich kart rozwoju w dowolnym momencie swojej tury (również przed rzuceniem kośćmi). Kiedy twoja tura dobiegnie końca, gracz po twojej lewej stronie kontynuuje grę, zaczynając od fazy zysków.

Szczegółowy przebieg gry

Masz możliwość zagrania karty rozwoju w dowolnym momencie swojej tury, w tym również przed fazą zysków. Nie możesz jednak zagrać karty kupionej w tej samej turze.

1. Faza zysków

Rzuć obiema kośćmi i zsumuj wynik.



**Nie wyrzuciłeś „7”:
wszyscy zyskują surowce**

Każdy, kto posiada **osadę** sąsiadującą z polem terenu o wyrzuconym numerze, zyskuje 1 kartę surowca zapewnianego przez ten teren.

Każdy, kto posiada **miasto** sąsiadujące z polem terenu o wyrzuconym numerze, zyskuje 2 karty danego surowca.

Jeśli gracz posiada 2 lub 3 osady bądź miasta wokół wylosowanego pola terenu, zyskuje po 1 karcie surowca dla **każdej** osady i 2 karty dla **każdego** miasta.

Karty surowców tworzą rękę gracza.



Przykład: Jeśli wypadnie „4”, Pomarańczowy zyska 2 drewna za dwie pomarańczowe osady. Czerwony zyska 1 drewno. Po wyrzuceniu „8” Czerwony zyskuje 1 zboże. Gdyby czerwona osada była miastem, Czerwony otrzymałby 2 zboża przy wyniku „8”.



Wyrzuciłeś „7”: aktywuje się złodziej

Nikt nie zyskuje surowców. Zamiast tego należy wykonać następujące kroki:

Sprawdzenie kart na ręce

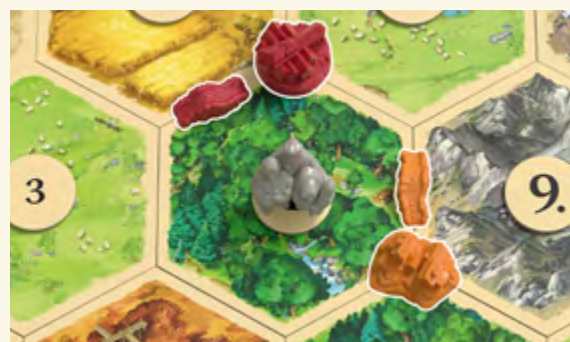
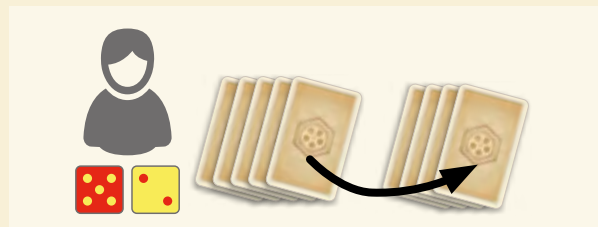
Każdy liczy swoje karty. Jeśli ma więcej niż 7 kart surowców, wybiera połowę z nich i odkłada je do banku. Liczby nieparzyste są zaokrąglane w dół (np. mając 9 kart, należy oddać 4 z nich).

Przeniesienie złodzieja

Teraz musisz przenieść złodzieja na inne pole terenu. Następnie kradniesz 1 kartę surowca innemu graczowi, który posiada osadę lub miasto przy polu terenu, na którym umieściłeś złodzieja. Aby to zrobić, weź losową kartę z zakrytej ręki danego gracza.

Ważne: Jeśli zostanie wylosowany numer pola terenu, na którym stoi złodziej, nikt z przylegającą osadą lub miastem nie otrzyma zysków z tego pola.

Po fazie zysków lub po przeniesieniu złodzieja kontynuuj swoją turę, przechodząc do fazy handlu i budowy.



Przykład: Niebieski stawia złodzieja na polu lasu. Pomarańczowy ma tu osadę, a Czerwony miasto. Niebieski postanawia wziąć losową kartę z Czerwonego.

2. Faza handlu i budowy

W fazie handlu i budowy możesz handlować i budować w dowolnej kolejności. Możesz również wykonywać te akcje na zmianę.



