

KLAUS TEUBER

CATAN®

MIASTA I RYCERZE

ROZSZERZENIE

INSTRUKCJA

Spis treści

Catan w niebezpieczeństwie!	2	1. Faza zysków	7
Cel gry.....	2	2. Faza handlu i budowy.....	8
Zawartość.....	3	Koniec gry	13
Przygotowanie pierwszej rozgrywki.....	4	Karty postępu	14
Przygotowanie kolejnych rozgrywek	5	<i>Miasta i rycerze a Żeglarze</i>	16
Przebieg gry w skrócie	6		
Szczegółowy przebieg gry	6		

KOSMOS



Catan w niebezpieczeństwie!

Handel zamorskimi towarami kwitnie, a Twoje miasta nabierają blasku wraz z kolejnymi budynkami. Rozwój i dobrobyt widać na każdym kroku, lecz bogactwo przyciąga hordy barbarzyńców! Pokonać ich może tylko potężna armia rycerzy – jedynie najodważniejsi, gotowi stawić czoła najeźdźcom, ocalą swoje miasta przed zniszczeniem!

Cel gry

Grę wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie 13 punktów zwycięstwa. Punkty zwycięstwa zdobywasz, budując osady i miasta, poprzez karty postępu, przekształcając swoje miasta w metropolie i wykorzystując rycerzy w bitwach z barbarzyńcami.

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.

© 1998, 2025 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart,
Germany

Wyprodukowano w Niemczech.

Art.-Nr.: 684754

Autor: Klaus Teuber (1952 – 2023)
Dalszy rozwój CATAN: Benjamin Teuber
Ilustracja okładowa: 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

4 tabele rozbudowy miasta



1 część ramki z torem dla floty barbarzyńców



1 handlarz



1 flota barbarzyńców



24 rycerzy (po 6 w każdym kolorze)



Słaby rycerz

Silny rycerz

Potężny rycerz

24 hełmy (po 6 w każdym kolorze)



12 murów miejskich (po 3 w każdym kolorze)



12 nakładek metropolii (po 3 w każdym kolorze)



12 znaczników (po 3 w każdym kolorze)



36 kart towarów



12 x papier, 12 x sukno, 12 x monety

Rewers

2 podajniki na karty



1 czerwona kość



6 żetonów punktów zwycięstwa



4 kafelki kosztów budowy



1 kość wydarzeń



54 karty postępu

18 w dziedzinie handlu



Rewers

Omówienie poszczególnych kart znajdziesz na str. 14.

18 w dziedzinie polityki



Rewers

18 w dziedzinie wiedzy



Rewers

4 pudełka na figurki



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

Przygotowanie pierwszej rozgrywki

Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka w *Miasta i rycerze*, zalecamy ten startowy układ.

1. Plansza

Złóż planszę tak, jak na ilustracji. Aby to zrobić, potrzebujesz pół terenu, żetonów z numerami i części ramki z podstawowej wersji gry CATAN, oraz nowej części ramki z torem floty barbarzyńców z *Miast i rycerzy*. Włóż nową część ramki zamiast części z portem 3:1.

2. Karty surowców

W dalszej części tej instrukcji karty surowców będą w skrócie nazywane surowcami. Surowce z podstawowej gry CATAN rozdziel wg. typów i włóż do przegródek dwóch podajników na karty. Jedna przegródka powinna pozostać wolna.

3. Karty towarów handlowych

W dalszej części tej instrukcji karty towarów handlowych będą w skrócie nazywane towarami. Towary rozdziel wg. typów i włóż do przegródek trzeciego podajnika na karty.

Wskazówka: najlepiej umieścić podajnik z towarami pod podajnikiem z drewnem, wełną i rudą – papier w przegródce pod kartami drewna, monety w przegródce pod kartami rudy i sukno w przegródce pod kartami wełny.

W trakcie gry zyskasz towary z miast graniczących z lasami, pastwiskami i górami.

4. Karty postępu

Karty postępu podziel według rewersów, potasuj i umieść zakryte w czwartym podajniku na karty. Umieść wszystkie pojemniki wokół planszy tak, aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp. Karty rozwoju z podstawowej wersji gry CATAN nie będą potrzebne, zostaw je w pudełku.

5. Pozostałe elementy

Obok planszy umieść też: figurkę handlarza, kości z żółtymi i czerwonymi oczkami, kość wydarzeń i kafelek *Najdłuższej drogi handlowej*. *Najwyższa władza rycerska* nie jest wykorzystywana w grze z dodatkiem *Miasta i rycerze*, zostaw ją w pudełku.

Uwaga: czerwona kość z tego dodatku będzie potrzebna tylko wtedy, gdy masz wersję gry CATAN, w której obie kości mają ten sam kolor.





6. Flota barbarzyńców

Umieść figurkę statku, symbolizującą płynącą flotę barbarzyńców, na początkowym polu toru, znajdującym się najdalej od wyspy Catan.

7. Złodziej

Umieść złodzieja na kamiennym półwyspie obok toru floty barbarzyńców.

8. Figurki

Każdy gracz wybiera kolor. Umieść przed sobą następujące elementy w swoim kolorze:

5 osad, 4 miasta, 15 dróg

6 rycerzy: 2 słabych (pojedyncza chorągiew)

2 silnych (podwójna chorągiew)

2 potężnych (potrójna chorągiew)

3 mury miejskie i 3 nakładki metropolii.

Weź też 6 hełmów, 1 tabelę rozbudowy miast,

3 znaczki i kafelek kosztów budowy.

Faza zagospodarowania wyspy: początkowe rozmieszczenie figurek

Faza zagospodarowania przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry CATAN, z następującym wyjątkiem: zamiast drugiej osady wszyscy umieszczają 1 miasto.

Wskazówka: Podczas umieszczania figurek należy pamiętać, że towary można uzyskać tylko z 3 pól terenu: lasu, pastwisk i gór. Upewnij się, że masz dostęp do zboża.

Początkowe surowce

Teraz zyskaj 1 surowiec za każde pole terenu przylegające do twojego miasta.

Przygotowanie kolejnych rozgrywek

Masz już jakieś doświadczenie z CATANem oraz Miastami i rycerzami? Ułóż planszę inaczej, tak jak opisano w podstawowej grze CATAN. Część ramki z torem floty barbarzyńców włóż w miejscu części z portem 3:1.

Przebieg gry w skrócie

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Grę zaczyna gracz, który ostatni umieścił miasto. W swojej turze wykonujesz kolejno następujące fazy:

1. Faza zysków i wydarzeń

Rzuć wszystkimi 3 kośćmi i rozpatrz je po kolei.



Kość wydarzeń określa, co dzieje się na wyspie.



Czerwona kość określa warunek, jaki musisz spełnić, aby zyskać kartę postępu.



Wartość na obu kościach z oczkami wskazuje, które pola terenu generują surowce dla wszystkich graczy.

Każdy właściciel miasta sprawdza, czy zyskuje towary.

Ważne: Alchemik jest jedyną kartą, którą można zagrać przed rzutem kośćmi.

2. Faza handlu i budowy

Handel

Możesz wymieniać się surowcami i/lub towarami z innymi graczami przy stole, bankiem i/lub portami.

Budowa

Tak jak w podstawowej wersji gry, możesz budować drogi, osady i miasta. Nowe opcje to:

- budowa murów miejskich
- wystawianie i mobilizacja słabych rycerzy
- rozbudowa własnych miast (za pomocą towarów)

Ponadto w fazie handlu i budowy możesz w każdej chwili:

- zagrywać karty postępu
- wydawać następujące rozkazy swoim rycerzom:
 - trening
 - przemarsz
 - wyparcie wrogiego rycerza
 - wyparcie złodzieja

Kiedy rozpatrzysz fazę handlu i budowy, twoja tura się kończy i grę kontynuuje gracz po twojej lewej, zaczynając od rzutu kośćmi.

Szczegółowy przebieg gry

W grze z dodatkiem *Miasta i rycerze* gra się bez kart rozwoju z podstawowej gry CATAN. Nie możesz zatem zagrać karty rozwoju **przed** fazą zysków. Kart postępu nie możesz zagrywać przed rzutem kośćmi. Jedynym wyjątkiem jest karta *Alchemik*, którą można zagrać jeszcze przed rzutem.

1. Faza zysków i wydarzeń

Rzuć wszystkimi 3 kośćmi i rozpatruj wyniki w następującej kolejności:

Krok 1: Wydarzenia

Statek: zbliża się flota barbarzyńców

Jeśli na kości wydarzeń wypadł statek, przesunąć flotę barbarzyńców o jedno pole do przodu na torze.

Kiedy dotrze do ostatniego pola (z symbolem statku), barbarzyńcy lądują na Catanie. By ich odeprzeć, musisz zmobilizować rycerzy (patrz *Walka z barbarzyńcami*, str. 13).

Symbol postępu

Jeśli na kości wydarzeń wypadł jeden z 3 symboli postępu, **wszyscy** gracze sprawdzają, czy mogą dobrać kartę postępu.

Aby dobrać kartę postępu, musisz posiadać miasto rozbudowane o budynki w dziedzinie symbolu na kości (Wiedza, Handel, Polityka). Oznacza to, że twój znacznik w tabeli rozbudowy dla danej dziedziny musi znajdować się co najmniej na drugiej pozycji.

Teraz porównaj wynik na czerwonej kości z kością widoczną w wierszu twojej tabeli rozbudowy, w którym znajduje się znacznik.

Możesz to odczytywać następująco:

Spójrz na liczbę w tabeli rozbudowy po prawej stronie znacznika. Jeśli wynik na czerwonej kości jest równy lub niższy, możesz dobrać górną kartę postępu z talii, której symbol wypadł na kości wydarzeń.

Jeśli to karta punktów zwycięstwa, natychmiast umieść ją odkrytą przed sobą.

Po wyciągnięciu innej karty kładziesz ją zakrytą przed sobą.

Czy wielu graczy spełnia te warunki?

Każdy, kto spełnia warunki, może dobrać wierzchnią kartę postępu z talii, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który rzucił kośćmi.

Nikt nie może mieć przed sobą więcej niż 4 zakrytych karty postępu. Karty punktów zwycięstwa się nie liczą.

Jeśli dobierzesz piątą kartę postępu, musisz natychmiast zagrać jedną z nich. Jeśli to nie twoja tura, musisz odrzucić dowolną ze swoich kart postępu (umieścić ją z powrotem na spodzie talii). Więcej informacji na temat poszczególnych kart znajdziesz na str. 14.

Krok 2: Faza zysków



Nie wyrzuciłeś „7”: każdy zyskuje surowce

Zyskiwanie surowców odbywa się tak, jak w podstawowej wersji gry CATAN, z następującą zmianą:

Każde posiadane miasto zapewnia 2 karty:

– za wzgórza i pola uprawne po 2 odpowiednie surowce (glinę/ zboże)

LUB

– za lasy, pastwiska i góry 1 odpowiedni surowiec **oraz** 1 odpowiedni towar



Wiedza



Handel



Polityka

Przykład: Tabela rozbudowy gracza 1:

WIEDZA	HANDEL	POLITYKA
5 x	5 x	5 x
4 x	4 x	4 x
3 x	3 x	3 x
2 x	2 x	2 x
1 x	1 x	1 x

Tabela rozbudowy gracza 2:

WIEDZA	HANDEL	POLITYKA
5 x	5 x	5 x
4 x	4 x	4 x
3 x	3 x	3 x
2 x	2 x	2 x
1 x	1 x	1 x

Wyniki na kościach



Przykład: Wypadł symbol handlu, a na czerwonej kości liczba 3. Gracz 1 zbudował już etap 3 (Gildia), a zatem spełnia warunek (kość w tabeli pokazuje +4). W związku z tym dobiera wierzchnią kartę postępu z talii w dziedzinie handlu. Gracz 2 zbudował tylko 1 etap (Targ), a zatem nie otrzymuje karty postępu (na tym etapie tylko wyniki 1 i 2 na kości zapewniłyby mu kartę).



Nie możesz zrezygnować z jednego rodzaju karty i wziąć za to dwóch identycznych! Towary handlowe trafiają na rękę i są brane pod uwagę w przypadku wyrzucenia „7”.



Wyrzuciłeś „7”: aktywuje się złodziej

Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej dotyczące przenoszenia złodzieja. Ponadto, zwróć uwagę na następujące kwestie:

Nie możesz przenieść złodzieja na początku gry, dopóki barbarzyńcy nie dopłyną po raz pierwszy do wyspy. Do tego czasu wynik „7” rozpatruj tylko pod kątem tego, czy któryś z graczy nie ma na ręce zbyt wielu kart. Złodziej pozostaje na kamiennym półwyspie i nikt nie zyskuje kart.