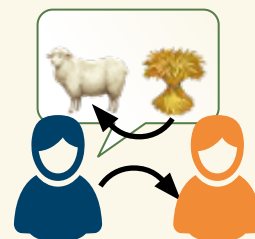
Handel

W swojej turze możesz wymieniać się kartami surowców. Możesz handlować dowolną ilość razy, dopóki pozwalają ci na to karty na ręce. Istnieją 3 rodzaje handlu:

Handel z innymi graczami

Możesz wymieniać się kartami surowców z dowolnym graczem. Możesz powiedzieć, jakich surowców potrzebujesz i co jesteś w stanie za nie dać. Możesz również wysłuchać propozycji innych i złożyć kontroferty.

Ważne: Pozostali gracze mogą wymieniać się tylko z tym graczem, którego tura właśnie trwa. Nie mogą wymieniać się między sobą.



Przykład: Trwa tura Niebieskiego. Potrzebuje mu 1 zboże. Pomarańczowy wymieniłby 1 zboże za 1 wełnę. Niebieski zgadza się i obaj wymieniają karty.

Handel z bankiem

Zawsze możesz wymieniać się z bankiem 4:1, zwracając do niego 4 takie same karty surowców w zamian za 1 kartę innego wybranego surowca.



Handel w porcie

Jeśli posiadasz osadę lub miasto w porcie, możesz wymieniać się taniej:

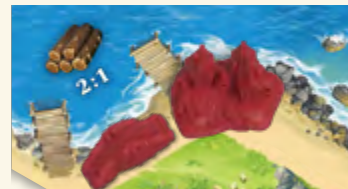
Port 3:1

Możesz wymienić 3 takie same karty surowców na 1 kartę innego wybranego surowca. Odłóż 3 takie same karty surowców z ręki do banku i weź 1 inną wybraną kartę surowca.



Port 2:1

Możesz wymienić 2 takie same karty wskazanego w porcie surowca na 1 kartę innego wybranego surowca.



Budowa

W swojej turze możesz budować, aby zwiększyć produkcję surowców i zdobyć punkty zwycięstwa! Aby budować, musisz odłożyć do banku właściwą kombinację kart surowców. Następnie możesz umieścić na planszy drogi, osady lub miasta, dobrane z figurek, które wciąż znajdują się przed tobą.

Droga

Koszt budowy: 1x glina + 1x drewno



Drogi można budować tylko na trasach.

Trasy to krawędzie, na których stykają się dwa pola terenu. Trasy będą więc granicami pól terenu, lub granicami pól terenu i morza. Na każdej trasie można wybudować tylko 1 drogę. Trasa zawsze prowadzi do skrzyżowania – jest to punkt styku 3 pól (2 na wybrzeżu).





Możesz wybudować drogę tylko na skrzyżowaniu graniczącym z jedną z twoich dróg, osad lub miast, i na którym nie ma innej osady ani miasta.



Przykład: Niebieski może zbudować nową drogę na trasach oznaczonych na zielono – ale nie na tych oznaczonych X.

Najdłuższa droga handlowa

Gracz, który jako pierwszy wybuduje ciąg 5 połączonych dróg, otrzyma kafelek *Najdłuższa droga handlowa*. Ciąg ten nie może być przerwany przez osadę lub miasto innego gracza. Odgańlenia się nie liczą. Jeśli innemu graczowi uda się zbudować trasę dłuższą niż obecnie najdłuższa, należy natychmiast przekazać mu ten kafelek. Posiadanie *Najdłuższej drogi handlowej* jest warte 2 punkty zwycięstwa.



Przykład: Czerwony ma ciąg 6 dróg (odgańlenia się nie liczą), i tym samym ma najdłuższą drogę handlową. Czerwona osada dzieli 7 dróg Pomarańczowego na 2 osobne odcinki złożone z 4 i 3 dróg.

Osada

Koszt budowy: 1x glina + 1x drewno + 1x wełna + 1x zboże



Musisz zbudować osadę na skrzyżowaniu sąsiadującym co najmniej z jedną z twoich własnych dróg. Należy przestrzegać zasady odstępu.

Zasada odstępu

Możesz zbudować osadę na danym skrzyżowaniu tylko wtedy, gdy na sąsiednich 3 skrzyżowaniach NIE znajduje się inna osada (niezależnie do kogo ona należy).

Za każdą 1 **nową** osadę otrzymujesz także 1 kartę surowca z przyległych pól terenu w fazie zysków, gdy wypadnie numer tego pola.