Nie możesz przenieść złodzieja nawet przy użyciu kart postępu i rycerzy!

Uwaga: jeśli w turze, w której statek barbarzyńców dociera do Catanu, wypadnie „7”, złodziej może zostać przeniesiony po raz pierwszy, ponieważ atak barbarzyńców rozpatrujesz przed zyskaniem surowców.

Gdy tylko barbarzyńcy dotrą do Catanu po raz pierwszy, umieść złodzieja na pustyni jako znak, że można go natychmiast przenieść.

2. Faza handlu i budowy



Handel

Obowiązują wszystkie opcje handlu z podstawowej wersji gry CATAN. Stosuj je również dla kart towarów, pamiętając o następujących kwestiach:

- Możesz wymieniać się w dowolnym kierunku: towary na surowce, surowce na towary, towary na towary, surowce na surowce. Nie możesz wymieniać się tylko kartami postępu.
- Każdy z 3 towarów liczy się jako osobny rodzaj. Dlatego przy wymianie z bankiem lub w porcie towary muszą być tego samego rodzaju.

Przykład:



Z bankiem: 4 wełny → 1 papier



Z portem 3:1 3 monety → 1 sukno



Budowa

W swojej turze możesz budować drogi, osady i miasta tak jak w grze podstawowej.

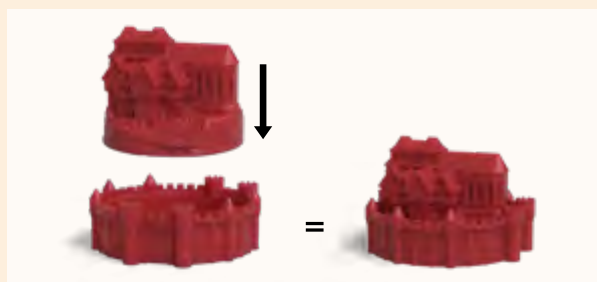
Nowe możliwości budowy:

Mury miejskie

Koszt budowy: 2 x glina

Zbuduj mury miejskie w jednym ze swoich miast.

Tylko miasta mogą posiadać mury miejskie. Jeśli nie posiadasz miasta bez murów miejskich, nie możesz ich zbudować. Każde miasto może posiadać tylko 1 mury miejskie.



Mury miejskie chronią przed złodziejem:

Gdy wyrzucisz „7”, normalnie musisz odrzucić połowę swoich kart, jeśli masz ich więcej niż 7.

Mury miejskie zwiększają o 2 liczbę kart, które możesz bezpiecznie posiadać na ręce.

Każde kolejne zbudowane mury miejskie, zwiększają liczbę „bezpiecznych” kart o dodatkowe 2.

Jeśli stracisz miasto, stracisz również zbudowane w nim mury miejskie.

Rycerze

Rycerze dzielą się na 3 poziomy o różnej sile. Siłę rycerza wskazuje jego chorągiew (liczba „szpiców” flagi).

Pojedyncza chorągiew: słaby rycerz (1 punkt siły).

Podwójna chorągiew: silny rycerz (2 punkty siły).

Potrójna chorągiew: potężny rycerz (3 punkty siły).

W trakcie gry możesz wystawiać słabych rycerzy, a następnie trenować ich do wyższego poziomu.

Wystawienie rycerza (budowa)

Koszt: 1 wełna + 1 ruda

Umieść na planszy słabego rycerza (bez hełmu). Zwróć uwagę na następujące kwestie:

Musisz umieścić rycerza na wolnym skrzyżowaniu, w obrębie swojej sieci dróg. Skrzyżowanie to musi zatem przylegać przynajmniej do otwartej drogi.

Rycerzy nie obowiązuje zasada odstępu.

Jeśli rycerz (w stanie spoczynku lub gotowości) przylega również do drogi przeciwnika, przerywa ją i uniemożliwia jej dalszą rozbudowę za skrzyżowaniem. W ten sposób rycerz może przerwać Najdłuższą drogę handlową innego gracza.

Przykład: Gracz wybudował mury miejskie w 2 swoich miastach. Jeśli wyrzuci „7”, może mieć na ręce 11 kart. Dopiero mając 12 kart, będzie musiał odrzucić połowę z nich (6).



Przykład: Czerwony ma do wyboru 4 skrzyżowania, na których może umieścić rycerza. Jeśli Czerwony umieści rycerza na skrzyżowaniu A, zablokuje drogę Niebieskiego. Tylko Czerwony może teraz zbudować tu drogę. Gdyby Czerwony umieścił rycerza na skrzyżowaniu B, droga handlowa Niebieskiego zostałaby przerywana.

Mobilizacja rycerza

Koszt: 1 zboże

Rycerze mają dwa stany gotowości, reprezentowane za pomocą hełmu:

Stan spoczynku, gdy rycerz nie posiada hełmu. Każdy rycerz zaczyna w stanie spoczynku zaraz po wystawieniu. W tym stanie nie może wykonywać żadnych akcji.

Stan gotowości, gdy rycerz posiada hełm. Tylko w tym stanie może wykonywać rozkazy.

Możesz zapłacić 1 zboże, aby zmobilizować rycerza wystawionego już na planszy i umieścić na nim hełm. Może to być również rycerz wystawiony w tej samej turze.

Gdy zmobilizujesz rycerza, nie możesz w tej samej turze wydać mu rozkazu. Więcej informacji o rozkazach znajdziesz na str. 12.



Trening rycerza

Koszt: 1 wełna + 1 ruda

Możesz trenować rycerzy zarówno w spoczynku, jak i w gotowości. Jeśli rycerz jest w gotowości przed treningiem, pozostaje w gotowości. Jeśli jest w spoczynku przed treningiem, pozostaje w spoczynku.

Rycerz może trenować tylko 1 raz na turę.

Masz następujące możliwości:

Wytrenuj słabego rycerza na silnego rycerza. Możesz to zrobić w tej samej turze, w której wystawiłeś słabego rycerza lub w dowolnym innym momencie. W tym celu usuń słabego rycerza z planszy i zastąp go silnym rycerzem.

Wytrenuj silnego rycerza na potężnego rycerza. Możesz to zrobić tylko, jeśli zbudowałeś już w mieście Twierdzę (3 etap rozbudowy miast w dziedzinie Polityki).

Ważne: Każdy gracz ma po 2 figurki rycerzy na poziom. Na przykład, gdy masz już wystawionych 2 słabych rycerzy, musisz najpierw wytrenować jednego z nich, aby ponownie móc wystawić słabego rycerza.



Rozbudowa miast

Dzięki towarom możesz rozwijać swoje miasta z pomocą tabeli rozbudowy miast. Nawet jeśli masz tylko 1 miasto, możesz rozbudowywać się we wszystkich 3 dziedzinach. Na końcu rozbudowy każdej dziedziny znajduje się metropolia. Ten, kto pierwszy zbuduje czwarty etap rozbudowy jednej z trzech dziedzin, otrzyma metropolię.

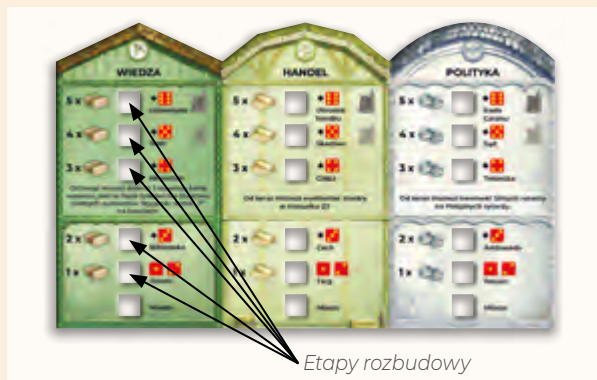
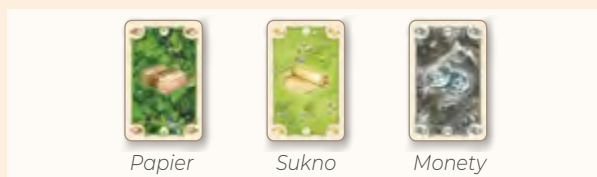
Dziedzinę Wiedzy rozbudowujesz za pomocą papieru.

Dziedzinę Handlu rozbudowujesz za pomocą sukna.

Dziedzinę Polityki rozbudowujesz za pomocą monet.

Rozbudowę kolejnych etapów oznaczaj w tabeli przy pomocy kwadratowego znacznika. W tabeli przedstawiono 5 etapów rozbudowy dla każdej z 3 dziedzin.

Na początku gry wszystkie znaczniki znajdują się na najniższym polu (Miasto). Jeśli nie posiadasz miasta (np. straciłeś je podczas najazdu barbarzyńców), nie możesz kontynuować rozbudowy, dopóki nie umieścisz go ponownie. Już rozbudowane etapy pozostają nienaruszone.



Koszty

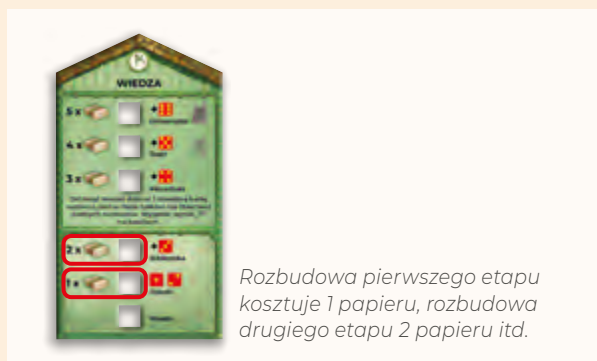
Koszt każdego etapu rozbudowy jest podany po lewej stronie wgłębienia na znaczniku.

Pierwsza rozbudowa miasta w danej dziedzinie zawsze kosztuje 1 towar odpowiedniego rodzaju.

Dруга rozbudowa miasta w dziedzinie zawsze kosztuje 2 towary, trzecia 3, itd.

Rozbudowując, przesun znacznik w odpowiedniej dziedzinie w górę, do kolejnego wgłębienia.

Po zbudowaniu 3 etapu w danej dziedzinie zyskujesz dodatkowe korzyści na resztę gry. Ich treść znajdziesz w tabeli rozbudowy pomiędzy 2 i 3 etapem danej dziedziny.



Rozbudowa pierwszego etapu kosztuje 1 papieru, rozbudowa drugiego etapu 2 papieru itd.

Korzyści są następujące:

Dziedzina wiedzy: Zbudowałeś Akwedukt. Od teraz musisz dobrać 1 dowolną kartę surowca, jeśli w fazie zysków nie zbierzesz żadnych surowców. Dotyczy to również sytuacji, w której nic nie zyskujesz, ponieważ złodziej stoi na polu.

Wyjątek: gdy wypadnie „7”, nie otrzymasz żadnego surowca.

Dziedzina handlu: Zbudowałeś Gildię. Od teraz możesz wymieniać towary w stosunku 2:1. Możesz wymienić 2 towary na 1 surowiec lub 1 towar. Wymieniane towary muszą być tego samego rodzaju.

Dziedzina polityki: Zbudowałeś Twierdzę. Od teraz możesz trenować silnych rycerzy na potężnych rycerzy.



Karty postępu

Otrzymywanie kart postępu

Na prawo od każdego etapu widnieją czerwone kostki. Pokazują, jaki wynik musisz wyrzucić, aby móc dobrać kartę postępu (patrz str. 7).

Z każdym etapem wartość na kości wzrasta. Oznacza to, że szanse na zdobycie kart postępu rosną z każdą rozbudową (rośnie liczba wyników, których wyrzucenie pozwoli na dobranie karty).

Zagrywanie kart postępu

W swojej turze możesz zagrać dowolną liczbę kart postępu, ale dopiero po rzucie kośćmi.

Uwaga: karta „Alchemik” jest wyjątkiem, możesz ją zagrać także przed rzutem.

Zagrane karty umieszczasz zakryte na spodzie odpowiedniej talii (za wyjątkiem kart punktów zwycięstwa).

Metropolia

Metropolie możesz wybudować tylko poprzez rozbudowę miast.

W sumie możesz zbudować 3 metropolie: po jednej dla każdej dziedziny w tabeli rozbudowy.

Miasto przekształcone w metropolię zapewnia 4 punkty zwycięstwa (2 za miasto + 2 za metropolię).