Każda osada zapewnia 1 punkt zwycięstwa.



Przykład: Czerwony może zbudować osadę na skrzyżowaniu oznaczonym zielonym okręgiem – ale nie na skrzyżowaniach oznaczonych X ze względu na zasadę odstępu.

Miasto

Koszt budowy: 2 x zboże + 3 x ruda

Miasto można zbudować tylko poprzez przekształcenie w nie już istniejącej osady.

Gdy rozbudowujesz osadę do rangi miasta, odłóż osadę do swojej puli i ustaw w jej miejscu na planszy miasto.

Za każde posiadane miasto otrzymujesz 2 karty surowca z przyległych pól terenu w fazie zysków, gdy wypadnie numer tego pola.

Każde miasto zapewnia 2 punkty zwycięstwa.



Karty rozwoju

Cena: 1 x wełna + 1 x zboże + 1 x ruda

W dowolnym momencie fazy handlu i budowy możesz kupować karty rozwoju.

By kupić kartę rozwoju, odłóż wymagane karty surowców i dobierz wierzchnią kartę rozwoju z banku. Przyjrzyj się jej, następnie umieść ją zakrytą przed sobą. Zakupione karty rozwoju trzymasz zakryte, dopóki ich nie wykorzystasz. Danej karty rozwoju możesz użyć tylko raz. Nie możesz zagrać danej karty rozwoju w turze, w której ją kupiłeś. Możesz zagrać tylko 1 kartę rozwoju na turę.



W grze znajdują się następujące karty rozwoju:

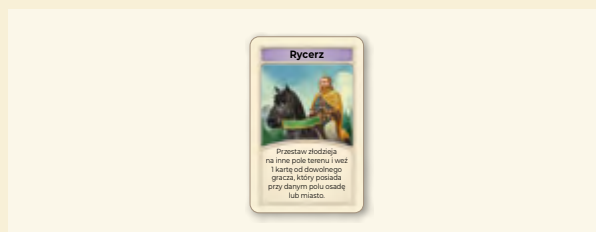
Monopol, Budowa drogi, Wynalazek

Po zagraniu danej karty wykonaj opisane na niej polecenia, a następnie zostaw kartę odkrytą przed sobą.



Rycerz

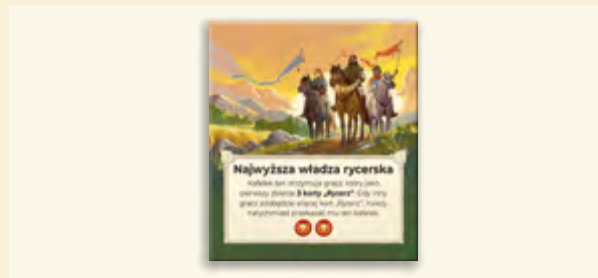
Po zagraniu karty rycerza przenieś złodzieja na inne pole terenu. Następnie dobierz 1 kartę surowca od innego gracza, jak opisano w sekcji *Przeniesienie złodzieja*. Zagrane karty rycerzy zostaw odkryte przed sobą.





Najwyższa władza rycerska

Gracz, który jako pierwszy zbierze przed sobą 3 zagrane karty Rycerza, natychmiast otrzymuje kafelek *Najwyższej władzy rycerskiej* wart 2 punkty zwycięstwa. Gdy tylko inny gracz zbierze przed sobą więcej kart rycerzy, należy natychmiast przekazać mu ten kafelek.



Punkt zwycięstwa

Karty z punktami zwycięstwa trzymaj w tajemnicy. Odkrywasz je dopiero wtedy, gdy łącznie z kartami punktów zwycięstwa będziesz mieć co najmniej 10 punktów. Możesz również odkryć wiele kart punktów zwycięstwa w swojej turze. Mogą to być również te, które właśnie kupiłeś w swojej turze.



Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 10 lub więcej punktów zwycięstwa. Rozgrywka natychmiast dobiega wtedy końca i dany gracz wygrywa.



Przykład: Niebieski kończy grę z 10 punktami zwycięstwa (2 miasta, 3 osady, Najdłuższa droga handlowa i 1 punkt zwycięstwa z karty rozwoju). Niebieski wygrywa! Czerwony ma w sumie 8 punktów zwycięstwa, podobnie jak Pomarańczowy. Biały zgromadził 6 punktów zwycięstwa.