Pierwszy gracz, który osiągnie 4 etap rozbudowy w dowolnej z 3 dziedzin (Teatr, Skarbiec, Sąd), może umieścić na jednym ze swoich miast nakładkę metropolii.

Możesz stracić metropolię tylko wtedy, gdy inny gracz osiągnie 5 etap rozbudowy w tej samej dziedzinie przed tobą. W tym przypadku usuwasz nakładkę metropolii ze swojego miasta, a drugi gracz umieszcza własną na swoim mieście.

Metropolia jest bezpieczna po osiągnięciu 5 etapu rozbudowy. Jeśli jeden gracz osiągnął 5 etap rozbudowy w dziedzinie, pozostali mogą nadal zbudować w niej 5 etap, aby poprawić swoje szanse na zdobycie karty postępu.

Możesz zbudować więcej niż jedną metropolię, jeśli masz wystarczającą liczbę miast i jesteś pierwszym graczem, który osiągnie czwarty etap rozbudowy w kolejnych dziedzinach. Jeśli masz tylko 1 miasto, które już przekształciłeś w metropolię, w pozostałych dwóch obszarach możesz rozbudowywać się tylko do 3 etapu. Czwarty etap możesz osiągnąć dopiero po zbudowaniu kolejnego miasta.

Wskazówka: zwracaj uwagę na tabele rozbudowy pozostałych graczy. Dzięki temu będziesz zawsze wiedział, kto zbudował którą metropolię, lub kto wkrótce ją wybuduje.



Symbol metropolii za kostkami pokazuje, kiedy możesz zbudować metropolię.



Przykład: Gracz 1 rozbudował dziedzinę Polityki do czwartego etapu (Sąd) i tym samym jest właścicielem politycznej metropolii. Gracz 2 buduje teraz piąty etap (Rada Catanu). W rezultacie gracz 1 musi zdjąć nakładkę metropolii ze swojego miasta, a gracz 2 buduje polityczną metropolię na swoim mieście. Nie może jej odtąd stracić.

Rozkazy rycerzy

Podczas swojej tury możesz wykonać jeden rozkaz każdym ze swoich rycerzy w gotowości. Po wykonaniu rozkazu rycerz przechodzi w stan spoczynku (zdejmij mu hełm).

Możesz ponownie zmobilizować rycerza w turze, w której wykonał rozkaz (płacąc 1 zboże), ale nie możesz mu wydać kolejnego rozkazu.

Przemarsz (przeniesienie rycerza)

Możesz przenieść na inne skrzyżowanie rycerza w stanie gotowości.

Obowiązują następujące zasady:

Oba skrzyżowania, początkowe i docelowe (wolne), muszą być połączone twoją drogą.

Na skrzyżowaniu może znajdować się tylko jeden rycerz na raz.

Nie możesz przenosić rycerza przez skrzyżowanie zajmowane przez rycerza innego gracza.

Jeśli chcesz zbudować osadę na skrzyżowaniu, na którym stoi rycerz, musisz go najpierw przenieść. Jeśli nie możesz przenieść rycerza (nie ma wolnego skrzyżowania lub rycerz nie jest w stanie gotowości), nie możesz budować w tym miejscu.

Przeniesiony rycerz przechodzi w stan spoczynku.

Wyparcie wrogiego rycerza

Możesz przenieść jednego ze swoich rycerzy na skrzyżowanie z rycerzem innego gracza, aby go wypreć. Możesz wypierać tylko słabszych rycerzy. Obowiązują następujące zasady:

Gracz, którego rycerz został wyparty, musi przenieść go na wolne skrzyżowanie na tej samej (własnej) drodze handlowej. Stan wypartego rycerza pozostaje niezmienny.

Jeśli nie ma wolnego skrzyżowania, na które można przenieść danego rycerza, musi on zostać usunięty z planszy.

Wyparty rycerz nie może zostać przeniesiony przez skrzyżowanie zajęte przez wrogiego rycerza.

Nie możesz wypierać własnych rycerzy.

Po wyparciu wrogiego rycerza rycerz, którym wypierałeś, przechodzi w stan spoczynku.

Wyparcie złodzieja

Możesz użyć jednego ze swoich rycerzy w stanie gotowości (dowolnego poziomu), aby wypreć złodzieja, jeśli stoi on na jednym z pól sąsiadujących ze skrzyżowaniem.

Działa to tak samo jak zagranie karty „Rycerz” z podstawowej wersji gry CATAN – umieść złodzieja na innym polu terenu, na którym inny gracz posiada osadę lub miasto. Następnie dobierasz losową kartę z ręki danego gracza i zatrzymujesz ją.

Po wyparciu złodzieja rycerz przechodzi w stan spoczynku.

Ważne: nim barbarzyńcy nie dotrą po raz pierwszy do wyspy, złodziej nie może zostać wyparty z kamiennego półwyspu za pomocą rycerza.



Przykład: Czerwony może przenieść rycerza w gotowości (skrzyżowanie A) na jedno z dwóch skrzyżowań oznaczonych strzałką. Nie może przenieść rycerza na skrzyżowania B i C, ponieważ skrzyżowania te nie są połączone czerwonymi drogami ze skrzyżowaniem A.



Przykład: Czerwony może przenieść rycerza w gotowości na skrzyżowanie zajmowane przez Niebieskiego, ponieważ znajduje się ono na czerwonej drodze, a niebieski rycerz jest słabszy. Niebieski musi teraz przenieść wypartego rycerza na skrzyżowanie A, znajdujące się w obrębie jego niebieskiej drogi. Przeniesienie na skrzyżowanie B jest niedozwolone.



Przykład: Czerwony rycerz może wypreć złodzieja z pól oznaczonych na jasno. Niestety złodziej znajduje się poza tą strefą wpływów rycerza. Aby wypreć złodzieja, Czerwony musi przenieść rycerza na skrzyżowanie A lub B (rycerz ten przechodzi w stan spoczynku) i zapłacić za ponowną mobilizację 1 zboże, tym samym ponownie zakładając na rycerza hełm i wprowadzając go w stan gotowości. Następnym rozkazem Czerwony może wypreć złodzieja.

Walka z armią barbarzyńców

Gdy tylko flota barbarzyńców dotrze na pole toru oznaczone symbolem statku, barbarzyńcy lądują na wyspie i natychmiast rozpoczynają bitwę ze (zmobilizowanymi) rycerzami Catanu.

Najpierw określ siłę armii barbarzyńców. Aby to zrobić, zsumuj wszystkie miasta zbudowane na Catanie (w tym metropolie). Suma określa siłę armii barbarzyńców.

Następnie określ siłę rycerzy Catanu, sumując ostre końce flag wszystkich rycerzy w stanie gotowości.

Teraz porównaj wartości. Barbarzyńcy wygrywają, gdy są silniejsi niż rycerze. Rycerze Catanu wygrywają, gdy ich siła jest równa lub wyższa niż barbarzyńców.

Wygrana barbarzyńców

Armia barbarzyńców najeżdża miasta gracza lub graczy, którzy wnieśli najmniej (lub nie wnieśli wcale) siły zmobilizowanych rycerzy do obrony.

Tylko gracze posiadający co najmniej jedno lub więcej miast, zostaną napadnięci. Najazd omija tych posiadających tylko osady. Metropolie są zawsze chronione przed najazdami.

Wszyscy gracze posiadający co najmniej jedno miasto liczą teraz siłę swoich rycerzy w stanie gotowości. Gracz z najmniejszą siłą rycerzy w gotowości musi zmienić jedno ze swoich miast w osadę. W przypadku remisu **wszyscy**, którzy wnieśli równie niewielką siłę do bitwy, tracą miasto.

Jeśli gracz z najmniejszą siłą nie może stracić miasta (ponieważ nie ma miasta lub jest ono chronione metropolią), miasto straci gracz z drugą najmniejszą siłą. Jeśli ten gracz również nie może stracić miasta, traci je gracz z trzecią najmniejszą siłą - itd.

Ważne: w skrajnym przypadku, jeśli nikt nie posiadał rycerza w gotowości, wszyscy tracą po mieście!

Jeśli zredukujesz do osady miasto z murami miejskimi, tracisz też mury miejskie.

Jeśli straciłeś wszystkie miasta, nadal zachowujesz postęp w tabeli rozbudowy miasta, a zatem możesz zdobywać kolejne karty postępu. Nie możesz jednak kontynuować rozbudowy, dopóki nie zbudujesz ponownie przynajmniej jednego miasta.

Ważne: Jeśli zbudowałeś już wszystkie swoje 5 osad i musisz stracić miasto, to miasto jest od teraz traktowane jak osada. Aby to zaznaczyć, połóż figurkę tego miasta na boku. Budując swoje kolejne miasto, musisz je zbudować w miejscu miasta położonego na boku. Koszty są takie same jak w przypadku budowy „zwykłego” miasta. Jeśli miasto położone na boku to twoje jedyne miasto, nie możesz prowadzić rozbudowy w tabeli (to miasto jest osadą).

Wygrana rycerzy Catanu

Rycerzom udaje się odeprzeć najazd barbarzyńców.

Jeśli jeden gracz wniósł sam największą siłę rycerzy do bitwy, zyskuje 1 żeton punktu zwycięstwa.

Jeśli dwóch lub więcej graczy wniósło największą siłę rycerzy do bitwy, każdy z nich dobiera kartę postępu z dowolnej dziedziny. Żetony punktów zwycięstwa nie są przyznawane.

Po bitwie z barbarzyńcami wszyscy rycerze w gotowości przechodzą w stan spoczynku. Flota barbarzyńców wraca na pole startowe toru. Zaczyna podróż na Catan od nowa.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie w swojej turze 13 lub więcej punktów zwycięstwa.

Opcja gry dla zaawansowanych

Możesz uczynić grę bardziej taktyczną dzięki niewielkiej zmianie zasad: gdy dojdzie do bitwy z barbarzyńcami, gracze decydują po kolei (zaczynając od gracza, którego tura się rozpoczęła), ilu rycerzy chcą wystąpić do walki.

Wskazówka: możesz celowo powstrzymać się od wysyłania swoich rycerzy, aby pozwolić barbarzyńcom wygrać, a tym samym zaszkodzić innym.

Tylko rycerze wysłani do walki przechodzą w stan spoczynku po bitwie.



Przykład: Czerwony, Niebieski i Biały mają w gotowości po 1 słabym rycerzu, Pomarańczowy nie ma żadnego. Armia rycerzy Catanu ma więc siłę 3.

Czerwony i Niebieski mają po 2 miasta, Pomarańczowy – 1 metropolię, ale żadnego innego miasta. Biały posiada tylko osady. Siła armii barbarzyńców wynosi więc 5 (4 miasta, 1 metropolia).

Barbarzyńcy wygrywają 5:3.

Czerwony i Niebieski tracą po jednym mieście. Chociaż Pomarańczowy nie ma rycerza w gotowości, nic nie traci, ponieważ metropolia jest chroniona przed najazdem. Biały ma tylko osady i dlatego nic nie traci.

Karty postępu

Wiedza



Alchemik (x2)

Zagraj tę kartę **przed** rzutem, aby samemu określić wynik na obu kościach. Następnie normalnie rzuć kością wydarzeń i rozpatrz wydarzenie jako pierwsze.

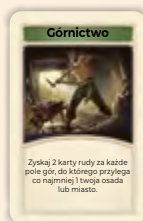
Za pomocą tej karty możesz wybrać wynik na obu kościach z oczkami, zamiast rzucać. Może to być również „7”. Następnie rzucasz kością wydarzeń i rozpatrujesz wynik. Dopiero wtedy każdy zyska zasoby za wybrany przez siebie wynik. Nie możesz zagrać tej karty po rzucie.



Dźwig (x2)

Rozbudowa miasta (szkoła, ratusz itd.) kosztuje cię w **tej** turze o 1 towar mniej.

Zniżka obowiązuje tylko w rundzie, w której zagraż kartę. Zniżka dotyczy tylko rozbudowy miasta (Targ, Ratusz itp.). Dotyczy to zatem tylko jednokrotnego przesunięcia znacznika w górę w tabeli rozbudowy. Może to być również pierwszy etap rozbudowy.



Górnictwo (x2)

Zyskaj 2 karty rudy za **każde** pole gór, do którego przylega co najmniej 1 twoja osada lub miasto.