Niebieski		
	Posiadane	Punkty
	2	4 PZ
	3	3 PZ
Karty PZ	1	1 PZ
Punkty specjalne	Najdłuższa droga handlowa	2 PZ
W sumie		10 PZ

Czerwony		
	Posiadane	Punkty
	1	2 PZ
	4	4 PZ
Karty PZ	0	0 PZ
Punkty specjalne	Najwyższa władza rycerska	2 PZ
W sumie		8 PZ

Pomarańczowy		
	Posiadane	Punkty
	2	4 PZ
	4	4 PZ
Karty PZ	0	0 PZ
Punkty specjalne	–	0 PZ
W sumie		8 PZ

Biały		
	Posiadane	Punkty
	1	2 PZ
	3	3 PZ
Karty PZ	1	1 PZ
Punkty specjalne	–	0 PZ
W sumie		6 PZ

Przygotowanie kolejnych rozgrywek

Masz już trochę doświadczenia z *CATAN* – *Grą planszową*?

Planszę można ułożyć w losowy sposób:

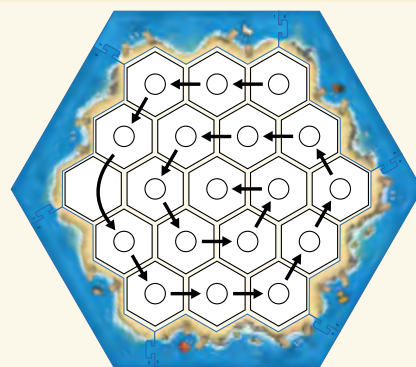
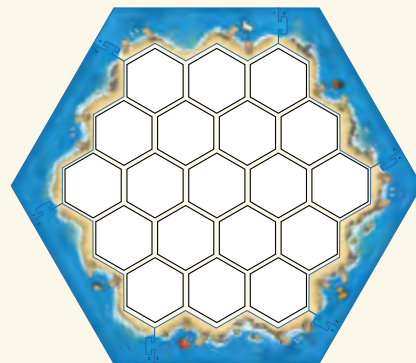
1. Złóż 6 części **ramki** w dowolnej kolejności.
2. Pomieszaj **zakryte pola terenu** i umieść je w ramce. Następnie odwróć wszystkie pola terenu.
3. Teraz rozłóż **żetony z numerami** na polach terenu: rozłóż żetony stroną z literami do góry obok planszy.

Następnie umieść je w porządku alfabetycznym na polach terenu. Zaczynaj od dowolnego pola narożnego i umieszczaj je w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Uwaga: Na pustyni nie ma żetonu z numerem, pomiń ją.

Następnie odwróć żetony na stronę z numerami.

Umieść złodzieja na pustyni.



Faza zagospodarowania wyspy: umieszczenie elementów początkowych

Na losowo ułożonej planszy gracze umieszczają swoje figurki w wybranych przez siebie miejscach. Rzućcie kośćmi, by określić, kto zaczyna grę. Gracz z najwyższym wynikiem zaczyna.

Runda 1

Weź 1 ze swoich osad i umieść ją na wybranym przez siebie skrzyżowaniu. Następnie umieść 1 drogę sąsiadującą do skrzyżowania w dowolnym z 3 możliwych kierunków. Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy z pozostałych graczy umieszcza po 1 osadzie i 1 sąsiadującej drodze. Podczas umieszczania osad należy przestrzegać zasady odstępu (patrz str. 9).

Runda 2

Gdy wszyscy umieścili po 1 osadzie i 1 drodze, drugą rundę rozpoczyna ostatni gracz, który umieszczał osadę: bierze jeszcze 1 osadę i umieszcza ją na wybranym przez siebie wolnym skrzyżowaniu, przestrzegając zasady odstępu. Następnie umieszcza 1 drogę przylegającą do tej osady, w dowolnym z 3 możliwych kierunków. W kierunku **przeciwnym** do ruchu wskazówek zegara każdy z pozostałych graczy umieszcza po 1 osadzie i 1 sąsiadującej drodze.

Początkowe surowce

Każdy zyskuje teraz surowce dla drugiej osady, którą umieścił: za każde pole terenu przylegające do tej osady, bierze 1 odpowiednią kartę surowca z banku.

Następnie kontynuuj grę zgodnie z opisem na stronie 6.