Nie ma znaczenia, czy masz osadę, czy miasto przy polu gór, w każdym wypadku otrzymasz 2 rudy. **Przykład:** masz 2 osady przy jednym polu gór i miasto przy drugim polu gór. Gdy zagraż Górnictwo, otrzymasz 4 rudy.



Irygacja (x2)

Zyskaj 2 karty zboża za **każde** pole uprawne, do którego przylega co najmniej 1 twoja osada lub miasto.

Nie ma znaczenia, czy masz osadę, czy miasto przy polu uprawnym, w każdym wypadku otrzymasz 2 zboża. **Przykład:** masz 2 osady przy jednym polu uprawnym i miasto przy drugim polu uprawnym. Gdy zagraż Irygację, otrzymasz 4 zboża.



Punkt zwycięstwa (x1)

Prasa drukarska – Tę kartę po zdobyciu trzymaj odkrytą przed sobą. Liczy się jako 1 punkt zwycięstwa.

Karty z punktami zwycięstwa nie mogą być zakryte. Podobnie jak wszystkie karty postępu, nie liczą się przy wyrzuceniu „7”.



Wynalazca (x2)

Możesz zamienić miejscami dwa żetony z numerami (oprócz 2, 12, 6 i 8).

Dzięki tej karcie możesz zwiększyć swoje zyski z pól. Nie musisz mieć osady ani miasta przy tych numerach. Na przykład, jeśli wybierzesz „9” i „11”, weź żeton „9” i umieść go na miejscu żetonu „11” i odwrotnie. Jeśli na polu z wybranym numerem znajduje się złodziej, żeton nadal można zamienić.



Inżynier (x1)

Kiedy zagraż tę kartę, natychmiast zbuduj za darmo 1 mury miejskie w jednym ze swoich miast.

Kiedy wypadnie „7”, możesz bezpiecznie mieć na ręce o 2 karty więcej. Obowiązują zasady dotyczące murów miejskich.



Medycyna (x2)

Za 2 rudy i 1 zboże zamień jedną ze swoich osad w miasto.

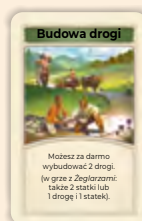
Korzystając z tej karty, zaoszczędzisz 1 rudę i 1 zboże. Nie możesz wykorzystać dwóch takich kart jednocześnie.



Płatnerstwo (x2)

Możesz za darmo wytrenować 2 swoich rycerzy o 1 poziom (pamiętaj o warunkach 3 poziomu). Potężnych rycerzy nie można dalej trenować.

Możesz wytrenować maksymalnie 2 rycerzy w gotowości bądź spoczynku. Możesz trenować silnych rycerzy (poziom 2) dopiero po rozbudowaniu Twierdzy (Polityka). Stan rycerzy nie zmienia się przy treningu. Możesz trenować danego rycerza tylko raz w turze.



Budowa drogi (x2)

Możesz za darmo wybudować 2 drogi. (w grze z Żeglarzami: także 2 statki lub 1 drogę i 1 statek).

Możesz zbudować 2 drogi, w tym na oddzielnych trasach. Nic cię to nie kosztuje.

Handel



Handlarz (x6)

Umieść handlarza na polu przylegającym do twojej osady lub miasta. Dopóki handlarz się tam znajduje, możesz wymieniać surowce z terenu tego rodzaju w stosunku 2:1.

Handlarz wchodzi do gry dopiero po zagranie karty postępu „Handlarz”. Możesz wymienić surowiec z pola terenu, na którym umieściłeś handlarza, w stosunku 2:1, dopóki handlarz znajduje się na tym polu terenu. Handlarz może zostać przeniesiony tylko poprzez ponowne zagranie karty postępu „Handlarz”. Możesz korzystać z handlarza nawet gdy złodziej znajduje się na tym samym polu terenu. Handlarz daje 1 punkt zwycięstwa graczowi, który aktualnie go posiada.



Port handlowy (x2)

Możesz dać **każdemu** innemu graczowi po 1 karcie surowca. W zamian każdy musi przekazać ci po 1 dowolnej karcie towaru, jeśli jakąś posiada.

Możesz korzystać z tej przewagi tak długo, jak długo trwa twoja tura. Możesz jednak wymienić się tylko raz z każdym graczem, a gracz, któremu oferujesz wymianę, sam wybiera kartę, jaką chce ci dać. Jeśli zaoferujesz wymianę graczowi, który nie posiada karty towaru, wymiana jest anulowana. Nie musisz wtedy oddawać zaoferowanego surowca.



Flota handlowa (x2)

Do końca swojej tury możesz wymieniać **1** wybrany rodzaj **surowca** lub **towaru** tak często, jak chcesz, w stosunku 2:1.

W tej wymianie musisz zawsze przekazywać ten sam rodzaj surowców lub towarów handlowych. Kombinacje nie są dozwolone. Na przykład, możesz odrzucić po 2 karty papieru tyle razy, ile chcesz, by w zamian otrzymywać po 1 surowcu lub 1 wybranym towarze.



Mytnik (x2)

Wybierz gracza, który ma więcej punktów zwycięstwa od ciebie i dobierz z jego ręki 2 wybrane karty (surowce i/lub towary).

Wybrany gracz nie może obronić się przed tym „rabunkiem”.



Monopol na towar (x2)

Wybierz 1 rodzaj towaru. Każdy inny gracz musi oddać ci po 1 karcie tego towaru, jeśli taką posiada.

Pozostali gracze nie mogą się przed tym obronić.



Monopol na surowiec (x4)

Wybierz 1 rodzaj surowca. Każdy inny gracz musi oddać ci po 2 karty tego surowca, jeśli takie posiada.

Jeśli dany gracz posiada tylko 1 surowiec tego rodzaju, nadal musi oddać ci kartę.

Polityka



Liczykrupa (x2)

Przenieś złodzieja na inne pole. Dobierz 1 kartę (surowca/towaru) z ręki każdego gracza, którego osada lub miasto przylega do nowego pola.

Jeśli dany gracz ma dwa zabudowania przy tym polu, nadal możesz dobrać od niego tylko 1 kartę.



Dyplomata (x2)

Możesz usunąć z planszy dowolną krańcową drogę (nie zamkniętą drogą lub figurką tego samego koloru). Jeśli usuniesz jedną z własnych dróg, możesz natychmiast umieścić ją na planszy ponownie, zgodnie z zasadami budowy.

„Krańcowa droga” oznacza tutaj drogę (w Żeglazkach również statek), która znajduje się na początku lub na końcu drogi handlowej i nie jest jeszcze kontynuowana przez inną własną drogę, a także nie kończy się własną osadą, miastem lub rycerzem na jej otwartym końcu. Droga nie jest otwarta, jeśli już zamknięta droga handlowa zostanie przerwana przez figurkę przeciwnika. Zwracasz wrogą drogę graczowi, który jest jej właścicielem. Możesz natychmiast ponownie bezpłatnie korzystać z własnej drogi zgodnie ze zwykłymi zasadami budowy. Nie możesz usunąć drogi przeciwnika, a następnie umieścić na niej własnej.



Wódz (x2)

Kiedy zagrasz tę kartę, natychmiast mobilizujesz wszystkich swoich rycerzy za darmo.

Mobilizacja rycerzy jest bezpłatna, niezależnie od ich poziomu.



Wesele (x2)

Każdy gracz, posiadający więcej punktów zwycięstwa od ciebie, musi oddać ci 2 wybrane przez **siebie** karty (surowce i/lub towary).

Nawet jeśli dany gracz ma tylko 1 kartę, musi ci ją dać. Tylko ci, którzy w ogóle nie mają kart, unikają dawania prezentów.



Intryga (x2)

Możesz usunąć rycerza innego gracza z dowolnego skrzyżowania. Z tym skrzyżowaniem musi łączyć się twoja droga lub linia statków.

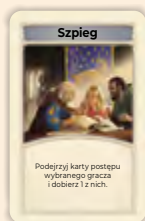
Możesz użyć tej karty, aby wyprzeć wrogich rycerzy, zablokować miejsca budowy lub przerwać drogi handlowe. Dowolny gracz może w późniejszym czasie umieścić w tym miejscu rycerza. Nie musisz posiadać rycerza, aby zagrać tę kartę. Usunięty (wyparty) rycerz musi zostać przeniesiony. Jeśli nie ma dla niego wolnego miejsca, jest on zwracany właścicielowi.



Sabotaż (x2)

Każdy gracz, posiadający tyle samo lub więcej punktów zwycięstwa niż ty, natychmiast traci połowę swoich kart na ręce (surowców i/lub towarów).

W przypadku liczb nieparzystych zaokrąglaj w dół (w przypadku 9 kart należy odrzucić 4 karty).



Szpieg (x3)

Podejrzyj karty postępu wybranego gracza i dobierz 1 z nich.

Dozwolona jest również kradzież karty „Szpieg” i natychmiastowe jej użycie. Karty punktów zwycięstwa nie mogą zostać skradzione.



Dezerter (x2)

Wybierz innego gracza, który musi usunąć z planszy dowolnego ze swoich rycerzy. Następnie umieść na planszy własnego rycerza tego samego poziomu.

Dany gracz sam decyduje, którego swojego rycerza usunie. Jeżeli nie dysponujesz rycerzem o tym samym poziomie, możesz umieścić słabszego. Na przykład, jeśli wybrany gracz usunie silnego rycerza, a ty umieściłeś już obu silnych rycerzy, możesz umieścić słabego rycerza. Jeśli i to nie jest możliwe, wybrany gracz usuwa swojego rycerza, ale ty nie możesz umieścić swojego. Jeśli drugi gracz usunie potężnego rycerza, możesz sam umieścić potężnego rycerza, nawet jeśli nie osiągnąłeś jeszcze trzeciego etapu rozbudowy w dziedzinie polityki. Umieszczony rycerz ma taki sam stan (gotowości/spoczynku), co usunięty rycerz.



Punkt zwycięstwa (x1)

Konstytucja: Tę kartę po zdobyciu trzymaj odkrytą przed sobą. Liczy się jako 1 punkt zwycięstwa.

Karty z punktami zwycięstwa nie mogą być zakryte. Podobnie jak wszystkie karty postępu, nie liczą się przy wyrzuceniu „7”.

Miasta i rycerze w połączeniu z Żeglarzami

Możesz połączyć rozszerzenie *Miasta i rycerze* z rozszerzeniem *Żeglarze*. Najlepiej nadają się do tego scenariusze *Nowe lądy* i *Przez pustynię*. Scenariusze, w których występuje wiele mniejszych wysp oraz scenariusze z ukrytymi sześciokątnymi polami są nieodpowiednie. Grając z rozszerzeniem *Żeglarze*, musisz upewnić się, czy niektóre akcje, które mają zastosowanie do dróg, są również możliwe dla statków.

Dodatkowe zasady

W przypadku scenariuszy z kilkoma wyspami obowiązują te same zasady najazdu floty barbarzyńców, co w przypadku *Miast i rycerzy*. Rycerze mogą być również przenoszeni przez morze, jeśli skrzyżowania początkowe i końcowe są połączone drogami i statkami, lub tylko statkami.

Możesz również przenieść zmobilizowanego rycerza na puste skrzyżowanie morskie, jeśli jeden z twoich statków sąsiaduje z tym skrzyżowaniem morskim (rycerz znajduje się wtedy na statku).

Jeśli rycerz stoi na skrzyżowaniu sąsiadującym z ostatnim statkiem w otwartej linii statków, ta linia statków jest zamknięta. Ostatni statek nie może zatem zostać przeniesiony, aby połączenie rycerza z osadą tego samego koloru nie zostało przerwane.

Jeśli przerwiesz wrogą linię statków rycerzem (lub osadą), ta droga morska zostanie uznana za przerwana na potrzeby Najdłuższej drogi handlowej. Gracz posiadający tę linię statków, nie może przemieszczać z niej statków graniczących z wrogim rycerzem.

Możesz wydać rycerzowi w gotowości rozkaz wyparcia pirata, jeśli ten znajduje się na polu przyległym do danego rycerza.

Liczba punktów zwycięstwa potrzebna do wygrania wybranego scenariusza powinna zostać zwiększona o 2.

Miasto położone nad złotonośną rzeką zapewnia jedynie surowce, a nie towary handlowe.

Handlarz nie może zostać umieszczony na polu złotonośnej rzeki.

Zasada mówiąca, że złodziej nie może zostać przeniesiony przed dotarciem barbarzyńców do Catanu po raz pierwszy, dotyczy również pirata. Powinien być w grze dodatkowo lub alternatywnie.